



SPEED RUNNERS

PRESS START!



Nos autres jeux ici !

1 ou 2 joueurs / 5 minutes / 8 ans et +

BUT DU JEU

Arriver à la fin des niveaux et vaincre les boss le plus vite possible, sans perdre toutes ses vies.

MISE EN PLACE

■ Prenez chacun les 15 cartes PLAYER 1 ou PLAYER 2 et placez-les devant vous, par type.

■ Prenez 3 jetons Vie chacun.



■ Écartez les cartes de Boss et constituez un paquet avec les 15 cartes STAGE. Mélangez-les et posez le paquet face cachée sur la table.

■ Définissez ensemble votre niveau de départ. 1 à 3 pour débiter, ou directement 4 pour commencer les choses sérieuses.

COMMENT JOUER

Speedrunners se joue en une succession de 15 STAGES (12 Niveaux + 3 Boss), jusqu'à ce qu'un joueur ait battu le dernier Boss, ou ait perdu toutes ses vies.

Un STAGE se déroule en 3 temps :
Mémorisation - Speedrun - Résolution

1. MEMORISATION

■ Le joueur le plus expérimenté pioche un nombre de cartes STAGE égal au niveau qui va être joué (Ex. 4 cartes pour le niveau 4).

■ Dévoilez les cartes une par une, à un rythme soutenu, en les lisant à voix haute. Les deux joueurs tentent de les retenir dans l'ordre.



SLIDE!
SHOOT!
SHOOT!
JUMP!

Puis retournez le paquet face cachée et dites "START!".

Altermes qui lit les cartes à chaque STAGE.

2. SPEEDRUN !

Les deux joueurs constituent alors leur Speedrun (paquet de cartes) dans l'ordre défini précédemment par les cartes STAGE, à l'aide des cartes Action qu'ils ont devant eux, et le plus rapidement possible ! Pour passer un Niveau, vous devez reproduire exactement la séquence demandée.



Le premier qui pose son Speedrun sur la table compte jusqu'à 5 à voix haute. Si l'autre joueur ne pose pas le sien avant les 5 secondes, il perd une vie, puis peut tout de même finir de poser son Speedrun.

3. RESOLUTION

Dévoilez les cartes du STAGE en les posant côte-à-côte, comme un niveau de jeu vidéo.

Le premier à avoir posé son Speedrun pose ses cartes sans en changer l'ordre, au-dessus. Si vous jouez à deux, le second pose ses cartes en dessous.



Comparez pour chaque séquence (chaque carte) si vous avez bien joué l'action demandée. Si oui, vous avancez dans ce STAGE. Résolez d'abord le Speedrun du premier à l'avoir posé.

■ La moindre erreur dans un niveau vous fait perdre une vie (défaussée dans la réserve), et votre progression sur ce niveau prend fin.

■ Chaque STAGE passé parfaitement vous permet de piocher une vie dans la réserve s'il y en a.

Le premier à avoir posé son Speedrun se sert en premier.

Dans un niveau, seul le premier à faire une erreur perd une vie.

■ Ainsi, si le premier joueur à avoir posé son Speedrun commet une erreur, il perd une vie. Dans ce cas, le second, même s'il fait aussi une erreur, n'en perd pas.

■ Si le premier à avoir posé son Speedrun n'a pas fait d'erreur et que le second en fait une, ce dernier perd une vie.

■ Il est donc possible de perdre 2 vies sur un niveau : en posant après les 5 secondes (1ère vie) et en faisant une erreur alors que l'autre n'en a pas faite (2ème vie).

Finir le premier est essentiel pour regagner des vies, mais comporte aussi des risques, puisque plus vous allez vite, plus vous pouvez vous tromper.

PROGRESSER DANS LE JEU

■ Si au moins un des deux joueurs a réussi toutes ses séquences, les deux passent au STAGE suivant.

■ Si les deux joueurs ont fait au moins une erreur, vous devez recommencer le STAGE. Mélangez toutes les cartes STAGE et piochez à nouveau le nombre de cartes correspondant au STAGE en cours.

Dès que vous perdez votre dernière vie, c'est le GAME OVER. La partie est finie pour vous.

BOSS

Durant la partie, vous allez affronter 3 BOSS. Clownman après le niveau 5, Warman après le niveau 9 et enfin le Boss final, Lord Ducktus, après le niveau 12.



■ Chacun de ces Boss possède un nombre de vies indiqué sur sa carte et se joue avec autant de cartes que le niveau qu'il suit.

Ex. *Warman arrive après le niveau 9 et se joue donc avec 9 cartes. Il a 7 vies.*

- Pour vaincre un Boss, faites-lui perdre toutes ses vies.
- Chaque séquence réussie lui retire une vie.
- Chaque échec vous en retire une.

Il est donc possible de perdre plusieurs vies face à un Boss.

■ **Affronter un Boss est différent d'un Niveau.**

Ici, les cartes de séquence que vous piochez ne font pas référence au Niveau, mais aux actions du Boss !

Vous devez donc agir différemment de ce qui est indiqué sur les cartes STAGE !

■ Pour comprendre, référez-vous aux cartes BOSS FIGHT (au dos des Boss). Elles vous indiquent quelle action effectuer pour chaque action réalisée par le boss.

Par exemple, si le boss fait SLIDE, alors vous devez faire JUMP.



■ Dès qu'un joueur retire toutes ses vies au Boss, il le bat et pioche une Vie dans la réserve.

Le combat est fini pour les deux joueurs.

Commencez le niveau suivant. Sauf si vous venez de battre Ducktus, auquel cas bravo, vous avez fini le jeu !

■ Chaque joueur combat indépendamment le boss.

Les vies perdues du Boss ne sont pas cumulés entre les joueurs. Chaque joueur doit donc tenter de lui retirer toutes ses vies pour le vaincre.

■ Si vous arrivez au terme du combat sans avoir battu le Boss, vous devez l'affronter à nouveau, et sans récupérer de vies.

Bon courage !

FIN DE PARTIE

La partie prend fin si :

■ Vous arrivez à la fin du jeu et parvenez à vaincre Lord Ducktus le premier

VICTOIRE PARFAITE !

CONGRATULATIONS!

■ Vous n'avez plus de vies à la fin d'un STAGE

DEFAITE CUISANTE !

GAME OVER, MAN!

■ Si vous jouez en solo et que vous perdez toutes vos vies, vous avez perdu.

■ Si vous jouez à 2 et qu'un de vous deux perd toutes ses vies, c'est l'autre qui l'emporte. Mais il peut aussi choisir de continuer !

VARIANTES

Envie de pimenter un peu plus les parties ?

On a pensé à vous !

Les modes rendant le jeu plus difficile sont en **ROUGE**, et ceux le rendant plus simple sont en **VERT**. Faites votre choix !



.HARDCORE MODE

Lorsqu'un joueur pose son *Speedrun*, il ne compte que jusqu'à 3 au lieu de 5.

.KONAMI CODE

Dans ce mode, vous débutez avec 30 vies pour finir le jeu, mais :

- Vous ne regagnez jamais de vies.
- Vous continuez le STAGE après chaque échec et chaque échec vous fait perdre une vie (si vous faites 4 échecs sur un même STAGE, vous perdez 4 vies).
- Utilisez un papier et un crayon (ou toute autre chose) pour compter vos vies.

.BOSS RUSH

Affrontez directement les 3 boss, l'un après l'autre, sans jouer de niveaux. Le premier à vaincre chaque boss gagne une vie, tandis que l'autre en perd une.

.SURVIVAL

Débutez avec une seule vie et sans possibilité d'en regagner, et voyez jusqu'où vous pouvez aller.

.TIME ATTACK

Dans ce mode, qui se joue aussi bien en SOLO qu'à 2, vous avez les vies infinies, mais devez **terminer le jeu le plus rapidement possible !**

Armez-vous d'un chrono, d'une feuille de papier et d'un crayon.

Lancez le chrono chaque fois que la personne qui lit les cartes de STAGE les pose et dit "START"

et stoppez le chrono dès qu'un joueur pose son *Speedrun*.

Additionnez le temps de chaque STAGE et tentez d'aller le plus loin possible le plus vite possible. Chaque fois que vous faites une erreur, vous devez recommencer le niveau et l'ajouter au temps déjà écoulé.

Parviendrez-vous à devenir un.e **SPEEDRUN GRANDMASTER / GRANDMISTRESS** en finissant le jeu en moins de 60 secondes ?

.FREE PLAY

Dans ce mode, vous pouvez continuer la partie après avoir perdu vos trois vies. Chaque nouvelle tentative, y compris la première partie, comptent pour un CREDIT.

Notez sur une feuille combien de CREDITS il vous aura fallu pour arriver au bout du jeu.

.TAG-TEAM ACTION

Jouez en équipe pour tenter de finir le jeu. La règle des 5 secondes n'est pas appliquée et vous pouvez vous partager vos vies. De même, les points de vie retirés aux Boss sont cumulés.

.EASY SOLO

Jouez seul.e et débutez avec 6 vies au lieu de 3.

© Cosmo Duck 2022. Tous droits réservés.

Reproduction interdite.

www.CosmoDuck.com

