

ANTOINE BAUZA & LUDOVIC MAUBLANC

RAMPAGE

Szabályok





TARTALOM

- A•4 Szörny test
- B•4 Mancs
- C•4 Száj / Gyomor játékos paraván
- D•16 Fog token
- E•1 Város tábla (két részben)
- F•1 Menekülés tábla (két oldalú)
- G•90 Meeple (15x6 színben)
- H•4 Jármű
- I•19 Emelet lapka (12 kis, 1 nagy négyzet, 6 téglalap)
- J•6 Matricás rom (4 kis négyzet, 2 téglalap)
- K•1 Nagy matricás rom
- L•48 Szörny kártya (16 Karakter, 16 Erő, 16 Titkos Szupererő)
- 1 Puzzle darab (a játéktábla összekapcsolásához)
- 1 Játék áttekintő

A JÁTÉK CÉLJA

Hatalmas, pikkelybőrű és farkaséhes szörnyként érkezted Meeple városkába! Célod: karmaiddal és mancsoddal épületek lerombolása, ártatlan meeple-k felfalása. Röviden: annál jobban szórakozol, minél nagyobb rettegésben tartod a várost! A vérengzés után a legtöbb rombolást és pusztítást okozó szörny nyeri meg a játékot.

Megjegyzés: A Meeple ("mípül") megnevezés a városban lévő fa emberekre vonatkozik, akik a város lakosságát képviselik.



ELŐKÉSZÜLET

Az első játék előtt az alábbi lépéseket kell végrehajtaniod:

A játéktábla előkészítése:

- Tedd a 6 romlapkát (4 négyzet és 2 téglalap) a város-tábla mellé. Távolítsd el az aljukon lévő sárga védőfóliát, majd óvatosan ragaszd őket a táblán számukra megjelölt helyekre. Figyelj oda, hogy a romok körül a szürke járdák szabadon maradjanak.



- A nagy négyzet rom felragasztása kissé különböző. Először kapcsold össze a puzzle darabkával a játéktábla két részét. Ezután távolítsd el a puzzle darabka védőfóliáját és tedd rá óvatosan a nagy négyzet romot. Figyelj oda, hogy a rom körül a szürke járdák szabadon maradjanak.



A szörny testek, mancsok és járművek előkészítése:

- A jelölők mindkét oldalára (kivéve: mancs) ragaszd fel 1-1 színben és formában is összetartozó matricát.



A VÁROS FELEPÍTÉSE

- Helyezd a játéktáblát az asztal közepére, majd kapcsold össze a nagy rom-puzzle lapkával.
- Építsd fel az épületeket a képen látható módon. A Meeple figurákat véletlenszerűen húzd ki a dobozból, a színük ekkor még lényegtelen.



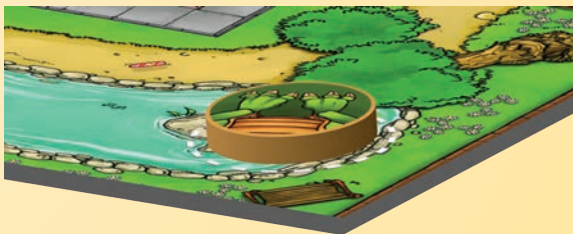
- Végül minden épületre tegyél egy tetőt, arra pedig 1-1 Meeple-t (a stadionra négyet).
- A járműveket szín szerint tedd a táblára.



- Tedd a Menekülés táblát a játéktáblához közel. A játék előtt döntsétek el, hogy az A vagy a B oldalát használjátok.

SZÖRNYEK ELŐKÉSZÍTÉSE

- Mindenki vegyen egy-egy szörnyet és a hozzá tartozó mancsot és paravánt, valamint 4 fogat, utóbbiakat tegye a paravánja elé, a szörny szájára.
- Mindenki tegye a szörnye mancsát a kezdő helyek valamelyikére, majd tegye rá a szörnyét.



- Típusonként (Karakter, Erő, Titkos Szupererő) keverd össze a kártyákat és ossz egyet-egyet mindenkinek. A megmaradt kártyákat tedd vissza a dobozba. A Karakter és Erő kártyáikat minden játékos megmutatja, a Titkos Szupererő kártya viszont titkos marad. (Igen, tényleg!)

Megjegyzés: A játék elején érdemes minden játékosnak bemutatnia a saját szörnyét és képességét.

KISLEXIKON ÍRÁSTUDATLAN SZÖRNYEKNEK

- **VÁROS:** az egész játéktábla Meeple várost mutatja



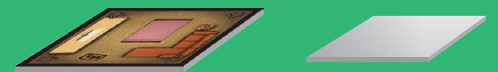
- **SZOMSZÉDSÁG:** a város színei alapján megkülönböztethető területek, amiket a tábla széle, a járdák és a barna téglafalak határolnak. Összesen 8 szomszédtság létezik.



- **ROMOK:** az épületek leragasztott alapja.



- **EMELET/TETŐ:** ezek a lapkák alkotják az épületeket.



- **ÉPÜLETEK:** emeletek és meeple figurák alkotják.



- **JÁRDA:** az épületeket körülövező szürke szegély.



- **SZÖRNY:** egyező színű szörny testből és mancsból áll.



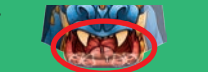
- **TEST:** a szörny figurája, azaz a szörny teste.



- **MANCS:** kör alakú token, ami a szörny mancsa.



- **SZÁJ:** a játékos paravánjának kifelé mutató része, a fogak helye.



- **GYOMOR:** a játékos paravánjának befelé mutató része, itt rejtve el mindent, amit a szörny már megevett.



- **ÚJSÁGÍRÓK:** kék meeple figurák
- **KATONÁK:** zöld meeple figurák
- **ÜZLETEMBEREK:** fekete meeple figurák
- **SZÓKÉK:** sárga meeple figurák
- **ÖREGEK:** szürke meeple figurák
- **HŐSÖK:** piros meeple figurák

A JÁTÉK MENETE

A legjobb szörnyutánzó játékos kezdi a játékot.
A játékosok egymás után következnek, óra járása szerint.
Amikor egy játékos sorra kerül, 2 akciót hajthat végre a lenti akciók közül.
Egy akciót kétszer is végre lehet hajtani. Ezt követően szörnye Zabál!



Mozgás

Szörnyed lelkesen kutat mancsával valami izgalmas után!

Vedd le a mancsáról szörnyedet és tedd félre. Ujjaddal pöcköld választásod szerinti irányba a mancsát. Szörnyed a mancs új helyére fog mozogni. Ezt követően tedd vissza szörnyed testét a mancsára.

Pontosítás: Ha a játékos a játéktáblán kívülre pöcköli a mancsát, szörnyének az egyik fogát (vagy ha már mindet elveszítette, akkor két saját maga által választott, már megevelt meeple-t) vissza kell tennie a dobozba, majd mancsát választása szerinti üres kezdőpozícióba kell tennie.

Ezt követően folytathatja körét.



Rombolás

Szörnyed imádja vasbetonok tömkelegét felfalni reggelire!

Ha szörnyed mancsa hozzáér az egyik épület járdájához, megpróbálhatod rombolni az épületet. Ehhez emeld fel szörnyed testét és tartsd az épület fölé. Ülés közben, az asztallal párhuzamosan tartsd a kezed, majd engedd el szörnyedet.

Pontosítás: A játékos az adott épület bármelyik részére rájtheti szörnyét. Ha a szörny nem találja el az épületet, szörnyének egyik fogát (vagy ha már nincs neki, akkor két saját maga által választott, már megevelt meeple-t) vissza kell tennie a dobozba.



Járműhajítás

Szörnyed szeretné kvalifikálni magát súlylökésben az olimpiai játékokra!

Ha szörnyed járművet tartalmazó szomszédságban van, elhajíthatod azt. Ehhez tedd a járművet szörnyed fejére, majd pöcköld ujjaddal oda, ahová csak akarod.

Pontosítás: Ha a jármű elhagyja a játéktáblát, tegyétek vissza azt a kezdő pozíciójába.

Engedélyezett, hogy közben egyik kezeddal megfogd szörnyed testét!



Lehelés

Szörnyed az aszfaltra köpi radioaktív mirigyei kétes tartalmát!

Helyezd álladat szörnyed fejére, ezt követően belélegezhetsz és fújhatsz!

Pontosítás: Engedélyezett, hogy közben egyik kezeddal megfogd szörnyed testét. Nem lélegezhetsz be, amíg állad nincs a szörnyed fején!



2 AKCIÓ



Zúzás!

Csapás az arcba!

Ha elborítasz egy másik szörnyet, meg kell enned a szájáról az egyik fogát. Teste akadályként a játékos következő köréig a táblán marad, addig újabb fogat nem veszíthet el. Amint az eldölt szörnyet birtokló játékos következő, visszaállítja mancsára szörnyét és megkezdheti szokásos körét.

Pontosítás: Amíg a szörny nem dől el, addig fogat sem veszít!

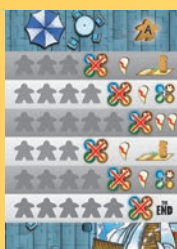
Járolékos Kár

Épületek felfalása

Nyamm-nyamm, a beton ízletes!

Ha egy emeleten már nincs semmi (sem szörny, sem jármű, sem meeple, sem másik emelet), akkor a szörny az akciója végén azonnal megeszi és gyomrába helyezi az épület szintjét.

Pontosítás: Egy szörny egymás után akár több emeletet is képes megenni.



A káosz közepén a legtöbb meeple próbálja majd elhagyni a várost!

Minden meeple-t tégy fel a Menekülés táblára, ami köröd során elhagyja a játéktáblát.

Pontosítás: Egy meeple akkor minősül menekültnek, ha már nincs olyan része, amely hozzáér a játéktáblához.

Menekülő Meeple figurák

A Oldal:

Az elmenekült figurákat balról jobbra, illetve fentről lefelé haladva sorban tedd a Menekülés táblára. Amint az adott sor betelik, az aktuális játékos az akciója végén elszenvedi a hozzá tartozó negatív hatást.

Pontosítás: Lehetséges, hogy több negatív hatás is ér egyszerre (juji)!

1. és 4. sor: A szörny az egyik fogát visszateszi a dobozba. A következő játékos áthelyezi az aktuális játékos szörnyét bárhová a játéktáblán.
2. és 5. sor: A szörny az egyik fogát visszateszi a dobozba. A többi játékos a következő körében 2 helyett 3 akciót hajthat végre!
3. sor: A szörny 2 fogát veszíti el!
6. sor: A játék azonnal véget ér! A játékosok összeszámolják pontjaikat és megállapítják a győztest - kivéve a játék végét így kiváltó játékos, ő ugyanis azonnal veszít!



B Oldal:

Az elmenekült meeple-t a színének megfelelő helyre tedd. Amint egy sor betelik, az aktuális játékos az akciója végén elszenvedi a hozzá tartozó negatív hatást, majd a sorhoz tartozó figurákat tegye vissza a dobozba, így a sor megüresedik.

Piros figurák (Hősök): Hósiesség!

Hatás: Az aktív szörny elveszíti egy fogát és a gyomrából általa választott 4 meeple visszakerül a dobozba!

Kék figurák (Újságírók): A tökéletes sztori!

Hatás: Az aktív szörny elveszíti egy fogát és az egyik általa választott kártyáját.

Zöld figurák (Katonák): Légi csapás!

Hatás: Az aktív szörny elveszíti két fogát.

Sárga figurák (Szókéek): Tömeghisztéria!

Hatás: Az aktív szörny elveszíti egy fogát. A többi játékos +1 akciót hajthat végre a következő körben.

Fekete figurák (Üzletemberek): Áttelepítés!

Hatás: Az aktív szörny elveszíti egy fogát. A következő játékos áthelyezi az aktuális játékos szörnyét bárhová a játéktáblán.

Szürke figurák (Öregemberek):

Az Öregemberek nem kerülnek a Menekülés tábla B oldalára. Ők haszontalanok, csak tegyék őket vissza a dobozba!

Pontosítás: Lehetséges, hogy több, akár ugyanolyan sorhoz tartozó negatív hatás is ér egyszerre (juji)!



Ha nem eszel meg mindent, nem kapsz desszertet!

Miután egy szörny mindkét akcióját befejezte, itt az ideje a Zabálásnak!

Szörnyed felfalhatja a vele egy szomszédságban lévő meeple figurákat - de csak ha szabadon elérhetőek, azaz nincs rajtuk más játékelem.

Szörnyed a kör végén csak annyi meeple-t falhat fel, ahány foga van! Tedd a felfalt figurákat szörnyed gyomrába!

ZABÁLÁS

Pontosítások:

- Egy szörny 6 foggal rendelkezik a játék elején (2 állandó és 4 törékeny).
- Egy szörny mindig ehét legalább 2 meeple-t (2 állandó foga van).
- Ha a szörny mancsa két szomszédságban is jelen van, választania kell egy területet, ahonnan zabálni fog.
- Ne feledd, hogy a romon, járdán lévő meeple nem megehető, mivel a rom és a járda nem tartozik szomszédságba!

A JÁTÉK VÉGE

A játék véget ér, amikor egy játékos felfalja az utolsó emeletet. Ez esetben a többiek még lejátszhatnak egy-egy szokásos fordulót, majd összeszámolhatják pontjaitokat.

(De azonnal véget ér a játék, ha a Menekülés tábla A oldala teljesen betelik. A játékos, aki rátette az utolsó meeple-t, kiesik a játékból.)

Minden játékos számolja össze az általa okozott rombolást:

- 10 pont minden egyes meeple szettért: 6 meeple különböző színekben (1-1 fekete, szürke, piros, kék, zöld, sárga); a szettekben kívüliek nem érnek pontot!



- 1 pont minden emeletért (függetlenül a méretüktől).



- 2 pont minden olyan fogért, amit más szörnytől szereztl.



- X pont a Karakter kártyától függően.



A győztes az, aki a legtöbb pontot szerezte.

Döntetlen esetén az számít, ki evett meg több meeple-t, függetlenül azok színétől.



A Karakter és az Erő kártyák mindig nyilvánosak.

Karakterek



Anarchist - Anarchista

Minden általa megevett katona (zöld) és újságíró (kék) párért 3 pontot kap.



Brawler - Verekedő

Minden mástól szerzett foga 2 helyett 4 pontot ér.



Destructive - Pusztító

Ha több emeletet faltál fel, mint bármelyik másik szörny, 10 pontot kapsz.



Glutton - Falánk

Ha több meeple-t ettél meg, mint bármelyik másik szörny, 10 pontot kapsz.



Imitator - Utánzó

A játék végén, mielőtt megszámloljátok a megevett figurákat, válaszd ki egy másik szörny karakterét. Az ő pontját kapod.



Mean - Gonosz

Ha több hőst (piros) ettél meg, mint bármelyik másik szörny, 10 pontot kapsz.



Pacifist - Békepárti

Ha több katonát (zöld) ettél meg, mint bármelyik másik szörny, 10 pontot kapsz.



Punk - Punk

Minden általa megevett öregember (szürke) és üzletember (fekete) párért 3 pontot kap.



Romantic - Romantikus

Minden általa megevett hős (piros) és szőke (sárga) párért 3 pontot kap.



Seductive - Nőcsábász

Ha több szőkét (sárga) ettél meg, mint bármelyik másik szörny, 10 pontot kapsz.



Scrap Merchant - Törmelék Kereskedő

5 pontot kapsz minden olyan jármű után, ami a játék végén romon van.



Seer - Látnok

A játék végén, mielőtt megszámloljátok a megevett figurákat, tippeld meg ki ette meg a legtöbbet (magadat is mondhatod). Ha jó a tipped, kapsz 7 pontot (döntetlen esetén is).



Shy - Szégyenlős

Ha több újságíró (kék) ettél meg, mint bármelyik másik szörny, 10 pontot kapsz.



Softie - Mamlasz

A játék végén minden olyan fogért 3 pontot kapsz, ami szörnyed száján maradt (a paravánra felrajzolt nem számít).



Tourist - Turista

Ha több üzletembert (fekete) ettél meg, mint bármelyik másik szörny, 10 pontot kapsz.



Young - Kezdő

Ha több öregembert (szürke) ettél meg, mint bármelyik másik szörny, 10 pontot kapsz.

CARDS

DESCRIPTION OF THE CARDS

Erők



Boxer - Boksoló

Ha mozgás akció közben ütsz ki másik szörnyet, 1 helyett 2 fogat kapsz tőle!



Climber - Mászó

Mozgás akció előtt mancsodat ráteheted egy szomszédságod melletti épületre.



Heavyweight - Nehézsúlyú

Rombolás akcióval ráejtheted szörnyedet veled egy szomszédságban lévő másik szörnyre is. Ehhez nem kell járdán állnod.



Hurricane - Hurrikán

Lehelés akciókor használhatod bármelyik szörnyet. (De minden más szabályt be kell tartanod.)



Jumper - Ugró

Mozgáskor ráteheted szörnyed fejére mancsodat és elpöckölheted, mint a járműveket. Ha mancsod elhagyja a táblát, veszítesz egy fogat.



Kung Fu Master - Kung-fu mester

Járműhajítás akciókor jármű helyett mancsodat is szörnyedre teheted és elpöckölheted. Ezután mancsodat vissza kell tenned szörnyed alá. Ha mancsod elhagyja a táblát, nem veszítesz fogat.



Long Tail - Hosszú fark

Rombolás akciót bármelyik, szomszédságodhoz tartozó épülethez használhatsz, anélkül, hogy hozzáérnél az épület járdájához.



Retainer - Alkalmazott

Zabálásnál mindig megehetsz legalább 4 figurát.



Sharp Canines - Éles szemfogak

Zabálásnál mindig kettővel több figurát ehetsz, mint fogaid engednék.



Siren - Szirén

Normális zabálás helyett dönthetsz úgy, hogy egyetlen figurát eszel meg, de azt bármelyik szomszédságból.



Smelly Paws - Büdös mancs

Mozgás akció végén, ha szörnyed egy romhoz tartozó járdán áll, minden itt lévő figurát kimozgathatsz bármelyik, a rommal szomszédos területre.



Star Dancer - Tánc sztár

Mozgás akció során kétszer is pöckölheted mancsodat.



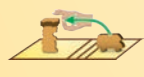
Stretchy Paws - Rugalmas mancs

Mozgás akció előtt áthelyezheted mancsodat bárhová a szörny aktuális szomszédságában.



Stretchy Tongue - Rugalmas nyelv

Köröd végén szörnyed egy szomszédos területről zabálhat ahelyett, hogy ezt sajátjáról tenné meg.



Telekinesis - Telekinézis

Amikor a Járműhajítás akciót választod, bármelyik szomszédságból elveheted a járművet.



Vacuum - Vákuum

Lehelés akció után minden játéktéren kívülre kerülő figurát a Menekülés tábla helyett tegyél vissza a saját szomszédságodba.

Ezek a kártyák bármikor kijátszhatóak, de csak egyszer!

Titkos Szupererők



Catcher - Elkapó

Vedd fel és tedd szörnyed fejére a te szomszédságodban lévő egyik szörnyet. Használd Járműhajítás akcióként. Megkapod az így elhajított szörny egyik fogát.



Earthquake - Földrengés

Mozgass ki minden figurát az egyik romból egy veled szomszédos területre.



Hobo - Csavargó

Húzz ki véletlenszerűen összesen 3 meeple-t egy vagy akár több szörny gyomrából.



Invisibility - Láthatatlan

Távolítsd el szörnyed testét és mancsát a tábláról. A következő köröd elején bárhová felteheted szörnyedet.



Paralyzing Gaze - Bénító Tekintet

Ellenfeleid a következő körükben nem hajthatnak végre mozgás akciót.



Passionate Kiss - Szenvedélyes csók

Választhatsz 2 figurát egy veled egy szomszédságban álló szörny gyomrából, és beteheted a saját szörnyed gyomrába.



Really Hungry - Nagyon éhes

A köröd végén foganként 2 meeple-t ehetsz meg.



Scavenger - Utcaseprő

Zabálhatsz más szörny szomszédságából a köröd végén.



Small Wings - Apró szárnyak

Bárhová áthelyezheted szörnyedet.



Teeth Protector - Fogvédő

Amikor egy ellenfeled kitéri egy vagy több (Boksoló Erő) fogadat, ezt kijátszva a saját fogát (fogait) veszíti el.



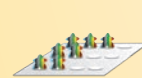
Terminator - Terminátor

A te szomszédságodban lévő összes szörnyet kiütöd és kapsz tőlük 1-1 fogat.



Too Cute - Túl cuki

Semlegesítheted a Menekülés tábla egyik hatását, kivéve a játék vége hatást.



Ultra-Bright(TM) Smile - Ultra-Fényes (TM) mosoly

A szomszédságodból való zabálás helyett ehetsz figurákat a Menekülés tábláról. Ezután a szabályoknak megfelelően rendezd át a Menekülés táblát (ekkor nem érvényesül a táblának egyik hatása sem)..



Unleashed! - Elszabadult!

2 extra akciót hajthatsz végre ebben a körben.



Unstable Mutation - Instabil mutáció

Húzz 3 Erő kártyát és használd képességüket ebben a körben. A kör végén dobj el 3 Erő kártyát (nem kötelező olyat, amit most húztál).



Who Cut the Cheese?! - Érzitek ezt a szagot?

Minden ellenfeled állítsa feje tetejére szörnyét. A következő körben az első akciót arra kell használniuk, hogy visszaforgassák szörnyüket.

ÁLTALÁNOS PONTOSÍTÁSOK

Mancs és Test pontosítása

Ha egy akció elvégzése után a mancsra nem helyezhető fel a test (pl. rákerül egy romra, vagy elemek közé szorul), akkor ki kell venni annyira a mancsot, hogy a test ráhelyezhető legyen. Ha egy ellenfeled kilöki mancsodat a játéktérről, a következő köröd kezdetén válaszd ki az egyik kezdőhelyet és tedd oda szörnyedet.



Divatos étrend

A játék végén minden olyan meeple, amelyik nem tartozik kész szetthez, -1 pontot ér! Így majd jobban megfontolod, mi kerül a bendődbe!

Személyreszabott Szörny

A játék elején minden játékos minden kártyatípusból 3-3 kártyát kap, és mindegyik típusból a játékos dönti el, hogy melyiket tartja meg.

Kisbaba szörnyek

A játékosok csak 1 Karakter kártyával kezdenek. A saját köre végén a játékos visszatehet a dobozba egy emeletet, hogy kapjon még egy kártyát, bármelyik pakliból. Ha már van ugyanolyan típusú kártyája, akkor az egyiket vissza kell tennie a dobozba. A későbbi kártyák ára mindig +1-gyel növekszik. Köröd végén akár több kártyát is vehetsz, ha van elég emeleted.

Példa: a harmadik kártya így 2, a negyedik kártya pedig 3 emelet beadásával vehető el és így tovább. Az így dobozba tett emelet a játék végén természetesen nem érnek pontot.

Szomszédságok pontosítása

Amikor egy játékelem (jármű, mancs, meeple) két területre is beleér (járda, rom, szomszédság), akkor a szörny mindkét játéktérhez beleszámít. Így ha két szomszédságban egyszerre van jelen egy szörny, akkor köre végén ki kell választania az egyik területet, és csak arról zabálhat. Ha jármű, vagy meeple van két szomszédságban, akkor bármelyik területéről felvehető / megehető. Minden elem akkor is hozzáér a játéktáblához és a játéktérhez is, ha ez csak közvetett úton történik.

Emeletek pontosítása

Ha egy emelet kiesik a tábláról, annak nincs negatív következménye. Ha azonban vele együtt figurák is kiesnek, azokat a Menekülés táblára kell tenni. Ezt követően a játékos megeheti az így kilökött emeletet.

Fogak pontosítása

Ha egy játékosnak el kellene veszíteni az egyik fogát, de már nincs neki, 2 figurát kell adnia a gyomrából vagy egy játékosnak, vagy vissza kell tennie a dobozba (függően attól, mi okozta adott fog elvesztését).

JÁTÉKVARIÁCIÓK

A variációk önmagukban, de kombinálva is használhatóak.

Csapatjáték

A játékosok két kétfős csapatot alkothatnak. Minden csapat 1 Erő kártyát kap, amit mindkét szörny használhat. Minden játékos kap azonban saját Karakter és Titkos Szupererő kártyát.

Az egy csapatba tartozó két játékos együttesen kap összesen 3 akciót. Ők döntenek el, hogy melyikük hány akciót hajt végre (úgy is dönthetnek, hogy mindhármat egyikük hajtja végre). Ezt követően mindketten zabálhatnak, majd a másik csapat következik. Az emeletet az a játékos eszi meg, amelyik akciója során bekövetkezett az emelet megüresedése. A játék végén mindenki összeszámolja a saját pontszámát, de csak az alacsonyabb pontszám számít csapaton belül. Az a csapat nyer, amelyik így a legtöbb pontot szerezte.

Példa: Andris és Gergő van az egyik csapatban. Előbbi 41, utóbbi 34 pontot szerez. Ezért a csapat végső pontja 34. A másik csapatot Viktor és Gábor alkotja. Előbbi 29, utóbbi 49 pontot szerez, így 34-29-re Andris és Gergő győz.

Pontosítás: egyes esetekben fontos lehet tudni, hogy csapattársad szörnyének mi van a gyomrában. Ezért szabadon megnézhetitek egymás szörnyének gyomrát!

Járdák és romok pontosítása

Egy romon, vagy járdán lévő meeple nincs egyik szomszédságban sem, így nem megehető. Hasonlóan ha egy jármű van járdán, vagy romon, akkor nem használható, mivel nincs egyik szomszédságban sem.

Játékosok pontosítása

A játékosok felkelhetnek székükről és szabadon körbejárhatják az asztalt.

Romboláshoz minden esetben ülni kell, de ráülhetsz más székére is! (Ha beleegyeznek, akkor akár más játékos ölébe is ülhetsz.)

Bármikor, ha egy játékos bármilyen szabályellenes rombolást idéz elő (véletlenül eldönt egy szörnyet, lelök épületről meeple-t, stb.), veszt egy fogat. Az így lelökött figurákat tegye fel a Menekülés táblára, az emeletet a dobozba, az eldöntött szörnyeket pedig hagyja fekvé!

Csapatjáték legalább öten

Két játékpéldánnyal nyolcan is játszhattok egyszerre. • A képen látható módon tegyétek fel egymás mellé a két játéktáblát.



- Építsétek fel az épületeket mindkét táblán.
- Alkossatok csapatokat (pl: 2 csapat 3 szörnyel vagy 4 csapat 2 szörnyel).
- Használjátok a Csapatjáték szabályait. A csapat létszáma +1 az általatok végrehajtható akciók száma.
- A győztest a csapatjáték szabályai szerint határozzátok meg!



Szerzők: Antoine Bauza & Ludovic Maublanc
Fejlesztők: "The Sombrero-wearing Belgians" azaz
Cédric Caumont & Thomas Provoost
Grafika: Pieró

Grafikus menedzser: Alexis Vanmeerbeec
Termelés menedzser: Guillaume Pilon
Francia szabály átdolgozása angol nyelvre: Ann
Pichot, Frédéric Bizet, Axel Koszo.
Átdolgozás: Eric Franklin, W. Eric Martin

Tesztelők: Bruno Faidutti, Jef Gontier, Mikael Bach, Françoise Sengissen,
Michaël Bertrand, Matthieu Houssais, Jenny Godard, Séverine Déleas, Angèle,
Pepsi, Johann, Fabien, Dominique, Fred, Pat, Lily, Mireille, Sophie, Laurent,
Geoffrey, Vanessa, Serge Laget, CyberFab et CyberMimi, Pieró, Marie, Flo,
Tom of the LldJA, Sacha, Lou, Cassius and the other children of the WK
hourcine 2013

Köszönet:
A Repos Production köszönetét fejezi ki a Hans im Glück
kiadónak, hogy engedélyezték az általuk a
Carcassonne-hoz megalkotott Meeple figurák
használatát.

A RAMPAGE a REPOS PRODUCTION játéka.
+32 47195 4132 • 7, Rue Lambert Vandervelde
1170 Bruxelles - Belgique • www.rprod.com
© REPOS PRODUCTION 2013. MINDEN JOG
FENNTARTVA. Csak személyes
használata engedélyezett.



Fordította: Csibu
Lektorálta: Desrix