



JETPACK JOYRIDE

MICHAŁ GOŁĘBIEWSKI



1-4



30 MIN



8+

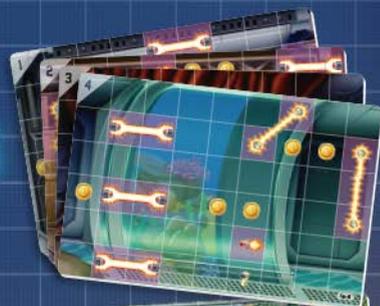
En Jetpack Joyride, los jugadores competirán simultáneamente para escapar de su laboratorio, tratando de recoger monedas y completar misiones por el camino. Después de cada carrera, los jugadores obtendrán nuevos artilugios que les ayudarán, proporcionándoles habilidades especiales. El jugador con más puntos después de la tercera carrera será el ganador.

COMPONENTES

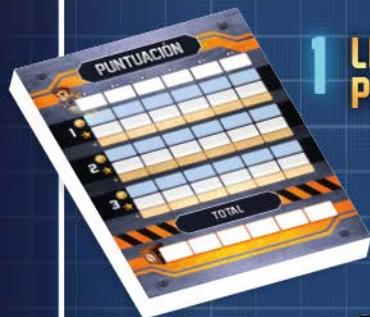


50 PIEZAS DE CAMINO SEMITRANSSPARENTES
5 FORMAS DISTINTAS,
10 DE CADA UNA

16 SECTORES DE
LABORATORIO NORMALES
4 SETS NUMERADOS DEL 1 AL 4



1 LIBRETA DE
PUNTUACIÓN



8 SECTORES DE
LABORATORIO DIFÍCILES
2 SETS NUMERADOS
CON EL 1 Y EL 4



17 CARTAS DE
MISIÓN



16 CARTAS DE
ARTILUGIO

PREPARACIÓN

Cada jugador recibe un set aleatorio de cuatro sectores de laboratorio normales numerados del 1 al 4 y los coloca en su área de juego en orden numérico ascendente, de izquierda a derecha. La cara de cada sector se elige al azar.

Variante: para ajustar el nivel de dificultad, los jugadores con más experiencia que el resto deberían usar uno o los dos sectores de laboratorio difíciles  numerados con el 1 y el 4 en lugar de los normales con dichos números.

COLOCA EN EL CENTRO DE LA MESA:

- Todas las piezas de camino mezcladas, formando una reserva común.
 - A 3 jugadores retira del juego 12 piezas cualesquiera.
 - A 2 jugadores retira del juego 25 piezas cualesquiera.
- Todas las cartas de artilugio, barajadas y boca abajo.
- Todas las cartas de misión, barajadas y boca abajo.
 - Antes de cada carrera, revela las 3 primeras cartas de misión del mazo.

EJEMPLO DE PREPARACIÓN A 2 JUGADORES



JUGANDO

Una partida de *Jetpack Joyride* consta de tres rondas. En cada ronda los jugadores realizarán tres fases: 1) Carrera, 2) Puntuación y 3) Limpieza.

FASE 1: CARRERA

Cuando todos los jugadores estén preparados, el más joven da comienzo a la carrera gritando "¡A Correr!". En *Jetpack Joyride* no hay turnos: los jugadores cogen piezas de camino de una en una y las colocan en sus laboratorios tan rápido como puedan. Cada jugador construye un camino continuo de piezas para marcar el recorrido de Barry a través de su laboratorio.

AL COLOCAR PIEZAS, HAY QUE RESPETAR LAS SIGUIENTE REGLAS:

Cada pieza tiene dos extremos, consistentes cada uno de ellos en un cuadrado.



Los jugadores comienzan la carrera desde fuera del laboratorio. La primera pieza se debe colocar de manera que al menos uno de sus cuadrados quede fuera del primer sector del laboratorio por su lado izquierdo.

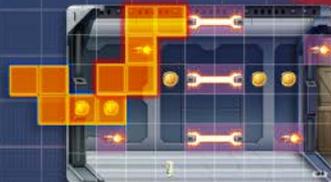


Los jugadores recorrerán su laboratorio colocando de forma adyacente un extremo de cada nueva pieza que añadan a un extremo de la última pieza colocada. Los extremos deben ser adyacentes ortogonalmente, no sirve que se toquen por las esquinas.

Al construir el camino lo importante son los extremos. Las otras partes de las piezas pueden estar adyacentes entre sí pero no es necesario.



Las piezas no pueden cubrir los obstáculos (electrocutadores, misiles, láseres).



Las piezas deben conectarse ortogonalmente.



Las piezas no se pueden superponer.

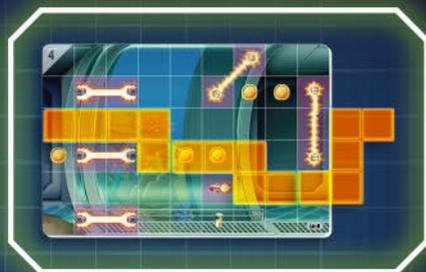


Las piezas no pueden salirse, por arriba o por abajo, de los sectores del laboratorio.

LA CARRERA TERMINA INMEDIATAMENTE CUANDO:

- Un jugador escapa de su laboratorio al colocar una pieza de modo que uno de sus extremos sobrepase el lado derecho del cuarto sector; en ese momento debe gritar "¡He escapado!".
- Todo el mundo pasa gritando "¡Paso!", porque ya no pueden colocar legalmente las piezas disponibles en la reserva o porque no quieren colocar más piezas.
- Se coloca la última pieza de la reserva común.

Si se da alguna de las tres condiciones anteriores, la carrera termina inmediatamente y ningún jugador puede colocar más piezas en su laboratorio, ni siquiera la que tenga en la mano.



Las misiones se explican en detalle en la página 7.

Los artilugios se explican en detalle en las páginas 8 y 9.

FASE 2: PUNTUACIÓN

CALCULA LA PUNTUACIÓN DE CADA JUGADOR TRAS LA CARRERA Y ANOTALA EN LA LIBRETA:

- 1 punto por cada moneda recogida al colocar una pieza sobre ella.
- Tantos puntos como estrellas muestren las misiones completadas. Cada misión puede ser puntuada por más de un jugador, pero cada jugador solo puede puntuar una vez una misma misión, incluso si cumple sus requisitos varias veces.
- Puntos por artilugios (ver páginas 8 y 9).
- 3 puntos negativos por cada pieza colocada ilegalmente (ver página 4).

Una vez realizada la puntuación, revela un número de cartas de artilugio igual al número de jugadores. El jugador que obtuvo menos puntos en esta ronda elige carta primero, luego el segundo que menos puntos obtuvo y así sucesivamente (el que llegó más lejos en su laboratorio gana los empates; si persiste el empate, echadlo a suertes). Cada jugador coloca la carta elegida frente a sí y mantendrá sus artilugios hasta el final de la partida, pudiendo usarlos en cada ronda tras adquirirlos. De este modo, cada jugador tendrá dos artilugios al empezar la tercera y última ronda.

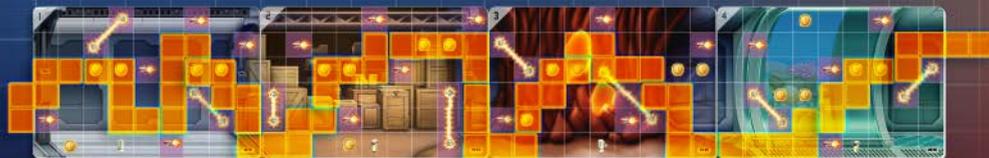
La partida termina tras puntuar la carrera de la tercera ronda. Se suman entonces las puntuaciones de cada jugador en las tres rondas, resultando ganador quien consiga más puntos. En caso de empate gana el jugador que haya llegado más lejos en su laboratorio en la última carrera. Si persiste el empate, los empatados comparten la victoria.

NOTA

Los artilugios con fondo dorado son más fáciles de usar que otros. Los jugadores principiantes deberían coger este tipo de artilugios cuando puedan.

EJEMPLO DE PUNTUACIÓN

Barry acaba de terminar su tercera y última carrera. Ha recogido 13 monedas en total, ganando 13 puntos. Completó dos misiones ("Recorrer 10 casillas a pie" de ★★★★★ y "Completar 3 sectores" de ★★★★★) por las que gana 8 puntos. No cumplió la misión "Colocar 4 piezas completas en un sector". Obtiene 4 puntos por usar el artilugio Gemología y 6 puntos por usar sus Air Barrys. Desafortunadamente, pierde 3 puntos porque cubrió involuntariamente un electrocutador. La puntuación total de Barry en esta carrera es: $13 + 8 + 4 + 6 - 3 = 28$ puntos.



FASE 3: LIMPIEZA

DESPUÉS DE LA PRIMERA Y SEGUNDA RONDA:

- Devuelve todas las piezas de camino de tu laboratorio a la reserva común.
- Retira del juego las cartas de misión de la ronda anterior y revela 3 nuevas misiones.
- Cada jugador pasa los 4 sectores de su laboratorio al jugador de su izquierda.

EXCEPCIÓN

A 2 jugadores, no se pasan los sectores de laboratorio al final de la segunda ronda: se voltéan.

VARIANTE EN SOLITARIO

¡Puedes divertirte con Jetpack Joyride jugando solo!

La preparación es muy similar a la preparación con más jugadores. Los cambios son:

- Retira del juego 2 piezas de camino de cada tipo (te quedarán 40 piezas).
- Retira del juego las cartas de misión marcadas con : *Escapar del laboratorio, Completar 3 sectores.*
- Retira del juego las cartas de artillugio marcadas con : *Bola instantánea, Turboimpulso y Congelatrón.*

Retira del juego todos los componentes no usados.

Las reglas de colocación son las mismas que con más jugadores.

La carrera termina cuando escapas del laboratorio o cuando la reserva común se agota.

La forma de puntuar es la misma que con más jugadores.

Tras puntuar, revela 2 cartas de artillugio y elige una. Conserva tus artillugios hasta el final de la partida y úsalos en las siguientes rondas.

En cada ronda, durante la fase de limpieza:

- Retira del juego todas las piezas de tu laboratorio. Cada pieza solo se puede usar una vez durante la partida.
- Revela 3 nuevas misiones.
- Coge al azar un nuevo set de laboratorio.

Una partida en solitario acaba tras puntuar la tercera carrera. Suma la puntuación de tus 3 carreras y compara el total obtenido con la siguiente tabla:

<60	Come más patatas fritas e inténtalo de nuevo.	91-100	Recoges monedas como Super Barry Bros.
61-70	Podrás ser Barry, pero seguro que no eres Allen.	101-110	Enchufado como el superconductor Barryum.
71-80	Vas de camino a StrawBarry Fields.	>110	Eres Barry Houdini, el escapista de los laboratorios.
81-90	Como Barry Cooper chocando esas 5.		

MISIONES: DETALLE

ROZAR: algunas de las misiones hacen referencia a rozar objetos (obstáculos o científicos). Rozar consiste en colocar una pieza de modo que toque al menos por un lado a un objeto sin cubrirlo.

SECTOR COMPLETADO: algunas de las misiones hacen referencia a completar sectores. Completar un sector consiste en salir del mismo, colocando una pieza de manera que al menos uno de sus cuadrados se sitúe en el siguiente sector.

MISIÓN

ESCAPAR DEL LABORATORIO

★★★

Coloca una pieza de modo que uno de sus extremos sobrespase el lado derecho del cuarto sector.

No uses esta misión en el modo solitario.

MISIÓN

COMPLETAR 3 SECTORES

★★★

Completa al menos 3 sectores del laboratorio.

No uses esta misión en el modo solitario.

MISIÓN

RECOGER 5 MONEDAS EN UN MISMO SECTOR

★★★

Recoge las 5 monedas de un sector.

MISIÓN

NO RECOGER MONEDAS EN UN SECTOR COMPLETADO

★★★★★

No recojas ninguna moneda en un sector completado.

MISIÓN

TOCAR EL TECHO CON LA CABEZA EN 10 CASILLAS

★★★★★

Coloca piezas de manera que cubran al menos 10 casillas de la fila superior del laboratorio (las casillas no han de ser consecutivas).

MISIÓN

RECORRER 10 CASILLAS A PIE

★★★★★

Coloca piezas de manera que cubran al menos 10 casillas de la fila inferior del laboratorio (las casillas no han de ser consecutivas).

MISIÓN

NO TOCAR EL TECHO NI EL SUELO EN UN SECTOR COMPLETADO

★★★★★

Coloca piezas sin cubrir ninguna casilla de la fila superior ni la inferior de un sector completado.

MISIÓN

ROZAR TODOS LOS OBSTÁCULOS DE UN SECTOR

★★★★★

Roza todos los obstáculos de un sector.

MISIÓN

VOLVER A UN SECTOR COMPLETADO

★★★

Vuelve a entrar en un sector que ya completaste.

MISIÓN

COLOCAR 4 PIEZAS COMPLETAS EN UN SOLO SECTOR

★★★

Coloca al menos 4 piezas en un sector, sin que ninguno de sus cuadrados cubra casillas de otros sectores.

MISIÓN

NO MOLESTAR (CUBRIR) A NINGUN CIENTIFICO

★★★★★

No cubras ninguna casilla del laboratorio que contenga un científico.

MISIÓN

SALUDAR (ROZAR) A 3 CIENTIFICOS

★★★★★

Roza al menos a 3 científicos en el laboratorio.

MISIÓN

NO DESCENDER EN UN SECTOR COMPLETADO



Ningún cuadrado de todas las piezas colocadas en un sector completado debe estar por debajo del que lo precede.

MISIÓN

USAR UN MÁXIMO DE 2 TIPOS DE PIEZA EN UN SECTOR COMPLETADO



Todas las piezas que cubran casillas de un sector completado deben ser, como mucho, de 2 tipos diferentes.

MISIÓN

ROZAR LOS 4 LADOS DE UN OBSTÁCULO (SIN CUBRIRLO)



Roza un obstáculo por los 4 lados: arriba, abajo, izquierda y derecha.

MISIÓN

NO ASCENDER EN UN SECTOR COMPLETADO



Ningún cuadrado de todas las piezas colocadas en un sector completado debe estar por encima del que lo precede.

MISIÓN

ABANDONAR UN SECTOR POR LA MISMA FILA POR LA QUE SE ENTRO



Coloca una pieza de modo que cruce el lado derecho de un sector por la misma fila que la pieza que cruza el lado izquierdo de dicho sector.

ARTILUGIOS: DETALLE

TURBOIMPULSO



ANTES DE COMENZAR LA CARRERA COLOCA 2 PIEZAS EN TU LABORATORIO

05-01

Puedes coger 2 piezas de la reserva común y colocarlas en tu laboratorio antes de comenzar cada carrera.

No uses este artilugio en el modo solitario.

BOLA INSTANTÁNEA



ANTES DE COMENZAR LA CARRERA COGE 2 PIEZAS. COLOCALAS CUANDO LA CARRERA TERMINE

05-02

Elige 2 piezas de la reserva común y colócalas sobre esta carta antes de comenzar cada carrera. Cuando la carrera termine puedes colocarlas respetando las reglas de colocación. Devuelve a la reserva las piezas que no hayas querido colocar.

No uses este artilugio en el modo solitario.

CONGELATRÓN



CONGELA A TUS OPOSITANTES Y COLOCA UNA PIEZA EN TU LABORATORIO

05-03

Una vez en cada carrera puedes gritar "¡Congelados!": todos los demás jugadores paran de coger piezas. Durante ese tiempo (no más de 10 segundos) podrás coger una pieza de la reserva común y colocarla en tu laboratorio. Después grita "¡Descongelados!" para reanudar la partida.

No uses este artilugio en el modo solitario.

GEMOLOGÍA



POR CADA 3 MONEDAS QUE OBTENGAS

05-04

Obtienes 1 punto por cada set de 3 monedas que recojas durante la carrera.

CERDO VOLADOR



POR CADA 8 MONEDAS QUE OBTENGAS

05-05

Obtienes 3 puntos por cada set de 8 monedas que recojas durante la carrera.

MISILES SKIVA-FÁCIL



POR CADA MISIL QUE ROCES POR DELANTE

05-06

Obtienes 1 punto por cada misil que hayas rozado por el lado izquierdo (o sea, el frontal).

INHIBIDOR DE MISILES



PUEDES PASAR A TRAVÉS DE LOS MISILES

05-07

Puedes colocar piezas sobre los misiles sin ser penalizado.

DESELECTROCADOR



PUEDES PASAR A TRAVÉS DE LOS ELECTROCADADORES

05-08

Puedes colocar piezas sobre los electrocutores sin ser penalizado.

AIR BARRYS



★ ★ POR CADA SALTO DESDE EL SUELO

05-09

Obtienes 2 puntos cada vez que subas desde la fila inferior.

CINTURÓN DE GRAVEDAD



★ ★ POR CADA REBOTE DESDE EL TECHO

05-10

Obtienes 2 puntos cada vez que bajes desde la fila superior.

FLASH



05-11

Obtienes 4 puntos al final de cada carrera.

IMÁN PARA MONEDAS



RECOGE LAS MONEDAS QUE ROCES

05-12

Recoge también todas las monedas que roces durante la carrera.

ANTI-EMPOLLONES



★ POR CADA CIENTÍFICO QUE NO TOQUES

05-13

Obtienes 1 punto por cada científico que no cubras ni toques.

ÚLTIMO AFORTUNADO



★ POR CADA PIEZA COLOCADA QUE COINCIDA CON LA PIEZA FINAL DEL RECORRIDO

05-14

Obtienes 1 punto por cada pieza colocada en tu laboratorio que coincida con la pieza final de todo tu recorrido (esta pieza también puntúa).

PROPULSOR DE CHICLE



05-15

Obtienes 3 monedas al final de cada carrera. Estas monedas cuentan para puntuar ciertas misiones y artilugios.

PROPULSOR DE FRUTAS



★ POR CADA PIEZA QUE NO CUBRA UNA MONEDA

05-16

Obtienes 1 punto por cada pieza que hayas colocado sin cubrir una sola moneda.

CRÉDITOS

Idea de juego:	Michał Gołębiowski
Diseño gráfico:	Katarzyna Kosobucka, Mateusz Komada
Producción:	Vincent Vergonjeanne
Director de producción:	Przemek Dołęgowski
Desarrollo:	Filip Mituński
Probadores:	Wojciech Grajkowski, Zofia Niwicka, Mariusz Filerajs, Zuzanna Gołębiowska
Traducción:	Juan Luque y Rafael Sáiz
Adaptación gráfica al castellano:	David Prieto
Edición en castellano:	Ludonova S.L.

Muchas gracias a Dominik Jaraczewski por sus valiosos consejos y apoyo.