



JETPACK JOYRIDE

MICHAŁ GOŁĘBIOWSKI



1 - 4



30 MIN.



8+

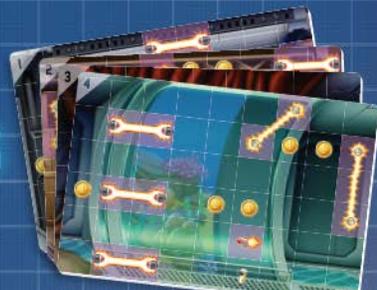
Jetpack Joyride coinvolge i giocatori in una frenetica fuga dai loro laboratori, durante la quale tenteranno di raccogliere monete e completare missioni. A seguito di ogni tentativo di fuga, i giocatori ottengono nuovi gadget che forniscono loro abilità speciali e consentono loro di accumulare punti. Il giocatore che avrà totalizzato più punti alla fine della terza fuga verrà dichiarato vincitore!

CONTENUTI



50 TESSERE TRACCIATO SEMITRASPARENTI
DI 5 FORME DIVERSE
(10 PER FORMA)

16 SCHEDE SETTORE DI
LABORATORIO STANDARD
(4 SET, NUMERATI DA 1 A 4)



1 SEGNAPUNTI

8 SCHEDE SETTORE DI
LABORATORIO DIFFICILI
(2 SET, NUMERATI 1 E 4)



17 CARTE
MISSIONE



16 CARTE
GADGET

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Ciascun giocatore riceve un set di quattro schede laboratorio numerate da 1 a 4 e le colloca davanti a sé in ordine numerico crescente da sinistra a destra. Il lato di ciascuna scheda dev'essere scelto casualmente.

Variante: per aumentare il livello di difficoltà, alcuni giocatori possono usare le schede laboratorio difficili (numeri 1 e 4). I giocatori più esperti possono prendere una o due schede laboratorio difficili al posto di altrettante schede standard.

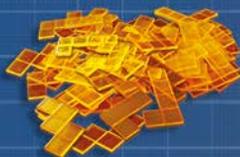
COLLOCATE AL CENTRO DEL TAVOLO DI GIOCO:

- Tutte le tessere tracciato del gioco in un solo mucchio alla rinfusa.
 - In caso di partita a 3 giocatori, rimettete nella scatola 12 tessere casuali.
 - In caso di partita a 2 giocatori, rimettete nella scatola 25 tessere casuali.
- Tutte le carte gadget in un mazzo a faccia in giù.
- Tutte le carte missione in un mazzo a faccia in giù.
 - Prima di ogni fuga pescate dal mazzo le prime 3 carte missione e rivelatetele.

ESEMPIO DI ALLESTIMENTO PER 2 GIOCATORI



CARTE GADGET



MUCCHIO DELLE TESSERE



CARTE MISSIONE



CARTE LABORATORIO

SEQUENZA DI GIOCO

Una partita di Jetpack Joyride è composta da tre round, ciascuno dei quali si suddivide in tre fasi:
1) Fuga, 2) Conteggio dei punti e 3) Risistemazione.

PRIMA FASE: FUGA

Terminata la preparazione avrà inizio la prima fuga, non appena il giocatore più giovane griderà: "Si parte!" In Jetpack Joyride non ci sono turni di gioco: tutti i giocatori prendono le tessere tracciate (una alla volta!) contemporaneamente e le collocano nei loro laboratori il più rapidamente possibile. I giocatori sono chiamati a costruire un percorso di tessere continuo per tracciare il cammino di Barry nei loro laboratori.

REGOLE DI COLLOCAZIONE DELLE TESSERE:

Ogni tessera tracciata ha due estremità: i quadrati alle estremità si chiamano "Quadrati periferici".

I giocatori iniziano la fuga dall'esterno del laboratorio. La prima tessera tracciata dev'essere collocata in modo che almeno uno dei suoi quadrati si trovi al di fuori del lato sinistro del primo settore del laboratorio.

Dopodiché, i giocatori continuano a tracciare il loro percorso attraverso il laboratorio. Ogni tessera collocata successivamente deve avere almeno un quadrato periferico a contatto con quello dell'ultima tessera collocata. I quadrati periferici delle tessere devono essere ortogonalmente adiacenti (in altre parole, non è sufficiente che si tocchino solo gli angoli!).

Quando si traccia il percorso l'unico aspetto rilevante è l'adiacenza dei quadrati periferici.

Gli altri quadrati delle tessere possono essere adiacenti gli uni agli altri, ma non è obbligatorio.

Le tessere non possono essere posizionate per coprire ostacoli (zapper, missili, laser).

Le tessere devono connettersi ortogonalmente.

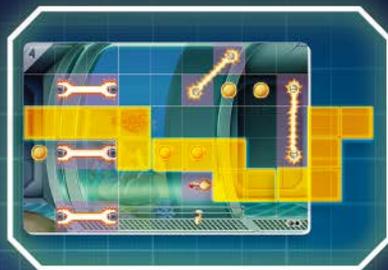
Le tessere non possono sovrapporsi.

Le tessere non devono avere quadrati al di sopra o al di sotto del laboratorio.

LA FASE DELLA FUGA TERMINA IMMEDIATAMENTE QUANDO:

- Un giocatore scappa dal proprio laboratorio posizionando una tessera tracciato in modo che uno dei suoi quadrati periferici si trovi oltre il lato destro dell'ultimo settore del laboratorio e dichiara "Sono fuori!".
- Tutti i giocatori dicono "Passo!" perché nel mucchio non è rimasta alcuna tessera tracciato da collocare nel laboratorio, oppure perché non vogliono più collocare altre tessere tracciate.
- L'ultima tessera tracciato disponibile viene pescata dal mucchio e collocata nel laboratorio di un giocatore.

Se si verifica una di queste circostanze, la fase della fuga termina immediatamente e nessun giocatore può più collocare tessere nel proprio laboratorio, anche se dovesse averne ancora in mano.



SECONDA FASE: CONTEGGIO DEI PUNTI

CALCOLATE IL PUNTEGGIO DI OGNI GIOCATORE IN SEGUITO ALLA FUGA E ANNOTATELO SUL SEGNAPUNTI:

- I giocatori ottengono 1 punto per ogni moneta raccolta posizionando una tessera tracciato su di essa.
- I giocatori ottengono tanti punti quante sono le stelle delle missioni che hanno completato. Le missioni possono essere completate da più giocatori. Ogni giocatore guadagna i punti relativi a ogni missione una volta sola, anche se dovesse completarne gli obiettivi più volte.
- I giocatori possono ottenere punti bonus usando i gadget, come spiegato nelle carte gadget.
- I giocatori perdono 3 punti per ogni tessera tracciato collocata violando le regole di posizionamento.

Una volta segnati i punti, scoprite tante carte gadget quanti sono i giocatori. A partire dal giocatore con il punteggio più basso del round (in caso di ex aequo prevarrà colui che è arrivato più lontano nel suo laboratorio durante la fuga), tutti i giocatori scelgono uno dei gadget scoperti e lo collocano davanti a essi. I giocatori resteranno in possesso dei gadget selezionati fino alla fine della partita e, dopo averli acquisiti, potranno usarli nei round successivi. Ne consegue che all'inizio del terzo round ogni giocatore disporrà di due gadget.

Il gioco termina dopo aver conteggiato i punti relativi alla fuga del terzo round. Sommate i punti dei tre round di ciascun giocatore: il contendente con il punteggio totale più alto sarà dichiarato vincitore! (In caso di ex aequo la vittoria andrà a chi è avanzato di più all'interno del laboratorio durante l'ultima fuga).

Consultate pagina 7 per ulteriori informazioni sulle missioni

Consultate pagina 8 per ulteriori informazioni sui gadget

ATTENZIONE

Alcuni gadget sono dorati, il che indica che sono migliori o più facili da usare rispetto ad altri. Consigliamo ai nuovi giocatori di scegliere i gadget dorati, se possibile.

ESEMPIO DI PUNTEGGIO

Barry ha appena terminato la sua terza e ultima fuga. Ha raccolto 13 monete in totale, che gli fruttano 13 punti. Ha completato due missioni ("Attraversa 10 blocchi a piedi" che vale ★★★★★ e "Completa 3 settori" che vale ★★★★★), guadagnando così 8 punti. Non ha terminato la missione: "Colloca 4 tessere complete in un settore". Ha ottenuto 4 punti usando il gadget Gemmologia e altri 6 usando le Air Barry. Purtroppo, ha coperto inavvertitamente uno zapper e ha così perso 3 punti. Il punteggio totale di Barry per questa fuga è pari a $13+8+4+6-3 = 28$ punti.



5

TERZA FASE: RISISTEMAZIONE

DOPO IL PRIMO E IL SECONDO ROUND:

- Rimettete nel mucchio tutte le tessere tracciato che si trovano sulle schede laboratorio.
- Scartate le carte missione del round precedente e rivelate 3 nuove missioni.
- Ciascun giocatore deve passare le proprie schede laboratorio al giocatore alla sua sinistra.

ECCEZIONE!

In caso di partita a 2 giocatori, non passerete le vostre schede laboratorio dopo il secondo round, bensì le capovolgerete.

VARIANTE A UN GIOCATTORE

Ci si può divertire con Jetpack Joyride anche da soli!

La preparazione della modalità a un giocatore è simile a quella della modalità multigiocatore, salvo alcuni dettagli:

- Rimuovete 2 tessere tracciato di ogni forma e rimettetetele nella scatola (rimarranno 40 tessere)
- Rimuovete le seguenti carte missione con il simbolo : **Scappa dal Laboratorio. Completa 3 settori**
- Rimuovete le seguenti carte gadget con il simbolo : **Palla istantanea, Turbo acceleratore e Congelatutto**

Rimettete tutti gli elementi rimossi nella scatola.

Le regole di posizionamento delle tessere sono le stesse delle partite multigiocatore.

La fuga termina quando scappate dal laboratorio o quando non rimangono più tessere tracciato nel mucchio.

Le regole di attribuzione del punteggio sono le stesse delle partite multigiocatore.

Dopo aver segnato i punti scoprite 2 carte gadget e sceglietene una. Terrete i gadget fino alla fine della partita e potrete usarli durante i round successivi.

Durante la fase di risistemazione di ogni round:

- NON rimettete le tessere nel mucchio, bensì nella scatola (è possibile usare ogni tessera solo una volta per partita).
- Rivelate 3 nuove missioni.
- Prendete un nuovo set casuale di Carte laboratorio.

Una partita in modalità giocatore singolo termina dopo la terza fuga. Per scoprire quanto siete stati abili, confrontate il vostro punteggio totale (la somma delle tre fughe) con la tabella riportata di seguito:

<60	Piu veloce, piu veloce! Riprova.	91-100	La tua rapacità è seconda solo a Pablo EscoBarry.
61-70	Il nome è l'unica cosa che ti accomuna a Flash...	101-110	Sei potente come un superconduttore al Barryo.
71-80	Vedo Strawberry fields all'orizzonte, non fermarti!	>110	Sei come Houdini: il mago delle fughe dai laboratori!
81-90	Sei come Barry Cooper quando batte il cinque.		

ELENCO DELLE MISSIONI

PER UN SOFFIO: alcune missioni fanno riferimento a oggetti (ostacoli o scienziati) evitati "per un soffio" durante la fuga. Al fine di evitare un oggetto "per un soffio", i giocatori devono collocare una delle loro tessere tracciato in modo che sia ortogonalmente adiacente ad esso.

SETTORI COMPLETATI: alcune missioni fanno riferimento a settori completati. Un settore si ritiene completato quando un giocatore ne è già uscito (collocando almeno un quadrato di una tessera tracciato in quello successivo).

MISSIONE

SCAPPA DAL LABORATORIO



Collocate una tessera tracciato in modo che uno dei suoi quadrati periferici si trovi oltre il lato destro del settore del laboratorio 4.

Non usare questa missione in modalità giocatore singolo.

MISSIONE

COMPLETA 3 SETTORI



Completate almeno 3 settori del laboratorio.

Non usare questa missione in modalità giocatore singolo.

MISSIONE

OTTIENI 5 MONETE IN UN SETTORE



Raccogliete tutte e cinque le monete presenti in un settore qualsiasi.

MISSIONE

NON OTTENERE ALCUNA MONETA IN UN SETTORE COMPLETATO



Non raccogliete alcuna moneta in un settore che avete completato.

MISSIONE

COLPISCI IL TETTO CON LA TESTA 10 VOLTE



Collocate tessere tracciato che coprano almeno 10 blocchi della fila superiore di una fuga (non è necessario che siano consecutivi).

MISSIONE

ATTRAVERSA 10 BLOCCHI CAMMINANDO



Collocate tessere tracciato che coprano almeno 10 blocchi della fila inferiore di una fuga (non è necessario che siano consecutivi).

MISSIONE

NON TOCCARE IL TETTO O IL PAVIMENTO IN UN SETTORE COMPLETATO



Non collocate tessere tracciato che coprano blocchi della fila superiore e inferiore di un settore del laboratorio che avete completato.

MISSIONE

EVITA PER UN SOFFIO TUTTI GLI OSTACOLI IN UN SETTORE



Evitate per un soffio tutti gli ostacoli di un qualsiasi settore del laboratorio.

MISSIONE

SCAPPA DAL LABORATORIO



Fate in modo che la vostra fuga faccia ritorno in un settore che avevate già abbandonato.

MISSIONE

COLLOCA 4 TESSERE COMPLETE IN UN SETTORE



Collocate interamente almeno 4 tessere tracciato in uno stesso settore del laboratorio. Nessun quadrato di quelle tessere dev'essere collocato in altri settori.

MISSIONE

NON FERIRE (NON COPRIRE) ALCUNO SCIENZIATO



Non coprite alcun blocco contenente uno scienziato.

MISSIONE

DAI IL CINQUE A 3 SCIENZIATI (EVITANDOLI PER UN SOFFIO)



Evitate per un soffio almeno 3 scienziati durante la vostra fuga.

MISSIONE

**NON SCENDERE
IN UN SETTORE COMPLETATO**



In un settore che avete già abbandonato, nessun quadrato di una tessera tracciato collocata può trovarsi sotto a un quadrato immediatamente precedente.

MISSIONE

**USA TESSERE DI UN MASSIMO DI
2 FORME DIVERSE IN UN SETTORE
COMPLETATO**



In un settore che avete già abbandonato, le tessere tracciato che hanno almeno un quadrato al suo interno devono essere al massimo di due forme diverse.

MISSIONE

**EVITA PER UN SOFFIO UN
OSTACOLO DA TUTTI E 4 I LATI**



Evitate per un soffio un ostacolo da sinistra, da destra, da sopra e da sotto.

MISSIONE

**NON SALIRE
IN UN SETTORE COMPLETATO**



In un settore che avete già abbandonato, nessun quadrato di una tessera tracciato collocata può trovarsi sopra un quadrato immediatamente precedente.

MISSIONE

**ABBANDONA IL SETTORE ALLA
STESSA ALTEZZA ALLA QUALE SEI
ENTRATO**



Fate in modo che una tessera tracciato attraversi il lato destro del settore del laboratorio nella stessa riga in cui un'altra tessera tracciato aveva attraversato il lato sinistro dello stesso settore.

ELENCO DEI GADGET

TURBO ACCELERATORE



**PRIMA DI INIZIARE
LA FUGA COLLOCA 2
TESSERE**

05-01

Potete scegliere due tessere qualsiasi dal mucchio e collocarle sul vostro laboratorio prima dell'inizio di ogni fuga.

Non usate questo gadget in modalità giocatore singolo.

PALLA Istantanea



**PRIMA DI INIZIARE LA
FUGA PRENDI 2 TESSERE.
COLLOCALE NEL TUO
LABORATORIO ALLA
FINE DELLA FUGA**

05-02

Prima di ogni fuga, scegliete 2 tessere tracciato dal mucchio e collocatele su questa carta. Alla fine della fuga potete collocare le tessere rispettando le normali regole di posizionamento (ma non siete obbligati a farlo).

Non usate questo gadget in modalità giocatore singolo.

CONGELATUTTO



**BLOCCA GLI AVVERSARI
E COLLOCA UNA
TESSERA NEL TUO
LABORATORIO**

05-03

Una volta per fuga potete gridare "STOP!" per far sì che gli altri giocatori smettano di prendere tessere. In quel momento, potrete scegliere una qualsiasi tessera tracciato dal mucchio e collocarla nel vostro laboratorio. Dopodiché, gridate "VIA!" e la partita riprenderà (oppure ricomincerà dopo 10 secondi, se non lo fate).

Non usate questo gadget in modalità giocatore singolo.

GEMMOLOGIA



**OGNI 3 MONETE
OTTENUTE**

05-04

Ottenete 1 punto per ogni set completo di 3 monete raccolto durante la fuga.

MAIALE VOLANTE



**OGNI 8
MONETE OTTENUTE**

05-05

Ottenete 3 punti per ogni set completo di 8 monete raccolto durante la fuga.

MISSILI SCHIVA-FACIL



**PER OGNI MISSILE
CHE EVITI PER UN
SOFFIO E CHE SI TROVA
DAVANTI A TE**

05-06

Ottenete 1 punto per ogni missile del vostro laboratorio evitato per un soffio sul (suo) lato sinistro.

DISTURBATORE DI MISSILI



PUOI ATTRAVERSARE I MISSILI

05-07

Potete collocare tessere tracciato sopra i missili senza subire alcuna penalità.

ELIMINA-ELETTRODI



PUOI ATTRAVERSARE GLI ZAPPER

05-08

Potete collocare tessere tracciato sopra gli zapper senza subire alcuna penalità.

AIR BARRY



★★ PER OGNI SALTO DAL PAVIMENTO

05-09

Ottenete 2 punti ogni volta che salite partendo dalla fila più in basso.

CINTURA DI GRAVITA'



★★★ PER OGNI CADUTA DAL TETTO

05-10

Ottenete 2 punti ogni volta che scendete dalla fila più in alto.

FLASH



05-11

Ottenete 4 punti alla fine di ogni fuga.

CALAMITA PER MONETE



OTTIENI LE MONETE CHE HAI EVITATO PER UN SOFFIO

05-12

Durante ogni fuga, accumulate anche le monete che avete evitato "per un soffio".

REPELENTE ANTI-SFIGATI



★ PER OGNI SCIENZIATO CON CUI NON ENTRI IN CONTATTO

05-13

Ottenete 1 punto per ogni scienziato che non avete coperto o evitato per un soffio.

ULTIMO FORTUNATO



★ PER OGNI TESSERA USATA UGUALE ALL'ULTIMA IMPIEGATA IN QUESTA FUGA

05-14

Ottenete 1 punto per ogni tessera tracciato avente la stessa forma dell'ultima tessera tracciato collocata alla fine del percorso (ultima tessera compresa).

JETPACK A BOLLE DI SAPONE



★★★

05-15

Ottenete 3 monete alla fine di ogni fuga. Contate queste monete in fase di attribuzione dei punti di altri gadget e missioni.

JETPACK DI FRUTTA



★ PER OGNI TESSERA CHE NON HA COPERTO UNA MONETA

05-16

Ottenete 1 punto per ogni tessera tracciato utilizzata durante la fuga che non ha coperto alcuna moneta.

RICONOSCIMENTI

Progettazione:	Michał Gołębiowski
Grafica:	Katarzyna Kosobucka, Mateusz Komada
Produttore:	Vincent Vergonjeanne
Responsabile della produzione:	Przemek Dołęgowski
Sviluppo:	Filip Miłunski
Testing:	Wojciech Grajkowski, Zofia Niwicka, Mariusz Filerajs, Zuzanna Gołębiowska
Traduzione e adattamento:	Wabbit Translations
Revisione grafica:	Luca Malinverni

*Un ringraziamento enorme a Dominik Jaraczewski
per i suoi inestimabili consigli e per il suo aiuto.*

