



JETPACK JOYRIDE

MICHAŁ GOŁĘBIOWSKI



1-4



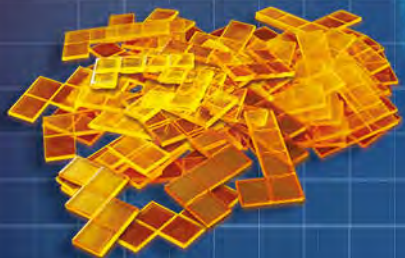
30 MIN



8+

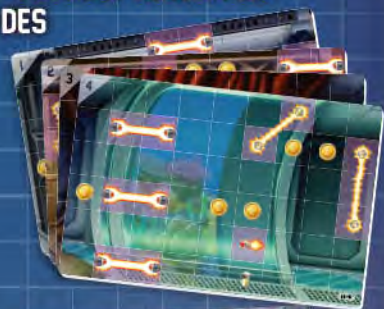
Dans *Jetpack Joyride*, les joueurs jouent tous en même temps et chacun essaie d'être le premier à sortir de son Labo personnel, tout en essayant de collecter des pièces et d'accomplir des Missions en chemin. À la fin de chaque course, les joueurs récupèrent de nouveaux Gadgets leur donnant des capacités spéciales et leur permettant de gagner plus de points. Le joueur ayant le plus de points à la fin des trois courses remporte la partie.

MATÉRIEL



50 **TUILES PARCOURS SEMI-TRANSPARENTES**
10 EXEMPLAIRES DE CHACUNE DES
5 FORMES DIFFÉRENTES

**CARTES SECTEUR
NORMAL** **16**
4 SETS DE CARTES
NUMÉROTÉES DE 1 À 4



1 **BLOC
DE SCORE**



**CARTES SECTEUR
DIFFICILE** **8**
2 SETS DE CARTES
NUMÉROTÉES 1 ET 4



**CARTES
MISSION** **17**



16 **CARTES
GADGETS**

MISE EN PLACE

Chaque joueur reçoit aléatoirement un set de quatre cartes Secteur numérotées de 1 à 4 : il détermine aléatoirement la face à utiliser et les place devant lui, de gauche à droite, dans l'ordre croissant : elles forment son Labo.

Variante : si vous souhaitez corser la difficulté de vos parties, certains joueurs peuvent utiliser les cartes Secteur Difficile (☢) numérotées 1 et 4. Si certains joueurs sont plus expérimentés que d'autres, ces joueurs peuvent prendre une ou deux cartes Secteur Difficile à la place des cartes normales.

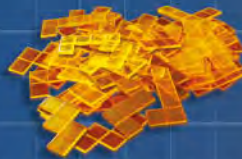
AU CENTRE DE LA TABLE, PLACEZ :

- Toutes les tuiles Parcours du jeu afin de former une réserve commune.
 - Pour une partie à 3 joueurs, retirez aléatoirement environ 12 tuiles et rangez-les dans la boîte.
 - Pour une partie à 2 joueurs, retirez aléatoirement environ 25 tuiles et rangez-les dans la boîte.
- Toutes les cartes Gadgets, mélangées et regroupées en une pioche, face cachée.
- Toutes les cartes Mission, mélangées et regroupées en une pioche, face cachée.
 - Avant chaque run, piochez et révélez les 3 premières Missions de la pioche.

EXEMPLE DE MISE EN PLACE POUR 2 JOUEURS



CARTES GADGETS



RÉSERVE DE TUILES PARCOURS



CARTES MISSION



CARTES SECTEUR

LA PARTIE

Une partie de Jetpack Joyride se divise en 3 manches, comportant chacune trois phases : 1. Course, 2. Décompte et 3. Entretien.

PHASE 1 : COURSE

Une fois que tous les joueurs sont prêts, la course est lancée lorsque le joueur le plus jeune crie « PARTEZ ! ». Dans Jetpack Joyride, il n'y a pas de tour de jeu : tous les joueurs piochent des tuiles Parcours (une seule à la fois !) et les placent dans leur Labo aussi vite que possible. Chaque joueur construit alors un **chemin continu de tuiles** représentant le parcours de Barry à travers son Labo.

POUR PLACER UNE TUILE, LES JOUEURS DOIVENT RESPECTER LES RÈGLES SUIVANTES :

Chaque tuile Parcours est composée de deux extrémités, appelées carrés finaux.



Chaque joueur débute la course à l'extérieur de son Labo. La première tuile Parcours placée doit donc avoir l'une de ses extrémités à l'extérieur du bord gauche du premier Secteur du Labo.



Chaque joueur prolonge ensuite le parcours à travers son Labo. Chaque nouvelle tuile placée doit avoir l'une de ses extrémités en contact avec l'extrémité de la dernière tuile placée. Les extrémités doivent être adjacentes orthogonalement – elles ne peuvent pas se toucher que par un coin !

Lors de la construction du parcours, seules les extrémités doivent être adjacentes. Les autres carrés peuvent l'être, mais ce n'est pas obligatoire.



Les tuiles placées ne peuvent pas recouvrir d'obstacles (zappeurs, missiles, lasers).



Les tuiles doivent être connectées orthogonalement.



Les tuiles ne peuvent pas se chevaucher.



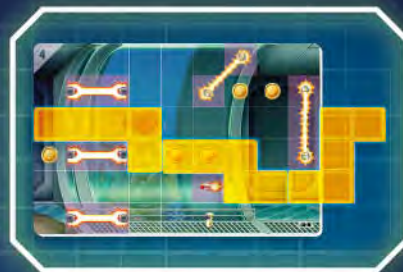
Les tuiles ne peuvent avoir aucun carré au-dessus ou en-dessous du Labo.

Un joueur peut retirer une tuile Parcours qu'il a précédemment placée en la remettant directement dans la réserve commune au centre de la table. Néanmoins, les tuiles ne peuvent être retirées qu'une par une, et les joueurs doivent commencer par la dernière placée avant de continuer en reculant s'ils veulent retirer plus d'une tuile.

LA PHASE DE COURSE SE TERMINE IMMÉDIATEMENT LORSQUE :

- L'un des joueurs s'échappe de son Labo en plaçant une tuile Parcours dont une extrémité dépasse le bord droit du dernier Secteur de son Labo et hurle « Je suis sorti! ».
- Tous les joueurs ont crié « Passe! », car aucune tuile Parcours de la réserve ne peut être légalement ajoutée à leur Labo.
- La dernière tuile Parcours de la réserve est piochée et placée dans le Labo d'un joueur.

Dès que l'une de ces trois conditions se produit, la phase de Course se termine immédiatement et les joueurs ne sont plus autorisés à ajouter de tuiles à leur Labo, même s'ils en ont une en main.



PHASE 2 : DÉCOMPTE

DÉCOMPTEZ LE SCORE DE LA COURSE POUR CHAQUE JOUEUR ET INSCRIVEZ-LE SUR LE BLOC DE SCORE. CHAQUE JOUEUR :

- gagne 1 point par pièce qu'il a collectée en la recouvrant d'une tuile Parcours.
- gagne 1 point par étoile sur les Missions qu'il a accomplies. Chaque Mission peut être accomplie par plusieurs joueurs, mais chaque joueur ne peut accomplir chaque mission qu'une seule fois, même s'il parvient à remplir plusieurs fois sa condition.
- peut gagner les points bonus de ses Gadgets, comme indiqué sur la carte Gadgets.
- perd 3 points pour chaque tuile Parcours de son Labo qui ne respecte pas les règles de placement.

Une fois le décompte finalisé, révèlez autant de cartes Gadget que de joueurs. En commençant par le joueur ayant le plus petit score de la manche (le joueur étant allé le plus loin dans son Labo remporte les égalités), chaque joueur choisit une carte Gadgets révélée et la place dans sa zone de jeu. Les joueurs conservent leurs Gadgets jusqu'à la fin de la partie et peuvent les utiliser à chaque manche une fois récupérés. Ainsi, lors de la troisième manche, chaque joueur disposera d'une combinaison de deux Gadgets!

La partie se termine après le décompte de la troisième course. Chaque joueur additionne ses scores des trois manches : le joueur ayant le plus de points remporte la partie! (En cas d'égalité, c'est le joueur étant allé le plus loin dans son Labo lors de la dernière course qui l'emporte.)

Plus de détails
sur les Missions,
voir p. 7

Plus de détails
sur les Gadgets,
voir p. 8

REMARQUE :

Certains Gadgets sont dorés afin d'indiquer qu'ils sont meilleurs et plus simples à utiliser que les autres. Il est recommandé aux joueurs débutants de choisir ces Gadgets dorés quand ils le peuvent.

EXEMPLE DE DÉCOMPTE

Barry vient tout juste de terminer sa troisième et dernière course. Il a collecté un total de 13 pièces et gagne donc 13 points. Il a également accompli deux Missions (« Marchez sur 10 cases » pour ★★★★★ et « Traversez 3 secteurs » pour ★★★) et gagne 8 points supplémentaires. Il n'est pas parvenu à accomplir la mission. Il gagne 4 points en utilisant le Gadgets Gemnologie et 6 points grâce à ses Air Barrys. Malheureusement, il a involontairement recouvert un zappeur et perd donc 3 points. Le score total de Barry sur cette course est de : $13 + 8 + 4 + 6 - 3 = 28$ points.



PHASE 3 : ENTRETIEN

À LA FIN DE LA PREMIÈRE ET DE LA DEUXIÈME MANCHE :

- Remplacez toutes les tuiles Parcours dans la réserve.
- Défaussez les cartes Mission de la manche précédente et révélez 3 nouvelles Missions.
- Chaque joueur donne ses cartes Secteur à son voisin de gauche.

EXCEPTION !

Dans une partie à 2 joueurs, au lieu de donner vos cartes Secteur à l'autre joueur, retournez-les.

VARIANTE MODE SOLO

Vous pouvez retrouver tout l'amusement de Jetpack Joyride sans avoir besoin d'autres joueurs ! La mise en place en solo est similaire à celle en multijoueur, à quelques exceptions près :

- Retirez 2 tuiles Parcours de chaque forme et rangez-les dans la boîte (il doit vous rester 40 tuiles).
- Retirez les cartes Mission suivantes, indiquées par  : *Sortez du labo, Traversez 3 secteurs.*
- Retirez les cartes Gadgets suivantes, indiquées par  : *Turbo Booster, Insta-Balle, Glaçomatique.*

Tous les éléments retirés sont rangés dans la boîte. Les règles de placement des tuiles sont les mêmes qu'en multijoueur.

Une course se termine lorsque vous sortez du Labo ou s'il n'y a plus aucune tuile Parcours dans la réserve.

Le décompte de points est le même qu'en multijoueur.

Après le décompte, révélez 2 cartes Gadgets et prenez l'une d'entre elles. Vous conservez les Gadgets jusqu'à la fin de la partie et pouvez les utiliser à chaque manche suivante.

Lors de chaque phase d'Entretien :

- NE REMETTEZ PAS les tuiles Parcours dans la réserve, mais rangez-les dans la boîte : chaque tuile ne peut être utilisée qu'une seule fois par partie.
- Révélez 3 nouvelles Missions.
- Prenez aléatoirement un nouveau set de cartes Secteur.

Une partie en solo se termine après le troisième décompte de points. Additionnez vos scores des trois manches et évaluez votre performance globale :

<60	Mangez plus de steak-frites et réessayez.	90-100	Vous collectez les pièces comme Pablo EscoBarry.
60-70	Vous êtes peut-être Barry, mais sûrement pas Allen.	100-110	Vous êtes chargé comme un supraconducteur au Barryum.
70-80	Faites tomber les Barryères	>110	Vous êtes Barry Houdini : le roi de l'évasion !
80-90	Vous avez la classe de Barry Cooper.		

RÉSUMÉ DES MISSIONS

RÈGLE « FRÔLER » : certaines Missions vous demandent de frôler des objets (scientifiques ou obstacles). Pour frôler un objet, un joueur doit placer l'une de ses tuiles Parcours orthogonalement adjacente à cet objet.

SECTEURS TRAVERSÉS : certaines Missions font référence à des secteurs traversés. Un secteur est considéré comme traversé si un joueur en est déjà sorti (au moins une case à l'extérieur).

MISSION 

SORTEZ DU LABO



Placez une tuile Parcours dont une extrémité dépasse le bord droit du Secteur 4 de votre Labo.

Ne pas utiliser en Solo.

MISSION 

TRAVERSEZ 3 SECTEURS



Traversez au moins 3 secteurs de Labo.

Ne pas utiliser en Solo.

MISSION

COLLECTEZ 5 PIÈCES DANS UN SECTEUR



Collectez les cinq pièces d'un même secteur.

MISSION

NE COLLECTEZ AUCUNE PIÈCE DANS UN SECTEUR TRAVERSÉ



Ne collectez aucune pièce dans un secteur que vous avez entièrement traversé.

MISSION

FROTTEZ VOTRE TÊTE AU PLAFOND DE 10 CASES



Au cours de votre course, placez des tuiles Parcours afin de recouvrir au moins 10 cases dans la ligne supérieure (ces cases peuvent ne pas être consécutives).

MISSION

MARCHEZ SUR 10 CASES



Au cours de votre run, placez des tuiles Parcours afin de recouvrir au moins 10 cases dans la ligne inférieure (ces cases peuvent ne pas être consécutives).

MISSION

NE TOUCHEZ PAS LE PLAFOND OU LE SOL D'UN SECTEUR TRAVERSÉ



Traversez entièrement un secteur en ne plaçant aucune tuile Parcours soit dans la ligne supérieure, soit dans la ligne inférieure de ce secteur.

MISSION

FRÔLEZ TOUS LES OBSTACLES D'UN SECTEUR



Frôlez tous les obstacles de l'un des secteurs de votre Labo.

MISSION

REVENEZ DANS UN SECTEUR DÉJÀ TRAVERSÉ



Développez votre parcours afin de rentrer à nouveau dans le secteur dont vous êtes sorti.

MISSION

PLACEZ 4 TUILES ENTIÈRES DANS UN SEUL SECTEUR



Placez au moins 4 tuiles Parcours à l'intérieur d'un même secteur. Aucune case de ces tuiles ne doit être placée dans un autre secteur.

MISSION

NE BLESSEZ (NE RECOUVREZ) AUCUN SCIENTIFIQUE



Ne recouvrez aucune case contenant un scientifique.

MISSION

TOPEZ-LA (FRÔLEZ) AVEC 3 SCIENTIFIQUES



Au cours de votre course, frôlez au moins 3 scientifiques.

MISSION

NE REDESCENDEZ JAMAIS PENDANT UN SECTEUR TRAVERSÉ



Dans un secteur dont vous êtes sorti, aucune case des tuiles Parcours placées ne peut être plus basse que toutes les cases qui la précèdent.

MISSION

UTILISEZ AU MAXIMUM 2 FORMES DE TUILE DANS UN SECTEUR TRAVERSÉ



Dans un secteur dont vous êtes sorti, toutes les tuiles ayant au moins une case dans ce secteur doivent être d'au maximum deux formes différentes.

MISSION

FRÔLEZ UN OBSTACLE PAR SES 4 CÔTÉS



Frôlez un obstacle par la gauche, la droite, le dessus et le dessous.

MISSION

NE REMONTEZ JAMAIS PENDANT UN SECTEUR TRAVERSÉ



Dans un secteur dont vous êtes sorti, aucune case des tuiles Parcours placées ne peut être plus haute que toutes les cases qui la précèdent.

MISSION

SORTEZ D'UN SECTEUR AU MÊME NIVEAU QUE VOUS Y ÊTES ENTRÉ



Avoir une tuile Parcours franchissant le bord droit d'un secteur dans la même ligne qu'une autre tuile Parcours franchissant le bord gauche de ce même secteur.

RÉSUMÉ DES GADGETS

TURBO BOOSTER



AVANT LE DÉBUT DE LA COURSE, PLACEZ 2 TUILES DANS VOTRE LABO.

83-01

Vous pouvez choisir jusqu'à 2 tuiles de la réserve et les placer dans votre Labo avant le début de chaque course.

Ne pas utiliser en Solo.

INSTA-BALLE



PRENEZ 2 TUILES AVANT LE DÉBUT DE LA COURSE. PLACEZ-LES DANS VOTRE LABO APRÈS LA FIN DE LA COURSE.

85-02

Avant chaque course, choisissez 2 tuiles Parcours de la réserve et placez-les sur cette carte. Une fois cette course terminée, vous pouvez (mais n'êtes pas obligé) placer ces tuiles, en respectant les règles de placement.

Ne pas utiliser en Solo.

GLACOMATIQUE



GELEZ VOS ADVERSAIRES ET PLACEZ UNE TUILE DANS VOTRE LABO.

89-03

Une fois par course, vous pouvez crier «Gel!» et tous les autres joueurs doivent arrêter d'attraper des tuiles. Vous pouvez alors prendre une tuile Parcours dans la réserve et la placer dans votre Labo. Criez ensuite «Dégel!» (ou au bout de 10 secondes si vous ne le faites pas) et la partie reprend.

Ne pas utiliser en Solo.

GEMMOLOGIE



★ PAR GROUPE DE 3 PIÈCES QUE VOUS COLLECTEZ.

89-04

Vous gagnez 1 point par groupe de 3 pièces que vous avez collecté lors d'une course.

COCHON VOLANT



★★★ PAR GROUPE DE 8 PIÈCES QUE VOUS COLLECTEZ.

89-05

Vous gagnez 3 points par groupe de 8 pièces que vous avez collectées lors d'une course.

MISSILE FACILIO-ESQUIVE



★ POUR CHAQUE MISSILE QUE VOUS FRÔLEZ PAR LE DEVANT.

89-06

Vous gagnez 1 point par obstacle missile de votre Labo que vous frôlez par le côté gauche (la tête du missile).

BROUILLEUR DE MISSILE



VOUS POUVEZ PASSER À TRAVERS LES MISSILES.

95-07

Vous pouvez recouvrir les missiles avec vos tuiles Parcours sans subir de pénalité.

DÉZAPPEUR



VOUS POUVEZ PASSER À TRAVERS LES ZAPPERS.

95-08

Vous pouvez recouvrir les zappeurs avec vos tuiles Parcours sans subir de pénalité.

AIR BARRYS



★★ A CHAQUE FOIS QUE VOUS SAUTEZ DU SOL.

95-09

Vous gagnez 2 points chaque fois que votre parcours quitte la ligne inférieure.

CEINTURE DE GRAVITÉ



★★ A CHAQUE FOIS QUE VOUS DESCENDEZ DU PLAFOND.

95-10

Vous gagnez 2 points chaque fois que votre parcours quitte la ligne supérieure.

FLASH



95-11

Vous gagnez 4 points à la fin de chaque course.

AIMANT À PIÈCES



COLLECTEZ LES PIÈCES QUE VOUS FRÔLEZ.

95-12

Pendant votre course, vous collectez également les pièces que vous frôlez.

RÉPULSIF À BINOCLARDS



★ POUR CHAQUE SCIENTIFIQUE QUE VOUS NE TOUCHEZ PAS.

95-13

Vous gagnez 1 point pour chaque scientifique qui n'est ni recouvert ni frôlé.

DERNIÈRE CHANCE



★ POUR CHAQUE TUILE UTILISÉE QUI EST IDENTIQUE À LA TUILE AJOUTÉE EN DERNIER DANS VOTRE LABO.

95-14

Vous gagnez 1 point pour chaque tuile Parcours utilisée pendant la course qui a la même forme que la dernière tuile Parcours utilisée pendant la course, y compris la dernière tuile.

JETPACK LANCE-BULLES



95-15

Vous gagnez 3 pièces à la fin de chaque course. Ces pièces sont comptées lors de la résolution des autres Gadgets et des Missions.

JETPACK FRUITÉ



★ POUR CHAQUE TUILE QUI NE RECOUVRE AUCUNE PIÈCE.

95-16

Vous gagnez 1 point pour chaque tuile Parcours que vous avez utilisée pendant la course et qui ne recouvre aucune pièce.

CRÉDITS

Auteur : Michał Gołębiowski
Illustrateurs : Katarzyna Kosobucka, Mateusz Komada
Producteur : Vincent Vergonjeanne
Directeur de production : Przemek Dołęgowski
Développement : Filip Mituński
Traduction française : MeepleRules.fr
Testeurs : Wojciech Grajkowski, Zofia Niwicka,
Mariusz Filerajs, Zuzanna Gołębiowska

*Un immense merci à Dominik Jaraczewski
pour son soutien et ses conseils inestimables.*