



LOONY QUEST

SPIELREGEL



In der so wundervollen wie seltsamen Welt Arkadia, steht der alternde König Fedoor ohne Erben da. Daher ruft er zu einem großangelegten Wettkampf und verspricht demjenigen den Thron, der sich als herausragendster Abenteurer erweist. Die wagemutigen Helden, die sich dieser Sache gewachsen fühlen, werden durch sieben Welten voller Wunder reisen. Diese werden von den Loonies bewohnt, verrückten Geschöpfen, die nichts mehr lieben als eine ordentliche Balgerei ... Aber nicht nur die Loonies stehen den Helden gegenüber: Um die Krone zu erringen, müssen sie sich auch der fiesen Tricks ihrer Mithelden erwehren!

Inhalt

1 **21 beidseitig** bedruckte Level-Spielpläne mit den folgenden 42 Levels:

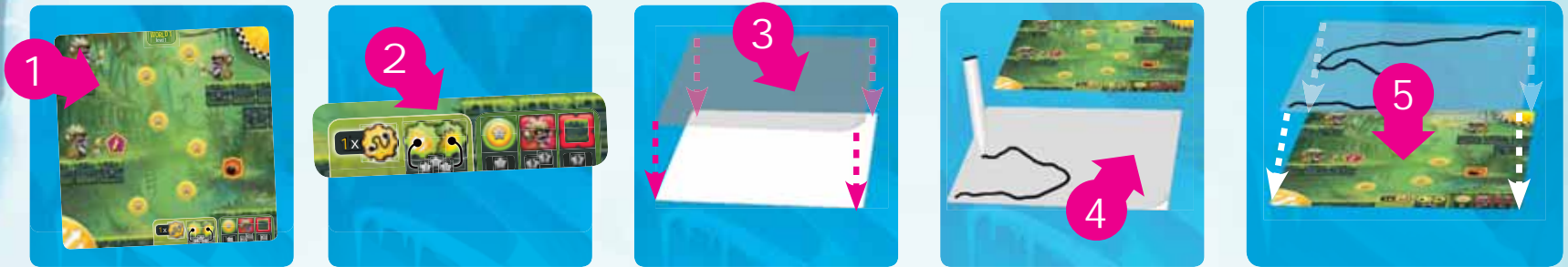
- ★ **Dschungelwelt (Welt 1)** ➡ 6 Levels.
- ★ **Eiswelt (Welt 2)** ➡ 6 Levels.
- ★ **Wüstenwelt (Welt 3)** ➡ 6 Levels.
- ★ **Tempelwelt (Welt 4)** ➡ 6 Levels.

- ★ **Magmawelt (Welt 5)** ➡ 6 Levels.
- ★ **Mechanische Welt (Welt 6)** ➡ 6 Levels.
- ★ **Epische Welt (Welt 7)** ➡ 4 Levels.
- ★ **2 Bonuslevel.**

- 2 **5 „Bildschirme“** (durchsichtige Folien).
- 3 **5 Unterlagen** (vorne weiß, hinten bunt).
- 4 **5 Stifte** (abwischbar) mit Schwamm-Verschlusskappe.
- 5 **1 „Spielkonsole“** (Schachtelboden samt Sortiereinsatz).
- 6 **1 Wertungsleiste**, die im Inneren der Schachtel rings um die Spielkonsole herum verläuft.
- 7 **1 Spielfläche** (Kartontafel, die auf die Spielkonsole gelegt wird).
- 8 **1 Sanduhr** (30 Sekunden Laufzeit).
- 9 **5 Wertungsplättchen**, um die Siegpunkte auf der Wertungsleiste anzuzeigen.
- 10 **5 Charakterplättchen**, um die Spieler zu identifizieren.
- 11 **28 Bonusplättchen** (Streiche und Superkräfte): 5 Besenstiele, 8 Bananenschalen, 5 Schilde, 5 Moskitos und 5 XP.
- 12 **24 Strafplättchen**: 4 Zyklopen, 5 Krämpfe, 5 Handwechsel, 5 Klauen und 5 Strudel.



Spielidee



Jeder Spieler verkörpert einen Helden, der auf seiner Reise durch eine der 7 Welten Arkadias versucht, so viele Erfahrungspunkte (XP) wie möglich zu sammeln. Mit Ausnahme der siebten Welt besteht jede Welt aus 6 Levels, mit einem fiesen Obermütz im Schlusslevel jeder Welt. Jeder Level 1 enthält eine oder mehrere Missionen, die die Spieler so gut wie möglich innerhalb des Zeitlimits erfüllen müssen, indem sie das, was in der Zielübersicht 2 gefordert wird, auf ihrem „Bildschirm“ 3 4 zu zeichnen versuchen.

Sobald die Zeit abgelaufen ist, legt jeder Spieler nacheinander seinen Bildschirm auf den Level-Spielplan 5 und schaut, wie er sich in diesem Level geschlagen hat. Ist seine Zeichnung gültig, sammelt er Erfahrungspunkte und eventuell auch Bonus- oder Strafplättchen. Von daher: Immer auf Fallen aufpassen!

Sobald alle Levels einer Welt durchgespielt sind, gewinnt der Spieler, der die meisten Erfahrungspunkte gesammelt hat.

Spielaufbau

Jeder Spieler wählt einen Charakter 1 und nimmt das zugehörige Wertungsplättchen 2, einen Stift 3, einen Bildschirm 4 und eine Unterlage 5. Der Bildschirm wird auf eine Unterlage gelegt, so dass die weiße Seite sichtbar ist. Legt die Spieloberfläche 6 auf die Spielkonsole 7. Stapelt die Wertungsplättchen aufsteigend nach dem Alter der Spieler, so dass das Plättchen des jüngsten Spielers unten liegt und das des ältesten oben. Legt die Spielkonsole in die Tischmitte, so dass sie von allen Spielern gleich weit entfernt ist. Stellt die Sanduhr 8 so neben die Spielkonsole, dass alle Spieler sie gut sehen können. Mischt die Bonusplättchen 9 und legt sie als verdeckten „Bonusstapel“ auf den Tisch. Mit den Strafplättchen 10 bildet ihr in gleicher Weise den „Strafstapel“.

Entscheidet euch für eine der sieben Welten 11 (Welt 1 bis 7) und legt den ersten Level-Spielplan (Level 1) der gewählten Welt auf die Spielkonsole.



Die sieben Welten werden in aufsteigender Reihenfolge immer schwieriger. Wir empfehlen, im ersten Spiel mit Welt 1 zu spielen und die anderen Welten dann in späteren Spielen der Reihe nach zu spielen.

Spielablauf

Vor Spielbeginn müsst ihr euch entscheiden, in welchem Modus ihr spielen möchtet: Normal oder Arcade – Letzteres ist schwieriger. Im Folgenden werden zunächst die Regeln für den Normal-Modus erklärt, die Änderungen für den Arcade-Modus findet ihr auf Seite 8.

Als Erstes schauen sich alle Spieler den aktuellen Level genau an und machen sich mit den Missionen vertraut, die sie dort erfüllen sollen.

Phase 1: Einen Level spielen

Jeder Level wird in drei Schritten absolviert:

1 Streiche spielen (Besenstiel, Banane und Moskitto)



Jeder Spieler kann so viele seiner Streichplättchen einsetzen, wie er möchte. Dazu gibt er das entsprechende Plättchen dem Spieler, dem er einen Streich spielen möchte. Wenn er will, kann er einem einzelnen Spieler auch mehrere Streiche auf einmal spielen. Der Spieler mit den meisten Erfahrungspunkten muss als Erster seine Streichplättchen einsetzen, die anderen Spieler folgen dann entsprechend in absteigender Reihenfolge ihrer aktuellen Erfahrungspunkte.

2 Mission



In dieser Phase gelten **automatisch die Auswirkungen aller Strafplättchen.**



Die Sanduhr wird umgedreht. Alle Spieler zeichnen nun gleichzeitig. Sie haben 30 Sekunden Zeit, um die von der Mission geforderten Formen auf ihrem Bildschirm zu zeichnen. Sobald die Sanduhr durchgelaufen ist, müssen alle Spieler sofort aufhören zu zeichnen. Dann wird ausgewertet.

Wichtig: So lange die Zeit läuft, dürfen die Spieler ihre Zeichnung ganz oder teilweise abwischen und korrigieren.

3 Auswertung

Der Spieler mit den derzeit meisten Erfahrungspunkten beginnt, und legt seinen Bildschirm auf den aktuellen Level-Spielplan auf der Spielkonsole. Alle prüfen gemeinsam, ob die Zeichnung gültig ist und wie viele Erfahrungspunkte der Spieler für sie erhält.

In absteigender Reihenfolge der momentanen Erfahrungspunkte werden so die Zeichnungen aller Spieler überprüft.

Achtung: Bei der Auswertung des ersten Levels kommt zuerst der Spieler an die Reihe, dessen Wertungsplättchen ganz oben auf dem Stapel liegt, die anderen Spieler folgen dann entsprechend von oben nach unten.

Phase 2: Nächster Level

Wenn Bonus- oder Strafplättchen im letzten Level ins Spiel gekommen bzw. eingesetzt worden sind, so kommen diese nun in zufälliger Reihenfolge wieder verdeckt unter den entsprechenden Stapel. Dann entfernt ihr den letzten Level von der Spielkonsole und ersetzt ihn durch den nächsten Level. Der neue Level wird dabei (im Verhältnis zum letzten Level) um 90° im Uhrzeigersinn gedreht auf die Spielkonsole gelegt.



AUSRICHTUNG DES LETZTEN LEVELS

AUSRICHTUNG DES NEUEN LEVELS

Achtung: Ihr zeichnet immer entsprechend eures Blickwinkels auf den aktuellen Level. Ihr müsst also niemals „verdreht“ denken oder bei der Auswertung euren Bildschirm drehen, ihr legt ihn genauso ausgerichtet auf die Spielkonsole, wie ihr gezeichnet habt.



Phase 3: Spielende

Auf diese Weise spielt ihr alle Levels der gewählten Welt durch. Sobald ihr den letzten Level gespielt habt und dem Obermotz entgegengetreten seid, endet das Spiel und der Spieler mit den meisten Erfahrungspunkten gewinnt.

Das Zeichnen

Zeichnungsarten

In den verschiedenen Missionen werdet ihr drei unterschiedliche Arten von Zeichnungen erstellen:



Gültigkeit von Zeichnungen

Damit eine Zeichnung gültig ist, muss sie drei Dinge erfüllen:

- Die einzelnen Elemente der Zeichnung dürfen **sich niemals berühren, schneiden oder sich verzweigen**. Passiert das doch, so ist eine solche Zeichnung ungültig, sie wird nicht gewertet und der Spieler erhält keine Erfahrungspunkte.



- Alle** Elemente der Zeichnung eines Spielers sind ungültig, wenn auf dem Bildschirm eine Zeichnungsart zu sehen ist, die nicht gemäß der Zielübersicht erlaubt ist. Auch in diesem Fall erhält der Spieler keine Erfahrungspunkte.
- Die in der Zielübersicht angegebene **maximale Anzahl an Zeichnungen** darf nicht überschritten werden. Geschieht dies, so sind **alle** Zeichnungen dieses Spielers ungültig und natürlich erhält er keine Erfahrungspunkte.

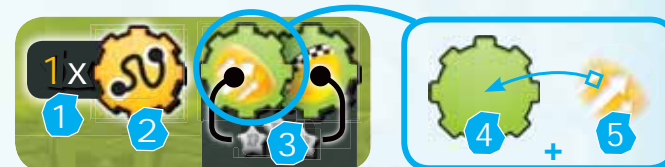
Zielübersicht

Auf jedem Level-Spielplan ist unten eine Zielübersicht abgebildet. Diese zeigt die Ziele des Levels: Die Hauptmission und alle (Neben-)Questen.

ZIELÜBERSICHT

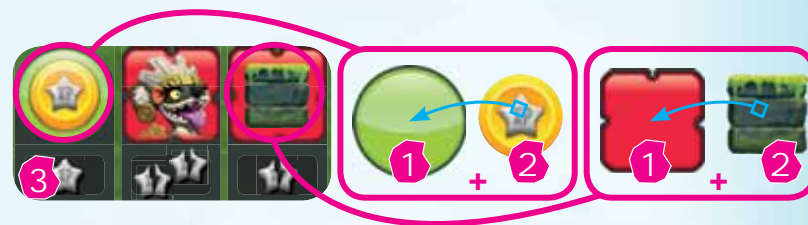


Die **MISSIONSÜBERSICHT** zeigt Folgendes:



- Diese Zahl gibt an, wie oft der Spieler diese Mission erfüllen kann.
- Das Missionssymbol gibt die Art der Mission dieses Levels an.
- Achtung:** In manchen Levels gibt es mehr als eine Missionsart.
- Der Erfahrungspunkte-Block zeigt die Anzahl an Erfahrungspunkten, die der Spieler für jedes Erfüllen der Mission erhält.
- Das Missionsziel zeigt zusammen mit dem Missionsobjekt an, was getan werden muss, um die Mission zu erfüllen.

Die **QUESTÜBERSICHT** zeigt Folgendes:



- Das Questziel zeigt zusammen mit dem Questobjekt an, welche Objekte berührt werden müssen und welche Objekte (oder Fallen) gemieden werden müssen.
- Der Erfahrungspunkte-Block zeigt die Anzahl an Erfahrungspunkten, die der Spieler jedes Mal gewinnt bzw. verliert, wenn seine Zeichnung das entsprechende Questobjekt berührt.

Wichtig: Die Missionsübersicht und die Questübersicht sind völlig unabhängig voneinander. Ein Spieler kann also durchaus Punkte durch Questen gewinnen oder verlieren, auch wenn er das Missionsziel überhaupt nicht erreicht hat.

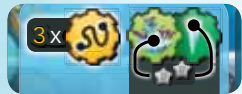
Die vier Missionsarten



Verbinden: Jeder Spieler muss auf seinem Bildschirm eine Linie zeichnen, die die **beiden Objekte** verbindet, die in den beiden Missionszielen angezeigt werden (🟢 oder 🟢).

Eine Verbinden-Mission ist erfolgreich abgeschlossen, wenn die Linie in dem Objekt beginnt, das auf dem ersten Missionsziel angezeigt wird und in dem Objekt endet, das auf dem zweiten Missionsziel angezeigt wird.

Beispiel:



In Level 2.6 ist eines der Missionsziele, die drei Eiszapfen mit dem Schiff der Pinguine zu verbinden.



Durchlaufen: Jeder Spieler muss auf seinem Bildschirm eine Linie zeichnen. Eine Durchlaufen-Mission kann nur erfolgreich abgeschlossen werden, wenn die Linie im Missionsobjekt beginnt. Die Linie kann irgendwo im Level enden, ohne dass das auf das Ergebnis Einfluss hat.

Beispiel:



In Level 1.4 ist es das Missionsziel, in der Startzone zu beginnen und sich durch den Level zu bewegen.



Einschließen: Jeder Spieler muss auf seinem Bildschirm einen Ring um jedes Missionsobjekt zeichnen.

Damit eine Einschließen-Mission erfolgreich ist, muss jeder geschlossene Ring genau die im Missionsziel vorgegebene Anzahl an Objekten einschließen. (Ganz egal welche Form dieser hat, er muss nicht rund sein!) Eingekreiste Objekte müssen vollständig eingeschlossen sein und dürfen den Ring nicht berühren oder aus diesem herausragen.

Beispiel:



In Level 2.2 ist es das Missionsziel, einen Ring um jede der 5 Fischkisten zu zeichnen (🟡).



Markieren: Jeder Spieler muss auf seinem Bildschirm Punkte zeichnen. Damit eine Markieren-Mission erfolgreich ist, muss jeder Punkt das angegebene Missionsobjekt berühren.

Beispiel:



In Level 1.3 ist es das Missionsziel, Punkte zu zeichnen, die den Priester und die drei Krieger berühren.



„30 Sekunden“-Symbol: In einigen Levels ist außerdem das „30 Sekunden“-Symbol abgebildet. Wenn dies der Fall ist, haben die Spieler zunächst 30 Sekunden Zeit, sich den Level gut einzuprägen. Sobald die Sanduhr durchgelaufen ist, wird der Level-Spielplan auf die Rückseite gedreht, so dass ihn niemand mehr sehen kann. Die Sanduhr wird erneut umgedreht und alle Spieler müssen nun versuchen, die Mission aus dem Gedächtnis zu erfüllen und „blind“ zeichnen. Für die Auswertung nach Ablauf der Zeit wird der Level-Spielplan natürlich wieder auf die richtige Seite gedreht.

Gewinn und Verlust von Erfahrungspunkten

■ Punktegewinn gemäß Missionsübersicht

Für jede erfolgreiche Mission erhält der Spieler so viele Erfahrungspunkte wie im entsprechenden Erfahrungspunkte-Block angegeben.

Das Missionsziel ist hellgrün 🟢 eingefärbt, wenn das Objekt nur einmal im Level enthalten ist. Das Missionsziel ist dunkelgrün 🟢 eingefärbt, wenn das Objekt mehr als einmal enthalten ist.

Damit ein Spieler eine Mission mehr als einmal erfüllen kann (beispielsweise: 🟡), muss er jedes Mal ein anderes Objekt (angezeigt in einem dunkelgrünen Missionsziel 🟢) nutzen.

Beispiel:

Für die Linien **1** und **2** erhält der Spieler **insgesamt nur 2 Punkte, nicht 4**, weil beide Linien zum selben Eiszapfen führen.

Für die Linie **3** gibt es **2 Punkte**.

Zwei der drei maximal möglichen Verbinden-Missionen wurden erfolgreich gemeistert. Dafür erhält der Spieler **4 Punkte**.

■ Punktegewinn- und verlust gemäß Questübersicht

Berührt ein Spieler ein Objekt, das in einem grünen 🟢 Questziel angezeigt wird, so erhält er die entsprechende Anzahl an Erfahrungspunkten. Für jedes Objekt kann ein Spieler nur einmal Punkte erhalten, auch wenn er das Objekt mehrfach mit einer oder auch mehreren gültigen Zeichnungen berührt.

Berührt ein Spieler eine Falle 🟠, angezeigt in einem roten Questziel, so verliert er die entsprechende Anzahl an Erfahrungspunkten. Eine Falle kann auch mehrfach zum Verlust von Siegpunkten führen, wenn sie mit mehreren gültigen Zeichnungen berührt wird.



Wenn eine gültige Zeichnung ein Questobjekt mit einem Totenkopf berührt, so erhält der betroffene Spieler KEINE Erfahrungspunkte für den gesamten Level.

Berechnung des Ergebnisses

Das Ergebnis eines Spielers ergibt sich aus der Summe der gewonnenen Erfahrungspunkte und/oder der verlorenen Erfahrungspunkte gemäß der Missionsübersicht und der Questübersicht.

Hat ein Spieler die Anzahl seiner errungenen Erfahrungspunkte ermittelt, bewegt er sein Wertungsplättchen die entsprechende Anzahl an Feldern auf der Wertungsleiste vorwärts. Landet er dabei auf einem Feld, das bereits von einem anderen Wertungsplättchen besetzt ist, so überspringt er dieses (oder diese) Plättchen und landet stattdessen auf dem nächsten **freien Feld** weiter vorne.

Ein Spieler verliert niemals Punkte auf der Wertungsleiste! Sollte das Ergebnis eines Spielers in einem Level negativ sein, so bewegt er sein Wertungsplättchen nicht und bleibt stehen, wo er ist.

Zur Erinnerung: Nur gültige Zeichnungen werden gewertet (vgl. Seite 4 – Gültigkeit von Zeichnungen).

Beispiel:

1
Errungene Punkte gemäß Missionsübersicht

+ 2
Errungene Punkte gemäß Questübersicht

+ 3
Verlorene Punkte gemäß Questübersicht

=
ERGENIS

Der Spieler bewegt sein Wertungsplättchen 4 Felder auf der Wertungsleiste weiter.



Hinweise zu den Objekten

Neutrale Objekte



Neutrale Objekte

Werden neutrale Objekte berührt, so hat dies keine Auswirkung auf den Gewinn / Verlust von Erfahrungspunkten:

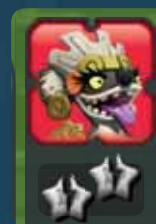
- 1 Die Infobox des Levels.
- 2 Deko-Elemente, die nicht in der Missions- oder Questübersicht aufgeführt sind.
- 3 Die Zielübersicht.

Umrisse von Objekten

Manchmal ist in der Missions- oder Questübersicht nur ein Teil des entsprechenden Objekts abgebildet. Dennoch gilt immer das gesamte Objekt als Ziel für eine Mission bzw. Queste, niemals nur der abgebildete Ausschnitt.



Umrisse von Objekten



Hinweis: Der Schatten eines Objekts gehört nicht zum Objekt und wird daher bei der Auswertung nicht beachtet.

Gleichartige Objekte



Manche eigentlich gleichartige Questobjekte unterscheiden sich in Details voneinander. Dennoch gelten alle diese Objekte als identisch, wenn es um die Berechnung der Erfahrungspunkte geht, auch wenn nicht alle exakt so im Questziel dargestellt sind.



Bonus- und Strafplättchen

In einigen Levels können die Spieler Bonus- und Strafplättchen einsammeln.

Wie man Bonus- und Strafplättchen erhält

Jedes Mal, wenn bei der Auswertung ein Bonussymbol  von einer **gültigen** Zeichnung berührt wird, erhält der Spieler ein Bonusplättchen. Wird jedoch ein Strafsymbol  von einer Zeichnung berührt, so erhält der Spieler ein Strafplättchen – **egal ob die Zeichnung gültig oder ungültig ist!**

Erhält ein Spieler ein Bonus- oder Strafplättchen, so zieht er das oberste Plättchen vom entsprechenden Stapel und legt es offen vor sich ab. Zieht ein Spieler zwei oder mehr gleiche Strafplättchen, so muss er nur eines davon behalten und legt die anderen verdeckt unter den Strafstapel zurück.

Wichtig: Auch wenn ein Symbol mehrfach von einer oder mehreren Zeichnungen berührt wird, so erhält man je Symbol **nur ein** Bonus- bzw. Strafplättchen.

Bonusplättchen

Es gibt 5 verschiedene Arten von Bonusplättchen, aufgeteilt in 2 Kategorien: Streiche und Superkräfte.

● Streiche

Streichplättchen werden in Schritt 1 „Streiche spielen“ (siehe S. 3) eingesetzt.



Banane: Besitzt ein Spieler eine Banane, kann er diese auf den Bildschirm eines Mitspielers seiner Wahl werfen. Hat ein Spieler eine Banane auf seinem Bildschirm liegen, so darf er diese nicht verschieben oder entfernen und er darf auch nicht seinen Bildschirm drehen. In diesem Level muss der Spieler mit der Banane leben und muss um diese herum zeichnen.

Hinweis: Bananen müssen auf den Bildschirm des Mitspielers geworfen werden. Sie werden nicht dort hingelegt, sondern bleiben da, wo sie hinfallen. Fällt die Banane neben den Bildschirm oder rutscht sie von diesem herunter, darf der Spieler erneut werfen, so lange bis sie auf dem Bildschirm liegt.



Moskito: Besitzt ein Spieler einen Moskito, kann er diesen einem Mitspieler seiner Wahl geben. Dieser Spieler muss den Moskito während des gesamten Levels auf dem Ende seines Stifts balancieren.

Das Plättchen darf nicht herunterfallen, während der Spieler zeichnet. Geschieht dies doch, muss es der Spieler erst wieder auf seinem Stift ausbalancieren, bevor er weiterzeichnen darf.




Besenstiel: Besitzt ein Spieler einen Besenstiel, darf er diesen abgeben, um eines seiner Strafplättchen einem Mitspieler seiner Wahl geben.

Wichtig: Ein Besenstiel kann nicht genutzt werden, um ein Streichplättchen weiterzugeben!

● Superkräfte

Superkräfte werden während der Auswertung (siehe S. 3) eingesetzt.



Schild: Besitzt ein Spieler einen Schild, kann er diesen abgeben, um den Verlust von Erfahrungspunkten durch eine Falle  abzuwehren. Berührt ein Spieler mit Schild mehrere Fallen, so muss er sich entscheiden, gegen welche Falle er den Schild einsetzt. (Der Schild schützt ggf. auch mehrfach, wenn die ausgewählte Falle von mehr als einer Zeichnung berührt wird).



XP: Besitzt ein Spieler einen XP-Bonus, kann er diesen während der Wertung abgeben, um zwei zusätzliche Felder auf der Wertungsleiste vorzurücken.

Strafplättchen

Während der nächsten Mission (siehe S. 3) gelten die Auswirkungen sämtlicher erhaltener Strafplättchen für die gesamte Dauer des Levels.

Es gibt 5 verschiedene Arten von Strafplättchen:



Krampf: Hat ein Spieler einen Krampf, muss er den gesamten Level mit durchgestrecktem Arm zeichnen, er darf den Ellbogen nicht beugen.

Hinweis: Spieler, die den Auswirkungen eines Krampfes ausgesetzt sind, dürfen auch nicht im Stehen zeichnen!



Klaue: Hat ein Spieler eine Klaue, darf er den Stift nur mit Daumen und kleinem Finger halten.



Strudel: Ein Spieler, der in einem Strudel gefangen ist, muss seine Unterlage auf die bunte Seite drehen und seinen Bildschirm darauflegen. Im nächsten Level darf der Spieler dann wieder die weiße Seite verwenden.



Handwechsel: Rechtshänder müssen mit der linken Hand zeichnen und umgekehrt.



Zyklop: Ein Spieler, der zum Zyklop wird, muss ein Auge schließen.



Die Auswirkungen aller Straf- und Streichplättchen sind kumulativ.

Schlüssel und Käfige



Manche Levels beinhalten Schlüssel und Käfige. Wenn ein Spieler eine gültige Linie zeichnet, die **sowohl den Schlüssel als auch den Käfig berührt**, so erhält der Spieler die im Käfig angegebene Anzahl an Erfahrungspunkten 🏆.

Hinweis: Es ist nicht nötig, die Erfahrungspunkte selbst im Käfig zu berühren. Es reicht, den Käfig irgendwo zu berühren.

Schalter und Laser

In den Levels 6.1, 6.5 und 7.2 sind einige Bereiche durch eine Barriere und einen Laser derselben Farbe abgegrenzt.

Die Linie eines Spielers darf nur dann in solche Bereiche führen, wenn der Laser und die Barriere ausgeschaltet worden sind. Dazu muss der Spieler zunächst den zugehörigen Schalter berühren, **bevor** die Linie in den Bereich führt. Führt die Linie eines Spielers in einen solchen Bereich, solange der Laser und die Barriere noch aktiv sind, wird der gesamte Teil der Linie **ab diesem Punkt gelöscht, bevor der Level gewertet wird**.

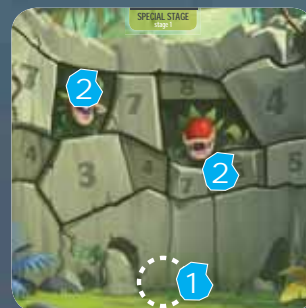


Elfen und Bonuslevel



Aufmerksame Spieler werden die vorwitzigen Elfen bemerken, die sich in manchen Levels verstecken. Wenn eine gültige Zeichnung eines Spielers bei der Auswertung eine solche Elfe berührt, betritt dieser Spieler (aber nicht seine Mitspieler!) einen geheimen Bonuslevel:

- 1 Direkt nachdem er die Auswertung des Levels abgeschlossen hat (und ggf. auf der Wertungsleiste vorgerückt ist) wählt er eine der beiden Seiten des Bonuslevels aus und spielt sofort den gewählten Level, bevor der nächste Spieler seinen Bildschirm auswertet.
- 2 Dazu legt er sein Charakterplättchen auf den angezeigten Platz 1 und schnippt es vorwärts.
- 3 Verlässt das Plättchen dabei komplett den Level-Spielplan, erhält der Spieler keine Punkte. Bleibt das Plättchen (ggf. auch nur teilweise) auf dem Level-Spielplan, erhält der Spieler Bonuspunkte, die er sofort auf der Wertungsleiste vorrückt.



DIE MENSCHENFRESSENDE MAUER
Stufe 1



DER SCHATZSTRAND
Stufe 2

Die menschenfressende Mauer (Stufe 1)

Der Spieler erhält so viele zusätzliche Erfahrungspunkte wie auf dem Feld mit dem höchsten Wert, das sein Charakterplättchen berührt, angezeigt wird. Berührt das Charakterplättchen (auch) eine menschenfressende Pflanze 2, so erhält der Spieler keine Erfahrungspunkte.

Schatzstrand (Stufe 2)

Der Spieler erhält die Summe der Werte aller Töpfe, die sein Charakterplättchen berührt, als zusätzliche Erfahrungspunkte.



Arcade-Modus

Bevor ein neuer Level beginnt, wird das oberste Strafplättchen vom Strafstapel aufgedeckt. Die Auswirkung dieses Plättchens gilt (zusätzlich) für alle Spieler und wird **Gemeinsame Strafe** genannt. Seine Auswirkung ist zusätzlich zu den Effekten von Strafplättchen, die ein Spieler ggf. ohnedies schon hat. Hat ein Spieler bereits dasselbe Strafplättchen wie die Gemeinsame Strafe, so legt er sein Plättchen sofort unter den Strafstapel.



Haben Sie ein Problem?
WIR HELFEN IHNEN!
www.asmodee.com

2014-1/LIBQUDE/AMI001