



# RAYMAN<sup>®</sup>

Le  
Jeu de Société

LIVRE DE RÈGLES  
(0.01)



## Table des matières

Qu'est-ce qui se trouve dans la boîte ? .....	P.3
Installation rapide.....	P.4
Aperçu du jeu .....	P.4
Guide de référence pour les icônes d'Action ...	P.5
Aperçu des tuiles de jeu .....	P.6
Comment jouer .....	P.6
Actions .....	P.7
Ptizêtres.....	P.11
Dégâts .....	P.12
Jetons Bonus .....	P.13
Action Bulle .....	P.13
Projectiles .....	P.14
Fin de partie.....	P.15
Exceptions pour certains mouvements.....	P.15
Modes de difficulté .....	P.17
Cartes Joueur Légendaires .....	P.18
Mode Solo et Coopératif .....	P.18
Personnalisez votre expérience .....	P.20
Glossaire visuel .....	P.21



## Êtes-vous prêts à vivre une aventure palpitante ?

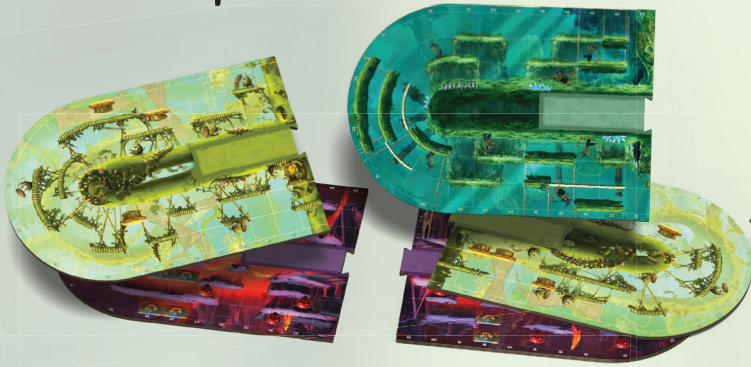
Dans **Rayman Le Jeu de Société**, vous incarnez un héros de la Croisée des Rêves dans une course folle pour sauver les Ptizêtres des terribles menaces qui se terrent au cœur de multiples mondes, aussi merveilleux que variés. Le jeu est généralement joué de façon compétitive, mais propose aussi des modes coopératif et solo. Organisez efficacement vos actions pour surmonter les obstacles et les ennemis !

### Objectif

Le but du jeu est d'être le premier à **sauver 3 des 4 Ptizêtres** et à **terminer un tour complet du plateau**. Lors d'une partie compétitive, un joueur doit être le premier à sauver 3 Ptizêtres et compléter un tour complet du plateau de jeu (2 tuiles assemblées). Dans les modes coopératif et solo, les joueurs doivent sauver 3 Ptizêtres, éviter l'élimination et terminer la course avant un Boss.



# Qu'est-ce qui se trouve dans la boîte ?



4 tuiles de jeu recto-verso



1 Livre de règles (24 pages)



4 Figurines de personnages



32 Cartes Action  
(1 ensemble de 8 Cartes Action pour chacun des 4 personnages)



22 Cartes Action supplémentaires



6 Cartes Joueur  
(recto-verso avec les Cartes Joueur Légendaire)



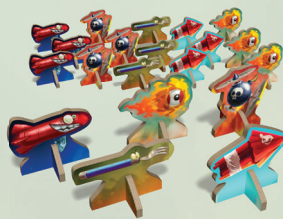
27 Jetons Bonus



4 Ensembles de Cartes Boss + 4 Jetons Boss  
(chaque ensemble contient 1 Carte de Boss et 3 petites Cartes d'Attaque)



5 Cartes Projectile



20 Jetons Projectile  
(4 exemplaires de chaque Projectile)



1 Dé à six faces



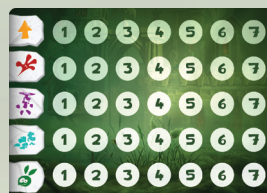
4 Jetons Cœur



4 Jetons Ptizète captif



16 Jetons Ptizète ronds



1 Carte Suivi d'Action



1 Jeton Marqueur de Mouvement



5 Jetons Suivi d'Action

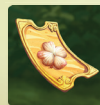
# Installation Rapide

La configuration initiale est conçue pour 2, 3 ou 4 joueurs et est idéale pour votre première course.

- 1 Placez les 2 tuiles « Jungle » côte à côte pour former le plateau complet.
- 2 Chaque joueur sélectionne son personnage en choisissant la figurine correspondante et ses 8 Cartes Action.
- 3 Chaque joueur prend une Carte Joueur et la place devant lui.

- 4 Placez tous les Jetons Bonus (face cachée), les Jetons Pizêtres ronds et les Jetons Cœur au centre du plateau.

- 5 Placez les 4 Jetons Pizêtres captifs sur le tableau dans les espaces indiqués ci-dessous. Lors des prochaines parties, les joueurs peuvent décider où vont les Jetons Pizêtres captifs.



## Aperçu du Jeu

### Étapes simplifiées d'un round:

- 1 Tous les joueurs sélectionnent 2 Cartes Action de leur main. Lorsque tout le monde est prêt, révélez-les simultanément aux autres joueurs.



- 2 Chaque joueur joue son tour dans l'ordre d'initiative (en ordre décroissant). L'initiative est le nombre affiché au coin supérieur gauche d'une Carte Action. Contrairement aux Actions, la valeur d'Initiative n'est pas combinée avec celle de la deuxième carte jouée. Seul le nombre de l'Initiative sur la carte la plus à gauche est compté, ce qui définit la « valeur » de votre Initiative pour ce round.

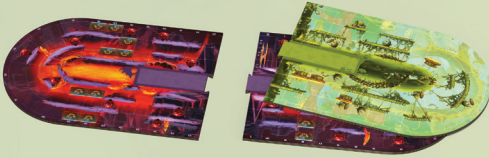




## Aperçu des tuiles de jeu

Le plateau de jeu est composé de 2 tuiles jumelées. Elles comportent des Plateformes, des Plateformes épaisses, des Ennemis, des Obstacles et des Murs.

Étant donné que chaque plateau de jeu est unique et présente une atmosphère distincte, veuillez vous référer au glossaire visuel (p. 21) pour identifier les différents éléments.



**Plateformes :** Elles permettent aux joueurs de naviguer entre les différents niveaux. Utilisez une Action Saut pour atteindre une Plateforme au niveau supérieur immédiat. Vous ne pouvez pas les traverser pour descendre d'un niveau.

**Plateformes épaisses :** Un joueur doit utiliser une Action Accroupir et une Action Mouvement pour se déplacer dans un espace avec une seule Plateforme épaisse ; cependant, pour les Plateformes épaisses consécutives, le joueur n'a qu'à utiliser une seule Action d'Accroupir combinée à plusieurs Actions Mouvement.

Les Plateformes épaisses bloquent également le mouvement vers le haut. Vous ne pouvez donc pas sauter au niveau supérieur au travers de ces dernières. Cependant, la partie supérieure d'une Plateforme épaisse fonctionne comme une Plateforme normale, permettant aux joueurs de se déplacer librement dessus.

**Ennemis :** Si vous vous déplacez ou vous arrêtez sur un espace occupé par un Ennemi, vous devez utiliser une Action Gifle pour le vaincre et ainsi gagner un Jeton Bonus. Si vous ne parvenez pas à Gifler l'Ennemi, vous perdrez votre Jeton Cœur (si vous en avez un) ou subirez un dégât.

**Obstacles :** Les Obstacles apparaissent au premier niveau et représentent un danger. Si vous terminez votre mouvement sur un espace d'Obstacle, vous perdrez votre Jeton Cœur (si vous en avez un) ou subirez un dégât. Un joueur ne peut pas arrêter volontairement son mouvement sur un Obstacle.

**Murs :** Un Mur bloque vos mouvements. Si vous êtes poussé contre un Mur, vous perdrez votre Jeton Cœur (si vous en avez un) ou subirez des dégâts. Vous ne pouvez pas passer au travers d'un Mur, même si vous êtes poussé contre lui.

**C'est tout ! Vous connaissez les bases du jeu !  
Maintenant, apprenons-en plus sur les détails.**

## Comment jouer

**Rayman Le Jeu de Société** vous offre quatre modes de difficulté : **Novice**, **Intermédiaire**, **Héros** et **Légende**. Chaque mode de difficulté suit les mêmes règles de base, introduisant des défis supplémentaires à mesure que la difficulté augmente. Nous vous recommandons de commencer avec le mode Novice pour votre première partie afin de vous familiariser avec les bases avant de passer à des modes de difficulté plus élevés.

Au début d'un round, chaque joueur sélectionne les 2 Cartes Action de sa main en fonction des Actions qu'il souhaite effectuer lors de son prochain tour. Chacun place secrètement la carte montrant l'initiative qu'il souhaite jouer à gauche. Ensuite, tous les joueurs révèlent **simultanément** leurs cartes choisies en les retournant face visible sur la table.



Le joueur avec la plus haute initiative joue son tour en premier, suivi par le joueur avec la deuxième plus haute initiative, et ainsi de suite.

Contrairement aux Actions, la valeur d'initiative des deux cartes jouées n'est pas combinée. Seule la valeur d'initiative sur la carte la plus à gauche est utilisée.

**Note :** Si plusieurs joueurs ont la même initiative, celui avec la valeur d'initiative la plus élevée sur sa deuxième carte passe en premier. S'ils sont toujours à égalité, ils lancent un dé, et le résultat le plus élevé détermine qui passera en premier.



Dans cet exemple, Globox sera le premier à jouer puisque la valeur d'initiative de sa seconde carte, de 3, est supérieure à celle de Rayman qui, elle, est de 2.

À tour de rôle, les joueurs jouent chacun leurs 2 Cartes Action (voir « Actions » p.7).

À la fin de chaque round, après que tous les joueurs aient joué leur tour, le joueur en dernière place sur le plateau peut déplacer sa figurine de personnage d'un espace vers l'avant au niveau de son choix. Cet espace doit être inoccupé par un autre joueur et un Obstacle ne peut pas s'y trouver. S'il contient un Ennemi, le joueur peut toujours s'y déplacer, mais perdra son Jeton Cœur ou subira un dégât. Lors d'une partie à 4 joueurs ou plus, les deux joueurs en dernière place peuvent avancer de la même manière, en commençant par le joueur le plus en arrière, suivi par l'autre joueur. Les Murs ne bloquent pas ce mouvement.

**Note :** Si les joueurs sont à égalité pour la dernière place (dans la même colonne), le joueur au niveau le plus bas est considéré comme le dernier.

Lorsque tous les joueurs ont terminé leur tour, le round prend fin et chaque joueur défausse les deux cartes qu'il vient de jouer.

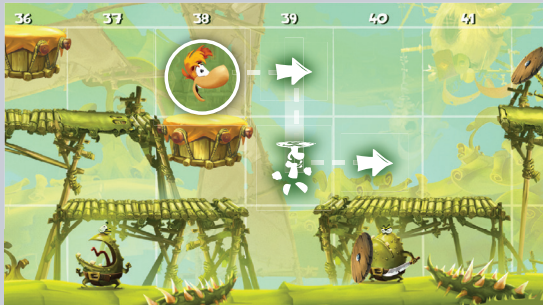




Vous pouvez effectuer les Actions suivantes lors d'une chute :

- Mouvement ➡ + Planer 

**Exemple :** Un joueur au troisième niveau se déplace d'une case jusqu'à un espace vide et commence à tomber. Il arrête sa chute avec une Action Planer, puis, utilise une autre Action Mouvement pour passer à la Plateforme suivante.



- Gifle  à distance

**Exemple :** Un joueur peut utiliser des Actions Gifle pour frapper un Ennemi ou un autre joueur à distance.



En tombant, les joueurs ne peuvent pas utiliser les Actions Saut ou Accroupir, mais la chute elle-même ne compte pas comme une Action Mouvement. Utilisez-la à votre avantage !

**Note :** Un joueur peut terminer son mouvement sur un espace occupé par un Ennemi, à condition qu'il ait utilisé une Action Gifle pour vaincre cet Ennemi au préalable ou qu'il ait défaussé son Jeton Cœur s'il en a un. Bien que la figurine du joueur reste sur le même espace que celle de l'Ennemi, ce dernier est considéré comme vaincu pour les autres joueurs, ce qui leur permet de traverser librement à la fois le joueur et l'Ennemi tant qu'ils ont suffisamment d'Actions Mouvement disponibles.

## Saut

Les joueurs peuvent sauter pour atteindre une Plateforme à un niveau supérieur. Lors de l'utilisation d'une Action Saut, un personnage ne peut se déplacer que vers le haut. Les joueurs ne peuvent pas monter 2 niveaux avec une seule Action Saut. Un saut doit être effectué à partir du premier niveau ou à partir d'une Plateforme au deuxième niveau. Les joueurs ne peuvent pas sauter à partir d'un espace vide ou en tombant. Lors d'un Saut vers le haut, un joueur peut se déplacer au travers d'une Plateforme. Cependant, un joueur ne peut pas déplacer sa figurine au travers d'une Plateforme vers le bas. De plus, vous ne pouvez pas Sauter pendant que vous êtes Accroupi ou au travers d'une Plateforme épaisse.

Pour atteindre une Plateforme plus élevée située à un espace de distance, vous pouvez utiliser une Action Saut suivie d'une Action Mouvement.

**Exemple :**



**Note :** Chaque Saut compte pour une Action. Si un joueur saute au travers d'une Plateforme pour atteindre le niveau suivant, puis saute à nouveau pour atteindre le niveau supérieur, cela compte comme 2 Actions Saut.

## Gifle

Les Gifles peuvent être utilisées pour attaquer des Ennemis, frapper d'autres joueurs ou libérer un Ptizètre. (En mode coopératif, une Gifle libère également un joueur de sa bulle, lui permettant de revenir la partie contre un Boss.)

Si un espace est occupé à la fois par un joueur et un Jeton Ptizètre captif, vous devez choisir d'utiliser une Action Gifle pour frapper le joueur ou libérer le Ptizètre. Pour faire les deux, il vous faudra 2 Actions Gifle.

Si vous atterrissez sur un espace avec un Ennemi, vous pouvez utiliser une Action Gifle pour le vaincre et gagner un Jeton Bonus. Si vous n'avez pas d'Action Gifle disponible, il vous faut soit perdre votre Jeton Cœur, soit subir un dégât (voir la section Cœur p.11).



Si la figurine d'un autre joueur se trouve sur un espace avec un Ennemi, vous pouvez traverser cet espace sans subir de dégâts. Vous n'avez pas besoin d'utiliser une Gifle pour vaincre cet Ennemi, puisque l'autre joueur l'a déjà vaincu. Même si vous Giflez l'autre joueur et déplacez sa figurine, l'Ennemi reste vaincu pour votre tour.

Si vous commencez votre tour sur le même espace qu'un Ennemi, vous n'avez pas besoin d'utiliser une Gifle pour l'éliminer, car il est déjà considéré comme vaincu. Tous les Ennemis sur le même espace qu'un joueur au début de votre tour sont considérés comme vaincus pendant tout votre tour.

Chaque Ennemi ne peut être vaincu qu'une fois par joueur, par tour. Lorsque vous avez vaincu un Ennemi, vous pouvez vous déplacer librement par-dessus lui ce tour-ci. Si vous vainquez un Ennemi, mais que vous ne terminez pas votre tour sur son espace, un autre joueur peut tout de même attaquer le même Ennemi à son tour.

Vous pouvez également utiliser **une Gifle à distance**. Utilisez 2 Gifles pour toucher une cible à un espace de distance (à gauche, à droite, au-dessus ou en dessous), 3 Gifles pour toucher une cible à 2 espaces ou 4 Gifles pour toucher une cible à 3 espaces. Vous ne pouvez pas toucher une cible à plus de 3 espaces de vous.

**Note:** Vous pouvez frapper à distance au travers des Plateformes, mais pas au travers de Murs ou de Plateformes épaisses.



Vous pouvez **Gifler un autre joueur** pour le déplacer d'un espace. Si vous Giflez un joueur par-dessus, il doit avancer. Si vous les Giflez de l'avant, ils doivent reculer. Si vous êtes au-dessus ou en dessous, dans la même colonne qu'un autre joueur alors que vous le Giflez, vous pouvez choisir de le déplacer vers l'avant ou vers l'arrière. Vous pouvez Gifler plusieurs joueurs en un seul tour, mais chaque joueur ne peut être Giflé qu'une seule fois par tour, peu importe qui les Gifle.

**Note:** Un Jeton Cœur ne peut pas être utilisé pour contrecarrer l'Action Gifle d'un autre joueur. Si un joueur décide de vous Gifler... eh bien, vous vous faites Gifler ! Vous pouvez tourner votre figurine pour faire face vers l'arrière afin d'indiquer aux autres joueurs que vous avez déjà été Giflé ce round-ci. Retournez-la vers l'avant une fois le round terminé.

**Astuce:** Vous pouvez Gifler d'autres joueurs pour les faire tomber d'une Plateforme, les pousser sur un Ennemi ou les faire atterrir sur un Obstacle. Cette tactique peut déclencher une réaction en chaîne, pouvant leur faire perdre leur Jeton Cœur ou leur faire subir un dégât, vous donnant ainsi un avantage stratégique.

## Planer

L'utilisation de l'Action Planer permet à votre personnage de se stabiliser dans les airs.

Lorsqu'elle est combinée à une Action Mouvement, une Action Planer vous permet de vous déplacer horizontalement au même niveau sans avoir besoin de Plateforme. Vous pouvez Planer sur n'importe quelle distance, mais l'Action Planer s'arrête dès que vous atteignez une Plateforme. Notez que Planer ne compte pas comme une Action Mouvement.

**Exemple:** Si votre personnage est sur une Plateforme et que vous souhaitez en atteindre une autre à 2 espaces de distance, vous pouvez utiliser 3 Actions Mouvement combinées à une seule Action Planer.



**Note:** Vous pouvez également Planer au premier niveau, ce qui permet à votre personnage de franchir des Obstacles et potentiellement sauver des Ptizêtres en cours de route.



Vous pouvez Sauter à un niveau supérieur, puis Planer avec une Action Planer, vous permettant de vous déplacer horizontalement à ce niveau.

**Exemple:** Vous n'avez plus d'Actions Gifle, et un ennemi bloque votre chemin. Vous pouvez utiliser une Action Saut pour bondir par-dessus l'ennemi, suivie d'une Action Planer. Ensuite, utilisez vos Actions Mouvement pour contourner l'ennemi et atterrir en toute sécurité dans un espace vide.



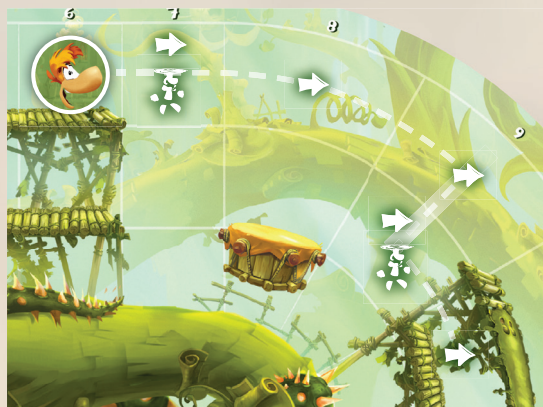
Vous pouvez utiliser plusieurs Actions Gifle tout en Planant pour frapper un Ennemi ou un autre joueur.

**Exemple:** Il vous reste 3 Actions Gifle, 2 Actions Mouvement et 1 Action Planer. Par conséquent, vous pouvez atteindre une Plateforme au second niveau et utiliser 3 Actions Gifle pour frapper un Ennemi à distance et récupérer un Jeton Bonus avant que la gravité ne vous tire vers le bas.



Vous cessez de Planer lorsque votre figurine atteint le sol après un Obstacle ou lorsque vous atteignez une Plateforme. Pendant que vous Planez, vous ne pouvez pas utiliser les Actions Accroupir ou Saut. Terminez d'abord votre Action Planer, puis effectuez ces Actions.

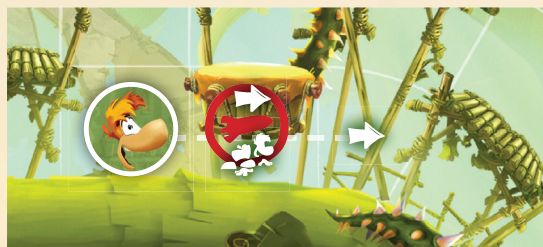
**Note:** Si vous Planez à partir d'un des niveaux supérieurs et que vous souhaitez utiliser la gravité pour tomber d'un ou deux espaces avant de vous arrêter et continuer à Planer, vous devez arrêter votre Action Planer initiale, puis en débiter une nouvelle.



## Accroupir

Lorsqu'elle est combinée à une Action Mouvement, une Action Accroupir permet à votre personnage de se déplacer sous une Plateforme épaisse ou un Projectile. Une seule Action Accroupir vous permet de rester Accroupi sous une Plateforme épaisse jusqu'à ce que vous en atteignez la fin. Une Action Accroupir ne compte pas comme une Action Mouvement.

**Note:** Si vous utilisez l'Action Accroupir pour vous déplacer sous une Plateforme épaisse avec un Projectile, une seule Action est nécessaire pour vous déplacer sous les deux.



Une Action Accroupir s'arrête à la fin du tour d'un joueur, à moins que la figurine ne s'arrête sous une Plateforme épaisse. Si vous commencez un tour sous une Plateforme épaisse, vous êtes déjà considéré Accroupi et n'avez pas besoin d'utiliser une autre Action Accroupir. Cependant, vous ne pouvez pas terminer votre tour sur un espace occupé par un Projectile fixe, même si vous avez utilisé une Action Accroupir pour ramper en dessous.

## Cœur

Un Jeton Cœur peut épargner un dégât à un joueur.

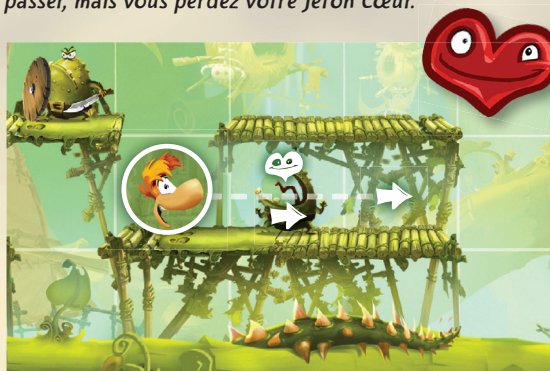
Chaque joueur ne peut posséder qu'un seul Jeton Cœur à la fois. Lorsque vous jouez une Action Cœur, prenez un Jeton Cœur et placez-le devant vous. Si vous avez déjà un Jeton Cœur, rien ne change. En mode coopératif, si vous avez déjà un Jeton Cœur, vous pouvez utiliser une Action Cœur pour donner un Jeton Cœur à un autre joueur de votre choix qui n'en possède pas déjà un.

Si vous êtes touché par un Projectile, un Boss, un Ennemi ou si vous rencontrez un Obstacle, vous perdez votre Jeton Cœur. Si vous n'avez pas de Jeton Cœur, votre personnage subit plutôt un dégât.

Lorsqu'un personnage subit un dégât, il doit reculer de 2 cases, au niveau de son choix. Il acquiert ainsi une immunité temporaire, le protégeant de nouveaux dégâts jusqu'au début de son prochain tour. S'il atterrit sur un espace avec un Projectile, il retire le Jeton Projectile du plateau. Si l'espace est occupé par un Ennemi, il peut choisir d'y placer son personnage sans subir de dégâts, grâce à son immunité. Si tous les espaces de la colonne se trouvant à deux espaces derrière le joueur sont occupés par d'autres joueurs ou des Obstacles, continuez à reculer d'une colonne, jusqu'à ce que vous trouviez un espace libre.

**Note:** Les Jetons Cœur ne peuvent pas vous protéger contre l'Action Gifle d'un autre joueur.

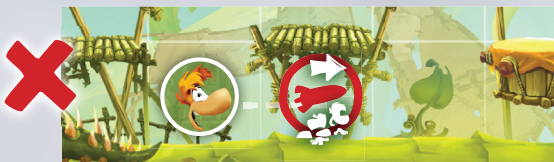
**Astuce:** Si vous rencontrez un Ennemi et que vous n'avez pas d'Action Gifle disponible, vous pouvez toujours passer, mais vous perdez votre Jeton Cœur.



Si vous commencez votre tour avec un Jeton Cœur et jouez une carte avec une autre Action Cœur, vous pouvez dépenser le Jeton Cœur que vous possédez déjà pour vous protéger, puis utiliser l'Action Cœur pour en gagner un nouveau. Un Jeton Bonus avec une Action Cœur peut également être utilisé de la même manière pour vous aider à traverser des Ennemis.

Lorsqu'un joueur utilise une Action Bulle, il perd immédiatement son Jeton Cœur.

### Exemple:



Pour atteindre certaines Plateformes épaisses précédées d'un espace vide, un joueur peut utiliser une Action Saut ou une Action Planer, suivie d'une Action Mouvement et d'une Action Accroupir pour placer sa figurine sous la Plateforme épaisse.

### Exemple:



Dans certaines situations, votre personnage peut être déplacé à la suite d'une Action externe, telle que la Gifle d'un autre joueur ou du Mouvement gratuit accordé au joueur en dernière place sur le plateau. Votre figurine peut ainsi donc se retrouver sous une Plateforme épaisse, ce qui vous mettra automatiquement en position Accroupie.





Les Actions Lums ne sont disponibles qu'en mode Légende ou lors de parties personnalisées. L'Action Lums vous permet d'effectuer l'échange indiqué sur votre Carte Joueur Légendaire.



**Note:** Si vous ne jouez pas en mode Légende, ignorez le symbole Lums sur vos Cartes Action et vos Jetons Bonus.

## Ptizêtres

Pour gagner la course lors d'une partie coopérative, solo ou classique, vous devez compléter un tour de plateau et libérer 3 des 4 Ptizêtres captifs sur le plateau.

Au début de chaque partie, les joueurs décident où placer les 4 Jetons Ptizêtre captif sur le plateau. (Pour votre première partie, en mode Novice, rappez-vous à la page 4 pour la mise en place des Jetons Ptizêtres.)

**Note:** Chaque Jeton Ptizêtre captif doit occuper un espace seul. Deux Jetons Ptizêtre captif ne peuvent pas partager le même espace.

Pour libérer un Ptizêtre captif, vous devez utiliser une Action Gifle. Si un autre joueur est sur le même espace qu'un Ptizêtre captif, vous pouvez toujours utiliser une Action Gifle pour libérer le Ptizêtre en question. Cette Action Gifle n'est utilisée que pour libérer le Ptizêtre. Si vous souhaitez également Gifler le joueur, vous devrez utiliser une Action Gifle supplémentaire.

Une fois qu'un Ptizêtre est libéré, laissez le Jeton Ptizêtre captif sur le plateau afin que les autres joueurs puissent toujours y avoir accès. Prenez un Jeton Ptizêtre rond de la couleur correspondante dans la pile centrale et placez-le sur votre Carte Joueur.



**Note:** Chaque Ptizêtre ne peut être libéré qu'une seule fois par joueur, c'est pourquoi chaque Jeton Ptizêtre captif a une couleur spécifique. Assurez-vous de récupérer le Jeton Ptizêtre de la couleur associée.



## Dégâts

Votre personnage subit un dégât chaque fois qu'il :

- Atterrit sur un espace avec un Ennemi sans utiliser de Gifle.
- Atterrit sur un espace avec un Obstacle.
- Est poussé contre un Mur.
- Est touché par un Projectile (pour les modes Intermédiaire, Héros et Légende).
- Est frappé par un Boss.

**Note:** Si un Projectile vous cause du dégât, retirez le Jeton Projectile du plateau.

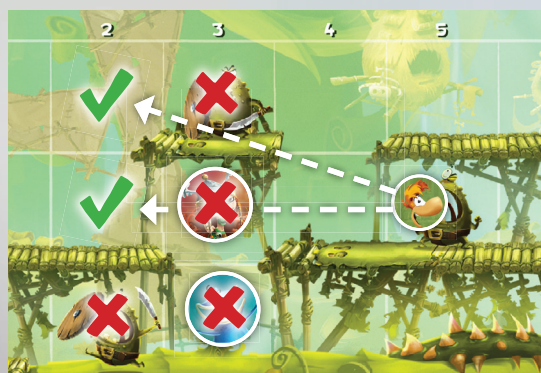
Lorsque vous subissez un dégât, déplacez votre figurine de deux colonnes vers l'arrière au premier espace disponible au niveau de votre choix. Vous gagnez une immunité temporaire contre les dégâts subséquents jusqu'au début de votre prochain tour. Si tous les espaces, deux colonnes derrière le joueur, sont occupés par d'autres joueurs ou des Obstacles, continuez à reculer jusqu'au premier espace libre. Votre immunité temporaire vous protège si vous vous retrouvez sur un Projectile (retirez-le du jeu) ou un Ennemi.

**Exemple:** Vous subissez un dégât de la part de l'Ennemi.

Espaces libres



Espaces occupés



Si vous en avez un, vous pouvez défausser votre Jeton Cœur pour éviter de subir un dégât.



**Note:** Une Gifle ne compte pas comme un dégât. Cependant, lorsqu'il se fait Gifler, votre personnage peut atterrir sur un Ennemi, un Obstacle ou un Projectile, ce qui peut entraîner du dégât.

## Jetons Bonus

Lorsque vous vainquez un Ennemi, gagnez un Jeton Bonus. Piochez un Jeton Bonus et placez-le, face visible, sur votre Carte Joueur. Vous pouvez détenir un maximum de 4 Jetons Bonus à la fois. Si vous acquérez un cinquième jeton, utilisez ou défaussez immédiatement l'un d'entre eux pour retourner sous la limite de 4 jetons.



À tout moment pendant votre tour, vous pouvez utiliser le nombre de Jetons Bonus de votre choix. Chaque Jeton Bonus vous offre 2 Actions, et vous pouvez choisir d'utiliser une ou les deux Actions indiquées.

Les Actions offertes par les Jetons Bonus font partie de votre banque d'Actions et peuvent être utilisées à tout moment pendant votre tour. À la fin de votre tour, défaussez les Jetons Bonus que vous avez utilisés, peu importe si vous avez utilisé une ou les deux Actions.

**Note:** Si un Jeton Bonus vous accorde 1 Mouvement et 1 Gifle, vous pouvez utiliser l'Action Mouvement immédiatement et conserver l'Action Gifle pour plus tard dans votre tour. Cependant, si vous n'avez pas utilisé l'Action Gifle à la fin de votre tour, vous devez tout de même défausser le Jeton Bonus.



## Action Bulle

Après chaque round, tous les joueurs doivent défausser les 2 Cartes Action qu'ils viennent de jouer. S'ils souhaitent récupérer des cartes de leur défausse, les joueurs doivent annoncer qu'ils effectuent l'Action Bulle lorsque les joueurs montrent leurs nouvelles Cartes Action.



**Astuce:** Un joueur peut effectuer une Action Bulle pour récupérer des Cartes Action défaussées même s'il lui en reste encore en main. Cela lui permet de bluffer en faisant semblant de choisir 2 cartes et en révélant au dernier moment qu'il effectue plutôt une Action Bulle.

Lorsqu'une Action Bulle est déclarée:

- Le joueur entre immédiatement en « mode Bulle ».
- Il acquiert une immunité temporaire jusqu'à la fin du round. (Il ne peut pas être Giflé, déplacé ou subir de dégâts. Si un Projectile l'atteint, le Projectile est retiré du plateau sans affecter le joueur.)
- Il récupère toutes ses cartes défaussées.
- Il perd son Jeton Cœur, s'il en a un.
- Il reste sur le même espace de plateau où son personnage s'est arrêté.
- Il bénéficie, cependant, toujours du mouvement bonus du dernier joueur, s'il est en dernière place.
- Il doit reprendre le jeu au round suivant.

**Note:** Si un joueur a utilisé toutes ses Cartes Action, il doit effectuer une Action Bulle.



# Projectiles

Les Projectiles sont un nouveau type de danger que les joueurs doivent éviter. Dans les modes Intermédiaire, Héros et Légende, des Projectiles sont ajoutés à chaque course pour créer une expérience plus stimulante.

## Apparition des Projectiles et leur mouvement

Un Projectile apparaît au début de chaque round à la colonne 21, ou la colonne 43 une fois qu'au moins un joueur a dépassé la colonne 21. Sur la tuile, ces colonnes sont identifiées d'une icône Projectile (🚀 ➡). Au début de la partie, un joueur choisi au hasard lance le dé pour déterminer à quel niveau le premier Projectile apparaît. Au début de chaque nouveau round, le joueur le plus éloigné de la ligne d'arrivée lance le dé pour déterminer à quel niveau le nouveau Projectile apparaîtra.

- 1-2 : Premier niveau
- 3-4 : Deuxième niveau
- 5-6 : Troisième niveau

Placez le Jeton Projectile sur l'espace au niveau indiqué.

**Note:** Si la figurine d'un joueur se trouve sur l'espace où un Projectile devrait apparaître (colonne 21 ou 43), le joueur subit un dégât ou perd son Jeton Cœur. Retirez ensuite ce Projectile du plateau.

À la fin de chaque round, tous les Projectiles, y compris le nouveau, se déplacent de 8 espaces en sens antihoraire sur leur niveau respectif.

**Exemple:** Si vous lancez un 6, un nouveau Projectile apparaîtra au troisième niveau à la colonne 21 ➡, et tous les Projectiles, y compris le nouveau, se déplaceront de 8 espaces dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.



## Modes Héros et Légende

Dans ces modes, après avoir lancé le dé au début du round, placez le dé sur le numéro correspondant de la Carte Projectile. Après avoir déplacé tous les Projectiles, à la fin du round, appliquez l'effet indiqué à ce numéro de la carte. Certaines cartes peuvent inclure des effets continus qui restent actifs tout au long du round. Ces effets seront identifiés avec la note : « CE ROUND-CI ».

**Exemple:** Si vous utilisez la Carte Projectile Missile et que vous lancez un 2, à la fin du round, placez le nouveau Jeton Projectile au premier niveau et déplacez tous les Projectiles, y compris le nouveau, de 8 espaces dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

L'effet de la carte indique également : « Tous les Ennemis ont maintenant besoin de 1 🦋 supplémentaire pour être vaincus CE ROUND-CI. » Cela signifie que, pour l'entière durée du round à venir, chaque Ennemi aura besoin d'au moins 2 Actions Gifle pour être vaincu. Cet effet prendra fin après la relance du dé et suivant l'application d'un nouvel effet.



## Dégât causé par un Projectile

Si un Projectile actif croise le chemin d'un joueur, le joueur perd son Jeton Cœur, s'il en a un, ou subit un dégât. Dans les deux cas, le Jeton Projectile est retiré du plateau.

**Note:** Les joueurs ne peuvent pas utiliser d'Action Gifle sur les Projectiles.

## Mise à jour du point de départ des Projectiles

Une fois qu'un joueur atteint la deuxième tuile du plateau, à la colonne 22, tous les nouveaux Projectiles apparaissent à la colonne 43 ➡ pour le restant de la partie. Les Projectiles précédents continuent de se déplacer jusqu'à ce qu'ils touchent un joueur ou atteignent la ligne de départ.

**Note:** Les Projectiles lancés depuis la colonne 21 ➡ terminent leur mouvement sur la ligne de départ (🏁). Les Projectiles lancés depuis la colonne 43 ➡ terminent leur mouvement sur la colonne 22. Une fois qu'un Projectile atteint la fin de son mouvement, retirez-le du plateau de jeu.

## Fin de partie

La fin de la partie est déclenchée lorsqu'un joueur avec 3 Jetons Ptizète franchit la ligne d'arrivée (🏁). Terminez le round en cours afin de permettre à tous les joueurs de jouer un nombre égal de fois. Après avoir franchi la ligne d'arrivée, continuez à déplacer votre figurine en utilisant toutes vos Actions Mouvement restantes, ignorant les Ennemis, les Murs et les Obstacles.

**Note:** Après avoir franchi la ligne d'arrivée, vous ne pouvez plus utiliser d'Action Gifle.

Si un autre joueur franchit également la ligne d'arrivée avec 3 Jetons Ptizètes, il peut aussi utiliser ses Actions Mouvement restantes pour avancer aussi loin que possible.

À la fin du round, le joueur ayant franchi la plus grande distance au-delà de la ligne d'arrivée remporte la course.

**Exemple:** Dans ce cas, Barbara est la gagnante ! Grand Minimus est en deuxième place. Rayman était proche, mais il n'a pas franchi la ligne d'arrivée, prenant ainsi la troisième place, et Globox se place quatrième.



## En cas d'égalité

Si les joueurs se retrouvent sur la même colonne après la ligne d'arrivée, ils sont considérés comme à égalité. Dans ce cas, le joueur avec l'initiative la plus haute gagne. Si les deux joueurs ont la même initiative, ils se partagent la victoire !



**Félicitations !**  
**Vous avez gagné la course !**

**Envisagez une revanche avec un niveau de difficulté accru pour un défi supplémentaire !**



## Exceptions pour certains mouvements

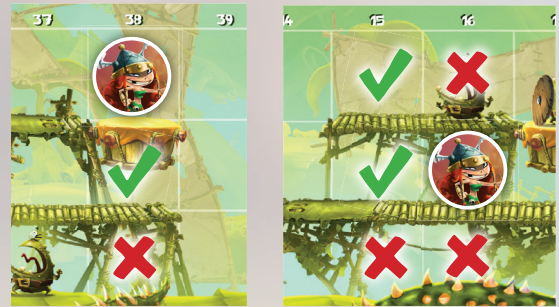
Il existe diverses situations où votre personnage peut être déplacé sans que des Cartes Action ou des Jetons Bonus soient utilisés, à l'extérieur de votre tour (comme la Gifle, le dégât ou le Bonus de mouvement de la dernière place). Ces mouvements imprévus peuvent mettre votre personnage dans des positions délicates. Voici comment gérer ces exceptions :

### Vous avez été déplacé sur le même espace qu'un autre joueur.

Puisque votre figurine ne peut pas terminer son mouvement sur le même espace que celle d'un autre joueur, vous devez placer votre figurine dans un espace vide directement au-dessus, en dessous ou derrière ce dernier. Si ces espaces sont également occupés par un autre joueur ou un Obstacle, déplacez votre figurine vers un espace vide plus loin en arrière, au niveau de votre choix. Si vous choisissez d'atterrir sur un Ennemi, vous subirez un dégât ou perdrez votre Jeton Cœur (si vous en avez un).

Vous pouvez placer votre figurine sur un espace vide au-dessus ou en dessous d'un autre joueur, même s'il contient une Plateforme épaisse. Dans ce cas, vous êtes automatiquement considéré en mode Accroupi.

**Exemple:** Vous atterrissez sur l'espace occupé par Barbara.



### Vous avez été déplacé sur un espace occupé par un Ennemi.

Perdez un Jeton Cœur (si vous en avez un) ou subissez un dégât, à moins qu'il ne s'agisse d'un Ennemi ayant déjà été vaincu pendant votre tour.

**Exemple:**

**AVEC un Jeton Cœur.**

**SANS Jeton Cœur.**



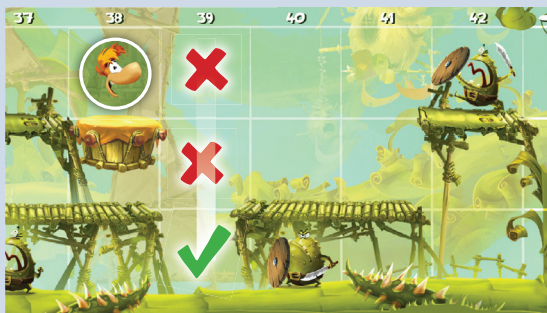
## Vous avez été déplacé sur un espace avec une Plateforme épaisse.

Si vous atterrissez sur un espace avec une Plateforme épaisse, vous êtes automatiquement considéré en mode Accroupi et demeurez sur l'espace.

## Vous avez été déplacé sur un espace sans Plateforme.

Si vous atterrissez sur un espace sans Plateforme, la gravité prend effet et vous tombez jusqu'à ce que vous atteigniez une Plateforme ou le premier niveau.

**Exemple:** Vous êtes le dernier joueur sur le plateau et obtenez le bonus de mouvement de la dernière place.



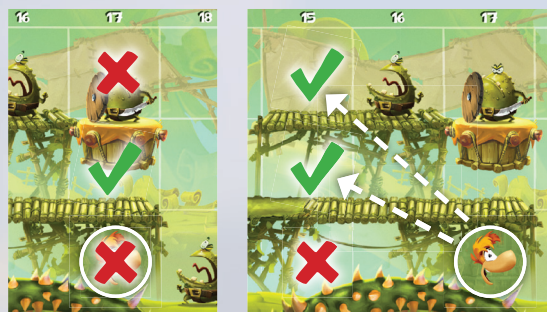
## Vous avez été déplacé sur un espace avec un Obstacle.

Si vous êtes poussé sur un espace avec un Obstacle, vous perdez un Jeton Cœur (si vous en avez un) ou subissez un dégât. Votre figurine ne peut pas rester sur un Obstacle, vous devez donc la déplacer sur un espace libre, de votre choix, dans la même colonne. Si ces espaces sont également occupés par un autre joueur ou un Obstacle, déplacez votre figurine vers un espace vide plus loin en arrière, au niveau de votre choix.

**Exemple:**

AVEC un Jeton Cœur.

Sans Jeton Cœur.



**Note:** Un joueur ne peut pas subir de dégâts de plusieurs sources, car il reçoit une immunité temporaire après avoir subi un dégât.

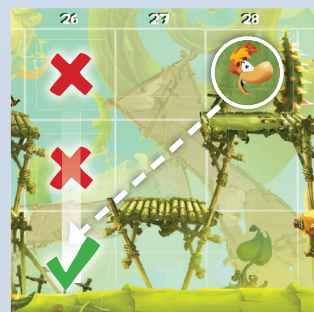
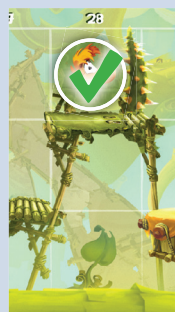
## Vous avez été poussé contre un Mur.

Si vous êtes poussé contre un Mur et que vous avez un Jeton Cœur, vous le perdez. Les Murs étant infranchissables, vous restez sur votre espace actuel. Si vous n'avez pas de Jeton Cœur, cependant, votre personnage subit un dégât et doit donc reculer de deux espaces, en suivant les mêmes règles que ci-dessus.

**Exemple:**

AVEC un Jeton Cœur.

SANS Jeton Cœur.

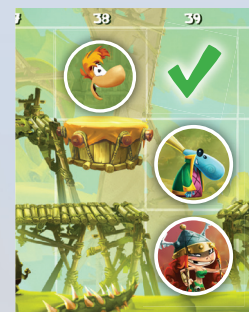


**Note:** Si vous êtes poussé vers l'arrière contre un Mur et que vous n'avez pas de Jeton Cœur, vous subissez un dégât normalement et reculez de 2 espaces. Cependant, comme vous ne pouvez pas traverser le Mur, aucun mouvement ni dégâts additionnels ne se produit.

## Si vous jouez avec 5 ou 6 joueurs.

Si vous avez l'extension à 5-6 joueurs, vous pouvez ajouter plus de joueurs à la partie. Pour assurer suffisamment de place pour tous les joueurs, étant donné que le mouvement ne peut pas se terminer sur un espace occupé par une autre figurine, une exception s'applique. Vous pouvez terminer votre mouvement sur un espace vide directement au-dessus d'un autre joueur, même s'il n'y a pas de Plateforme.

**Exemple:**



## Modes de difficulté

Le mode compétitif est conçu pour 2, 3 ou 4 joueurs (ou plus si vous possédez l'extension à 5-6 joueurs). Pour adapter progressivement la difficulté du jeu à tous les types de joueurs, nous vous recommandons fortement de jouer chaque mode en ordre de difficulté croissante. Commencez par les modes plus faciles et passez aux plus difficiles au fur et à mesure que vous vous sentez plus à l'aise avec le jeu.

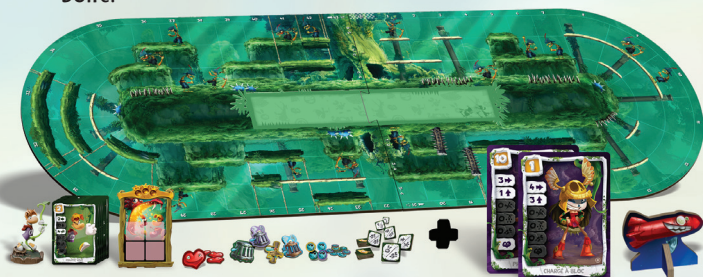
### 1 – Novice :

- Chaque joueur choisit son personnage et prend les Cartes Action et la figurine qui y sont associées.
- Placez les 2 tuiles « Jungle » côte à côte pour former le plateau de jeu.
- Placez les 4 Jetons Ptizètre captif comme indiqué dans la section Installation Rapide (voir page 4).
- Placez tous les Jetons Bonus face cachée, puis placez les Jetons Ptizètre et les Jetons Cœur au centre du plateau.



### 2 – Intermédiaire :

- Suivez les règles du mode Novice.
- Placez les 2 tuiles « Forêt » côte à côte pour former le plateau de jeu.
- Ajoutez des Projectiles « Missile » au jeu, mais n'appliquez aucune Carte Projectile.
- Dans ce mode, vous pouvez utiliser les Cartes Action supplémentaires. Chaque joueur aura maintenant une main de 10 cartes plutôt que 8. Comment distribuer les Cartes Action supplémentaires :
  - Mélangez les 22 Cartes Action supplémentaires et piochez un nombre de cartes égal au nombre de joueurs plus 2.
  - Placez les cartes tirées sur la table, face visible. En commençant par le joueur le plus jeune, et en se déplaçant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur choisit une carte à ajouter à sa main. Les 2 cartes restantes sont défaussées.
  - Répétez ce processus, mais commencez la pige par le joueur ayant choisi en dernier et déplacez-vous dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.
  - Remettez les Cartes Action supplémentaires inutilisées dans la boîte.



### 3 – Héros :

- Utilisez les mêmes règles que celles du mode Intermédiaire.
- Placez les 2 tuiles « Fiesta de Los Muertos » côte à côte pour former le plateau de jeu.
- Utilisez le Jeton Projectile « Fourchette » et la Carte Projectile correspondante, en appliquant ses effets à tous les Projectiles.
- Pour toute nouvelle partie à laquelle vous déciderez de jouer, utilisant ce mode de difficulté, vous pourrez utiliser le plateau et appliquer la Carte Projectile de votre choix. Par exemple, essayez le plateau « Jungle » avec la Carte Projectile « Feu d'artifice » !

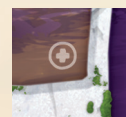


### 4 – Légende :

- Utilisez les mêmes règles que celles du mode Intermédiaire.
- Placez les 2 tuiles « Enfer » côte à côte pour former le plateau de jeu.
- Utilisez le Jeton Projectile « Fantôme Rouge » et la Carte Projectile correspondante, en appliquant ses effets à tous les Projectiles.
- Les joueurs choisissent une Carte Joueur Légendaire de leur choix, gagnant ses Bonus uniques pour la partie en cours.
- Pour toute nouvelle partie à laquelle vous déciderez de jouer en utilisant ce mode de difficulté, vous pourrez utiliser le plateau et appliquer la Carte Projectile de votre choix. Pour un défi corsé, essayez de remplacer le « Fantôme Rouge » par la Carte Projectile « Bombe Volante » !



**Note :** Les Cartes Action supplémentaires sont marquées d'un petit symbole ⊕ au coin inférieur droit pour les distinguer des Cartes Action ordinaires.



## Cartes Joueur Légendaires

Les joueurs peuvent utiliser les Cartes Joueur Légendaires dans les modes suivants :

- Mode Légende (obligatoire)
- Courses personnalisées (facultatif)
- Modes coopératif et solo (facultatif)

Ces cartes offrent une habileté spéciale et une substitution qui peut être effectuée à l'aide d'Actions Lums.

Choisissez votre habileté en fonction de votre style de jeu.

**Esquiveur :** Vous pouvez utiliser une Action Accroupir pour esquiver un Ennemi. Vous n'avez donc pas à le frapper lorsque vous partagez le même espace. Si vous le faites, vous gagnez 1 Mouvement. (Vous pouvez toujours frapper l'Ennemi par-derrière en utilisant 2 coups de poing pour gagner un Jeton Bonus après l'avoir esquivé.) L'effet Lums de ce personnage est Accroupir.

**Vagabond :** Vous pouvez monter ou descendre pendant une Action Planer sans l'interrompre. Gagnez un Mouvement pour chaque 2 icônes Planer que vous avez à chaque tour. L'effet Lums de ce personnage est Planer.

**Fracasseur :** Vous pouvez atteindre un espace adjacent en n'utilisant qu'une seule Giffle ou frapper un espace à 2 avec 2 Giffles, 3 pour frapper à 3 espaces et ainsi de suite. Si vous touchez une cible à 2 espaces ou plus, gagnez 1 Mouvement. L'effet Lums de ce personnage est une Giffle. \*Gifler un Ennemi, un autre joueur ou un Boss qui se trouve sur votre espace vous coûte tout de même 1 symbole de Giffle.

**Sprinteur :** Vous pouvez utiliser 2 mouvements lorsque vous quittez une Plateforme ou après avoir utilisé une Action Saut pour vous déplacer dans les airs avant de tomber dû à la gravité. L'effet Lums de ce personnage est un Mouvement.

**Filou :** Vous pouvez transformer votre Jeton de cœur en icône Accroupir à tout moment pendant votre tour. Gagnez 1 Mouvement pour chaque 2 icônes Accroupir que vous possédez. L'effet Lums de ce personnage est d'obtenir un Jeton Cœur.

**Grimpeur :** Lorsque vous utilisez une Action Saut, vous pouvez immédiatement en utiliser une deuxième même si vous ne vous tenez pas sur une plateforme de niveau supérieur. Si vous avez utilisé 2 Actions Saut d'affilée pour atteindre le troisième niveau, à partir du premier, gagnez 1 Mouvement. L'effet Lums de ce personnage est une Action Saut.



## Mode Solo et Coopératif

Dans ce mode, les joueurs unissent leurs forces dans une course contre un Boss au lieu de s'affronter. Pour gagner contre le Boss, chaque joueur doit libérer 3 Ptizêtres et terminer la course avant le Boss. Les joueurs en solo prennent le rôle d'un héros courageux, défiant le Boss en solitaire.

Dans le mode solo et coopératif, alors qu'une partie standard implique d'affronter un Boss, les joueurs peuvent choisir d'ajouter un, ou les deux modificateurs suivants :

- **Cartes Action supplémentaires :** suivez les règles établies de la difficulté Intermédiaire du mode Compétitif.
- **Cartes Joueur Légendaires :** suivez les règles établies de la difficulté Héros du mode Compétitif.

Le niveau de défi du jeu peut varier en fonction du nombre de joueurs et de leurs niveaux de compétence. Les groupes plus larges sont souvent confrontés à des défis supplémentaires en raison de l'espace limité sur le plateau, il peut donc parfois être judicieux de choisir une difficulté plus facile. Ajustez les détails de la difficulté et du mouvement des Boss au besoin selon l'expérience et le style de jeu de votre groupe.

Jumelages de Boss et de plateaux recommandés :

- **Mode Novice :** Crapaud blindé dans la Jungle
- **Mode Intermédiaire :** Ptizêtre maléfique dans la Forêt
- **Mode Héros :** Seabreather dans la Fiesta de los Muertos
- **Mode Légende :** Grundermord en Enfer

## Boss

Chaque Boss a sa propre carte, son paquet de Cartes d'Attaques spéciales et un jeton.

Une Carte Boss affiche, d'un côté, le nom et le niveau de difficulté du Boss (indiqués par des icônes de crâne), et l'effet passif du Boss ainsi que sa valeur de mouvement, de l'autre. Cette valeur de mouvement représente le nombre d'espaces que le Boss traverse à chaque round. Afin d'ajuster la difficulté, vous pouvez utiliser le chiffre de gauche pour une partie plus facile ou le chiffre de droite pour une course plus difficile.



Le paquet d'Attaques spéciales de Boss est composé de 3 cartes, chacune ayant un effet unique. Mélangez ce paquet au début du premier round. Piochez la première carte et continuez à piger dans le paquet, à chaque round, jusqu'à ce que les 3 cartes aient été jouées. Une fois le paquet vidé, mélangez-le pour former une nouvelle main au Boss, et répétez ce processus jusqu'à la fin de la course.



Pour vous familiariser avec ce nouveau mode de jeu, nous vous recommandons de commencer par le Crapaud blindé en tant que premier Boss. Voici les règles à suivre face à un Boss :

### Configuration du jeu :

Pour cette première partie coopérative, suivez la mise en place du mode Novice (voir page 4) et combinez les deux tuiles « Jungle » pour former le plateau de jeu. Chaque joueur sélectionne son personnage en choisissant la figurine correspondante et 8 Cartes Action.

### Défausse des cartes de départ :

Avant le premier round, chaque joueur doit défausser au hasard 2 cartes de son paquet de Cartes Action. À la fin de chaque round les joueurs défaussent les deux cartes qu'ils ont jouées et continuent ce processus jusqu'à ce que toutes les cartes aient été utilisées à la fin du round 3.

### Réinitialisation des cartes :

Après le troisième round, lorsque toutes les Cartes Action ont été défaussées, les joueurs récupèrent les 8 cartes, en défaussent 2 nouvelles au hasard et entament un nouveau round. Si vous jouez avec les Cartes Action supplémentaires, prenez vos 10 cartes et défaussez-en 2 au hasard pour commencer un nouveau round.

### Position du Boss :

Au début de la partie, lancez le dé pour déterminer le niveau du plateau sur lequel le Boss entrera et commencera à bouger. Au début de chaque round, lancez le dé pour déterminer le niveau sur lequel le Boss se déplacera :

- 1-2 : Premier niveau
- 3-4 : Deuxième niveau
- 5-6 : Troisième niveau

### Tactique :

Ensuite, révélez la Carte d'Attaque Spéciale du Boss. La plupart des effets des Attaques Spéciales sont appliqués à la fin du round, après le mouvement du Boss, mais certains ont des effets passifs permanents indiqués par « CE ROUND-CI ».

### Tour des joueurs :

Tous les joueurs jouent leur tour comme d'habitude, collectant des Ptizêtres et Giflant des Ennemis pour gagner des Jetons Bonus. Gardez en tête qu'il s'agit d'une course et que les Boss ont tendance à se déplacer rapidement !

### Mouvement du Boss :

Déplacez le Boss du nombre d'espaces dans le sens des aiguilles d'une montre, tel qu'indiqué sur la Carte Boss, au niveau déterminé préalablement par le dé. Les Boss ignorent les Murs, les Obstacles et les Ennemis lors de leurs déplacements.

### Appliquer les effets :

Après avoir déplacé le Boss, appliquez l'effet de la Carte d'Attaque spéciale si nécessaire. La plupart des effets ne se déclenchent qu'une seule fois à la fin du round, mais certains effets peuvent être actifs tout au long du round.

### Début du prochain round :

1. Lancez à nouveau le dé afin de déterminer le niveau du Boss.
2. Déplacez le Boss verticalement, un espace à la fois, au nouveau niveau indiqué par le dé.
3. Défaussez la Carte d'Attaque spéciale précédente et révélez-en une nouvelle. L'effet de la nouvelle carte est généralement appliqué à la fin du round, à moins qu'elle ne spécifie « CE ROUND-CI ».

*Note : Une fois que les 3 Cartes d'Attaque Spéciale ont été utilisées, mélangez-les et répétez le processus.*

### Échange de Jetons Bonus :

En tant qu'Action gratuite, vous pouvez échanger n'importe quel nombre de Jetons Bonus avec un autre joueur sur le même espace ou à côté de vous. Cet échange peut avoir lieu à votre tour ou au tour du joueur avec lequel vous échangez. Les deux joueurs doivent accepter l'échange pour qu'il ait lieu.

### Dégât d'un Boss

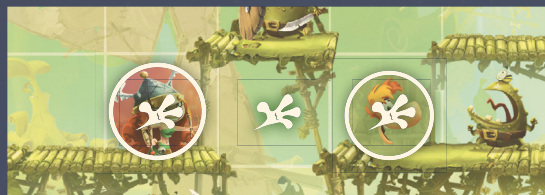
En mode coopératif, le mode Bulle est activé lorsqu'un joueur subit un dégât.

Lorsqu'en mode Bulle, un joueur :

- Choisit toujours 2 cartes à chaque round, mais ne peut plus effectuer les Actions sur ces cartes.
- Est immunisé contre les dégâts, les Ennemis, les Murs et les Obstacles.
- Avance automatiquement de 4 espaces, chaque tour, au niveau de son choix.
- Quitte le mode Bulle lorsqu'il est Giflé par un autre joueur.

*Note : Gifler un joueur en mode Bulle lui permet d'en sortir, mais ne déplace pas sa figurine.*

**Astuce :** Si un joueur est en mode Bulle derrière vous, vous pouvez l'aider à en sortir en le frappant à distance. De cette façon, vous n'utiliserez pas votre Mouvement pour reculer, augmentant vos chances de vaincre le Boss.



Si le Boss termine son mouvement sur un joueur avec un Jeton Cœur, le joueur perd le Jeton et déplace sa figurine dans un espace situé en dessous, au-dessus ou derrière le Boss. Si le joueur n'a pas de Jeton Cœur, il subit un dégât, recule vers un espace à 2 colonnes de distance et au niveau de son choix, comme dans le jeu normal, et passe en mode Bulle.

**Note :** Si tous les joueurs sont en mode Bulle au même moment, la partie est perdue !

## Spécifications

En mode coopératif et solo contre un Boss, les règles spéciales suivantes s'appliquent :

- Il n'y a pas de Projectiles.
- Les joueurs ne peuvent pas éliminer le Boss.
- Les joueurs peuvent se déplacer sur le même espace que le Boss, mais doivent utiliser une gifle ou subir un dégât, comme ils le feraient avec un Ennemi régulier. Gifler le Boss de cette manière n'offre pas de Jeton bonus.
- Si le Boss est positionné sur un Ennemi, cet Ennemi est considéré comme vaincu pour le tour, donc aucune Gifle supplémentaire n'est nécessaire pour se déplacer dans cet espace.

**Note :** Vous pouvez donner un Jeton Cœur à un autre joueur en utilisant une Action Cœur. Tout comme lors d'une partie compétitive, chaque joueur ne peut posséder qu'un seul Jeton Cœur à la fois.

## Partie solo

Lorsque vous jouez en solo, les mêmes règles s'appliquent, sauf qu'il n'y a pas de mode Bulle. Si le joueur subit un dégât, il perd son Jeton Cœur. S'il n'a pas de Jeton Cœur, il est vaincu et perd la partie.

Lorsque vous jouez en solo avec des Cartes Action supplémentaires, avant le début du jeu, le joueur pioche 3 des Cartes Action supplémentaires et en conserve une. Il défausse les deux cartes inutilisées, pioche trois nouvelles cartes et en choisit une dernière afin de compléter une main totale de 10 cartes.

## Personnalisez votre expérience

Maintenant que vous avez essayé tous les différents modes de jeu, voici quelques modificateurs pour ajouter de nouveaux rebondissements :

- **Mode compétitif avec un Boss :** Essayez une partie compétitive où les joueurs font la course contre un Boss.
- **Mode Coopératif avec Projectiles :** Jouez en mode Coopératif avec un Boss et des Projectiles. Pour une mise en place plus facile, essayez le plateau Jungle avec le Crapaud blindé et le Projectile Missile. Pour un plus grand défi, utilisez le plateau Enfer avec Grundermord et le Projectile Feu d'Artifice.
- **Ajustez les Ptizètres :** Placez seulement 3 Jetons Ptizètre captifs sur le plateau au lieu de 4, de sorte que vous ne puissiez en rater aucun.
- **Pénalité de dégâts augmentée :** Si un joueur subit un dégât sans avoir de Jeton Cœur, il doit reculer de 3 cases plutôt que 2.
- **Conséquences accrues en mode coopératif :** En mode coopératif, si un joueur sans Jeton Cœur subit un dégât, il est vaincu et le Boss gagne la partie.
- **Projectiles plus rapides :** Les Projectiles déplacent à chaque round de 9 espaces vers l'avant plutôt que 8.
- **Aptitudes légendaires limitées :** La capacité spéciale sur chaque Carte Joueur Légendaire ne peut être utilisée qu'une seule fois par course.
- **Gifles illimitées :** Les joueurs peuvent maintenant être giflés plusieurs fois au cours d'un seul tour.

## Mode Tournoi

Jouez les 4 plateaux dans l'ordre comme vous le feriez lors d'un tournoi. Attribuez des points à la fin de chaque course : 5 points pour la première place, 3 points pour la deuxième, 2 points pour la troisième et 1 point pour la dernière. Après les 4 tableaux, le joueur avec le pointage le plus élevé gagne. Choisissez n'importe quel niveau de difficulté et configuration pour votre tournoi.

## Variante de tournoi avec Cartes Action supplémentaires

Après chaque course, lors de la sélection de Cartes Action supplémentaires, vous pouvez échanger 2 de vos anciennes cartes avec celles nouvellement acquises pour améliorer les capacités de votre personnage lors des courses futures. Si vous jouez avec des pouvoirs individuels, décidez si vous voulez conserver votre pouvoir pendant toute la durée du tournoi ou le modifier entre les courses.

## Tableaux personnalisés

Vous pouvez combiner des tuiles de différents tableaux pour créer des environnements uniques !

Laissez libre cours à votre créativité pour rendre chaque partie unique et passionnante !

# Glossaire visuel

Plateformes et sol

Plateformes épaisses

Murs

Obstacles

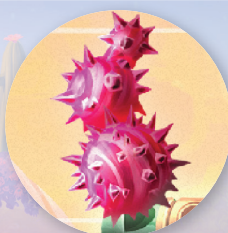
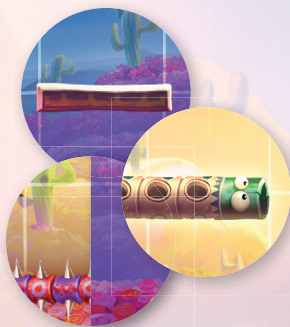
JUNGLE



FORÊT



FIESTA DE LOS MUERTOS



ENFER







## Crédits

**Concepteurs :** Maxime Tardif, Gary Paitre, Thomas Filippi

**Illustrateurs :** Kevin-Mark Bonein, Chloé Rousseau-Maurice, Victor Lemerle-Moser

**Directeur de la création :** Gary Paitre

**Directrice artistique :** Marie-Michèle Ayotte

**Artistes 3D :** Baptiste Collay, Thomas Choux, David Arberas

**Vidéo :** George Georgeadis

**Révision :** Genevieve Whitlock, Simon Goudreault, Chris Backe

**Traduction française :** Antoine Dumont

**Producteur :** Francis Jobidon

**Responsable de la communauté :** Billy Kearns

**Coordinatrice administrative :** Camille Leduc

**Testeurs :** Isabelle Touchette, Francis Bergeron, Antoine Paquet-Côté, François-Vincent Talbot, Ethan Talbot, Gilbert Tardif, Alice Paitre, Ellie Paitre, Emilie Salles

© 2024 FLYOS GAMES inc. Tous Droits Réservés.

© 2024 Ubisoft Entertainment. Tous Droits Réservés. Rayman, le personnage de Rayman, Ubisoft et le logo Ubisoft sont des marques déposées ou non déposées d'Ubisoft Entertainment aux États-Unis et/ou dans d'autres pays.

