Laurent Escoffier

LOONY QUEST RULES

David Franck

怪物仙境 規則

在奇幻的阿卡迪亞世界中，老國王菲多沒有子嗣。一場決定繼承人資格的盛大賽事正舉行著，王國最優秀的冒險者將最終登上國王的寶座。冒險者們必須要穿越七個居住著怪咖們的神奇世界，而且看來對付這些怪咖免不了一戰了.....此外，為贏得王座，冒險者還不得不忙於應對對手們的陰謀詭計！

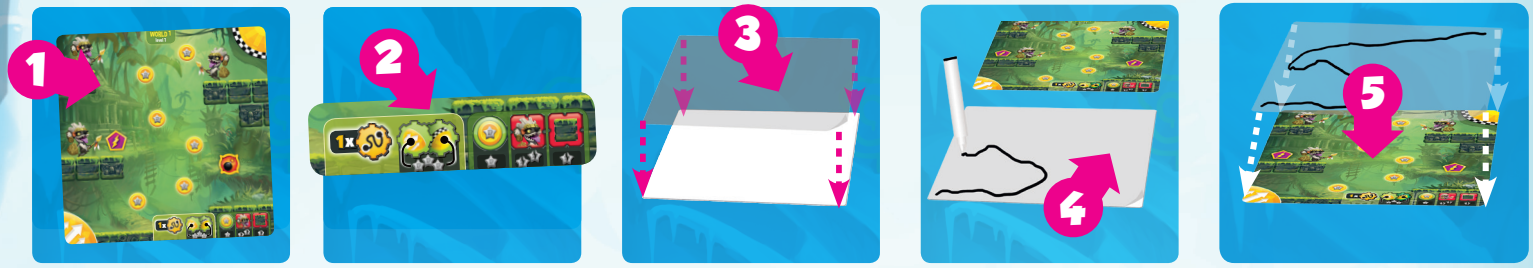
遊戲配件

1 21 張雙面關卡板 表示以下42層不同的遊戲關卡：

- 叢林世界（一號世界）➡ 6 層關卡。
- 冰雪世界（二號世界）➡ 6 層關卡。
- 沙漠世界（三號世界）➡ 6 層關卡。
- 神廟世界（四號世界）➡ 6 層關卡。
- 岩漿世界（五號世界）➡ 6 層關卡。
- 機械世界（六號世界）➡ 6 層關卡。
- 史詩世界（七號世界）➡ 4 層關卡。
- 2 個隱藏關卡。

2. **5 張屏幕**（透明板）。
3. **5 張墊板**（白色正面和彩色背面）。
4. **5 支可擦筆** 配有橡皮擦帽。
5. **1 個遊戲臺**（遊戲盒底座和塑料插件）。
6. **1 個計分槽** 遊戲臺內側一圈。
7. **1 個臺墊**（方便關卡板放在臺上）。
8. **1 個沙漏**（30秒）。
9. **5 個計分標記**，在計分槽上記錄分數。
10. **5 個角色標記**，區分每個玩家。
11. **28 個獎勵標記**（惡作劇和能量爆發）：5個掃帚，8個香蕉皮，5個神盾，5隻蚊子和5個XP（經驗）標記。
12. **24 懲罰標記**：4個獨眼戰士，5個抽了根筋，5個百變大咖，5個鷹爪神功和5個天旋地轉標記。

遊戲規則



每位玩家都是冒險者，在穿越阿卡迪亞七世界之一時要努力去獲得更多的經驗值。每個世界（除了七號世界）都分為6層，而且都有一個可怕的怪咖首領守衛著最後一層。

玩家需要在有限的時間內嘗試去完成每層1的任務，即在他們的屏幕3 4上畫出挑戰框2中所示的內容。當規定的時間耗盡後，每位玩家將他們的屏幕放置在關卡板5上，檢查他們的繪圖是否有效，並記錄獲得的經驗值以及收集到的獎勵或懲罰標記。但要當心陷阱！

一個世界中的每一層都已經挑戰完後，獲得最多經驗值的玩家贏得遊戲勝利。

遊戲準備

每位玩家拿取一個角色標記1和相應的計分標記2，一支可擦筆3以及一張屏幕4。屏幕需要放置在墊板5上（白色面朝上）。

將臺墊6放置在遊戲臺7上。堆疊計分標記，最下面是最年輕玩家的標記，最上面是最年長玩家標記。將遊戲臺放置在桌面中央，儘量離每位玩家的距離相等。將沙漏8放置在遊戲臺旁容易被玩家們看到的位置。正面朝下隨機堆放獎勵標記9。以同樣的方式堆疊懲罰標記10。

第一堆稱為獎勵堆，第二堆稱為懲罰堆。

選擇七個世界11（一號至七號世界）之一，並將該世界的第一層放置在遊戲臺上。

七個世界是按照由易到難升序編號的。我們建議第一次遊戲時使用一號世界，之後再逐步體驗其他世界。

遊戲階段

遊戲開始前，你必須選擇一個遊戲模式：普通模式或街機模式（更具挑戰性）。以下規則適用於普通模式（街機模式的相關說明在第八頁）。

玩家各自觀察一下當前要馬上挑戰的關卡，熟悉當前任務。

階段1：挑戰關卡

每層關卡都按照以下三個步驟來挑戰：

1 擺放惡作劇（掃帚、香蕉皮、蚊子）

每位玩家可以將自己任意多個惡作劇標記分配給一個或多個對手，或使用對自己生效的惡作劇。分數最高的玩家最先作決定。之後其他玩家按照分數的高低來行動。

2 任務

在這個階段中，任何懲罰標記的效果將自動激活。

將時間沙漏翻轉。所有玩家可以開始塗鴉。大家有三十秒時間在屏幕上畫出任務所需的圖形。當時間耗盡時，所有玩家必須停止塗鴉。然後結算得分。

注意： 時間耗盡前，玩家可以任意擦除部份或所有塗鴉。

3 計分

當前分數最高的玩家將他的屏幕放置在當前關卡板頂，並檢查他的塗鴉是否有效。有效的塗鴉將能帶來經驗值收獲。

之後根据分数高低，其他玩家依次計分。

注意： 第一關計分時，計分標記位於標記堆最頂上的玩家先計分，然後以此方式其他玩家逐個計分。

階段2：下一層關卡

如果有任何獎勵或懲罰標記在某一層關卡中使用過了，將其正面朝下塞到獎勵或懲罰標記堆底。

然後從遊戲臺上卸下當前結束了的關卡，並裝上下一層關卡。新的關卡應相對於原來的關卡順時針旋轉90°。

之前的關卡方向　　新的關卡方向

注意： 每位玩家只能按照他們各自的視角來塗鴉，之後將屏幕裝上關卡板時不需要旋轉他們的屏幕。

階段3：遊戲結束

按照同樣的流程玩完所選擇的世界中的所有關卡。當遭遇過魔王首領後，最後一層關卡結束時，獲得最多經驗值的玩家獲勝。

塗鴉

塗鴉類型

玩家將在任務過程中作出三種不同類型的塗鴉：

有效的塗鴉

一個塗鴉必須滿足以下三項要求才視為有效：

- 塗鴉絕不能出現相交或分叉。如果某個塗鴉出現了這種情況則是無效的。只有有效的塗鴉才能計分。

- 如果屏幕中出現了任務框中沒有的塗鴉類型，則該玩家此關卡中的所有塗鴉都無效。該玩家無法在此關卡中獲得任何經驗值。
- 塗鴉的次數不允許超過任務框中所示的最多數量。若有玩家超過了則他在此關卡中的所有塗鴉無效。該玩家無法在此關卡中獲得任何經驗值。

任務框

每層關卡底部都會有一個任務框，顯示該層關卡的任務：主要任務和支線探險。

任務框 包含：

數字 1 表示這種類型的塗鴉一位玩家最多可以塗繪多少次。

任務圖標 2 表示這層關卡的任務類型。

注意：某些關卡需要玩家完成多種任務。

經驗值星星 3 的數量表示每次成功執行這項任務所獲得的經驗值。

主要任務 4 中的指定標記 5 表示該任務所對應的圖標。

探險框 包含：

支線探險 1 中的指定圖標 2 表示需要去觸碰的圖標或需要去躲避的陷阱圖標。

經驗值星星 3 的數量表示當有效塗鴉觸碰指定圖標所獲得或失去的經驗值。

注意：任務框和探險框是相互獨立的。也就是說玩家即使沒有完成主要任務，也可能會獲得或失去支線探險的分數。

四種任務類型

鏈接：玩家需要用一條線條來鏈接兩個任務圖標。（ 或 ）。

如果線條開始於一個任務圖標，結束於另一個任務圖標，則鏈接任務成功。

例如：

在第2.6關卡，其中一個任務是鏈接每個鐘乳石（ ）至企鵝的船上，一共三個鐘乳石。

移動：玩家只要涂繪一條起始於任務圖標的線條，一次移動任務就算成功。移動任務對線條結束於什麼位置沒有要求。

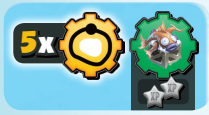
例如：

在關卡4.1中，主要任務是從起始區域開始，自由穿梭於這層關卡。

圓環任務：玩家需要圈住每一個任務圖標。

每個封閉圈（無論形狀）必須圈住任務顯示的圖標。圓環不能與圖標有任何重合部份。

例如：

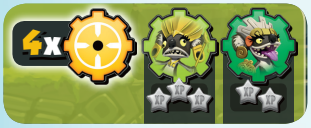


在2.2關卡，主要任務是圈住每箱魚圖標，一共有五箱魚（ ）。

點標：玩家必須在各自屏幕上塗鴉一個點。

每個點必須觸碰到任務圖標，點標任務才算成功。

例如：



在3.1關卡，主要任務是點中祭司和三個戰士。

30秒圖標：一些關卡會出現30秒任務圖標。在這些情況下，玩家可以觀察當前關卡30秒（通過沙漏計時）。當時間耗盡後，將關卡板翻面（玩家不能再看了）。重新計時，玩家必須憑記憶在各自的屏幕上塗鴉。計分的時候再將關卡板按照原來的方向翻面放回遊戲臺上。

獲得和失去經驗值

通過任務框獲得的經驗值

每成功完成一個任務可以獲得與經驗值星星數量相等的經驗值。

如果任務圖標在關卡中只存在一個則淺綠色 顯示。如果圖標存在多個則深綠色 顯示。

玩家可以多次完成的任務（例如： ），其中每次任務所對應的圖標（深綠色顯示）必須是不同的。

例如：

線條1和2只能計2分，而不是4分，因為兩條線都鏈接了同一個鐘乳石。

線條3計2分。

3個鏈接任務中完成了2個，玩家因此一共獲得了4分。

通過探險框獲得或失去的經驗值

觸碰到綠色探險圖標可以獲得相應數量的經驗值。即使有多個有效塗鴉觸碰到同一圖標，也只能計一次分。

每有一個有效塗鴉觸碰到一個紅色探險圖標所示的陷阱時，玩家將失去陷阱所示數量的經驗值。

如果一個有效塗鴉觸碰到骷髏探險圖標時，這位玩家在這層關卡中將無法獲得任何經驗值。

計算分數

一位玩家的得分等於他通過主要任務和支線探險獲得的經驗值總和減去失去的經驗值。

在計算完得分後，玩家將他們在計分槽上的計分標記前進相應數量的格數。如果一位玩家的計分標記將與另一位玩家的處於同一格時，則將其移動到下一個空格處。

如果一位玩家在關卡中的得分是負數的，他不會倒扣分數。計分標記停留在原地就可以了。

注意：只有有效的塗鴉才能計分（見第四頁——有效塗鴉）。

例如：

該玩家將他在的計分標記前進4格。

標記說明

中立物體

中立物體

觸碰中立物體不會獲得經驗值：

1. 關卡信息框。
2. 主要任務和支線探險之外的場景物體。
3. 任務框。

物體輪廓

有些任務框中只顯示了主要任務或支線探險圖標的一部分。但在執行任務時圖標的所有部份都應考慮。

注意：一個物體的陰影部份不算作物體的一部份，在計分時應無視。

物體種類

一些相同種類的探險物體因為圖像細節不同，在外觀上並非完全相同。但計分時，所有屬於同一種類的標記都視為相同的，即使他們和探險框中所示的圖標看上去有略微不同。

獎勵和懲罰標記

在一些關卡中，玩家會獲得獎勵和懲罰標記。

獲得獎勵和懲罰標記

在計分階段，只要一個有效塗鴉觸碰到一個獎勵標記，該玩家獲得一個獎勵標記。類似地，只要一個有效塗鴉觸碰到一個懲罰標記（無論是有效塗鴉還是無效塗鴉）玩家都將獲得一個懲罰標記。

當玩家獲得一個獎勵或懲罰標記時，從相應的標記堆頂摸取一個標記，並正面朝上放置在面前。如果玩家擁有了相同的兩個或以上懲罰標記，他只能保留一個，將其他的正面朝下放回懲罰標記堆底。

注意： 每個圖標只會讓玩家獲得一個獎勵或懲罰標記，即使這個圖標被一個或多個塗鴉觸碰到。

獎勵標記

有5種不同的獎勵，分為兩類：惡作劇和能量爆發。

● 惡作劇

惡作劇獎勵將在擺放惡作劇獎勵時使用（見第三頁）。

香蕉皮：擁有香蕉皮的玩家可以將其拋到一位對手的屏幕上。一位屏幕上有香蕉皮的玩家不允許使香蕉皮移動或旋轉屏幕。在當前關卡中，香蕉皮所在處不允許受害玩家塗鴉。

注意： 香蕉皮是拋到對手平放固定的屏幕上，而不是精確地放上去。如果香蕉皮沒拋到屏幕上，玩家可以重新拋。

蚊子：擁有蚊子的玩家可以將其給一位對手。拿到蚊子標記的玩家必須將其放在可擦筆末端，保持平衡。他在塗鴉時，蚊子標記不能掉落。如果掉落了玩家必須重新將其放回可擦筆上，然後再開始塗鴉。

掃帚：擁有掃帚的玩家可以將他的任意一個懲罰標記傳給其他一位玩家。

注意： 掃帚不能用來清除惡作劇標記！

● 能量爆發

能量標記在計分時使用（見第三頁）。

神盾：擁有神盾的玩家可以選擇避免一次陷阱造成的經驗值損失。如果一位玩家觸碰到多個陷阱，他們可以選擇避免哪一個陷阱（即使所選陷阱有多個塗鴉觸碰到）。

XP：擁有XP的玩家可以在計分階段棄掉它，然後計分標記前進額外兩格。

懲罰標記

在下個關卡的任務步驟（見第三頁）中，每位玩家遭受的懲罰標記將被激活，並持續整一個沙漏的時間。

有五種不同的懲罰。

抽了根筋：受到抽了根筋懲罰的玩家必須保持他的手臂筆直來塗鴉，手肘不能彎曲。

注意： 受到抽筋懲罰的玩家不允許站立起來塗鴉。

鷹爪神功：受到鷹爪神功懲罰的玩家必須只能用大拇指和小拇指來夾住可擦筆塗鴉。

天旋地轉：受到天旋地轉懲罰的玩家必須將他們的墊板翻到彩色面，然後再將屏幕放上。下一次計分後墊板翻回正常（白色）面。

百變大咖：受到百變大咖懲罰的右撇子玩家必須用左手來塗鴉，左撇子玩家則用右手。

獨眼戰士：受到獨眼戰士懲罰的玩家必須閉上一隻眼睛。

懲罰標記和惡作劇標記的效果是可以疊加的。

鑰匙和籠子

某些關卡中有一個鑰匙和一個籠子。如果一個有效的線條觸碰到鑰匙以及籠子，該玩家獲得籠子中的經驗值。

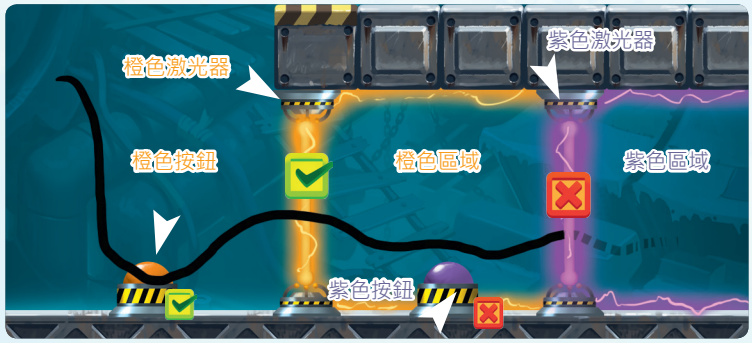
注意：不需要觸碰到籠子中的經驗幣。觸碰到籠子的任意部份就可以了。

按鈕和激光器

在關卡6.1、6.5和7.2中，一些區域被光柵所分割，並且存在一個相同顏色的激光器。

玩家的線條不能通過這些區域，除非激光器和光柵被解除。為解除它們，玩家的線條必須在進入區域前觸碰到對應的開關。

如果玩家線條穿越未解除激活狀態的激光器和光柵，計分前超出交點處的線條全部擦除。



小精靈和隱藏關卡

細心的玩家會發現調皮的小精靈躲藏在一些關卡中。計分階段，如果一個有效的塗鴉觸碰到一個小精靈，該玩家將觸發以下規則（其他玩家與此無關）：

1. 選擇隱藏關卡板的一面，並在下一位玩家計分前立即挑戰這層關卡。
2. 將他們的角色標記放置在指定位置 1，然後將其彈出。
3. 如果他的標記彈出關卡板外則該玩家在這裡無法獲得經驗值，否則，只要有任何一部分標記留在關卡中的話玩家就可以得分。

食人墻（1號隱藏關卡）

角色標記所觸碰到的所有格子中最大的數字即是該玩家獲得經驗值。如果角色標記觸碰到食人花所在格 2，則該玩家在這裡無法獲得經驗值。

藏寶海灘（2號隱藏關卡）

玩家獲得的經驗值等於角色標記所觸碰到的所有罐子價值總和。

街機模式

每個新關卡開始計時前，翻開懲罰標記堆頂的一個懲罰標記。這個懲罰標記對所有玩家都造成影響。這個懲罰被稱為共同懲罰，會和個人懲罰效果疊加。如果一位玩家擁有與當前共同懲罰相同類型的懲罰標記，則他必須立即將他的標記放回懲罰標記堆底。

翻译：金属城堡
排版&校对：金属城堡

ASMODEE中國品牌店地址：
上海市黃浦區河南南路489號香港名都319室

更多遊戲和服務盡在
www.asmodee.com.cn

2014-1/LIBQUML2/AMI001