



JETPACK JOYRIDE

MICHAŁ GOŁĘBIEWSKI



1 - 4



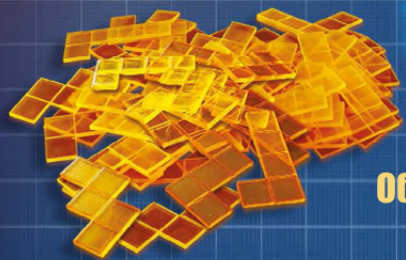
30 MIN



8+

В Jetpack Joyride игроки одновременно бегут, чтобы сбежать из своих лабораторий, пытаясь захватить монеты и выполнить миссии по пути. После каждого побега. Игроки получают новые гаджеты, которые дают им способности и помогают набирать больше очков. Игрок, набравший наибольшее количество очков после третьего побега, побеждает.

Состав Игры



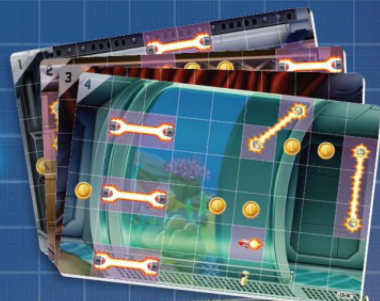
50 Полу-прозрачных Тайлов пути

В 5 РАЗЛИЧНЫХ ФОРМ.
10 КАЖДОЙ ФОРМЫ

**Обычная Лаборатория
Карты Сектора**

4 сета, с 1 по 4 уровень

16



**Сложная Лаборатория
Карты Сектора**

2 сета, 1 и 4 уровень

8



**Карты
Миссии**

17



16

**Карты
Гаджета**

GAME PREPARATION

Каждый игрок получает случайный набор из 4 лабораторных карт, пронумерованных от 1 до 4. и кладет их перед собой в порядке возрастания чисел слева направо. Какая сторона карт должна быть случайной.

Вариант: для регулировки сложности игроки могут использовать сложные карты лаборатории. Если кто-то из игроков более опытен, чем другие, они должны получить одну или две такие карты вместо стандартных.

В ЦЕНТРЕ СТОЛА ПОЛОЖИТЕ:

- Все тайлы пути для игры в общем пуле в центре стола.
 - Если 3 игрока положите случайным образом 12 тайлов обратно в коробку.
 - Если 2 игрока положите случайным образом 25 тайлов обратно в коробку.
- Все карты гаджетов в перетасованной стопке лицевой стороной вниз.
- Все карты миссии в перетасованной стопке лицевой стороной вниз.
 - Перед каждым побегом положите три верхние карты Миссии из колоды.

Пример Подготовки на 2-х игроков



Пример Игры

Игра в Jetpack Joyride состоит из трех раундов. В каждом раунде игроки проходят три этапа: 1) Бег, 2) Оценка и 3) Уборка.

Фаза 1: Бег

Когда все готовы, забег начинается, когда самый молодой игрок кричит: "Беги!" В Jetpack Joyride нет ходов - игроки хватают тайл пути(по одной за раз!) и размещают их в своих лабораториях, как только могут.

Каждый игрок строит непрерывный путь из плиток, чтобы отметить маршрут который проходит их лаборатории.

ПРИ РАЗМЕЩЕНИИ ТАЙЛА, ИГРОКИ ДОЛЖНЫ СЛЕДОВАТЬ ЭТИМ ПРАВИЛАМ:

Тайл имеет два конца. Концы называются конечными квадратами.



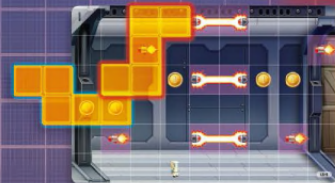
Игроки начинают забег за пределами своей лаборатории. Первый тайл пути должен быть размещено так, чтобы по крайней мере один из его квадратов находился за пределами левого края первого лабораторного сектора игрока.



При размещении маршрута имеет значение только соседство конечных квадратов. Другие квадраты тайлов могут быть смежными, но это не обязательно.



Тайлы не могут быть размещены для покрытия препятствий.



Тайл должен соединяться ортогонально.



Тайлы не могут перекрываться.



Тайлы не могут иметь квадратов над или под лабораторией.

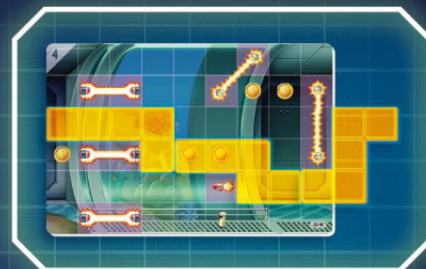


Игрок могут удалить уже размещенный тайл пути, немедленно положив удаленные тайлы обратно в пул. Однако тайлы должны удаляться по одному за раз, и игроки должны начинать с последней размещенного тайла, а затем продолжать движение назад, если они хотят удалить более одного тайла.

ФАЗА БЕГА ЗАКАНЧИВАЕТСЯ НЕМЕДЛЕННО, КОГДА:

- Игрок покидает свою лабораторию, помещая тайл пути так, чтобы ее конечный квадрат находился за правым краем последнего сектора, и кричит "Я сбежал!".
- Все пасуют, крича "Пас!", потому что ни один тайл пути, доступный в пуле, не может быть размещен в их лаборатории.
- Последний тайл пути берется из пула и помещается в лабораторию игрока.

Если применяется любое из трех вышеперечисленных условий, фаза бега немедленно заканчивается, и ни одному игроку не разрешается размещать какие-либо дополнительные тайлы в своей лаборатории.



Фаза 2: Оценка

ПОДСЧИТАЙТЕ БАЛЛЫ КАЖДОГО ИГРОКА ПО ИТОГАМ ЗАБЕГА И ЗАПИШИТЕ ИХ В БЛОКНОТ ДЛЯ ПОДСЧЕТА ОЧКОВ:

- Игроки получают 1 очко за каждую монету, которую они собрали, поместив поверх нее тайл.
- Игроки получают очки, равные количеству звезд за выполненные ими миссии. Каждая миссия может быть выполнена более чем одним игроком, но игрок может выиграть каждую Миссию только один раз, даже если ему удастся выполнить ее требования более одного раза.
- Игроки могут получать бонусные очки за использование гаджетов, как указано на карточке.
- Игроки теряют 3 очка за каждый тайл пути, который они разместили, что нарушает любое из правил.

После завершения подсчета очков раскройте количество карт гаджетов, равное количеству игроков. Начиная с игрока, набравшего наименьшее количество очков в этом раунде (игрок, который продвинулся дальше всех в своей лаборатории, выигрывает ничьи), каждый игрок выбирает один из гаджетов и кладет его перед собой. Игроки сохраняют гаджеты до конца игры и могут использовать их в каждом раунде после их приобретения - так что в 3 раунде у каждого игрока будет коллекция из двух гаджетов!

Игра заканчивается после подсчета очков в третьем раунде. Сложите баллы каждого игрока за все три раунда вместе, и игрок с наибольшим общим счетом выигрывает игру!

Дополнительные
детали про
Миссии
на странице 7

Дополнительные
детали про
Гаджеты
на странице 8

Заметка

Некоторые гаджеты золотые, они лучше или проще в использовании, чем другие.

ПРИМЕР ПОДСЧЕТА

Барри только что закончил свой третий и последний забег. Всего он собрал 13 монет, заработав 13 очков. Он выполнил две миссии ("Run 10 Blocks on Foot" для ★★★★★ и "Complete 3 sectors" ★★★★★) и зарабатывает 8 очков. Он не выполнил миссию: "Place 4 full tiles in one sector". Он набрал 4 балла с помощью гаджета Gemology и 6 баллов с помощью Air Barrys. К сожалению, он непреднамеренно накрыл одного zaprer и потерял за это 3 очка. Общий балл Барри за пробег составляет: $13+8+4+6-3=28$ очки.



Фаза 3: Уборка

ПОСЛЕ ПЕРВОГО И ВТОРОГО РАУНДОВ:

- Верните все Тайлы Пути с карт Лабораторий в пул.
- Сбросьте взятые в раунде карты Миссий и возьмите новые карты Миссии.
- Каждый игрок передает свои карты Лабораторий игроку слева.

ИСКЛЮЧЕНИЕ!

Если вы играете в игру для 2 игроков, не передавайте свои карты после второго раунда: вместо этого переверните их.

Вариант Соло игры

Вы можете весело провести время играя не нуждаясь в других игроках! Подготовка для одиночной игры аналогична обычной подготовке. Изменения заключаются в следующем:

- Уберите 2 тайла пути каждой формы и положите их обратно в коробку (у вас останется 40 тайлов).
- Уберите карты Миссий с этим маркером
- Уберите карты Гаджетов с этим маркером



: **Escape the Lab. Complete 3 sectors.**

: **Insta-Ball, Turbo Boost and Freeze-o-Matic.**

Верните все сыгранные элементы в коробку.

Правила размещения плиток такие же, как и в обычной игре.

Забег заканчивается, когда вы покидаете лабораторию, или в пуле не осталось тайлов

Подсчет очков идет как и обычной игре.

После подсчета очков раскройте 2 карты гаджетов и выберите любую из них. Вы сохраняете гаджеты до конца игры и можете использовать как обычно.

Во время фазы уборки каждого раунда:

- Не возвращайте тайлы в пул, они возвращаются в коробку - тайл можно использовать только один раз за игру
- Возьмите 3 новые Миссии.
- Возьмите новый сет из карт Лабораторий.

Игра в одиночку заканчивается после того, как завершили свой третий забег. Проверьте свой общий очки за все три забега по этой таблице, чтобы увидеть, насколько хорошо вы справились:

<60 Съешь еще стейка, а затем попробуй еще раз.

91-100

Хватал монеты, как Пабло Эскобар.

61-70 Может, ты и Барри, но уж точно не Аллен

101-110

Заряжается, как бариевый сверхпроводник.

71-80 Направляюсь к Земляничным полям.

>110

Ты Барри Гудини: Художник по забегу!

81-90 Как Барри Купер, собирающийся дать Пять.

Описание Миссий

ПРАВИЛО ПРОМАХА: Чтобы почти не попасть в объект, игроку необходимо разместить один из тайлов ортогонально к ней.

Завершенный сектор: Сектор заполняется, если игрок уже покинул его (поместив по крайней мере один квадрат тайла следующий сектор).

MISSION



MS-01

ESCAPE THE LAB



Выложен Тайл Пути который выходит за 4 сектор карты Лаборатории.

Нельзя использовать в Соло игре.

MISSION



MS-02

COMPLETE 3 SECTORS



Завершите 3 сектора карт лаборатории.

Нельзя использовать в Соло игре.

MISSION

MS-03

COLLECT 5 COINS IN A SECTOR



Соберите 5 монет в одном секторе.

MISSION

MS-04

COLLECT NO COINS IN A COMPLETED SECTOR



Пройдите сектор не собрав не одной монеты в одном секторе.

MISSION

MS-05

RUB YOUR HEAD ON THE ROOF FOR 10 BLOCKS



В любом месте вашего забега. Поместите тайл пути, который покрывают не менее 10 квадратов, в самого верхнего ряда.

MISSION

MS-06

RUN 10 BLOCKS ON FOOT



В любом месте вашего забега. Поместите тайл пути, который покрывают не менее 10 квадратов, в самого нижнего ряда.

MISSION

MS-07

DON'T TOUCH THE ROOF AND FLOOR IN A COMPLETED SECTOR



Не размещайте тайл пути, которые покрывают любой квадрат как в верхнем, так и в нижнем ряду в одном секторе, который вы прошли.

MISSION

MS-08

NEAR-MISS ALL OBSTACLES IN A SECTOR



В любом лабораторном секторе почти не встречайте препятствий в этом секторе.

MISSION

MS-09

COME BACK TO A SECTOR YOU ALREADY COMPLETED



Сделайте так, чтобы ваш маршрут из тайлов возвращался в сектор, который вы уже покинули.

MISSION

MS-10

PLACE 4 FULL TILES IN ONE SECTOR



Поместите по крайней мере 4 тайлов в одном секторе. Никакие квадраты этих тайлов не могут быть размещены в других секторах.

MISSION

MS-11

DON'T HARM (DON'T COVER) ANY SCIENTISTS



Не закрывайте ни один квадрат ученым.

MISSION

MS-12

HIGH FIVE (NEAR-MISS) 3 SCIENTISTS



Во время вашего забега чуть не пропустите как минимум 3 ученых.

MISSION

MS-12

**DON'T GO DOWN
IN A COMPLETED SECTOR**



В секторе, который вы уже покинули, ни один квадрат размещенных тайлов не может быть ниже предшествующего ему квадрата.

MISSION

MS-16

**USE AT MOST 2 TILE SHAPES
IN A COMPLETED SECTOR**



Завершите сектор, используя не более 2 тайлов пути одинаковых форм.

MISSION

MS-18

**NEAR-MISS AN OBSTACLE FROM
ALL 4 SIDES**



Почти-пропустите препятствие слева, справа, сверху и снизу

MISSION

MS-14

**DON'T GO UP IN
A COMPLETED SECTOR**



In a sector you have already left, no square of placed Track Tiles can be higher than any square preceding it.

MISSION

MS-10

**LEAVE SECTOR AT THE SAME
LEVEL YOU ENTERED IT**



Пусть тайл пути пересекает правый край лабораторного сектора в том же ряду, что и Пересекает левый край этого сектора.

GADGETS SUMMARY

TURBO BOOST



**BEFORE RUN STARTS
PLACE 2 TILES IN YOUR
LAB.**

GS-01

Можно выбрать любых 2 тайла из пула и разместить их началом каждого забега.

Нельзя использовать в Соло игре.

INSTA-BALL



**BEFORE RUN STARTS
GRAB 2 TILES. PLACE
THEM IN YOUR LAB
AFTER RUN ENDS.**

GS-02

Перед каждым забегом выбирайте 2 тайла из пула и разместите на карте. После окончания забега вы можете (но не обязаны) размещать тайлы, следуя правилам размещения.

Нельзя использовать в Соло игре.

FREEZE-O-MATIC



**FREEZE OPPONENTS
AND PLACE ONE TILE IN
YOUR LAB.**

GS-03

Один раз во время забега, можно крикнуть: "Стоять!" и потребовать, чтобы все игроки перестали хватать тайлы. Потом можете выбрать любой тайл из пула и поместить его к себе. После того, как вы крикнете "Разморозить!" (или через 10 секунд), игра продолжается.

Нельзя использовать в Соло игре.

GEMOLOGY



**★ FOR EVERY 3
COINS YOU COLLECT.**

GS-04

Вы набираете 1 очко за каждый полный набор из 3 монет, которые вы собираете во время забега.

FLYING PIG



**★★★ FOR EVERY
8 COINS YOU COLLECT.**

GS-05

Вы набираете 3 очка за каждый полный набор из 8 монет, которые вы собираете во время забега.

EZY-DODGE MISSILES



**★ FOR EVERY MISSILE
YOU NEAR-MISS
FROM FRONT.**

GS-06

Вы набираете 1 очко за каждую ракету в лаборатории, с которой чуть не промахнулось с левой стороны.

MISSILE JAMMER



YOU CAN FLY THROUGH MISSILES.

95-97

Вы можете размещать тайлы пути через ракеты препятствия без каких-либо штрафов.

DEZAPINATOR



YOU CAN FLY THROUGH ZAPPERS.

95-98

Вы можете размещать тайлы пути через заппер препятствия без каких-либо штрафов.

AIR BARRYS



★★ FOR EVERY JUMP OFF THE FLOOR.

95-99

Вы получаете 2 очка каждый раз, когда поднимаетесь с самого нижнего ряда.

GRAVITY BELT



★★ FOR EVERY DROP OFF THE ROOF.

95-10

Вы получаете 2 очка каждый раз, когда спускаетесь с самого верхнего ряда.

FLASH



95-11

Вы получаете 4 очка в конце каждого забега.

COIN MAGNET



COLLECT COINS YOU NEAR-MISSED.

95-12

Во время забега вы также собираете все монеты, которые вы чуть не пропустили.

NERD REPELLANT



★ FOR EACH SCIENTIST YOU DON'T TOUCH.

95-13

Вы получаете 1 очко за каждого ученого, которого вы чуть не пропустили.

LUCKY LAST



★ FOR EVERY TILE YOU USED SAME AS FINAL TILE YOU USED.

95-14

Вы получаете 1 очко за каждый тайл пути, который использовали во время забега, который имеет ту же форму, что и последний тайл, включая этот последний тайл пути.

BUBBLE GUN JETPACK



95-15

Вы получаете 3 монеты в конце каждого забега. Подсчитывайте эти монеты, когда выигрываете другие гаджеты и миссии.

FRUIT JETPACK



★ FOR EACH TILE THAT DOESN'T COVER A COIN.

95-16

Вы получаете 1 очко за каждый тайл пути, который вы использовали во время забега, который не закрывает монету.

CREDITS

Game design: Michał Gołębiowski
Graphic design: Katarzyna Kosobucka, Mateusz Komada
Producer: Vincent Vergonjeanne
Production manager: Przemek Dołęgowski
Developer: Filip Miłuński
Playtesters: Wojciech Grajkowski, Zofia Niwicka,
Mariusz Filerajs, Zuzanna Gołębiowska

*Huge thank you to Dominik Jaraczewski
for his invaluable advice and support.*

DO NOT
RIDE!