

Dies ist eine Erweiterung für *Loony Quest*. Diese Spielregel beschreibt nur Neuerungen. Es gelten weiterhin alle Regeln des Basisspiels.



Kaum war der großangelegte Wettkampf in Arkadia zu Ende gegangen, als dessen heldenhafte Teilnehmer von Vadoor – dem ausgestoßenen und bössartigen Bruder des Königs – gefangen genommen wurden. Er wird vor nichts Halt machen, um den Thron zu erobern. Mithilfe des furchterregenden Rhinoboss hat Vadoor die Helden im Laderaum eines Piratenschiffes eingeschperrt, das Kurs auf das offene Meer nimmt.

Ein neues Abenteuer beginnt! Die Helden werden all ihre Tapferkeit und Fähigkeiten aufbringen müssen, um dieser Falle und den Schergen zu entkommen. Ihr Weg zur Freiheit wird sie durch unentdeckte und geheime Welten führen. In einer dieser Welten könnte sogar Spectra zu finden sein, die legendäre versunkene Stadt, deren Bewohner angeblich Herren über Raum und Zeit sind. Es wird eine lange und gefährliche Reise werden ... wohin wird sie die Helden führen?

Inhalt

WORLD 1
level 1

WORLD = WELT



1 16 beidseitig bedruckte Level-Spielpläne mit den folgenden 32 Levels:

- ★ **Piratenwelt** (Welt 8) ➡ 6 Levels
- ★ **Nautilidenwelt** (Welt 9) ➡ 6 Levels
- ★ **Tiefseewelt** (Welt 10) ➡ 6 Levels
- ★ **Spektralwelt** (Welt 11) ➡ 6 Levels
- ★ **Vortexwelt** (Welt 12) ➡ 6 Levels
- ★ **2 Bonuslevels**

2 1 Pyramide (Zusammenbau beachten!)

3 5 Bonusplättchen

4 5 Strafplättchen



Neue Spielelemente

Verborgene Passagen

In einigen Durchlaufen- und Verbinden-Missionen können die Spieler Verborgene Passagen nutzen, die sich – je nach Level – hinter Türen, Schächten, Portalen oder Treppen verbergen (siehe Seite 4).



■ Wie das funktioniert ...

Wenn ein Spieler mit einer gezeichneten Linie auf einer Verborgenen Passage endet, darf er seine Linie von einer anderen Verborgenen Passage (der gleichen Art und Farbe) aus weiterzeichnen.

Beispiel 1:



Wichtig: Diese abgebildete Linie zählt als eine durchgängige Linie, weil sie durch die Verborgene Passage verbunden ist.

Eine Verborgene Passage gilt als nicht benutzt, wenn:

- die **herauskommende Linie** nicht im Ausgang der Passage beginnt (**Beispiel 2**);
- die **hineingehende Linie** nicht im Eingang der Passage endet (**Beispiel 3**).

In beiden Fällen ist die **herauskommende Linie** ungültig und wird gelöscht, bevor der Level gewertet wird. Die in die Passage hineingehende Linie (ob erfolgreich oder nicht) wird nicht gelöscht und normal gewertet.

Beispiel 2:



Beispiel 3:



■ Hinweise zu Schaltern und Lasern

In den Levels 9.1 und 10.6 gibt es sowohl Laser als auch Verborgene Passagen. Die Linie eines Spielers darf durch Verborgene Passagen in Bereiche führen, deren Barrieren oder Laser noch aktiv sind. Allerdings darf seine Linie weiterhin weder die Barrieren noch den Laser berühren, es sei denn, sie wurden über den zugehörigen Schalter abgeschaltet.

Beispiel 4:



Das Pyramidenschiff

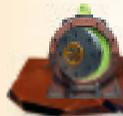


Der Legende nach kommen die heute in Spectra lebenden Unterwasser-Loonies ursprünglich vom Planeten Spectrum, der in einem Paralleluniversum von Arkadia liegt. Sie kamen in kriegerischer Absicht mit pyramidenähnlichen Raumschiffen. Ihre Invasion wurde abgewehrt und sie entschieden sich, in dieser Dimension zu bleiben und Arkadias Meeresboden zu bevölkern, bis die Zeit der Rache gekommen sein würde. Jetzt, da Arkadia seiner Helden beraubt wurde, steht das schutzlose Königreich einer neuen Invasion gegenüber. Die ersten Raumschiffe wurden bereits gesichtet ...

Das Pyramidenschiff ist ein Hindernis in allen Levels der Welt 11. Sobald ihr einen Level-Spielplan der Welt 11 auf die Spielkonsole gelegt habt, stellt ihr das Pyramidenschiff darauf (siehe Abbildung auf Seite 4).

Kein Spieler darf das Pyramidenschiff berühren oder bewegen, bis ihr den Level abgeschlossen habt. Allerdings darf jeder beliebig um den Tisch laufen, um eine bessere Sicht auf den Level zu haben.

Hinweis: Für eine größere Herausforderung könnt ihr auch die anderen Welten von Loony Quest mit dem Pyramidenschiff spielen!



Neuer Bonus & neue Strafe



Späher: Vor dem Beginn einer Mission darf ein Spieler mit diesem Plättchen seinen Bildschirm auf den Level-Spielplan legen. Dann darf er an einer beliebigen Stelle seines Bildschirms ein kleines „X“ zeichnen, was ihm während der Mission als Orientierungspunkt dienen wird (**Beispiel 5** und **Beispiel 6**). Bei der Auswertung wird das „X“ ignoriert!

Beispiel 5:



Der Spieler legt seinen Bildschirm auf den Level-Spielplan und zeichnet ein „X“.



Dann beginnt die Mission und er nutzt das „X“ zur Orientierung.

Beispiel 6:



Der Spieler legt seinen Bildschirm auf den Level-Spielplan und zeichnet ein „X“.



Dann beginnt die Mission und er nutzt das „X“ zum Ausweichen.



Verflucht: Wenn ein Spieler verflucht wird, legt er das Plättchen ab und muss sofort 2 weitere Strafplättchen ziehen. Sollte er wieder ein Verflucht-Plättchen ziehen, gilt der Effekt noch mal.



Elfen und Bonuslevels

Es gibt in dieser Erweiterung zwei neue Bonuslevels, die genauso wie die aus dem Basisspiel gespielt werden. Schaut dazu einfach in dessen Regel auf Seite 8 nach.

Hindernisse

Verborgene Passagen

WELT 8



WELT 9



WELT 10



WELT 11



WELT 12



PLATZIERUNG DER PYRAMIDE