

Slide QUEST

7+
JAHRE

1-4
Spieler

15-45
Min.

EINFÜHRUNG

Bösewichte haben euer wunderbares Königreich erobert und es versinkt im Chaos! Jetzt müsst ihr die Welt retten! Helft dem mutigen rollenden Ritter gemeinsam, seinen Weg durch dieses turbulente Abenteuer zu finden, das mit Fallen und Hindernissen gespickt ist.

ZIEL DES SPIELS

Helft dem Ritter, in jedem Level das Ziel zu erreichen, indem ihr Fallen und Hindernisse umgeht. Ein leuchtender Pfad zeigt euch den Weg. Wenn ihr das Ziel des letzten Levels des gewählten Spielmodus erreicht und mindestens ein Leben übrig habt, gewinnt ihr.

SPIELAUFBAU

- Nehmt den Kartoneinsatz und das gesamte Material aus der Spielschachtel. Der Einsatz kann zur Aufbewahrung verwendet werden.
- Stellt das Unterteil der Schachtel in die Tischmitte.
- Steckt die 4 Hebel in die 4 Kerben im Unterteil der Schachtel wie unten abgebildet.
- Legt das Spielbrett auf die Hebel.
- Wählt einen der beiden Spielmodi (siehe **SPIELMODUS**).
- Legt den ersten Level-Spielplan der gewählten Spielwelt auf das Spielbrett (Jeder Level-Spielplan ist auf der Rückseite nummeriert).
- Steckt die Spielelemente an ihre Position wie auf dem Level-Spielplan eingezeichnet (Torbögen, Hindernisse, Felsen, Dynamit, Wachen und den Schurken) und stellt den Ritter auf die Nummer des Levels.



Torbogen



Fels



Kleines Hindernis



Großes Hindernis



Dynamit



Wache



Schurke

- Wählt eine der drei möglichen Schwierigkeitsstufen und legt den Herz-Marker auf das entsprechende Feld des Lebenspunkteanzeigers (siehe **LEBENSUNKTE**). Euer Ritter ist bereit für das Abenteuer.



SPIELMATERIAL

- 1 Spielbrett mit Löchern
- 4 Hebel
- 20 Level-Spielpläne mit 4 Welten
- 1 rollender Ritter
- 8 Hindernisse (2 große und 2 kleine, 2 Torbögen, 2 Felsen)
- 9 Fallen (4 Dynamitstangen, 4 Wachen, 1 Schurke)
- 1 Lebenspunkteanzeiger (mit 3 Schwierigkeitsstufen)
- 1 Herz-Marker
- 1 Speichertafel

SPIELMODUS

KLEINES ABENTEUER

Um das Spiel zu gewinnen, müsst ihr dem Ritter helfen, 5 Level (= 1 Welt) zu durchqueren und wohlbehalten ans Ziel zu kommen. Es gibt 4 Welten:

- Die Küste: Level mit grüner Rückseite, nummeriert von 1 bis 5.
- Das Gebirge: Level mit blauer Rückseite, nummeriert von 6 bis 10.
- Das Schlossgelände: Level mit roter Rückseite, nummeriert von 11 bis 15.
- Das Schloss: Level mit brauner Rückseite, nummeriert von 16 bis 20.

Die Schwierigkeit steigt sich mit jeder Welt. Wenn ihr eine Welt erfolgreich abgeschlossen habt, könnt ihr in die nächste Welt vorrücken (oder dieselbe Welt erneut spielen) und eure Lebenspunkte wieder auf den Startwert setzen.

DAS GROSSE ABENTEUER

Um das Spiel zu gewinnen, müsst ihr dem Ritter helfen, das gesamte Königreich zu retten und alle 20 Level zu durchqueren. Wenn ihr eine Partie unterbrechen wollt, könnt ihr das Spiel speichern (siehe **SPIEL SPEICHERN**).

SO WIRD GESPIELT

Setzt euch nach dem Spielaufbau so an den Tisch, dass ihr mühelos die 4 Hebel bedienen könnt.

- Zu zweit bedient jeder Spieler 2 Hebel.
- Zu dritt bedienen zwei Spieler je 1 Hebel und ein Spieler bedient 2 Hebel.
- Zu viert bedient jeder Spieler 1 Hebel.

Der Ritter muss erst das aktuelle Level bewältigen, um das nächste Level zu erreichen. Ihr solltet euch unbedingt absprechen, wie ihr die Hebel bewegt, damit sich das Spielfeld in die richtige Richtung neigt und der Ritter in die gewünschte Richtung rollt.

ANMERKUNG: Ihr solltet ein wenig in Level 1 üben, bevor ihr in euer erstes Abenteuer startet. Die farbigen Markierungen an der Innenseite der Schachtel können euch dabei helfen, euch abzusprechen.

Wenn der Ritter am Ziel angekommen ist, nehmt alle Spielelemente und den Level-Spielplan vom Spielbrett. Legt dann den nächsten Level-Spielplan auf das Spielbrett und steckt die angegebenen Elemente hinein.

ZIELE

Bei eurem Abenteuer, das Königreich zu retten, gibt es sechs verschiedene Ziele in den Levels. In manchen Levels sind es sogar mehrere Ziele gleichzeitig:

- **EINFACHER PFAD:** Folgt dem leuchtenden Pfad, ohne in die Löcher zu stürzen. Wenn der Ritter den Pfad verlässt, müsst ihr ihn an die Stelle zurückrollen, an der er den Pfad verlassen hat.
- **PFAD MIT DYNAMIT:** Folgt dem leuchtenden Pfad, ohne in die Löcher zu stürzen und ohne die Dynamitstangen umzuwerfen.

- **WACHEN:** Schubst die Wachen in die Löcher.
- **NUMMERIERTE WACHEN:** Schubst die Wachen in die Löcher mit der passenden Nummer (Wache Nr. 1 in Loch Nr. 1 usw.).
- **DER SCHURKE:** Schubst erst die Wachen (nummeriert oder nicht) in die Löcher und dann den Schurken in das Loch seiner Farbe.
- **EXPLOSIVES ENDE:** Zwei Level erfordern den besonderen Gebrauch von Dynamit (Dynamit-Symbol auf der Rückseite des Level-Spielplans):



LEVEL NR. 10: Um das Level abzuschließen, müsst ihr eine Dynamitstange direkt vor das Feld II schubsen, um die Tür aufzusprengen.



LEVEL NR. 20: Nachdem ihr die Wachen und den Schurken losgeworden seid, müsst ihr alle Dynamitstangen in das Loch des Schurken schubsen, nachdem er darin verschwunden ist. Rollt dann mit dem Ritter auf den Thron des Schurken, um das Königreich zu retten.

LEBENSUNKTE

Zu Beginn der Partie wählt ihr die Schwierigkeit, indem ihr den Herz-Marker auf das passende Feld des Lebenspunkteanzeigers legt.



- **Einfach (grüner Hintergrund):** Ihr beginnt mit 5 Leben und könnt maximal 8 Leben haben.
- **Normal (blauer Hintergrund):** Ihr beginnt mit 4 Leben und könnt maximal 6 Leben haben.
- **Schwierig (oranger Hintergrund):** Ihr beginnt mit 3 Leben und könnt maximal 4 Leben haben.

Jedes Mal, wenn ihr ein Leben verliert oder erhaltet, verschiebt ihr den Herz-Marker entsprechend auf der Lebenspunkteanzeige.

LEBEN VERLIEREN

Ihr verliert ein Leben, wenn der Ritter:

- in ein Loch stürzt,
- eine Dynamitstange umwirft oder in ein Loch schubst,
- eine Wache oder den Schurken in das falsche Loch schubst,
- selber umfällt.

Wenn eine Wache und/oder der Schurke in ein Loch fällt, ohne vom Ritter geschubst worden zu sein, verliert ihr ebenfalls ein Leben.

Wenn ihr ein Leben verliert, setzt der Ritter sein Abenteuer ganz normal fort, außer wenn er in ein Loch stürzt oder selber umfällt. Dann müsst ihr ihn zurück auf das Startfeld stellen und von vorne beginnen.

Ausnahmefall: Die Level Nr. 10 und 20 müssen exakt erfüllt werden.

Wenn ihr einen einzigen Fehler macht, verliert ihr ein Leben und müsst das Level neu beginnen, nachdem ihr alle Elemente wieder aufgebaut habt.

LEBEN GEWINNEN

In manchen Leveln könnt ihr ein Leben gewinnen, wenn der Ritter ein Herz-Symbol berührt.



SPIEL SPEICHERN

Wenn ihr die Partie unterbrechen müsst, könnt ihr euren Fortschritt speichern und zu einem späteren Zeitpunkt dort weitermachen, wo ihr aufgehört habt.

Das funktioniert ganz einfach: Stellt auf der Speichertafel ein, in welchem Level ihr euch derzeit befindet und wie viele Lebenspunkte ihr habt.



ENDE DER PARTIE

Eine Partie kann auf zwei Arten enden:

1. GERETTET: Wenn ihr mit eurem Ritter das letzte Level des gewählten Spielmodus erfolgreich geschafft und noch mindestens ein Leben übrig habt, habt ihr gewonnen!

2. GAME OVER: Wenn eure Lebenspunkte auf 0 fallen, heißt es „Game Over“. Das Spiel ist zu Ende und ihr müsst von vorne beginnen.

VARIANTE 1: AUF ZEIT

Macht euer Abenteuer noch aufregender!

Ihr müsst jedes Level in einer bestimmten Zeit schaffen.

Wenn der Ritter innerhalb dieser Zeit nicht das Ziel erreicht, verliert ihr ein Leben. In diesem Fall müsst ihr alle Elemente wieder aufbauen und den Ritter zurück auf das Startfeld stellen.

Setzt die Stoppuhr zurück und beginnt das Level von Neuem. Wenn ihr mit dem Ritter das letzte Level eures Spielmodus geschafft und noch mindestens ein Leben übrig habt, habt ihr gewonnen!

OKAY, ABER WO IST DIE STOPPUHR?

Ladet euch die kostenlose App *Blue Orange Companion* für euer mobiles Gerät mit iOS oder Android herunter.

Alternativ könnt ihr eine Stoppuhr mit den in der Tabelle angegebenen Zeiten starten.

Level	Zeit
1	0:40
2	0:40
3	1:00
4	1:00
5	2:00
6	0:40
7	0:40
8	0:50
9	1:30
10	2:00
11	0:50
12	1:00
13	1:30
14	3:00
15	4:20
16	1:30
17	3:00
18	4:00
19	3:00
20	6:00

VARIANTE 2: HELDENMODUS

Wenn ihr ein Leben verliert, muss der Ritter auf das Startfeld zurück. Baut die Spielelemente wieder auf und stellt den Ritter zurück auf das Startfeld.

TIPP: Um die Elemente zurückzuholen, die in die Löcher gestürzt sind, könnt ihr das Spielbrett hochheben.

VARIANTE 3: SOLO-RITTER

Die Welt alleine retten – das ist möglich! Du musst nur dein Geschick unter Beweis stellen und die 4 Hebel ganz alleine bedienen.

© 2019 Blue Orange Editions. Slide Quest und Blue Orange sind Markenzeichen von Blue Orange Editions, Frankreich. Hergestellt in China. Entwickelt in Frankreich.
www.blueorangegames.eu

