



INLEIDING

De slechteriken hebben de controle over ons prachtige koninkrijk overgenomen en het is een puinhoop! Je moet de wereld redden, en snel! Laat ons samen deze dappere, rollende ridder leiden door dit turbulente avontuur, bezaaid met valkuilen en wendingen.

DOEL VAN HET SPEL

Help de ridder om aan het einde van elke kaart te geraken door vallen en obstakels te vermijden. Een pad van licht zal hem leiden. Als je aan het einde van de laatste kaart van je spelmodus aankomt met nog minimaal één leven, win je het spel.



SPELVOORBEREIDING

- Neem de kartonnen houder met het spelmateriaal uit de doos. Deze houder kan nu worden gebruikt om het materiaal op te slaan.
- Plaats de onderkant van de doos in het midden van de tafel.
- Plaats de 4 hendels in de 4 inkepingen van de onderkant van de doos (zie de afbeelding hieronder).
- Plaats het bord met alle vallen bovenop de hendels.
- Kies een van de 2 mogelijke spelwijzen (zie **SPEELWIJZEN**).
- Plaats de eerste kaart van de gekozen wereld op het vallenbord (elke kaart heeft een genummerde achterkant).
- Plaats de spelonderdelen (bogen, hindernissen, rotsblokken, dynamietstaven, bewakers of schurken) zoals op de kaart aangegeven en plaats de ridder op het veld dat overeenkomt met het nummer van de kaart.



boog



rots



kleine hindernis



grote hindernis



dynamietstaaf



bewaker



schurk

- Kies een van de 3 moeilijkheidsgraden en plaats het 'hartje' op het overeenkomstige vierkant van de levensteller (zie paragraaf **LEVENS KIEZEN**).

De ridder is nu klaar om op avontuur te gaan.



INHOUD

- 1 bord met vallen
- 4 hendels
- 20 landschappen van 4 soorten werelden
- 1 rollende ridder

- 8 obstakels (2 bogen, 2 grote hindernissen, 2 kleine hindernissen en 2 rotsblokken)
- 9 vallen (4 dynamietstaven, 4 bewakers genummerd van 1 tot 4 en 1 schurk)
- 1 levensteller (3 moeilijkheidsniveaus)
- 1 'hart'-steen
- 1 "Spelbewaarder"



SPEELWIJZEN

KLEINE ZOEKTOCHT

Om het spel te winnen, moeten de spelers de ridder helpen om een wereld die uit 5 kaarten bestaat te doorlopen om aan het einde veilig en gezond aan te komen. Er zijn 4 soorten werelden:

- De kust: kaarten met een groene achterkant genummerd van 1 tot 5,
- De bergen: kaarten met een blauwe achterkant genummerd van 6 tot 10,
- De omgeving van het kasteel: kaarten met een rode achterkant genummerd van 11 tot 15,
- Het kasteel: kaarten met een bruine achterkant genummerd van 16 tot 20.

De moeilijkheidsgraad neemt toe van de ene wereld naar de volgende. Wanneer de spelers succesvol een wereld hebben afgewerkt, kunnen ze met de volgende verder gaan (of dezelfde wereld opnieuw spelen) door hun aantal levens opnieuw op de beginwaarde te zetten.

GROTE ZOEKTOCHT

- Om het spel te winnen, moeten spelers de ridder helpen het universum te redden en alle 20 kaarten te doorkruisen. Als het spel wordt onderbroken, kan de Spelbewaarder worden gebruikt (zie **JE SPEL OPSLAAN**).

HOE TE SPELEN

Nadat de kaarten en onderdelen zijn gemonteerd, plaatsen de spelers zich rond het bord, waar ze de 4 hendels gemakkelijk kunnen bedienen.

- Met 4 spelers moet elke speler 1 hendel bedienen.
- Met 3 spelers moeten 2 spelers 1 hendel bedienen en 1 speler moet 2 hendels bedienen.
- Met 2 spelers moet elke speler 2 hendels bedienen.

De ridder moet in de missie slagen die op de kaart staat om naar de volgende te gaan.

Spelers wordt sterk aangeraden met elkaar te overleggen en met elkaar af te spreken hoe ze met hun hendels het speelbord bewegen om de ridder voorwaarts te kunnen bewegen.

OPMERKING: Laat spelers eerst een beetje oefenen op de eerste kaart aan het begin van elk spel. De kleurtjes aan de binnenkant van de doos kunnen spelers helpen om beter met elkaar af te spreken.

Zodra de ridder het einde van een kaart heeft bereikt, verwijderen spelers de spelonderdelen en de kaart op het bord. Vervolgens plaatsen ze de volgende kaart op het bord met de vereiste spelonderdelen.

SOORTEN MISSIES

In je zoektocht om het koninkrijk te bevrijden, zijn er 6 verschillende soorten doelen die je volgens de kaarten kunt uitvoeren. Bepaalde kaarten mengen meerdere doelen:

- **SIMPELE PADEN:** volg het pad van het licht zonder in valstrikken te vallen. Als de ridder het pad van het licht verlaat, moet hij terugkeren naar de plek waar hij het heeft verlaten.
- **PADEN MET DYNAMIET:** volg het pad van het licht zonder in valstrikken te vallen en zonder dynamiet omver te werpen.

- **DE BEWAKERS:** duw de bewakers in de vallen.
- **DE GENUMMERDE BEWAKER:** duw de bewakers in de bijbehorende genummerde vallen (bewaker nummer 1 in val 1 enz.).
- **DE SCHURK:** ruim eerst de bewakers op (genummerd of niet) en duw de schurk vervolgens in de val van zijn kleur.
- **EXPLOSIEF EINDE:** twee kaarten vereisen dat je dynamietstaven op een speciale manier gebruikt (dynamietpictogram op de achterkant van deze 2 kaarten):



A. KAART NR. 10: Om naar de volgende kaart te gaan, moet je een dynamietstaaf voor het bordje met "11" duwen om de deur op te blazen.



B. KAART NR. 20: Eerst de bewakers en de schurk wegwerken, en dan alle dynamietstaven in het gat van de schurk duwen. Plaats tenslotte de ridder op de troon van de schurk om het koninkrijk te redden!



LEVENS KIEZEN

Spelers kunnen aan het begin van het spel de moeilijkheidsgraad kiezen door het 'hartje' op het overeenkomstige niveau te plaatsen:

- Eenvoudig (groene achtergrond): spelers beginnen met 5 levens (plaats het 'hartje' op nummer 5), ze kunnen maximaal 8 levens hebben.
- Normaal (blauwe achtergrond): spelers beginnen met 4 levens (plaats het 'hartje' op nummer 4), ze kunnen maximaal 6 levens hebben.
- Moeilijk (rode achtergrond): spelers beginnen met 3 levens (plaats het 'hartje' op nummer 3), ze kunnen maximaal 4 levens hebben.

Voor elk leven dat wordt gewonnen of verloren, verplaatsen spelers het 'hartje' op dit levensspoor.

LEVENS VERLIEZEN

Er gaat een leven verloren als de ridder:

- in een val valt,
- een dynamietstaaf omverloopt of deze in een val duwt,
- een bewaker of de schurk in de verkeerde val duwt,
- de schurk in de juiste val duwt voordat alle bewakers worden opgeruimd,
- omver valt.

Als een bewaker of de schurk in een gat valt zonder door de ridder te worden geduwd, gaat er ook een leven verloren.

De ridder zet zijn missie gewoon voort, behalve wanneer hij in een val valt of omver valt. Hij gaat terug naar de beginpositie en moet het pad opnieuw afleggen.

Uitzonderlijk geval: Kaarten nr. 10 en nr. 20 moeten perfect worden uitgevoerd. Als de ridder een enkele fout maakt, verliest hij een leven en moet hij de kaart opnieuw starten door alle onderdelen terug te plaatsen.



LEVENS WINNEN

Voor bepaalde kaarten kan een leven worden gewonnen als de ridder erin slaagt om een hartsymbool te bereiken.



JE SPEL OPSLAAN

Als spelers hun spel willen onderbreken, kunnen ze hun status opslaan en later terug beginnen waar ze gestopt waren. Hiervoor duiden ze op de "Spelbewaarder" het nummer van de kaart en het aantal resterende levens aan.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel kan op twee manieren eindigen:

1° BEVRIJD: de ridder voltooit met succes de laatste kaart van de gekozen speelwijze met nog minstens 1 leven op het levensspoor en de spelers winnen het spel.

2° GAME OVER: als het levensspoor op nul komt, is het Game Over. Het spel wordt gestopt en spelers moeten opnieuw starten vanaf het begin van hun gekozen speelwijze.

VARIANTE: Tegen de klok...

Voeg nog meer spanning toe aan het avontuur!

Elke kaart moet binnen een bepaalde tijd worden voltooid.

Als de ridder het einde niet op tijd haalt, verliest hij een leven. In dat geval moet de ridder terug worden gezet naar de beginpositie van de kaart en moeten alle onderdelen op hun oorspronkelijke plaats worden teruggezet. Het spel herbegint door de timer opnieuw te starten.

Als de ridder aan het einde van de laatste kaart van de gekozen speelwijze arriveert met minstens één leven, is het spel gewonnen!

OKÉ, MAAR WAAR IS DE TIMER?

Met onderstaande QR-code kunnen spelers een app openen waarmee ze aan het begin van de kaarten een timer kunnen starten.

Deze app is compatibel met smartphones en tablets (zowel IOS als Android).



VARIANTE: HELDEN-modus

Wanneer de ridder een leven verliest, gaat hij terug naar de startpositie van de kaart. De spelonderdelen worden eerst op hun plaats teruggezet zodat de ridder moet herbeginnen.

OPMERKING: til het bord op om de onderdelen die in de vallen zijn gevallen te kunnen terugnemen.

VARIANTE: Eenzame ridder

De wereld alleen redden is mogelijk! Je moet alleen maar je behendigheid bewijzen door de 4 hendels helemaal zelf te bedienen.



INTRODUCTION

Les méchants ont pris le contrôle de notre beau royaume et c'est une vraie pagaille ! Vite ! Il faut sauver le monde ! Tous ensemble, guidons ce brave chevalier à roulette à travers cette aventure mouvementée, semée d'embûches et de rebondissements.

BUT DU JEU

Aidez le chevalier à atteindre l'arrivée de chaque carte en évitant les pièges et obstacles. Un fil de lumière lui montre la voie. Si vous parvenez à l'arrivée de la dernière carte de votre mode de jeu avec au moins une vie restante, vous gagnez la partie.



MISE EN PLACE

- Retirer l'insert en carton de la boîte contenant tout le matériel. L'insert peut être réutilisé comme rangement.
- Disposer le dessous de la boîte au centre de la table.
- Placer les 4 leviers dans les 4 encoches du dessous de la boîte (voir image ci-dessous).
- Placer le plateau à pièges sur les leviers.
- Choisir le mode de jeu parmi les 2 proposés (voir **MODES DE JEU**).
- Placer la première carte du monde choisi sur le plateau (chaque carte est numérotée au dos).
- Positionner les éléments du jeu tels qu'indiqués sur la carte (arches, barrières, rochers, dynamites, gardes, Vilain) et le chevalier sur le panneau correspondant au numéro de la carte.



arche



rocher



petite barrière



grande barrière



dynamite



garde



Vilain

- Choisir le mode de difficulté parmi les 3 proposés et placer le marqueur « cœur » sur la case adaptée du compteur de vie (voir paragraphe **GESTION DES VIES**).
- Le chevalier est fin prêt pour l'aventure.



CONTENU

- 1 plateau à pièges
- 4 leviers
- 20 cartes représentant 4 mondes
- 1 chevalier à roulette

- 8 obstacles (2 arches, 2 grandes barrières, 2 petites barrières, 2 rochers)
- 9 pièges (4 dynamites, 4 gardes numérotés de 1 à 4, 1 Vilain)
- 1 compteur de vies (3 niveaux de difficulté)
- 1 marqueur « cœur »
- 1 sauvegarde de jeu



MODES DE JEU

MINI QUÊTE

Pour gagner la partie, les joueurs doivent aider le chevalier à parcourir un monde de 5 cartes et à arriver sain et sauf. Il existe 4 mondes :

- La Côte : cartes à dos vert numérotées de 1 à 5,
- La Montagne : cartes à dos bleu numérotées de 6 à 10,
- Les Abords du Château : cartes à dos rouge numérotées de 11 à 15,
- Le Château : cartes à dos marron numérotées de 16 à 20.

La difficulté est croissante d'un monde à un autre. Lorsque les joueurs ont parcouru un monde avec succès, ils peuvent passer au monde suivant (ou rejouer au même monde) en réinitialisant le nombre de vies.

LA GRANDE QUÊTE

Pour gagner la partie, les joueurs doivent aider le chevalier à sauver le royaume et à parcourir les 20 cartes. Si la partie est interrompue, la sauvegarde de jeu peut être utilisée (voir paragraphe **SAUVEGARDE DE JEU**).

DÉROULEMENT DU JEU

Une fois la carte et les éléments positionnés, les joueurs s'installent de façon à pouvoir aisément manipuler les 4 leviers.

- À 2 joueurs, chacun doit manipuler 2 leviers.
- À 3 joueurs, 2 joueurs doivent manipuler 1 levier et 1 joueur doit en manipuler 2.
- À 4 joueurs, chaque joueur doit manipuler 1 levier.

Le chevalier doit réussir la mission de la carte pour passer à la carte suivante. Les joueurs sont vivement encouragés à communiquer afin de coordonner leurs mouvements et réussir à faire avancer le chevalier en orientant le plateau grâce aux leviers.

NOTE : Il est conseillé de s'entraîner un peu sur la première carte pour toutes premières parties. Des codes couleurs sur les côtés intérieurs de la boîte peuvent aider les joueurs dans leur façon de communiquer entre eux.

Lorsque le chevalier a atteint l'arrivée, les joueurs retirent les éléments de jeu et la carte du plateau. Ils installent ensuite la carte suivante sur le plateau avec les éléments indiqués.

TYPES DE MISSION

Dans votre aventure pour libérer-délivrer le royaume, vous aurez 6 types d'objectifs différents à réaliser selon les cartes. Certaines cartes mixent plusieurs types d'objectifs :

- **PARCOURS SIMPLE :** suivre le fil de lumière sans tomber dans les pièges. Si le chevalier quitte le fil de lumière, il doit retourner à l'endroit où il l'a quitté.
- **PARCOURS AVEC DYNAMITES :** suivre le fil de lumière sans tomber dans les pièges et sans faire tomber les dynamites.
- **LES GARDES :** pousser les gardes dans les pièges.
- **LES GARDES NUMÉROTÉS :** pousser les gardes dans leur piège en respectant les numéros (garde n°1 dans le trou n°1, etc).
- **LE VILAIN :** se débarrasser des gardes (numérotés ou non) puis pousser le Vilain en dernier dans le piège de sa couleur.

• **FIN SPÉCIALE** : 2 cartes demandent d'utiliser les dynamites de façon spéciale (icône dynamite au dos de ces 2 cartes) :



A. CARTEN°10 : Pour pouvoir passer à la carte suivante, vous devez pousser une dynamite devant le panneau II pour faire sauter la porte.



B. CARTEN°20 : Après vous être débarrassés des gardes et du Vilain, poussez toutes les dynamites dans le trou du Vilain une fois qu'il y est tombé. Puis placez le chevalier sur le trône du Vilain pour libérer-délivrer le royaume.



GESTION DES VIES

Les joueurs choisissent leur niveau de difficulté en début de partie et placent le marqueur « cœur » au niveau correspondant :

- Niveau Facile (sur fond vert) : les joueurs débutent avec 5 vies (placer le marqueur sur le 5), ils peuvent avoir au maximum 8 vies.
- Niveau Normal (sur fond bleu) : les joueurs débutent avec 4 vies (placer le marqueur sur le 4), ils peuvent avoir au maximum 6 vies.
- Niveau Difficile (sur fond orange) : les joueurs débutent avec 3 vies (placer le marqueur sur le 3), ils peuvent avoir au maximum 4 vies.

À chaque perte ou gain de vie, le marqueur « cœur » est déplacé sur le compteur de vies.

PERTE DE VIES

Une vie est perdue lorsque le chevalier :

- tombe dans un piège,
- renverse une dynamite ou la fait tomber dans un piège,
- pousse un garde ou le Vilain dans le mauvais piège,
- pousse le Vilain dans le bon piège mais il reste encore au moins un garde,
- tombe à la renverse.

Si un garde et/ou le Vilain tombe dans un trou sans avoir été poussés par le chevalier, c'est une vie en moins.

Le chevalier continue sa mission normalement excepté s'il tombe dans un piège ou tombe à la renverse. Il doit retourner sur le panneau de départ et reprendre le cours de la partie.

Cas exceptionnel : Les cartes n°10 et n°20 doivent être réalisées à la lettre. Si le chevalier fait une seule erreur, il perd une vie et doit recommencer la carte en replaçant tous les éléments.

GAIN DE VIES

Sur certaines cartes, une vie peut être récupérée si le chevalier arrive à toucher une icône « cœur ».

SAUVEGARDE DE JEU

Si les joueurs veulent interrompre la partie, ils peuvent sauvegarder leur progression et reprendre plus tard là où ils se sont arrêtés. Pour cela rien de plus simple : sur la sauvegarde de jeu, sélectionner la carte atteinte et les vies restantes.



FIN DU JEU

La partie peut se terminer de 2 façons.

1° LIBÉRÉ, DÉLIVRÉ : Le chevalier a parcouru la dernière carte du mode de jeu avec succès et il reste au moins une vie sur le compteur. Les joueurs gagnent la partie.

2° GAME OVER : Si le compteur de vies arrive à zéro, c'est « Game Over ». La partie est terminée, les joueurs doivent recommencer au début de leur mode de jeu.

VARIANTE : Avec le temps...

Ajoutons encore un peu de piment à cette aventure !

Chaque carte doit être parcourue en un temps limité.

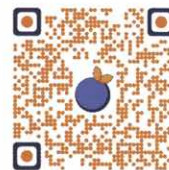
Si le chevalier n'atteint pas l'arrivée à temps, c'est une vie en moins. Dans ce cas, le chevalier doit être replacé sur le panneau de départ de la carte et tous les éléments remis à leur place. La partie peut alors reprendre en relançant le chronomètre.

Si le chevalier termine la dernière carte du mode de jeu avec au moins une vie restante, c'est gagné !

OUI MAIS OÙ EST LE CHRONOMÈTRE ?

Le QR code ci-contre permet aux joueurs d'accéder à une application permettant de lancer un chronomètre en fonction des cartes.

L'application est compatible portable et tablette, IOS et Android.



VARIANTE : Mode Héroïque

Lorsque le chevalier perd une vie, il reprend ensuite sa place sur le panneau de départ. Les éléments de jeu sont remis à leur place pour que le chevalier les affronte à nouveau.

NOTE : pour récupérer les éléments de jeu tombés dans les pièges, soulever le plateau.

VARIANTE : Cavalier seul

Sauver le monde seul, c'est possible ! Il suffit de faire preuve de dextérité et de manier les 4 leviers tout seul.

Mentions et remerciements des auteurs

Nicolas Bourgoïn souhaite remercier Amandine et Jules, sa famille, Alex, Flo et tous les autres amis de la CAL, et bien sûr Jean-François, Cathy et Mimo pour cette belle aventure ! Jean-François Rochas souhaite remercier Catherine, Lucie, Lili ainsi que Nicolas, Amandine et la CAL. Et un grand merci à Mimo qui a concrétisé ce projet.

© 2019 Blue Orange Editions. Slide Quest et Blue Orange sont des marques de Blue Orange Editions, France. Fabriqué en Chine. Développé en France. www.blueorangegames.eu

