

RAMPAGE

RÈGLES





MATÉRIEL

- A • 4 pions Corps
- B • 4 pions Pattes
- C • 4 paravents Bouche/Estomac
- D • 16 jetons Dents
- E • 1 plateau Ville en deux parties
- F • 1 plateau de Fuite (recto-verso)
- G • 90 Meeples (15x6 couleurs)
- H • 4 Véhicules
- I • 19 tuiles Étages (12 carrés, 6 rectangles, 1 grand carré)
- J • 6 Ruines à coller (4 carrés et 2 rectangles)
- K • 1 Ruine grand carré
- L • 48 cartes Monstres (16 Caractère, 16 Pouvoir, 16 Super-Pouvoir-Secret)
- 1 aide de jeu
- 1 pièce de puzzle à coller

BUT DU JEU

Vous débarquez à Meeple City dans la peau écailleuse d'un gigantesque Monstre affamé ! Votre objectif : essayer vos pattes griffues (et sales) sur l'asphalte, démolir des immeubles et dévorer d'innocents Meeples, bref, semer la terreur dans la bonne humeur... Le Monstre qui aura causé le plus de dommages à l'issue du carnage sera le vainqueur.

Note : Meeple se prononce "mi-peu-le" et désigne les petits bonshommes colorés en bois qui représentent ici les habitants de la ville.

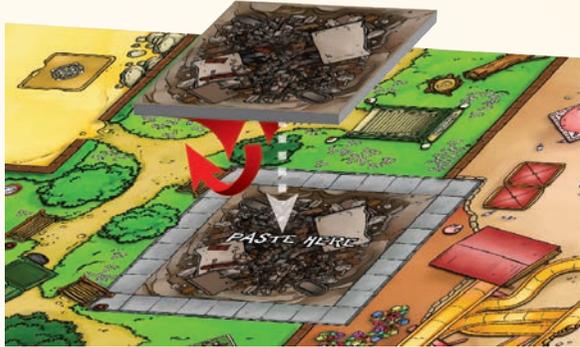


MISE EN PLACE

Avant de jouer votre première partie, certains éléments doivent être collés comme suit :

Préparation du plateau de jeu :

• Les 6 ruines (4 carrés et 2 rectangles) doivent être collées sur le plateau Ville. Pour cela, enlevez le film de protection jaune, puis collez avec précision la Ruine sur l'un des emplacement ad-hoc (les Ruines carrées sur les emplacements carrés, les Ruines rectangulaires sur les emplacements rectangulaires). Veillez à bien placer chaque Ruine à l'intérieur des trottoirs.



• Pour la Ruine centrale (grand carré), la procédure est différente: construisez d'abord le plateau de jeu à l'aide de la pièce de puzzle. Ensuite, enlevez le film protecteur de la pièce de puzzle et posez la Ruine dessus. Veillez bien à placer la Ruine à l'intérieur des trottoirs.



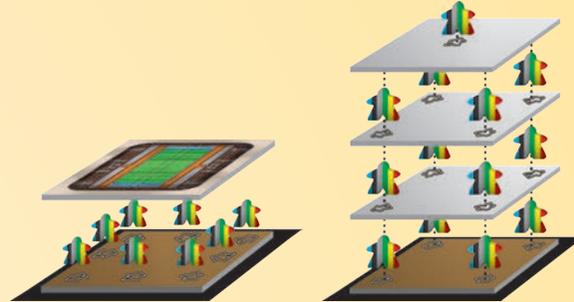
Préparation des pions Corps, Pattes et Véhicules

Collez un autocollant de chaque côté des pions. Veillez à bien faire correspondre les couleurs!



CONSTRUCTION DE LA VILLE

• Placez le plateau de jeu au centre de la table. Fixez les deux parties à l'aide de la Ruine centrale.
• Construisez les Bâtiments comme indiqué sur le schéma. Les couleurs des Meeples n'ont pas d'importance à ce niveau du jeu, prenez-les aléatoirement dans la boîte.



• Placez finalement un Meeple sur chaque toit de Bâtiment, tous les Meeples restants sont placés sur le stade au centre du plateau.
• Placez les Véhicules sur les emplacements à leur couleur.



• Placez le plateau de Fuite sur la table, à l'écart du plateau de jeu. Au début de la partie, décidez si vous jouez avec la face A ou la face B.

PRÉPARATION DES MONSTRES

• Chaque joueur prend un paravent et un Monstre (Corps + Pattes) de la même couleur ainsi que 4 jetons Dents qu'il place sur les emplacements appropriés de sa bouche (paravent).
• Ensuite, il place son Monstre sur l'emplacement de départ le plus proche de lui.



• Mélangez les cartes et distribuez-en une de chaque type (Caractère, Pouvoir et Super-Pouvoir-Secret) à chaque joueur. Les cartes restantes sont remises dans la boîte. Les cartes Caractère et Pouvoir sont dévoilées à tous les joueurs ; la carte Super-Pouvoir-Secret doit rester secrète (et oui!).

Note : Avant de commencer la partie, il convient de faire un tour de table durant lequel chaque joueur présentera son Monstre, c'est-à-dire qu'il donnera le nom de sa carte Caractère ainsi que son fonctionnement, puis le nom de sa carte Pouvoir et son fonctionnement.

PETIT LEXIQUE A L'USAGE DU MONSTRE ILLETTRÉ

• **VILLE** : ensemble du plateau de jeu représentant Meeple City



• **QUARTIERS** : zones colorées du plateau de jeu délimitées par le bord du plateau de jeu, les Trottoirs et les murs de briques brunes. La Ville comporte 8 Quartiers.



• **RUINES** : bases des Bâtiments fixées sur le plateau de jeu.



• **ÉTAGES/TOITS** : éléments qui servent à construire les Bâtiments.



• **BÂTIMENTS** : ensembles constitués d'Étages et de Meeples.



• **TROTTOIRS** : bandes qui entourent les Bâtiments.



• **MONSTRE** : ensemble Corps + Pattes de la même couleur.



• **CORPS** : pion en forme de monstre qui représente leur corps.



• **PATTES** : pion rond qui représente les pattes d'un monstre.



• **BOUCHE** : zone avant du paravent qui accueille les dents.



• **ESTOMAC** : zone arrière du paravent d'un joueur qui accueille tout ce que mange son monstre.



• **JOURNALISTES** : meeples de couleur bleue.

• **MILITAIRES** : meeples de couleur verte.

• **BUSINESSMEN** : meeples de couleur noire.

• **BLONDES** : meeples de couleur jaune.

• **VIEILLARDS** : meeples de couleur grise.

• **HÉROS** : meeples de couleur rouge.

DÉROULEMENT D'UN TOUR DE JEU

Le joueur qui fait l'imitation de monstre géant la plus convaincante débute la partie.
Les joueurs jouent à tour de rôle, dans le sens horaire.
À son tour, le joueur peut effectuer 2 actions parmi celles décrites ci-après. Puis, il passe à table !
Précision : Ces 2 actions peuvent être identiques.



Déplacement

Votre Monstre découvre avec enthousiasme le terrain de jeu qui s'offre à ses pattes griffues !

Retirez le Corps de votre Monstre pour ne laisser que les Pattes. D'une pichenette, expédiez-les à l'endroit où vous voulez que votre monstre se rende. Replacez alors le Corps sur ses Pattes.

Précisions : Si le joueur propulse ses Pattes hors de la Ville, il perd immédiatement 1 Dent qui est remise dans la boîte ! Il replace ensuite ses Pattes sur un emplacement de départ libre de son choix et continue son tour de jeu normalement.



Démolition

Votre monstre engloutit plusieurs mètres cubes de béton armé à chaque petit déjeuner !

Si un Monstre touche le Trottoir qui entoure un Bâtiment, il peut entreprendre de le démolir. Pour cela, le joueur prend le Corps de son Monstre, le place au-dessus du Bâtiment concerné et, en restant assis, bras parallèle à la table, il le lâche sur le Bâtiment. Replacez ensuite le Corps sur ses Pattes.

Précisions : Le joueur est libre de lâcher son Corps à n'importe quel endroit de ce bâtiment. Il n'est pas obligé de le lâcher juste au-dessus de ses Pattes. Si le Monstre NE touche PAS le Bâtiment, il perd immédiatement 1 Dent qui est remise dans la boîte !



Projection de véhicule

Votre monstre aimerait se qualifier pour les Jeux olympiques, dans l'épreuve du lancer du poids !

Si votre Monstre se trouve dans le même Quartier qu'un Véhicule, vous pouvez le projeter sauvagement.

Placez le Véhicule sur le sommet du Corps de votre Monstre et expédiez-le d'une pichenette.

Précisions : Si un Véhicule sort de la Ville, il est immédiatement replacé dans la Ville sur l'emplacement de sa couleur comme en début de partie. Il est autorisé de tenir et d'incliner son Corps.



Souffle

Votre monstre peut cracher le contenu douteux de ses glandes radioactives sur l'asphalte !

Placez votre menton en contact avec le sommet du corps de votre Monstre puis inspirez et soufflez !

Précisions : Vous êtes autorisés à tenir votre Corps à une main. Il est interdit d'inspirer avant de poser son menton.



2 ACTIONS



Baston !

Coup de patte sauté dans ta face !

Si durant votre tour, le pion Corps d'un autre Monstre tombe, vous lui cassez 1 de ses 4 dents que vous prenez et mettez dans votre estomac. Ce Corps reste en place, il constitue un obstacle sur le plateau et ne peut pas se faire casser de Dent tant qu'il est à terre. Son joueur le placera sur ses Pattes au début de son prochain tour.

Précisions : Si un Monstre n'est plus sur ses Pattes mais que son Corps est toujours debout, il n'est pas considéré comme tombé.

Domages Collatéraux

Gobage de Bâtiments

Gloups, le béton c'est bon !

Si après une action, un Étage se retrouve sans aucun élément dessus (Monstre, Véhicule, Meeple, Étage), le joueur le gagne immédiatement. Chaque joueur conserve ses Étages dans son Estomac.

Précisions : Il est possible de gober plusieurs Étages l'un après l'autre.



Au milieu du chaos ambiant, les Meeples les plus lucides vont tenter de fuir la ville !

Si durant votre tour, des Meeples quittent la Ville, placez-les sur le plateau de Fuite.

Précisions : Un Meeple est considéré comme ayant fui la Ville s'il ne touche plus le plateau de jeu.



Fuite des Meeples

Face A:

Placez les Meeples en commençant par la ligne du haut. Dès qu'une ligne est remplie, le joueur actif subit les effets négatifs.

Précisions : Il est possible que plusieurs effets différents soient déclenchés en même temps (Aïe !).

Ligne 1 & 4 : Le Monstre perd 1 de ses Dents qu'il remet dans la boîte. De plus, le joueur suivant doit prendre le Monstre du joueur et le replacer dans le Quartier de son choix.

Ligne 2 & 5 : Le Monstre perd 1 de ses Dents. De plus, tous les autres joueurs ont droit à une action de plus jusqu'à son prochain tour de jeu.

Ligne 3 : Le Monstre perd 2 de ses Dents !

Ligne 6 : La partie prend fin immédiatement ! Les joueurs comptent leurs points, sauf le joueur qui a provoqué l'évènement ! Ce dernier perd dans tous les cas !

Face B:

Placez les Meeples par zone de couleur. Quand une zone est pleine, un effet est appliqué au joueur actif puis, on remplace les Meeples dans la boîte de jeu pour vider la zone.

Meeples rouges (les Héros) : Sauvetage Héroïque !

Effet : Le Monstre actif perd 1 de ses Dents et choisit 4 Meeples dans son Estomac qu'il remet dans la boîte de jeu.

Meeples bleus (les Journalistes) : Grand Reportage !

Effet : Le Monstre actif perd 1 de ses Dents et doit se défausser d'1 carte de son choix.

Meeples verts (les Militaires) : Frappe aérienne !

Effet : Le Monstre actif perd 2 de ses Dents.

Meeples jaunes (les Blondes) : Hystérie collective !

Effet : Le Monstre actif perd 1 de ses Dents. De plus, tous les autres Monstres ont droit à une action supplémentaire (à leur propre tour de jeu).

Meeples noir (les Businessmen) : Délocalisation !

Effet : Le Monstre actif perd 1 de ses Dents. De plus, le joueur suivant doit prendre le Monstre du joueur et le replacer dans le Quartier de son choix.

Meeple gris (Les Vieillards) :

les Vieillards ne sont pas placés sur le plateau de Fuite. Ils ne servent à rien. Remplacez-les simplement dans la boîte...

Précisions : Il est possible que plusieurs effets différents soient déclenchés en même temps (Aïe !).

Il est possible de déclencher plusieurs fois le même effet si suffisamment de Meeples identiques fuient en même temps.



Pas de chicot, pas de gâteau !

Une fois les deux actions terminées, il est temps de passer à table !

Votre Monstre peut dévorer les Meeples du Quartier où il se trouve.

Seuls les Meeples accessibles et qui ne soutiennent aucun élément de jeu sont mangeables.

Votre Monstre peut manger autant de Meeples qu'il a de Dents !

Placez les Meeples dans votre Estomac.

Passez à table

Précisions :

• Un Monstre commence la partie avec 6 dents (2 inamovibles et 4 cassables).

• Un Monstre dispose d'au minimum 2 Dents (les 2 Dents dessinées sur les paravents étant inamovibles).

• Si les Pattes du Monstre se trouvent à cheval entre plusieurs Quartiers, le joueur doit choisir dans lequel il mange.

• Attention, les Meeples qui se trouvent complètement sur une Ruine ou un Trottoir ne sont pas dans le Quartier et ne peuvent donc pas être mangés.

FIN DE PARTIE

DERNIER TOUR DE JEU

Quand tous les Étages ont été gobés par les joueurs, la partie touche à sa fin. Le joueur qui a gobé le dernier Étage termine son tour, puis chaque autre joueur a droit à un dernier tour de jeu. Ensuite, la partie est terminée et les joueurs comptent alors leurs points.

COMPTAGE DES POINTS

Chaque joueur calcule l'ampleur des dommages causés par son Monstre :

- chaque groupe de 6 Meeples différents (1 noir, 1 gris, 1 rouge, 1 bleu, 1 vert, 1 jaune) : **10 points**.
Les Meeples excédentaires ne rapportent aucun point !



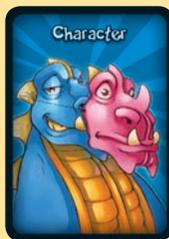
- chaque Étage (la taille n'a pas d'importance) : **1 point**.



- chaque Dent arrachée à un autre Monstre : **2 points**.



- les points variables rapportés par la carte Caractère.



Le joueur qui totalise le plus de points remporte la partie !

En cas d'égalité, le vainqueur est celui qui a mangé le plus de Meeples, toutes couleurs confondues.



Les cartes Caractère et Pouvoir sont permanentes et visibles de tous.

Cartes Caractère



Anarchiste

3 points de victoire pour chaque paire de Militaire et de Journaliste (Meeples verts et bleus) croqués.



Bagarreur

Chaque Dent arrachée à un autre Monstre vaut 4 points de victoire au lieu de 2.



Destructeur

Si personne n'a détruit plus d'Étages que vous à la fin de la partie, vous marquez 10 points de victoire.



Douillet

3 points de victoire pour chacun des jetons Dent qu'il vous reste à la fin de la partie. Les Dents imprimées sur le paravent ne comptent pas.



Ferrailleur

5 points de victoire pour chaque Véhicule sur une Ruine à la fin de la partie.



Goulu

10 points de victoire si personne n'a croqué plus de Meeples que vous à la fin de la partie.



Imitateur

À la fin de la partie, avant de compter les Meeples dévorés, choisissez la carte Caractère d'un autre Monstre et appliquez son effet.



Jeune

Si personne n'a mangé plus de Vieillards (Meeples gris) que vous à la fin de la partie, vous marquez 10 points de victoire.



Méchant

Si personne n'a mangé plus de Héros (Meeples rouges) que vous à la fin de la partie, vous marquez 10 points de victoire.



Pacifiste

Si personne n'a mangé plus de Militaires (Meeples verts) que vous à la fin de la partie, vous marquez 10 points de victoire.



Punk

3 points de victoire pour chaque paire de Vieillards et Businessmen (Meeple gris et noirs) croqués.



Romantique

3 points de victoire pour chaque paire de Héros et de Blonde (Meeples rouges et jaunes) croqués.



Séducteur

Si personne n'a mangé plus de Blondes (Meeples jaunes) que vous à la fin de la partie, vous marquez 10 points de victoire.



Timide

Si personne n'a mangé plus de Journalistes (Meeples bleus) que vous à la fin de la partie, vous marquez 10 points de victoire.



Vacancier

Si personne n'a mangé plus de Businessmen (Meeples noirs) que vous à la fin de la partie, vous marquez 10 points de victoire.



Voyante

À la fin de la partie, avant de compter les Meeples dévorés, annoncez celui qui a croqué le plus de Meeples (éventuellement vous). Si vous tombez juste, vous gagnez 7 points de victoire.

CARTES

DESCRIPTION DES CARTES

Cartes Pouvoir



Alpiniste

Avant chaque déplacement, vous pouvez placer votre Monstre sur un Bâtiment au sein de son Quartier.



Appareil dentaire

Lorsque vous passez à table, considérez que vous avez toujours au minimum 4 Dents.



Aspirateur

Après une action de Souffle, placez tous les Meeples qui viennent de quitter la Ville dans votre Quartier plutôt que sur le plateau de Fuite.



Boxeur

Lors d'une action de Déplacement, si vous renversez un Monstre, vous lui cassez 2 Dents d'un coup.



Canines acérées

À la fin de votre tour, votre Monstre peut manger 2 Meeples de plus que son nombre de Dents.



Danseuse étoile

Vous pouvez donner 2 pichenettes quand vous faites une action de Mouvement.



Grande queue

Vous pouvez attaquer n'importe quel Bâtiment se trouvant dans votre Quartier. Il n'est pas nécessaire de toucher le Trottoir.



Gros lourd

Lorsque vous utilisez l'action de Démolition, vous pouvez cibler un Monstre de votre Quartier à la place d'un Bâtiment. Il n'est pas nécessaire de se trouver sur un Trottoir pour utiliser ce Pouvoir.



Kung-fu master

Vous pouvez placer votre pion Pattes sur votre pion Monstre et le projeter comme lors d'une action de Projection de Véhicule. Remplacez vos Pattes sous votre Corps après cette action. Si vos Pattes sont sorties du plateau, vous ne perdez pas de Dents.



Langue élastique

À la fin de votre tour, votre Monstre peut manger les Meeples se trouvant dans un Quartier adjacent à la place de ceux de votre Quartier.



Ouragan

Vous pouvez faire votre action de Souffle depuis n'importe quel Monstre (tout en respectant les règles de l'action de Souffle).



Pattes malodorantes

Si à la fin d'une action de Mouvement votre Monstre se trouve sur le Trottoir d'une Ruine, déplacez tous les Meeples qui s'y trouvent vers un Quartier adjacent à cette ruine.



Pied élastique

Avant chaque déplacement, vous pouvez replacer vos Pattes n'importe où dans le Quartier où elles se trouvent.



Sauteur

Pour vous déplacer, vous pouvez placer votre pion Pattes sur votre pion Corps et le projeter comme pour une action Projection de Véhicule. Remplacez le Monstre à l'endroit où ses Pattes sont arrivées. Si vos Pattes sont sorties du plateau, vous perdez 1 de vos Dents.



Sirène

À la fin de votre tour, au lieu de passer à table normalement, votre Monstre peut manger un Meeple dans n'importe quel Quartier.



Télékinésie

Lorsque vous utilisez l'action de Projection de Véhicule, vous pouvez utiliser un Véhicule se trouvant dans n'importe quel Quartier.

Les cartes Super-Pouvoir-Secret sont à usage unique et révélées uniquement lors de leur utilisation.

Super-Pouvoir-Secret



Baiser passionné

Choisissez 2 Meeples dans l'Estomac d'un autre Monstre se trouvant dans votre Quartier et placez-les dans votre Estomac.



C'est qui qu'a pété ? !

Tous les autres joueurs doivent placer le Corps de leur Monstre à l'envers sur leurs Pattes, tête en bas. Lors de leur prochain tour de jeu, ils devront utiliser 1 action pour remettre leur Corps à l'endroit.



Catcheur

Prenez un Monstre se trouvant dans le même Quartier que le vôtre et placez-le sur le sommet du Corps du vôtre. Utilisez le Monstre adverse comme lors d'une action de Projection de Véhicule. Cassez-lui 1 Dent.



Clochard

Piochez au hasard un total de 3 Meeples dans le ou les Estomacs des autres joueurs de votre choix.



Déchaîné !

Jouez 2 actions supplémentaires lors de votre tour.



Grosse fringale

À la fin de votre tour, vous pouvez manger 2 Meeples par Dent.



Invisibilité

Retirez votre Corps et vos Pattes et remplacez-les dans n'importe quel Quartier au début de votre prochain tour.



Mutation instable

Piochez 3 cartes Pouvoir et appliquez-les ce tour-ci. À la fin de ce tour, défaussez-vous de 3 cartes Pouvoir (pas obligatoirement celles piochées).



Petites ailes

Déplacez votre Monstre dans le Quartier de votre choix.



Pique-assiette

Passez à table dans le Quartier d'un autre Monstre comme si vous y étiez.



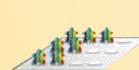
Protège-dents

Lorsqu'un adversaire vient de vous casser 1 ou plusieurs Dents (Pouvoir Boxeur), annulez cette perte et cassez-lui 1 Dent à la place.



Regard paralysant

Vos adversaires ne peuvent pas faire d'action de Déplacement lors de leur prochain tour.



Sourire ultra-bright(TM)

Au lieu de manger les Meeples se trouvant dans votre Quartier, vous pouvez manger les Meeples se trouvant sur le plateau de Fuite. Réorganisez ensuite les Meeples sur le plateau de Fuite sans déclencher d'effet.



Terminator

Renversez tous les Monstres se trouvant dans votre Quartier et cassez-leur 1 Dent.



Tremblement de Terre

Déplacez tous les Meeples de chaque Ruine vers un Quartier adjacent.



Trop mignonne

Annulez un effet du plateau de Fuite sauf celui qui met fin au jeu.

PRÉCISIONS GÉNÉRALES

Concernant les PATTES et les CORPS

Si à la suite d'une action, vous n'avez pas la possibilité de reposer votre Corps sur ses Pattes (Pattes coincées sous un immeuble ou à cheval sur deux éléments, etc.), vous êtes autorisés à les décaler légèrement afin de pouvoir replacer le Corps dessus.

Si un de vos adversaires a sorti vos Pattes, vous êtes autorisés, au début de votre prochain tour, à les replacer sur un emplacement de départ libre de votre choix.



Concernant les TROTTOIRS et les RUINES

Un Meeple qui se trouve sur une Ruine, sur un Trottoir ou à cheval sur les deux n'appartient à aucun Quartier et ne peut donc pas être mangé. Un Véhicule qui se trouve sur une Ruine, sur un Trottoir ou à cheval sur les deux n'appartient à aucun Quartier et ne peut donc pas être projeté.

Concernant les QUARTIERS

Quand un élément de jeu (Pattes, Véhicule, Meeple) se trouve à cheval entre deux zones de jeu (Trottoir, Ruine, Quartier), on considère que le pion est dans les deux zones. Ainsi, un Monstre entre deux Quartiers peut manger dans celui de son choix (mais pas dans les deux !), un Véhicule à cheval entre deux Quartiers peut être pris par un Monstre se trouvant dans l'un des deux, de même pour les Meeples.

Par conséquent, un élément de jeu est toujours considéré comme étant sur le plateau tant qu'il est en contact, direct ou indirect, avec le plateau de jeu.

Les Étages peuvent sortir de la Ville sans conséquence pour le Monstre dont c'est le tour. Ils sont dans tous les cas gobés par celui-ci si aucun Meeple ne se trouve dessus.

Concernant les DENTS

Quand un joueur doit perdre 1 Dent alors qu'il n'en a plus, il doit prendre 2 Meeples (au choix) dans son Estomac et les donner à son adversaire dans le cas d'une Baston ou les replacer dans la boîte pour tous les autres cas.

Concernant les JOUEURS

Les joueurs sont autorisés à se lever de leur place et de se déplacer autour du plateau pour avoir une meilleure vision du jeu ou une meilleure position pour faire une action de Souffle ou de Projection de Véhicule par exemple.

Il faut toujours être assis pour réaliser son action de destruction, mais pas forcément à sa place d'origine ! Vous pouvez éventuellement vous asseoir sur les genoux d'un autre, s'il est d'accord...

À tout moment de la partie, un joueur qui fait une maladresse et renverse des éléments du jeu (Bâtiments, Monstres, etc.) doit perdre 1 Dent. Les Meeples qui sortent de la ville sont placés sur le plateau de fuite, un Étage qui devrait être gobé est remis dans la boîte, les Corps tombés restent en place jusqu'au prochain tour de leur joueur.

VARIANTES

Chaque variante peut être utilisée indépendamment ou mixée avec une autre.

Régime draconien

À la fin du jeu, chaque Meeple ne faisant pas partie d'une série complète vous fait perdre 1 point ! Il faudra donc faire attention à ne pas manger n'importe quoi !

Monstre sur mesure

Au début de la partie, chaque joueur reçoit 3 cartes de chaque type (Caractère, Pouvoir et Super-Pouvoir-Secret) et doit en conserver 1 de chaque. Les cartes restantes sont remises dans la boîte.

Baby Monstres

Dans cette variante, les joueurs commencent la partie avec 1 carte Caractère.

À la fin de son tour, un joueur peut défausser 1 Étage de son estomac pour acquérir une deuxième carte. Il pioche alors 1 carte de chaque paquet et garde celle de son choix. Les cartes restantes sont remises dans la boîte.

Le coût d'achat des cartes suivantes augmente de 1 pour chaque achat. Exemple : Acquérir une troisième carte coûtera 2 Étages, une quatrième 3 Étages,...

Il est possible d'acheter plusieurs cartes à la fin de son tour du moment que l'on possède assez d'Étages pour payer.

Attention, les Étages ainsi défaussés sont remis dans la boîte et ne rapportent donc plus de points à la fin de la partie !

Le jeu en équipe :

Les joueurs jouent en équipe de deux. Au début de la partie, chaque équipe reçoit une carte Pouvoir qui sera commune aux deux Monstres de la même équipe. Chaque joueur reçoit une carte Caractère et Super-Pouvoir-Secret comme dans le jeu normal.

Les joueurs de la même équipe jouent en même temps. Ils ont droit à 3 actions à se répartir comme ils veulent durant leur tour. Par exemple, un des joueurs peut très bien réaliser les 3 actions si l'autre est déjà bien placé. Une fois les 3 actions réalisées, les deux Monstres passent à table en même temps. Puis, c'est le tour de l'autre équipe.

Chaque joueur garde dans son propre Estomac les Meeples qu'il a mangé. Les Étages gobés sont toujours attribués au joueur qui vient de faire l'action.

À la fin de la partie, chaque joueur calcule ses points (Caractère, Meeple et Étages) mais seuls les points du joueur le plus faible sont pris en compte.

Exemple : Léonard et Sheldon, notre première équipe, termine la partie avec les scores suivants : 41 et 34. Leur score d'équipe est donc 34. L'autre équipe, Rajesh et Howard, termine avec les scores : 24 et 49. Leur score d'équipe est donc 24. Ils perdent la partie...

L'équipe ayant le score le plus élevé gagne la partie.

Précision : Pour les cartes Caractère [Timide, Méchant, Séducteur, Pacifiste, Jeune, Touriste, Destructeur, Goulu, Voyante] vous devez également compter votre équipier.

Le jeu en équipe à plus de 4 joueurs :

En utilisant deux boîtes de jeu, il est possible de jouer jusqu'à 8 :

- Accolez deux plateaux de jeu (les doubles routes doivent être adjacentes).



- Construisez une grande ville en utilisant le matériel des deux boîtes.
- Formez des équipes (exemples : 2 équipes de 3 Monstres, 4 équipes de 2 Monstres...).
- Utilisez les règles du jeu en équipe (chaque équipe dispose d'un nombre d'actions égal au nombre de membres de l'équipe + 1).
- Le score d'équipe est le plus faible score parmi tous les membres de l'équipe.

Auteurs : Antoine Bauza & Ludovic Maublanc
Développement : « Les Belges à Sombros »
aka Cédric - Caravansérail - Caumont & Thomas Provoost
Illustrateur : Pierô
Responsable infographique : Alexis Vanmeerbeek
Responsable fabrication : Guillaume Pilon
Relecture des règles : Ann Pichot, Frédéric Bizet, Axel Koszo.

Testeurs :
Bruno Faidutti, Jef Gontier, Mikael Bach, Françoise Sengissen, Michaël Bertrand, Matthieu Houssais, Jenny Godard, Séverine Déleas, Angèle, Peps, Johann, Fabien, Dominique, Fred, Pat, Lily, Mireille, Sophie, Laurent, Geoffrey, Vanessa, Serge Laget, CyberFab et CyberMimi, Pierô, Marie, Flo, Tom of the Lidja, Sacha, Lou, Cassius et les autres enfants du WK hourcine 2013
Remerciements :
Repos Production wants to grant Hans-im-glueck to let them use the Meeple shape they created for Carcassonne.

RAMPAGE est un jeu REPOS PRODUCTION.
Tél. +32 471 95 41 32 • 7, Rue Lambert Vandervelde
1170 Bruxelles - Belgique • www.rprod.com
© REPOS PRODUCTION 2013. TOUS DROITS RÉSERVÉS.
Ce matériel ne peut être utilisé qu'à des fins d'amusement privé.

