



1-4 graczy 6+ wiek 30 min

Obłądny RYCCERZ



WPROWADZENIE

Złoczyńcy porwali księżniczkę! Statek, którym podróżowała, rozbił się na skałach, a następczyni tronu została uprowadzona przez Złego i jego niecnym pomagierów. Połączcie swe siły, aby przeprowadzić dzielnego Obłądnego Rycerza przez pełne niebezpieczeństw krainy i doprowadzić historię do szczęśliwego zakończenia.

CEL GRY

Gracze muszą pomóc rycerzowi przedostać się przez wszystkie poziomy, omijając przy tym pułapki i przeszkody. Muszą też dopilnować, by śmiałek nie zbczył ze świetlistej ścieżki. Jeżeli rycerz dotrze do końca ostatniego poziomu i zachowa co najmniej jedno życie, wszyscy gracze zwyciężają.



PRZYGOTOWANIE

- Wyjmijcie z pudełka kartonową wkładkę, która zawiera wszystkie elementy gry. Wkładka ta może służyć do przechowywania przedmiotów.
- Połóżcie denko pudełka pośrodku stołu.
- Ustawcie cztery dźwignie w przeznaczonych do tego miejscach na brzegach denka pudełka (patrz: obrazek).
- Ułóżcie na dźwigniach plastikową planszę z pułapkami.
- Wybierzcie jeden z dwóch trybów gry (patrz: **TRYBY GRY**).
- Połóżcie na planszy z pułapkami pierwszą mapę wybranego świata (każda mapa ma numerowany tył).
- Przygotujcie przeszkody wskazane na mapie (łuki, barierki, głazy, laski dynamitu, strażników lub Złego) i postawcie rycerza na polu startowym.



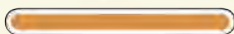
łuk



głaz



mała barierka



duża barierka



laska dynamitu



strażnik



Zły

- Wybierzcie jeden z trzech dostępnych poziomów trudności i połóżcie znacznik serca na liczniku życia – na właściwym polu (patrz: **WYBÓR POZIOMU TRUDNOŚCI**).
- Teraz rycerz jest gotów, by stawić czoła przygodzie.

ELEMENTY GRY

- 1 plansza z pułapkami
- 4 dźwignie
- 20 map obrazujących 4 różne światy
- 1 Obłądny Rycerz
- 1 znacznik serca

- 1 licznik życia (3 poziomy trudności)
- 1 wskaźnik postępu
- 8 plastikowych przeszkód (2 łuki, 2 głazy, 2 małe barierki i 2 duże barierki)
- 9 drewnianych przeszkód (4 laski dynamitu, 4 strażników – ponumerowanych od 1 do 4 – oraz 1 Zły)



TRYBY GRY

MAŁA WYPRAWA

Aby zwyciężyć, gracze muszą pomóc rycerzowi przejść przez 5 map, które tworzą jeden świat, i wraz z bohaterem bezpiecznie dotrzeć do celu. W grze występują 4 światy:

- Wybrzeże: Mapy z zielonym rewersem ponumerowane od 1 do 5.
- Góry: Mapy z niebieskim rewersem ponumerowane od 6 do 10.
- Podzamcze: Mapy z czerwonym rewersem ponumerowane od 11 do 15.
- Zamek: Mapy z brązowym rewersem ponumerowane od 16 do 20.

W kolejnych światach poziom trudności wzrasta. Gdy graczom uda się przejść przez dany świat, mogą udać się do kolejnego albo ponownie przemierzyć ten, który właśnie ukończyli. W obu przypadkach przywracają swoje życie do początkowego poziomu.

WIELKA WYPRAWA

Aby zwyciężyć, gracze muszą pomóc rycerzowi w uratowaniu księżniczki i przeprowadzić go przez wszystkie 20 map. Jeżeli grę trzeba przerwać, jej bieżący stan można zapisać przy pomocy wskaźnika postępu (patrz: **ZAPIS GRY**).

ROZGRYWKA

Po rozłożeniu mapy i rozstawieniu przeszkód gracze ustawiają się wokół planszy – tak, aby móc wygodnie operować czterema dźwigniami.

- W grze czteroosobowej każdy gracz operuje 1 dźwignią.
- W grze trzyosobowej dwóch graczy operuje 1 dźwignią, a jeden gracz – 2 dźwigniami.
- W grze dwuosobowej każdy gracz operuje 2 dźwigniami.

Rycerz musi pokonać wszystkie przeciwności widoczne na mapie, nim zyska możliwość przejścia do następnego wyzwania.

Graczom zaleca się ścisłą współpracę oraz częste dyskusje na temat poruszania planszą w taki sposób, aby jak najlepiej naprowadzić rycerza na cel.

UWAGA: Na początku każdej rozgrywki warto wspólnie poćwiczyć koordynację. Na każdym boku pudełka znajdują się kolory, które pomogą w omawianiu strategii.

Gdy rycerz dotrze do końca mapy, gracze usuwają z niej wszystkie elementy i wymieniają mapę na następną.

TYPY MISJI

Podczas swojej przygody rycerz zmierzy się z sześcioma różnymi typami wyzwań, które mogą występować na mapach w różnych kombinacjach:

- **ŁATWE ŚCIEŻKI:** Podążanie za świetlistą ścieżką, nie wpadając w pułapki. Jeżeli rycerz zboczy ze ścieżki, musi na nią wrócić w tym samym miejscu, w którym ją opuścił.
- **ŚCIEŻKI Z DYNAMITAMI:** Podążanie za ścieżką światła, nie wpadając w pułapki i nie przewracając lasek dynamitu.
- **STRAŻNICY:** Wpychanie strażników w pułapki.
- **PONUMEROWANI STRAŻNICY:** Wpychanie strażników do pułapek o właściwym numerze (strażnik o numerze 1 – do pułapki o numerze 1 itd.).
- **ZŁY:** Pozbycie się strażników, a następnie wepchnięcie Złego do pułapki w jego kolorze.
- **WYBUCHOWY KONIEC:** Dwie mapy wymagają użycia dynamitu w specjalny sposób (na odwrocie tych map znajdują się symbole lasek dynamitu):

A. MAPA 10.: Aby dostać się do następnej mapy, rycerz musi wysadzić wrota prowadzące do 11. krainy – w tym celu musi przesunąć laskę dynamitu tak, by znalazła się przed wrotami.



B. MAPA 20.: Pozbywszy się strażników i Złego, rycerz musi wepchnąć wszystkie laski dynamitu do pułapki, w którą wpadł Zły. Gdy rycerz zasiądzie



na tronie, królestwo zostanie uratowane, a księżniczka ocala!

UWAGA: Na potrzeby gry pułapkami nazywane są otwory w planszy.

WYBÓR POZIOMU TRUDNOŚCI

Na początku rozgrywki gracze mogą wybrać poziom trudności, umieszczając znacznik serca na odpowiednim polu:



- **Łatwy** (zielone tło): gracze rozpoczynają z 5 zyciami (umieszczają znacznik serca na liczbie 5) i w czasie gry mogą mieć najwyżej 8 żyć.
- **Normalny** (niebieskie tło): gracze rozpoczynają z 4 zyciami (umieszczają znacznik serca na liczbie 4) i w czasie gry mogą mieć najwyżej 6 żyć.
- **Trudny** (pomarańczowe tło): gracze rozpoczynają z 3 zyciami (umieszczają znacznik serca na liczbie 3) i w czasie gry mogą mieć najwyżej 4 życia.

Każde stracone i zyskane życie zaznacza się poprzez poruszenie znacznika odpowiednio w lewo lub w prawo.

TRACENIE ŻYCIA

Życie jest tracone, gdy rycerz:

- wpadnie w pułapkę,
- przewróci laskę dynamitu lub wepchnie ją w pułapkę,
- wepchnie strażnika albo Złego w nieodpowiednią pułapkę,
- wepchnie Złego w odpowiednią pułapkę, ale zanim pozbędzie się strażników,
- przewróci się.

Jeżeli strażnik albo Zły wpadną w pułapkę przez przypadek, a nie w wyniku popchnięcia przez rycerza, bohater również traci życie.

Misja trwa, dopóki rycerz nie straci ostatniego życia.



Jeśli rycerz się przewróci albo wpadnie w pułapkę, musi wrócić na pozycję startową i przebyć ścieżkę od nowa.

Wyjątek: Mapy 10. i 20. trzeba przejść bez pomyłek.

Jeśli popełnimy błąd, całą poziom należy rozegrać od nowa.

ZDOBYWANIE ŻYCIA

Na niektórych mapach rycerz może zyskać życie, jeżeli dotrze do miejsca oznaczonego symbolem serca.

ZAPIS GRY

Jeśli gracze chcą przerwać przygodę, mogą zapisać swoje postępy i powrócić do gry za jakiś czas. Aby to zrobić, wystarczy zaznaczyć na wskaźniku: numer aktualnej mapy i liczbę pozostałych żyć.



KONIEC GRY

Gra może zakończyć się na dwa sposoby:

- 1. SŁODKIE ZWYCIĘSTWO:** Rycerz pokonał wszystkie przeszkody na ostatniej mapie w wybranym przez graczy trybie, zachowując co najmniej jedno życie.
- 2. GORZKA PORAŻKA:** Jeżeli znacznik życia wskaże zero, gracze przegrywają. Gra kończy się natychmiast; należy ją wówczas rozpocząć od nowa.

WARIANT: Czas ucieka...

Gracze mogą wzbogacić swoją przygodę o dodatkową szczyptę emocji. W tym wariancie gry mapę należy przemierzyć w określonym czasie. Jeżeli rycerz nie dotrze do celu przed upływem czasu, traci życie. W takim przypadku bohater musi powrócić na pozycję startową; przeszkody należy ustawić na swoich miejscach, a czas – wyzerować. Jeżeli rycerz dotrze do końca ostatniej mapy w wybranym trybie gry, zachowując co najmniej jedno życie, gracze zwyciężają!

NO DOBRZE, ALE GDZIE JEST CZASOMIERZ?

Kod QR znajdujący się obok umożliwi graczom dostęp do dedykowanej aplikacji, która ułatwi odmierzenie czasu, w jakim należy ukończyć mapę. Aplikacja jest kompatybilna z urządzeniami iOS i Android.



WARIANT: Tryb bohatera

Gdy rycerz traci życie, wraca na początek mapy. Wszystkie przeszkody trafiają z powrotem na swoje miejsca, a gracze muszą pokonać je od nowa.

UWAGA: Aby odzyskać przedmioty, które wpadły do pułapek, należy unieść planszę.

WARIANT: Samotny rycerz

Ratowanie świata w pojedynkę też jest możliwe! Gracz musi dowieść swej zręczności i samodzielnie operować wszystkimi 4 dźwigniami.

© 2019 Blue Orange Editions.
Slide Quest, Oblędny rycerz i Blue Orange to znaki zastrzeżone Blue Orange Editions, Francja. Wyprodukowano w Chinach. Zaprojektowano we Francji.
www.blueorangegames.eu



Wydawca: Michał Herman
Tłumaczenie: Marek Baranowski
Opracowanie graficzne i DTP:
Sławomir Bejda
Korekta: Natalia Łyczko

© 2019 Grupa Wydawnicza Foksal sp. z o.o.
ul. Domaniewska 48, 02-672 Warszawa