

OLIVIER SAFFRE



FLATLINED GAMES

RUMBLE RUMBLE IN THE DUNGEON



ART : KWANCHAI MORIYA



RUMBLE IN THE DUNGEON

Un jeu de Olivier Saffre.

©Flatlined Games 2012, tous droits réservés

Il y a trop de monstres et d'aventuriers dans ce donjon. Le trésor du roi mort est bien gardé mais les aventuriers sont prêts à tout! Essayez de garder votre personnage secret le plus longtemps possible dans le donjon, ou de sortir avec le trésor.

Matériel

12 cartes pièce, 1 coffre au trésor, 12 pions personnage secret, 12 personnages, 1 piste de score, 12 marqueurs en 6 couleurs (2 par joueur : 1 pour le score, 1 pour se souvenir de sa couleur), livret de règles.

Mise en place

Faites un beau donjon avec les 12 cartes pièce en prenant soin de placer la salle au trésor et l'entrée bien éloignés l'une de l'autre. Placez un personnage dans chaque pièce. Placez le pion trésor dans la salle au trésor. Donnez à chaque joueur deux pions personnage secret (face cachée), et un marqueur indiquant sa couleur. Placez le marqueur de score de la couleur correspondante près de la piste de score. (fig.1)

But du jeu

Avoir le plus de points après 3 aventures en restant le plus longtemps possible avec au moins un de ses personnages secrets dans le donjon ou en sortant avec le trésor.

Le jeu

Pour la première aventure choisissez le premier joueur au hasard. Ensuite, le joueur avec le moins de points commencera. Les joueurs enchaînent les tours jusqu'à ce qu'un seul personnage reste dans le donjon.

A son tour, un joueur doit choisir une action parmi les deux suivantes:

1 - Déplacer un personnage qui est seul vers une des pièces adjacentes à celle où il se trouve, en suivant les portes. Un personnage qui n'est pas seul ne peut pas être déplacé (exception : voir coffre au trésor).

OU

2 - Résoudre une bagarre dans une pièce contenant plusieurs personnages : Choisissez votre victime parmi les personnages dans la pièce et sortez son pion du jeu! Alignez les victimes au long de la zone de jeu dans l'ordre où elles sortent, pour le score. Plus un personnage sort tôt, moins il vaudra de points. (fig.2)

Astuce : Essayez de deviner qui est qui sans en révéler trop sur vos personnages secrets!

Le coffre au trésor

Un personnage se trouvant dans la même pièce que le coffre au trésor peut être déplacé avec le coffre vers une pièce adjacente même s'il n'est pas seul. Un personnage se trouvant sur l'entrée avec le coffre peut sortir du donjon avec le coffre.

Score

Quand il ne reste plus qu'un personnage dans la maison, la manche est finie et chaque joueur révèle ses pions personnage secret. Le dernier personnage en jeu vaut 10 points, le précédent 9, et ainsi de suite. Seuls les 10 premiers personnages sortis valent des points. (fig.2) Si un personnage est sorti du donjon avec le coffre au trésor, il sera vainqueur de cette aventure et recevra 10 points, le dernier personnage en jeu en recevra 9, et ainsi de suite.

Attention, les joueurs ne marquent des points que pour leur meilleur personnage.

Une fois les scores notés avec les marqueurs de couleur, replacez les personnages et le trésor dans le donjon, mélangez tous les pions personnages secrets, donnez de nouveaux pions personnages secrets aux joueurs et jouez une nouvelle aventure. Le joueur qui a le plus de points après 3 aventures dans le donjon gagne le titre de héros!

Rumble in the House

Vous pouvez combiner ce jeu avec Rumble in the House : l'entrée du donjon devient l'escalier de la cave de la maison. Parviendrez-vous à sortir de la maison avec le trésor malgré ses nombreux locataires ?

Credits

Auteur : Olivier 'Ken Rush' Saffre. Illustrations : Kwanchai Moriya.

Playtesting : Esprits Joueurs, Sajou.be, Repos du guerrier, Belgoludique, Bonne Société.



RUMBLE IN THE DUNGEON

Een spel van Olivier Saffre.

©Flatlined Games 2012. Vertaling : Mark Gerrits.

Er zijn te veel monsters en avonturiers in de kerker. De schat van de dode koning wordt goed bewaakt maar de avonturiers zijn stoutmoedig! Laat je geheime personage zo lang mogelijk in de gevaarlijke kerker blijven of ontsnap met de schat.

Spelmateriaal

12 kerkertegels, 1 schatkist, 12 personages, 12 geheime personagefiches, 1 puntenspoor, 12 spelerpionnen in 6 kleuren (twee per speler: één voor je punten, één om je kleur te onthouden), spelregels.

Vorbereiding

Maak een mooie kerker met de 12 kerkertegels. Draag er zorg voor dat de ingang en de schatkamer ver van elkaar liggen. Plaats een willekeurig personage in elke kamer. Plaats de schat in de schatkamer. Geef elke speler gedekt twee geheime personagefiches en een spelerpion. Plaats de overeenkomstige spelerpion dicht bij het puntenspoor. (figuur 1)

Doel van het spel

Zo veel mogelijk punten hebben na drie avonturen door zo lang mogelijk in de kerker te blijven met een van je geheime personages of door te ontsnappen met de schat.

Spelverloop

Kies een willekeurige startspeler voor het eerste avontuur. Later begint de speler met de minste punten het tweede en derde avontuur. Er wordt om de beurt in de richting van de wijzers van de klok gespeeld tot er nog maar één personage in de kerker overblijft.

Tijdens zijn beurt voert een speler één van de volgende twee acties uit:

1 - Beweeg een personage dat alleen is in een kamer naar een aangrenzende kamer via een deuropening. Personages die niet alleen staan mogen niet bewogen worden (Uitzondering: zie schatkist)

2 - Begin een gevecht in een kamer die meerdere personages bevat: Kies je slachtoffer en verwijder hem uit het spel! Rangschik de slachtoffers langs het bord in de volgorde waarin ze de kerker hebben verlaten. Hoe langer een personage in de kerker blijft, hoe meer punten hij waard is. (figuur 2)

Hint: Probeer te raden wie wie is zonder te veel prijs te geven over je eigen identiteit!

De schatkist

Een personage dat zich in dezelfde kamer als de schatkist bevindt mag zich met de schatkist naar een aangrenzende kamer verplaatsen, zelfs als hij niet alleen was. Een personage dat zich met de schatkist aan de ingang van de kerker bevindt mag de kerker verlaten met de schatkist. Het avontuur gaat nog altijd verder met de overige personages.

Puntentelling

Eenmaal er nog maar één personage overblijft in de kerker, eindigt het avontuur en toont iedereen zijn geheime personagefiches. Het laatst overgebleven personage is 10 punten waard, het voorlaatste 9 punten, enzovoort. Slechts de laatste 10 personages die de kerker verlieten zijn punten waard. (figuur 2) Als een personage de kerker verlaten heeft met de schat, dan wint hij het avontuur en is 10 punten waard. In dat geval is het laatst overgebleven personage 9 punten waard, het voorlaatste 8, enzovoort.

Pas op, spelers krijgen enkel de punten van hun beste personage.

Plaats na de puntentelling alle personages en de schatkist terug in de kerker, schud de geheime personagefiches, deel ze opnieuw uit en begin een nieuwe avontuur. De winnaar is de speler met de meeste punten na 3 avonturen in de kerker. Hij mag zichzelf met recht een held noemen!

Rumble in the House

Dit spel kan gecombineerd worden met Rumble in the House: de keerzijde van de kerker ingang toont een trap naar de kelder van het huis. Lukt het je om uit het huis te ontsnappen met de schat ondanks de talloze kamers?

Credits

Spelontwerp: Olivier 'Ken Rush' Saffre. Illustraties: Kwanchai Moriya.

Testgroepen: Esprits Joueurs, Sajou.be, Repos du guerrier, Belgoludique, Bonne Société.

FIG. 1



FIG. 2

