



VIDEO GAME CHAMPION

2 à 5 joueurs • 90 minutes • À partir de 10 ans
Video Game Champion est un jeu compétitif.

VIDEO GAME CHAMPION

Ah, les années 90! Vous incarnez un de ces gamins ne vivant que pour ces trop courts moments passés à jouer à de mythiques jeux vidéo 16 bits. Très vite, vous voilà confronté à la réalité du terrain : il vous faut louvoyer pour arriver à vos fins, promettre aux parents de faire vos devoirs et de sortir les poubelles en échange d'un billet. Peut-être même devrez-vous tenir votre promesse de rendre visite à vos grands-parents... que vous savez généreux.

Accumulez des tuiles Manette pour ensuite les combiner afin de jouer à des jeux vidéo loués, reçus en cadeau ou livrés avec la console. Chaque tuile obtenue vous permet de déclencher une action qui vous aide à régir votre vie d'enfant avide de pouvoir jouer, par tous les moyens, en semaine comme le week-end. Ce sont bien sûr les nouveautés qui aiguisent le plus votre appétit vorace, mais leur coût est prohibitif...

Au terme de cinq semaines éprouvantes, les yeux fatigués, les doigts douloureux, peut-être pourrez-vous clamer, haut et fort dans la cour de récré : **«Je suis le meilleur joueur de jeux vidéo du quartier!»** (obtenez le plus de points de victoire [★]).

Auteurs : Patrick Matheus & André Luiz Silva Negrão

Illustrateurs : Rodrigo Camilo Alves De Almeida, Natalia Bacetti, Marcelo Bastos, Amanda Duarte, Raqsonu Duhu, Marcela Freire, Tamie Gadelha, Michel Gomes, Marília Gomes, Ivan Inagaki, Yan Kyohara, Filipe Laurentino, Renato Leôncio, Gustavo Lima, Limetown Studios, Raphael Massarani, Patrick Matheus, Harumi Namba, Marcelo Rahsdra, Thiago Richau, Ernanda Souza, Jessé Suurso, Lucas Torquato, João Vagner

Directeur artistique : Patrick Matheus

Graphisme : Brenda Vasconcellos, Laura Graça, Marcelo Bastos & Patrick Matheus

Mise en page des règles : Megalopole SRL

Patrick Matheus (auteur & éditeur original) : *«J'adresse un grand merci à Ludmila Martins, Lucas Ramos, Israel Jeffman, Felipe de Freitas, Anael Macedo Jr., Vinícius O. Souza, Filipe Negrão, André Fuzaro, Fred Barcelos, Pedro Grizotti, Luiz F. Tom, Juliana Boasquevisque, Rudson Alves, Wiliam Trancoso, Mario Cravinhos, Winston Spencer, Evandro Ribeiro, Otávio Caliar, Vitor Caliar, Paloma Matheus, Patrícia Mello & Gregory Matheus, pour leur soutien indéfectible durant les intenses sessions de playtesting; sans eux, tout aurait été beaucoup plus difficile.*

J'envoie un autre grand merci à tous les illustrateurs et graphistes qui ont travaillé sur ce jeu. Votre talent, votre enthousiasme et votre grand intérêt pour notre projet se reflète dans la qualité du produit final.

Et enfin, je réserve une infinité de mercis pour mes proches Ludmila Martins & Geraldo Ferreira Gomes, pour avoir cru de tout leur cœur en nos rêves.»



**Patrick
Matheus
Games**

Tack Turn, rue Sanson 4, 5310 Longchamps, Belgique +32 468 37 51 31 tackturn.games

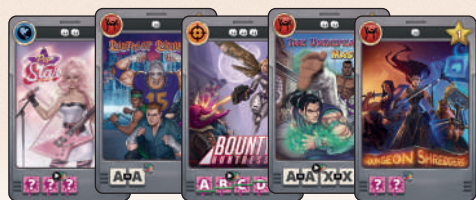
Un jeu Tack Turn publié par Megalopole. ©Megalopole (2024). Tous droits réservés. Ce matériel ne peut être utilisé qu'à des fins d'amusement privé. **ATTENTION** : ne convient pas aux enfants de moins de trois ans. Ce jeu contient des petites pièces pouvant être ingérées ou inhalées. Informations à conserver. • Visuels non contractuels. Les formes et les couleurs peuvent changer. • Toute reproduction de ce jeu, totale ou partielle, sur tout support, physique ou électronique, est strictement interdite sans autorisation écrite de Megalopole.

LE MATÉRIEL

68 cartes



5 cartes Jeu vidéo initial
livré avec la console.



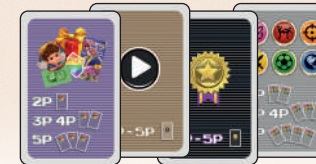
30 cartes Jeu vidéo.



15 cartes Magazine.



1 carte Référence.



17 cartes Réputation.

85 tuiles



1 tuile Initiative.



25 tuiles Promesse.



1 tuile Défausse.



50 tuiles Manette
(5 séries/couleurs de 10 tuiles, numérotées de 0 à 9).



8 tuiles Action.

15 Meeples



3 de chaque couleur.

10 cubes Joueur



2 de chaque couleur.

120 jetons



80 jetons Expérience (16 de chaque couleur).



40 jetons Dollar (\$).

40 cristaux



8 de chaque couleur.

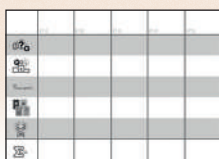
Les cristaux symbolisent l'aspect « nouveauté ».

2 sacs

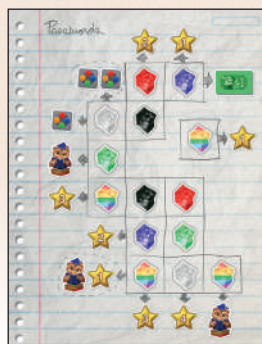


1 grand & 1 petit.

1 carnet Scores



5 plateaux Mots de passe



Ses faces sont différentes.








REMARQUE

Dans le cas très peu probable où un composant viendrait à manquer, remplacez-le par n'importe quel élément de votre choix. Aucun composant n'est limité en quantité.

LA MISE EN PLACE

La mise en place se compose de 5 espaces principaux :

-  La grille d'actions
-  Le magasin de location de jeux vidéo
-  Le kiosque à journaux
-  La boutique de jeux vidéo
-  La cour de récré

1 Glissez les tuiles Manette dans le grand sac puis mélangez. Glissez les cristaux dans le petit sac puis mélangez.

2 À 4 joueurs (voir l'illustration principale de cette double page), **LA GRILLE D'ACTIONS** est un carré de 5 × 5 tuiles. Deux de ses côtés perpendiculaires sont occupés par les tuiles Action posées au hasard, face sombre visible ; le coin connectant ces deux côtés est occupé par la tuile Initiative.

Complétez la grille d'actions en y posant des tuiles Manette prises au hasard dans le grand sac.

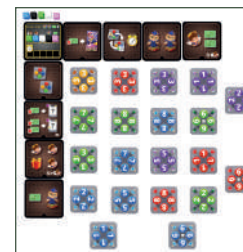
À 2 joueurs : la grille d'actions est un carré de 4 × 4 tuiles. Utilisez les faces claires des tuiles Action dont vous écartez* les deux tuiles vierges. Écartez aussi du grand sac toutes les tuiles Manette de valeur 0 et 9.



À 3 joueurs : la diagonale partant de la tuile Initiative ne reçoit pas de tuile Manette.



À 5 joueurs : 4 tuiles Manette doivent être ajoutées en dehors du carré de tuiles, aux endroits indiqués sur le schéma ci-contre.



La grille d'actions

Le magasin de location de jeux vidéo

Mise en place à 4 joueurs



* REMARQUE

Les composants écartés sont rangés dans la boîte de jeu et ne peuvent **jamais** être consultés.

3 LE MAGASIN DE LOCATION DE JEUX VIDÉO est une grille de 4×4 cartes; un coin de la grille est occupé par la réserve des \$.

Mélangez les cartes Jeu vidéo et posez-en 7 face visible puis 8 face cachée (à 5 joueurs: 8 face visible puis 7 face cachée). Piochez et posez 1 cristal sur les 10 dernières cartes de la grille.

4 Posez la tuile Défausse près du magasin de location de jeux vidéo.

À côté, placez 4 tuiles Manette piochées dans le Sac; les règles feront désormais référence à ces 4 tuiles en parlant de **tuiles Adrénaline**.

5 Empilez les tuiles Promesse.

6 Mélangez les 15 cartes Magazine pour créer la pioche du **KIOSQUE À JOURNAUX**. Révélez-en 3 cartes. Toutes trois reçoivent 1 cristal.

7 Mélangez les 15 cartes Jeu vidéo restantes pour créer la pioche de **LA BOUTIQUE DE JEUX VIDÉO**. Révélez-en 3 cartes. Toutes trois reçoivent 1 cristal.

8 Pour installer l'espace de **LA COUR DE RÉCRÉ**, séparez les cartes Réputation selon leur dos: Type, Jeux joués, Jeux battus & Comportement. Tirez au hasard dans chaque paquet puis révélez un nombre de cartes en fonction du nombre de joueurs, selon le tableau ci-dessous:

À 2 joueurs	2	1	1	1	1
À 3 ou 4 joueurs	3	1	1	2	2
À 5 joueurs	4	1	1	3	3

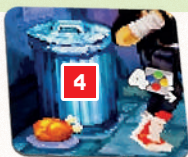
Écartez les cartes Réputation inutilisées.

9 Placez la **carte Référence** à côté des cartes Réputation.

Le kiosque à journaux

La boutique de jeux vidéo

La cour de récré



Votre matériel initial

10 Choisissez une couleur puis recevez:

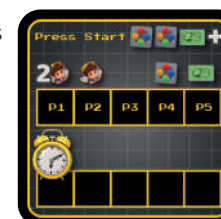
- + 1 plateau Mots de passe,
- + 1 carte Jeu vidéo initial,
- + tous les éléments de votre couleur:
 - ▲ 16 jetons Expérience,
 - ▲ 3 meeples,
 - ▲ 2 cubes.

11 Prenez 1 cube Initiative de chaque joueur et posez-les à côté de la tuile initiative.

Mélangez les seconds cubes Initiative de chaque joueur, puis posez-les au hasard sur la première ligne de la tuile Initiative. L'ordre de jeu est ainsi déterminé de gauche à droite.

12 Vous recevez aussi les composants indiqués sur la tuile Initiative:

- + Tous les joueurs:
 - ▲ 2 tuiles Manette piochée dans le sac
 - ▲ 1 \$
- + Le 1^{er} joueur: 2 tuiles Promesse
- + Le 2^e joueur: 1 tuile Promesse
- + Le 3^e joueur: pas de composant supplémentaire
- + Le 4^e joueur: 1 tuile Manette piochée dans le sac
- + Le 5^e joueur: 1 \$



13 Placez tout votre matériel devant vous. C'est votre zone de jeu personnelle.

IMPORTANT

Vous ne recevez ces composants qu'au début du jeu.



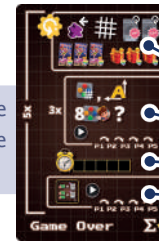
Tous les joueurs doivent utiliser la même face du plateau Mots de passe: A ou B.

LE DÉROULEMENT DU JEU

Une partie se joue en 5 semaines. Chacune se déroule de la même manière: l'arrivée des nouveautés en magasin de location, à la boutique de jeux et en kiosque; puis vous entreprenez trois actions avant d'éventuellement modifier l'ordre du tour. Le week-end vous permet enfin de jouer une dernière action particulière.

REMARQUE

La carte Aide de jeu vous rappelle d'un côté le déroulement de la partie et, de l'autre, la manière de scorer.



Chacune des 5 semaines (rounds) se divise en 4 phases:

1. La réinitialisation
2. Les 3 tours d'action
3. L'ordre du tour
4. Le week-end

1 La réinitialisation

REMARQUE

Sautez cette étape lors de la première semaine.

a *N'oubliez pas de rapporter les jeux loués pour éviter les pénalités de retard!*
Récupérez vos meeples qui se trouvent éventuellement au magasin de location.

b Toutes les tuiles Manette restant sur la grille d'actions sont empilées sur la tuile Défausse. De nouvelles tuiles Manette sont piochées dans le sac et posées sur la grille d'actions (selon la configuration dépendant du nombre de joueurs).

IMPORTANT

À tout moment de la partie, si le grand sac est vide, glissez-y puis mélangez toutes les tuiles Manette posées sur la tuile Défausse, avant de piocher.

REMARQUE

Les tuiles défaussées ne peuvent jamais être consultées.

c Révélez les 2 prochaines cartes Jeu vidéo au magasin de location (ces cartes avaient initialement été posées face cachée). Les cristaux restent en place sur les cartes.

d Écartez (= rangez dans la boîte; vous ne pouvez pas consulter ce qui a été écarté) les cartes visibles du kiosque à journaux et leur cristal. Révélez ensuite 3 nouvelles cartes Magazine et posez 1 cristal sur chacune.

e Écartez les cartes visibles de la boutique de jeux et leur cristal, puis révélez-y 3 nouvelles cartes Jeu vidéo et posez 1 cristal sur chacune.

2 Les 3 tours d'action

En commençant par le premier joueur, chacun entreprend **un tour d'action à tour de rôle**, jusqu'à en avoir joué trois. Un tour d'action se décompose comme suit...

a Choisissez une tuile Manette de la grille d'actions

Choisissez une tuile Manette de la grille d'actions et déplacez-la vers votre zone personnelle. À tout moment, tous les joueurs doivent pouvoir voir toutes vos tuiles.



b Choisissez une action

Choisissez une tuile Action qui se trouve sur la même ligne ou colonne que la tuile Manette que vous venez de choisir, puis vous pouvez appliquer son effet (voir page 7).

À 2 joueurs: certaines tuiles Action à fond clair proposent 2 actions différentes; vous ne pouvez en choisir qu'une!

À 5 joueurs: les tuiles Action placées en dehors de la grille de 5 x 5 se trouvent à cheval sur 2 lignes ou 2 colonnes. Lorsque vous en prenez une, choisissez une seule des 2 tuiles Action correspondantes.

c Défaussez les tuiles Manette excédentaires



Si vous avez plus que 8 tuiles Manette et/ou Promesse dans votre zone personnelle, choisissez et défaussez autant de tuiles **Manette** que nécessaire, jusqu'à ne plus en avoir que 8.

IMPORTANT

Il est interdit de défausser les tuiles Promesse!

d Faites chauffer la manette!

Après avoir défaussé les tuiles excédentaires, vous pouvez *Faire chauffer la manette* (voir page 8) en vous essayant à tous les jeux vidéo auxquels vous avez accès:

- + les jeux loués au magasin (voir *Les actions*, page 7),
- + ceux de la boutique que vous avez reçus en cadeau (voir *Les actions*, page 7),
- + et votre jeu vidéo initial.

e Passez la main au suivant

Après avoir terminé votre tour, le joueur suivant (selon la tuile Initiative) commence le sien. Après le dernier joueur, le premier recommence à jouer, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs aient effectué trois tours d'action. Passez alors à la phase suivante.

ASTUCE

Pour savoir si tout le monde a bien reçu les tuiles Manette auxquelles il avait droit, comptez celles restant dans la grille d'actions; il doit en rester autant qu'il y a de joueurs (sauf à 2 joueurs où il en reste 3).

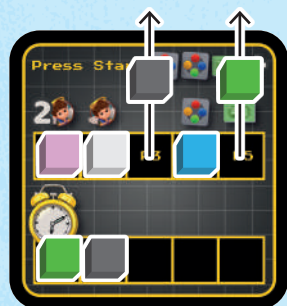
LES ACTIONS

3 L'ordre du tour



Sur la tuile Initiative, la première ligne indique l'ordre du tour en cours, tandis que la seconde indique l'ordre du prochain tour (voir ci-contre l'action Réveillez-vous aux aurores).

Après la phase *Les 3 tours d'action*, redéfinissez l'ordre du tour si au moins un cube se trouve sur la seconde ligne.



1 Glissez hors de la tuile tout cube de la première ligne étant de même couleur qu'un cube de la seconde ligne.

2 Glissez vers la droite les cubes de la première ligne.



3 Remontez les cubes de la seconde ligne vers le début de la première sans modifier leur ordre.

L'ordre du prochain tour est désormais connu.

4 Le week-end



Dans le nouvel ordre du tour, chaque joueur entreprend, si possible, **une seule fois** l'action *Louez jusqu'à trois jeux vidéo* (voir ci-contre).

Si vous venez de terminer la cinquième semaine, la partie est finie; passez au *scoring* (voir page 12). Sinon, commencez une nouvelle semaine.

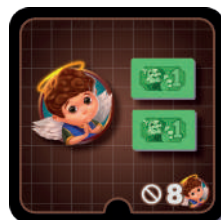
REMARQUE

Au plus les semaines passent, au plus les cartes du magasin de location sont révélées. Lors de la dernière semaine, toutes ses cartes sont visibles; les trois dernières cartes de la boutique de jeux vidéo le sont aussi, tout comme les trois derniers magazines du kiosque à journaux.



PLANIFIEZ VOS PARTIES DE JEU VIDÉO

Quand donc les adultes se rendront-ils compte de la préparation nécessaire pour venir à bout de tous ces jeux? Piochez 2 tuiles Manette.

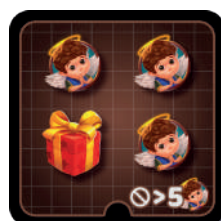


QUÉMANDEZ DE L'ARGENT À VOS PARENTS

Les parents sont sensibles aux belles promesses et ce qui compte, là, tout de suite, c'est de trouver du cash. Recevez 1 tuile Promesse et 2 \$.

IMPORTANT

Vous ne pouvez pas jouer cette action si vous possédez déjà 8 tuiles Promesse.



SUPPLIEZ POUR RECEVOIR UN CADEAU

Croisez les doigts pour que ce jeu en vaille la peine car c'est cher payé, quand même! Recevez 3 tuiles Promesse et une carte Jeu vidéo avec son cristal de la boutique de jeux vidéo. Le cristal reste sur la carte Jeu vidéo après que vous l'avez posée dans votre zone personnelle.

IMPORTANT

Vous ne pouvez pas jouer cette action si vous avez plus de 5 tuiles Promesse.



RÉVEILLEZ-VOUS AUX AURORES

Si vous voulez être le premier, il va falloir vous extirper du lit, quitte à regretter de ne pas être allé dormir plus tôt...

Échangez une tuile Manette de votre zone personnelle avec une tuile Manette de la grille d'actions; la tuile arrivant sur la grille d'actions doit être posée à l'emplacement de la tuile que vous y avez prélevée. Vous pouvez échanger la tuile que vous aviez choisie au début du présent tour d'action.

Posez le cube inutilisé de votre couleur sur la première case disponible – en partant de la gauche – de la deuxième ligne de la tuile Initiative.



ÉTUDIEZ & FAITES VOS DEVOIRS

Allez, courage! Ce n'est qu'un mauvais moment à passer.

Défaussez jusqu'à 2 tuiles Promesse si vous en possédez.



RENDEZ VISITE À VOS GRANDS PARENTS

Papy, Mamy, ça me fait tellement plaisir de venir vous voir, comme promis...

Recevez 1 \$ et défaussez 1 tuile Promesse si vous en possédez.



ALLEZ AU KIOSQUE À JOURNAUX

Ces magazines recèlent tant de précieuses informations qu'il serait dommage de les laisser à vos rivaux.

Payez 1 \$ pour prendre une des cartes Magazine visibles du kiosque à journaux et son cristal. Le cristal reste sur la carte Magazine après que vous l'avez posée dans votre zone personnelle (voir *Les magazines*, page 10).



LOUEZ JUSQU'À TROIS JEUX VIDÉO

Le paradis existe donc bel et bien!

Payez 1 \$ pour louer un jeu vidéo sans cristal. Payez 2 \$ pour louer un jeu vidéo avec cristal (les nouveautés coûtent plus cher!). Matérialisez le fait que vous avez loué un jeu en posant un de vos meeple sur sa carte, mais ne déplacez pas cette carte dans votre zone personnelle!

Un jeu vidéo du magasin de location ne peut être loué qu'une fois par semaine. Chaque carte ne peut donc accueillir qu'un seul meeple.

Vous ne pouvez poser que 3 meeple par semaine. Une seule action *Louez jusqu'à trois jeux vidéo* vous permet de poser vos 3 meeple (si vous pouvez payer le coût associé).

IMPORTANT

À tout moment de la résolution de cette action, vous pouvez jouer à ces jeux loués, comme décrit page 8 (Faites chauffer la manette!). Vous n'êtes toutefois pas obligé de jouer à un jeu que vous avez loué.



FAITES CHAUFFER LA MANETTE!

Les combinaisons

Les tuiles Manette ont des valeurs allant de 0 à 9, en 5 couleurs différentes. Utilisez-les pour créer des combinaisons permettant de jouer aux jeux vidéo et – parfois – de les battre (finir le dernier niveau du jeu). Il y a cinq combinaisons différentes:

	Des tuiles dont les valeurs forment une suite continue, peu importe leur couleur.
	Des tuiles ayant la même couleur, peu importe leurs valeurs.
	Des tuiles de même couleur dont les valeurs forment une suite continue.
	Des tuiles ayant des valeurs identiques, peu importe leur couleur.
	Deux paires & un brelan et une paire, peu importe leur couleur.

REMARQUE

0 & 9 ne sont pas considérés comme étant consécutifs (ni 1 & 8 à 2 joueurs) : les valeurs ne «bouclent» pas!

EXEMPLES

REMARQUES

Une suite de tuiles de même couleur peut être utilisée aussi bien comme suite que comme couleur; un carré de valeurs peut être utilisé comme deux paires, et un quintet de valeurs comme une paire & un brelan.

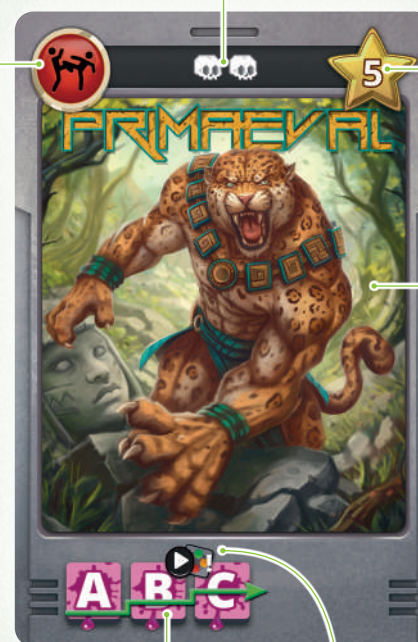
Anatomie d'une carte Jeu vidéo

Le niveau de difficulté du jeu:

..... facile
 normal
 difficile

Le type de jeu:

Plateforme
 Affrontement
 Shoot'hem up
 RPG
 Sport
 Divers



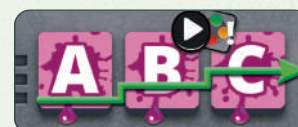
Les que vous obtiendrez en fin de partie pour avoir **battu** ce jeu vidéo.

La **jaquette** du jeu vidéo.

La combinaison de tuiles Manette requise pour jouer et battre ce jeu vidéo.



Combinaison de tuiles Manette requise pour JOUER à ce jeu vidéo:
 le symbole indique la combinaison de 2 tuiles qui permet de **jouer sans battre le jeu** (A & B, dans l'exemple ci-dessus).



Combinaison de tuiles Manette requise pour BATTRE ce jeu vidéo:
 l'ensemble des tuiles représentées indique la combinaison de tuiles qui permet de **battre** le jeu (A, B & C).

L'icône vous permet de recevoir 1 tuile adrénaline dès lors que vous avez **joué ou battu du premier coup** ce jeu vidéo.

Battre un jeu vidéo ou y jouer

Vous pouvez **battre** un jeu vidéo du premier coup. Ou y **jouer** sans jamais réussir à le battre. Ou y jouer d'abord, puis réussir à le battre plus tard.

Battre un jeu vidéo

Pour battre un jeu vidéo, vous devez défausser des tuiles Manette de votre zone personnelle afin de réaliser l'**intégralité** de la combinaison indiquée sur la carte (voir *Combinaisons*, page 8). Posez-y ensuite un jeton Expérience de votre couleur, face Battu visible (voir ci-contre) – peu importe où se trouve le jeu : dans votre zone personnelle ou au magasin de location.



EXEMPLE

Vous pouvez défausser les tuiles 3, 4 & 5 jaunes pour battre le jeu de la page précédente.



IMPORTANT

Chaque jeu sur lequel un jeton Expérience face Battu visible a été posé est considéré comme ayant été **joué**. Cela peut être important pour votre réputation (voir page 11).

IMPORTANT

Chaque joueur ne peut poser qu'un seul jeton Expérience sur une carte Jeu vidéo. Vous pouvez poser un meeple sur une carte Jeu vidéo du magasin de location sur laquelle des jetons Joués/battus d'autres joueurs sont déjà posés.

REMARQUE

Battre les jeux est la principale façon de remporter des ★.

Jouer à un jeu vidéo

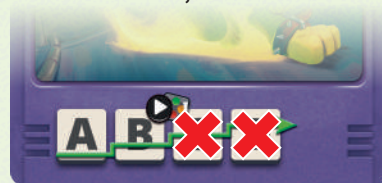
Les cartes Jeu vidéo demandant 3 tuiles Manette ou plus pour être battues peuvent être simplement jouées, sans être battues du premier coup.

Pour « simplement » jouer à un jeu, ne considérez que les 2 premières tuiles Manette de la combinaison requise, jusqu'à l'icône ▶, puis défaussez les tuiles Manette correspondantes de votre zone personnelle afin de réaliser cette combinaison « réduite ». Posez ensuite sur la carte un jeton Expérience de votre couleur, face Joué visible (voir ci-contre) – peu importe où se trouve le jeu : dans votre zone personnelle ou au magasin de location.



EXEMPLE

Vous pouvez défausser les tuiles Manette 8 & 9 pour jouer, sans le battre, au Jeu vidéo ci-contre.



IMPORTANT

Jouer à un jeu sans le battre ne vous octroie **aucun** ★ !

Mais jouer à un jeu sans le battre vous procure toutefois des avantages :

- **Cela rend le jeu vidéo plus facile** : le jeton Expérience de votre couleur, face Joué visible, désormais posé sur une carte Jeu vidéo, remplace n'importe quelle tuile que vous devriez normalement défausser pour compléter la combinaison permettant de battre le jeu. En d'autres termes : ce jeton fonctionne comme un joker (le fanion 🚩 est un rappel visuel de cet avantage). Ainsi, pour battre un jeu déjà joué, défaussez les tuiles

requis par la combinaison de la carte, **sauf une** de votre choix. Retournez ensuite le jeton Expérience de façon à rendre visible sa face Battu.

REMARQUE

Les combinaisons de tuiles utilisées pour jouer puis pour battre le jeu ne sont pas corrélées. **Exemple** : si le jeu requiert une suite de 4 tuiles pour être battu, vous pouvez le jouer avec 2 & 3, puis le battre avec 6, 7 et 9, le 🚩 remplaçant le 8.

Vous pouvez jouer à un jeu puis le battre durant le même tour, voire la même action.

REMARQUE

Les jeux ayant une combinaison de seulement 2 tuiles seront toujours battus du premier coup. C'est pourquoi ils ne portent pas le symbole ▶ : ils ne peuvent pas être simplement joués.

- **Cela facilite l'obtention des cartes Réputation** : certaines cartes Réputation (voir page 11) s'obtiennent en ne faisant que jouer à certains jeux, sans jamais les battre.
- **Cela augmente la quantité de jeux joués** : en fin de partie, des ★ sont octroyés en fonction de la quantité de jeux auxquels vous avez joué.
- **Vous recevez un boost d'adrénaline** : chaque fois que vous jouez à un jeu ou battez un jeu du premier coup, vous choisissez une tuile Adrénaline (voir ci-dessous).
- **Vous pourriez recevoir un cristal** : en jouant à une nouveauté, vous recevez le cristal posé dessus (voir *Les nouveaux jeux vidéo*, page 10).

L'adrénaline

Lorsque vous ne faites que **jouer**, posez votre jeton Expérience sur la carte du jeu, face Joué visible ; lorsque vous **battez un jeu du premier coup**, posez votre jeton Expérience sur sa carte, face Battu visible. Dans les deux cas, choisissez ensuite une des 4 tuiles Adrénaline et posez-la dans votre zone personnelle ; vous pouvez l'utiliser dès que possible. Le symbole 🚩 sur les cartes

de jeux vidéo vous sert de rappel. Renouvelez la tuile Adrénaline manquante en piochant **immédiatement** une tuile Manette dans le sac afin qu'il y ait toujours 4 tuiles Adrénaline disponibles.

IMPORTANT

Battre un jeu après y avoir déjà joué ne vous octroie pas une seconde tuile Adrénaline pour ce jeu !

LES NOUVEAUTÉS

Les nouveaux jeux vidéo



Tout **nouveau** jeu vidéo est marqué par un cristal.

Lorsque vous **jouez** ou **battez du premier coup** une nouveauté, déplacez son cristal vers votre plateau Mots de passe (voir ci-dessous). À ce moment, ce jeu cesse d'être une nouveauté. S'il s'agit d'un jeu en location, son prix diminue alors de 2 à 1 \$.

Les magazines

Tout magazine du kiosque à journaux est marqué par un cristal.

Vous pouvez utiliser chaque magazine **de votre zone personnelle** comme un **joker** en remplaçant **une** tuile Manette de votre choix lorsque vous jouez ou battez un jeu vidéo d'un des deux types signalés en couverture du magazine (fanions).

Déplacez le cristal d'un magazine utilisé vers votre plateau Mots de passe (voir ci-dessous).

Une carte Magazine sans cristal ne peut plus être utilisée; conservez-la toutefois dans votre zone personnelle carte des cartes Réputation y font référence (voir page 11).



Vous pouvez combiner cartes Magazine, tuiles Manette & jeton Expérience (face Joué visible) comme vous le souhaitez pour jouer ou battre un jeu vidéo.



EXEMPLE

Il est même possible de jouer ou battre un jeu sans dépenser la moindre tuile Manette.



Le plateau Mots de passe

Écrivez dans votre carnet tous les codes que vous avez découverts dans les magazines ou en jouant à des jeux vidéo.

Tout cristal devant être déplacé sur votre plateau Mots de passe doit y être posé sur une case vide de sa couleur ou multicolore, au choix.

IMPORTANT

Vous ne pouvez pas placer un Cristal dans une case si cela augmente au-delà de huit le nombre de tuiles Promesse que vous possédez.

Une fois posé sur votre plateau, tout cristal est **inamovible**. En l'absence de case valide, posez le cristal en haut à gauche sur votre plateau Mots de passe; il sera pris en compte pour votre réputation et pour le scoring.

Lorsque vous complétez une ligne ou une colonne de votre plateau avec des cristaux, recevez la ou les récompense(s) indiquée(s). Les ★ seront comptabilisés à la fin de la partie. Vous recevez immédiatement les autres récompenses.

Si vous débloquez plusieurs récompenses en même temps, choisissez l'ordre dans lequel vous les recevez. Dans le cas où vous venez de jouer ou battre du premier coup un jeu vidéo, vous pouvez recevoir vos récompenses débloquées du plateau Mots de passe avant la tuile Adrenaline à laquelle vous avez droit.

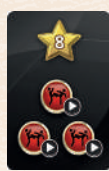
LA RÉPUTATION

En cours de partie, dès que vous remplissez la condition d'une carte Réputation, déplacez-la dans votre zone Personnelle; elle n'est désormais plus disponible pour les autres joueurs. Vous seul bénéficierez lors du *scoring* des ★ qu'elle octroie.

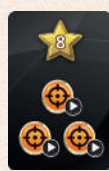
Cartes Réputation relatives aux types de jeux vidéo



Seigneur des plateformes
Jouez à 3 jeux de plateforme.



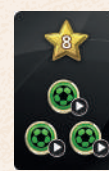
Meilleur combattant
Jouez à 3 jeux d'affrontement.



Meilleur tireur
Jouez à 3 jeux de Shoot'hem up.



Héraut des RPG
Jouez à 3 RPG.



Grand maître sportif
Jouez à 3 simulations sportives.



Chantre de la diversité
Jouez à 3 jeux classés « divers ».

Cartes Réputation relatives aux jeux vidéo joués



Joueur superficiel
Jouez à 4 jeux sans les battre.



Mascotte du magasin de location
Jouez à 7 jeux du magasin de location.



Joueur éclectique
Jouez à 1 jeu de chaque type.

Cartes Réputation relatives aux jeux vidéo battus



Joueur novice
Battez 4 jeux faciles.



Joueur moyen
Battez 4 jeux moyens.



Joueur hardcore
Battez 3 jeux difficiles.

Cartes Réputation relatives au comportement



Gros menteur
Ayez 7 tuiles Promesse.



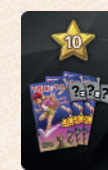
Joueur érudit
Ayez 5 cristaux (seuls les cristaux **sur** votre plateau Mots de passe sont pris en compte).



Joueur pourri gâté
Ayez 3 cartes Jeu vidéo dans votre zone personnelle, en plus de la carte initiale.



Grand lecteur
Cumulez les 6 types de jeux sur les fanions de vos magazines.



Lecteur mono-maniaque
Ayez 3 magazines traitant d'un même type sur leurs fanions.

GAME OVER

★ Le jeu se termine après 5 semaines. Utilisez le carnet Scores et la carte Référence pour vous aider à compter les points. Il est temps de déterminer qui est le véritable Video Game Champion!

Le scoring

Chaque joueur additionne ses ★.

N'oubliez pas que les jeux battus comptent également comme ayant été joués!

1



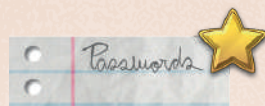
2



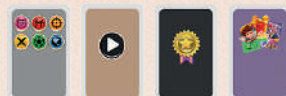
8 ★ pour le joueur ayant le plus de jeux joués. En cas d'égalité pour cette majorité, tous les joueurs concernés obtiennent 4 ★.

8 ★ pour le joueur ayant le plus de cristaux sur son plateau Mots de passe. En cas d'égalité pour cette majorité, tous les joueurs concernés obtiennent 4 ★.

3



Marquez les ★ des lignes et colonnes que vous avez complétées sur votre plateau Mots de passe.



Marquez les ★ des cartes Réputation que vous avez obtenues.

4

5



Marquez les ★ des cartes Jeu vidéo que vous avez battues (où qu'elles se trouvent).

Déterminez la gagnante

La joueuse* ayant le plus de ★ est déclarée **championne des jeux vidéo** (ce n'est pas rien)! Toute la cour de récré ne parle désormais plus que d'elle.

En cas d'égalité...

1. Parmi les joueuses concernées, celle ayant obtenu le plus de ★ en battant des jeux l'emporte.
2. Si l'égalité persiste, la joueuse ayant obtenu le plus de ★ grâce aux cartes Réputation l'emporte.
3. Si l'égalité persiste toujours, la victoire est alors partagée.

* Oui, toutes les règles sont écrites au masculin mais, au final, une fille l'emporte. Belle revanche!



N'OUBLIEZ PAS!

- + Vous ne déplacez jamais les cartes Jeu vidéo du magasin de location vers votre zone personnelle. Pour signaler que vous avez loué un jeu, vous posez simplement un meeple dessus (vous le récupérez au début du prochain tour). Un seul meeple à la fois par jeu loué est autorisé.
- + La location d'un nouveau jeu vidéo (avec cristal) coûte 2 \$, et 1 \$ seulement pour les jeux n'étant pas/plus des nouveautés.
- + Quand vous jouez aux jeux vidéo, vous pouvez toujours le faire avec **tous** les jeux qui vous sont accessibles si vous pouvez réaliser leur combinaison : votre jeu initial, les jeux reçus en cadeau, les jeux que vous avez loués.
- + Vous **recevez** une tuile Adrénaline après avoir **joué ou battu du premier coup** un jeu vidéo et posé dessus un jeton Expérience. Vous **ne recevez pas** de tuile Adrénaline lorsque vous battez un jeu auquel vous aviez déjà joué!
- + Une carte Magazine sans cristal ne peut plus être utilisée en tant que joker.
- + Seuls les cristaux posés sur votre plateau Mots de passe sont pris en compte lors du **scoring** des points liés aux cartes Réputation.
- + Une carte Réputation ne peut être utilisée que par un seul joueur, qui la ramène dans sa zone personnelle.
- + Pratiquez du sport et mangez des fruits & légumes. Il n'y a pas que les pixels dans la vie.