

Slide QUEST™



UVOD

Neprijatelji su zauzeli vaše prelepo kraljevstvo i nastao je totalni haos! Vreme je da spasete svet i to brzo! Morate da sarađujete da biste zajedno sproveli hrabrog kotrljačeg viteza kroz sve avanture koje su pred njim!

CILJ IGRE

Pomozite vitezu da stigne do kraja svake mape, tako što će usput izbegavati zamke i prepreke. Staza svetlosti će mu pokazati put. Ukoliko stignete do kraja poslednje mape, a da vam je ostao barem jedan život, pobedili ste!



POSTAVKA

- Izvadite kartonski uložak iz kutije u kojem se nalaze komponente igre. Sada možete u njemu da držite sitnije delove.
- Stavite donji deo kutije na sredinu stola.
- Postavite 4 žute poluge u žlebove sa sve 4 strane donjeg dela kutije (pogledajte sliku).
- Postavite braon tablu sa rupama na 4 žute poluge.
- Izaberite jedan od 2 moguća moda igre (pogledajte **MODOVI IGRE**).
- Postavite prvu mapu izabranog sveta preko braon table (svaka mapa je obeležena brojem na poleđini).
- Postavite komponente naznačene na mapi (kapije, ograde, kamenje, dinamit, čuvare ili Zlikovca) i kotrljačućeg viteza na početnu poziciju - deo mape koji odgovara njenom broju.



kapija



kamen

mala ograda

velika ograda



dynamit



čuvare



Zlikovac

- Odaberite jednu od tri težine igre i postavite srce na odgovarajuće polje na obeleživaču života (pogledajte pasus **BROŽIVOTA**).

Vitez je sada spreman da krene u avanturu.

KOMPONENTE

- 1 braon tabla sa rupama
- 4 žute poluge
- 20 mapa podeljenih u 4 sveta
- 1 kotrljačući vitez

- 8 prepreka (2 kapije, 2 velike ograde, 2 male ograde i 2 kamena)
- 9 zamki (4 dinamita, 4 čuvara obeležena brojevima od 1 do 4 i 1 Zlikovac)
- 1 obeleživač života (3 nivoa težine)
- 1 srce
- 1 tabla za čuvanje igre



MODOVI IGRE

MALA AVANTURA

Da bì pobedili igru igrači moraju da pomognu kotrljačućem vitezu da bezbedno pređe 5 mapa koje čine prvi svet. Postoje 4 sveta:

- Obala: mape sa zelenom pozadinom i brojevima od 1 do 5,
- Planina: mape sa plavom pozadinom i brojevima od 6 do 10,
- Podnožje zamka: mape sa crvenom pozadinom i brojevima od 11 do 15,
- Zamak: mape sa braon pozadinom i brojevima od 16 do 20.

Težina se povećava od jednog do drugog sveta. Kada igrači uspešno završe jedan svet, mogu da pređu na sledeći ili ponovo da igraju isti.

VELIKA AVANTURA

- Da bi pobedili igru, igrači moraju da spasu svet tako što će preći svih 20 mapa. Ukoliko želite ili morate da prekinete igru, možete da je snimite (pogledajte pasus **SNIMANJE IGRE**).

TOK IGRE

Kada ste postavili igru, igrači bi trebalo da sednu oko table tako da svi mogu lako da koirste 4 poluge.

- U partiji sa 4 igrača, svaki igrač koristi 1 polugu.
- U partiji sa 3 igrača, 2 igrača koriste po 1 polugu, 1 igrač koristi 2 poluge.
- U partiji sa 2 igrača, svaki igrač koristi po 2 poluge.

Vitez mora da završi zadatak na mapi kako bi prešao na sledeću mapu. Preporučujemo da igrači komuniciraju međusobno kako bi uspešno pomogli vitezu da obavi zadatak.

NAPOMENA: Savetujemo da igrači pre početka svake partie vežbaju na prvoj mapi.

Kada igrači završe jednu mapu, treba da sklone sve komponente sa mape, a zatim i mapu sa table i postave novu mapu i sve potrebne prepreke i zamke.

TIPOVI MISIJA

Na svojoj misiji da oslobođe kraljevstvo naići ćete na različite izazove u zavisnosti od mape. Određene mape kombinuju više različitih izazova:

- **JEDNOSTAVNA STAZA:** Pratite stazu svetlosti i pazite da vitez ne upadne u zamke. Ukoliko skrene sa staze svetlosti, morate da vratite viteza na mesto sa kog je skrenuo sa puta,
- **STAZA SA DINAMITOM:** Pratite stazu svetlosti i pazite da vitez ne upadne u zamke i da ne sruši dinamit,
- **ČUVARI:** Gurnite čuvare u zamke,
- **ČUVARI SA BROJEVIMA:** Gurnite čuvare u odgovarajuće zamke (čuvara 1 u zamku 1, itd),
- **ZLIKOVAC:** Otarasite se čuvara (sa ili bez brojeva), a zatim ubacite Zlikovca u odgovarajući zamku (onu koja je iste boje kao i on),
- **EKSPLORIZIVNA ZAVRŠNICA:** Dve mape zahtevaju da dinamit koristite na specijalan način (na poleđini mape se nalazi simbol dinamita):

A. MAPA BR. 10: Da biste prešli na sledeću mapu, morate da gurnete dinamit do vrata mape br. 11 da biste ih otvorili.



B. MAPA BR. 20: Nakon što ste se otarasili čuvara i Zlikovca, gurnite sav dinamit u istu zamku u koju se gurnuli Zlikovca. Zatim postavite viteza na presto i spasite kraljevstvo!



BROJ ŽIVOTA

Igrači biraju težinu igre na početku tako što stavljuju srce na odgovarajuće polje na obeleživaču života. Nivoi težine su:

- **Lako (zelena pozadina):** Igrači kreću sa 5 života (postavite srce na broj 5), a maksimalno mogu da imaju 8 života.
- **Normalno (plava pozadina):** Igrači kreću sa 4 života (postavite srce na broj 4), a maksimalno mogu da imaju 6 života.
- **Teško (crvena pozadina):** Igrači kreću sa 3 života (postavite srce na broj 3), a maksimalno mogu da imaju 4 života.

Za svaki život koji dobiju ili izgube, igrači pomeraju srce u odgovarajućem smeru na obeleživaču života.



GUBLJENJE ŽIVOTA

Život se gubi kada vitez:

- upadne u zamku,
- sruši dinamit ili ga gurne u zamku,
- gurne čuvara ili Zlikovca u pogrešnu zamku,
- gurne Zlikovca u zamku pre nego što se otarasio svih čuvara,
- prevrne se.

Ukoliko Zlikavac ili čuvar upadnu u zamku, a da ih nije gurnuo vitez, gubi se život.

Vitez nastavlja svoju misiju normalno osim kada upadne u zamku ili se prevrne. Ako se to desi, vraća se na početak mape i kreće iz početka.

Iuzetak su **mapa br. 10 i br. 20**. Koje moraju da se odigraju savršeno. Ukoliko na ovim mapama napravite bilo kakvu grešku, gubite život i morate da počnete mapu iz početka. Vratite sve komponente na njihovo mesto.

DOBIVANJE ŽIVOTA

Na nekim mapama možete da dobijete život, ako uspete da dovedete viteza do simbola srca.



SNIMANJE IGRE

Ukoliko želite da napravite pauzu, možete da snimite gde ste stali i da nastavite kasnije. To ćete da uradite veoma jednostavno. Sve što treba je da na tabli za čuvanje igre obeležite nivo i preostali broj života.

KRAJ IGRE

Igra može da se završi na dva načina:

1. POBEDA: Ukoliko vitez stigne do kraja poslednje mape odabranog moda igre, sa barem jednim životom, pobedili ste!

2. PORAZ: Ako izgubite sve živote izgubili ste. Igra se završava i igrači moraju da krenu od početka.

VARIJANTA: Sat otkucava...

Učinite vašu avanturu još uzbudljivijom! Svaku mapu morate da završite za određeno vreme. Ukoliko vitez ne stigne do kraja na vreme, gubi život. Vratite viteza na početak, vratite sve komponente na svoje mesto, resetujte tajmer i krenite iz početka.

Ukoliko vitez stigne do kraja poslednje mape odabranog moda igre, na vreme, sa barem jednim životom, pobedili ste!

GDE JE TAJMER?

Skenirajte QR kod i skinite aplikaciju sa tajmerom za vaš pametni telefon ili tablet. Pokrenite vreme kada počnete da igrate.

Aplikacija je kompatibilna sa iOS i Android operativnim sistemima.



VARIJANTA: Herojska misija

Kada izgubite život, vratite viteza na početak mape. Sve vratite u svoj prvobitni položaj i krenite iz početka.

NAPOMENA: Da biste izvadili sve što je palo u zamke, podignite braon tablu.

VARIJANTA: Usamljeni vitez

Da li možete sami da spasete sveta?! Samo morate da dokažete da ste dovoljno spretni da upravljate sa sve 4 poluge.

© 2019 Blue Orange Editions. Slide Quest i Blue Orange su zaštitni znakovi firme Blue Orange, Francuska. Proizvedeno u Kini. Dizajnirano u Francuskoj. www.blueorangegames.eu

Uvoznik za Srbiju: MIPL, Pridemage Games, Josifa Runjanina 3, 21000 Novi Sad.
www.drustveneigre.rs

