Règles

Dans The Quest Kids, de deux à quatre héros vont partir explorer la grotte magique de Tolk pour trouver un trésor, effrayer les méchants, accomplir des quêtes et découvrir des objets magiques, tout en aidant leurs amis tout au long de l'aventure.
Le héros avec le plus grand nombre d'étoiles à la fin de l'aventure est victorieux !

Mise en place

Tous les joueurs choisissent un personnage, son standee, le plateau de jeu correspondant, 3 cartes de Santé et 1 carte Quête. Placez-les ensuite sur vos plateaux de jeu respectifs.

Chaque joueur prend ensuite 1 carte de Compétence en fonction de son personnage :

SKYLAR : 1 Force

NOAH : 1 Force

CRASH : 1 Magie

IVY :1 Sagesse

Mélangez toutes les tuiles Donjon et placez au hasard les tuiles de Donjon vertes et grises dans les quatre pièces sur le côté gauche du plateau et les Tuiles de Donjon rouges dans les trois pièces sur le côté droit du plateau.

Mettez toutes les tuiles de Trésor dans le sac au Trésor et placez les cartes de Compétences, les cartes de Quêtes et les cartes d'Entraide sur les emplacements prévus à cet effet sur le plateau de jeu. Placez les figurines choisies par les joueurs à l'entrée du donjon. Le joueur qui s'est le plus récemment lancé dans une aventure joue en premier.

Comment jouer ?

Les joueurs se déplacent chacun leur tour dans la grotte de Tolk. A chaque tour, un joueur peut soit explorer une nouvelle tuile Donjon ou visiter une tuile Donjon déjà explorée. Les joueurs peuvent se déplacer vers n'importe quelle Tuile Donjon inexplorée adjacente à une Tuile déjà explorée.

Il y a trois couleurs différentes de tuiles de donjon :

Les tuiles VERTES sont toujours bénéfiques

Les tuiles GRISES peuvent contenir des Méchants, mais proposent des récompenses supérieures.

Les tuiles ROUGES sont dangereuses, mais contiennent les meilleurs trésors.

Important : une fois qu'une Tuile Donjon a été résolue, elle doit être retirée du plateau de jeu et placée dans la pile de défausse OU sur le plateau d'un Héros (si la Tuile Donjon a des étoiles).

Tuiles Donjon

Il existe 3 types de tuiles Donjon révélées :

Les tuiles de Compétences donnent aux joueurs des cartes de Compétences qui peuvent être utilisées pour effrayer les méchants ou gagner des objet spéciaux. Les 3 Compétences sont Force, Magie et Sagesse.

Lorsqu'un joueur révèle une tuile Compétence, il pioche le nombre de cartes indiqué et les place sur son plateau de jeu.

Pour effrayer un Ventrevide, le joueur doit défausser 1 carte Magie et 2 cartes Sagesse.

Les joueurs défaussent les cartes Compétences pour effrayer les méchants ou gagner des objets.

Pour obtenir la Gemme de Puissance de Tolk, le joueur doit défausser 2 cartes Force.

Les Tuiles de Monstres font entrer les Méchants en jeu. Les Méchants peuvent être effrayés par les cartes de Compétences. Si un Méchant n'est pas effrayé, le joueur perd une carte Santé et le Méchant reste en jeu, en attente de son prochain ennemi.

Les tuiles Objets Spéciaux représentent les objets de valeur qui peuvent être trouvés dans la grotte de Tolk. Les Héros peuvent obtenir ces Objets en défaussant des cartes Compétences.

Cartes Entraide

Les joueurs sont encouragés à s'entraider pour effrayer les Méchants en leur donnant les cartes Compétences nécessaires. Quand un joueur en aide un autre, il obtient une carte Entraide, qui est toujours positive.

IMPORTANT: Les joueurs peuvent uniquement demander de l'aide pour effrayer les Méchants, jamais pour obtenir un objet.

IMPORTANT: Les Joueurs obtiennent une carte Entraide pour chaque carte offerte à un autre joueur. Ils peuvent donc en obtenir plusieurs dans le même tour. Les cartes Entraide sont conservées jusqu'à ce qu'elles soient jouées. Elles peuvent être jouées à n'importe quel moment du tour de n'importe quel joueur.

Trésors

Les Héros vont gagner des Trésors tout au long de l'aventure. Dès qu'un icône de Trésor est révélée, le joueur doit piocher un Trésor dans le sac à Trésors. Chaque Trésor attribue au joueur le nombre d'étoiles indiquées. Si le joueur incarne le héros représenté sur le Trésor, il gagne les étoiles indiquées en bas.

IMPORTANT: Si la dernière Tuile de Trésor est retirée du sac, cela signifie qu'il n'y a plus de Trésor dans la Grotte de Tolk.

Si Noah, Skylar ou Crash piochent cette tuile, ils gagnent 2 étoiles.

Si Ivy pioche cette tuile, elle gagne 3 étoiles !

Quêtes

Au début de la partie, chaque joueur reçoit une carte de Quête. Chaque Quête consiste en un objectif unique que le joueur doit accomplir pour gagner des étoiles. Les cartes de Quêtes sont conservées face visible.

Les joueurs annoncent avoir résolu une Quête à la fin de leur tour (après avoir résolu résolu les effets des Méchants ou des Objets spéciaux. Dès qu'un joueur résout une Quête, il peut en piocher une nouvelle.

Les joueurs ne peuvent résoudre qu'une seule Quête par tour. Si le deck de Quêtes est vide, il n'est plus possible d'obtenir une nouvelle Quête.

IMPORTANT: il n'est pas nécessaire de défausser des cartes pour compléter une Quête.

Fin de la Partie

La partie s'achève quand toutes les tuiles de Donjon ont été explorées, et si possible quand tous les Mayssants auront été éliminés, et tous les objets spéciaux récupérés.

Les étoiles proviennent de : Mayssants effrayés, Quêtes achevées, Objets spéciaux gagnés, Cartes de Santé, Cartes d'Entraide et Tuiles de Trésors.

IMPORTANT: Les Etoiles obtenues doivent être arrondies à l'entier supérieur.

Autres Règles

Mouvement

Se déplacer dans le Donjon est simple. Un Héros peut explorer n'importe quelle tuile de Donjon inexplorée adjacente à une tuile explorée (les joueurs ne peuvent se déplacer en diagonale). La tuile de Donjon PEUT se trouver dans une autre pièce que celle dans laquelle le joueur a débuté son tour.

Murs

La seule restriction dans le déplacement concerne les murs. Les murs de chaque pièce sont clairement délimités. Un joueur ne peut se déplacer à travers les murs en direction d'une tuile inexplorée, mais il peut se déplacer au travers des portes. Il y a HUIT portes sur le plateau (4 horizontales et 4 verticales doors).

Tuiles “COMBO”

Les tuiles "combo" peuvent être utilisées pour obtenir n'importe quelle combinaison de Compétence ou de Trésor. EXEMPLE: "+2 COMBO peut devenir 1 FORCE & 1 SAGESSE ou 2 MAGIE ou 1 MAGIE & 1 TRESOR, or 2 TRESORS, etc.

“+1” CARTES ENTRAIDE

Un “+1” de carte Entraide vous permet d'obtenir une Compétence OU 1 Trésor

Trésor Moisi

Les Tuiles de Trésor "SLIME" sont néfastes et vous apportent des étoiles négatives à la fin de la partie, déduites de votre total d'étoiles.Tout comme les tuiles normales, le Héros concerné par la tuile obtiendra plus d'étoiles négatives.

Mode Campagne

Quest Kids peut être joué pour des parties uniques et indépendantes avec les cartes de base, ou bien en Mode Campagne dans une aventure narrative. Le mode campagne est constitué de Quêtes Uniques et introduit des cartes de Héros, de Trésors, des enveloppées Scellées et des Stickers de Victoires. Les règles du Mode Campagne sont les mêmes que celles du jeu de base, à l'exception de certains points spécifiques.

Cartes Trésor

Chaque Quête dispose de cartes Trésors Spécifiques. Lorsque la Quête est révélée, ne consultez pas ces cartes et placez les dans l'ordre croissant près du plateau de jeu.

Tout au long de la Quête, les tuiles de Donjon vous indiqueront quand prendre les cartes spécifiques en indiquant leur numéro.

Il y a plusieurs enveloppes scellées de différentes couleurs, contenant de nombreuses élements de campagne. Ne les ouvrez que lorsque le jeu vous le demande, d'accord ?

Cartes Héros

Pendant la campagne, les joueurs déverrouillent des cartes de Héros. Chaque carte de Héros est unique et déclenche des Compétences spéciales de personnage.

Chaque carte de Héros peut être utilisée une fois par Quête, sauf si la carte en indique autrement.

Stickers de Victoire

Vous trouverez les Stickers de Victoire dans une enveloppe scellée. Une fois obtenus, le vainqueur de chaque partie jouée (jeu de base ou campagne) pourra coller un sticker sous son plateau de jeu. Le joueur pourra noter son nom et le nombre d'étoiles obtenues.

CREATE THE DUNGEON

Shuffle the green, gray and red Dungeon Tiles and place them face down on the board.

1

CHOOSE A HERO

Select a Quest Kid, take their figure and player mat, and then the adventure begins!

2

EXPLORE A TILE

On your turn choose a Dungeon Tile to explore. Green tiles are always good, gray tiles may have a lurking bad guy, and red tiles have the greatest risk AND the greatest treasure!

3

GAIN ABILITIES

Uncover ability cards that give you power, magic, and wisdom to use during your adventure.

4

SCARE AWAY MONSTERS

If you uncover a bad guy, use your gained ability cards to scare it away.

5

HELPING EACH OTHER

If you encounter a bad guy that you cannot scare away you can ask for help from one of your fellow Quest Kids.

6

DISCOVER TREASURE & SPECIAL ITEMS

In all fantasy dungeons there is treasure to be found! You will discover treasure, gems and other special items during your journey.

7

A QUEST FOR A QUEST KID

At the start of the game you receives a unique quest. Once a quest is completed you immediately receive a new quest to conquer!

8

COUNT THE STARS

Once the final tile is explored and all bad guys are dealt with, count the stars you have collected during your adventure. The Quest Kid with the most stars wins!

9