

RAMPAGE

REGELN





INHALT

- A • 4 Monster-Körper
- B • 4 Monster-Füße (Scheiben)
- C • 4 Maul/Magen-Sichtschirme
- D • 16 Zahn-Marker
- E • 1 zweiteiliger Stadt-Spielplan
- F • 1 Flucht-Plan (doppelseitig)
- G • 90 Meeple (je 15 in 6 Farben)
- H • 4 Fahrzeuge
- I • 19 Stockwerke (12 Quadrate, 6 Rechtecke, 1 großes Quadrat)
- J • 6 Ruinen zum Aufkleben (4 Quadrate und 2 Rechtecke)
- K • 1 große quadratische Ruine
- L • 48 Monster-Karten (16 x Charakter, 16 x Kraft, 16 x Geheime Superkraft)
- 1 Spielhilfen
- 1 Puzzleteil mit Klebefläche

ZIEL DES SPIELS

Du erreichst Meeple City als ausgehungertes Riesenmonster! Dein Ziel: Deine krallenbewehrten (und dreckigen) Füße am Asphalt wetzen, Gebäude zerstören, und unschuldige Meeple füttern; kurz: Terror verbreiten und Spaß dabei haben ... Das Monster, das am Ende des Gemetzels den größten Schaden angerichtet hat, gewinnt.

Anmerkung: Meeple, ausgesprochen „Miepl“, heißen die kleinen Holzfiguren, die hier die Bewohner der Stadt darstellen.



SPIELVORBEREITUNG

Vor der ersten Partie müssen folgende Elemente zusammengebaut werden:

Vorbereitung des Spielplans:

- Die 6 Ruinen (4 Quadrate und 2 Rechtecke) auf den Stadt-Spielplan kleben: Gelbe Schutzfolie abziehen, und eine Ruine des passenden Formats möglichst präzise auf die Fläche kleben. Dabei die Begrenzung durch die Gehwege beachten.



- Bei der zentralen Ruine (großes Quadrat) wird anders verfahren: Zuerst die beiden Spielplanteile mit dem Puzzleteil verbinden, dann die Schutzfolie vom Puzzleteil abziehen und die Ruine darauf festkleben. Auch hier auf die Begrenzung durch die Gehwege achten.

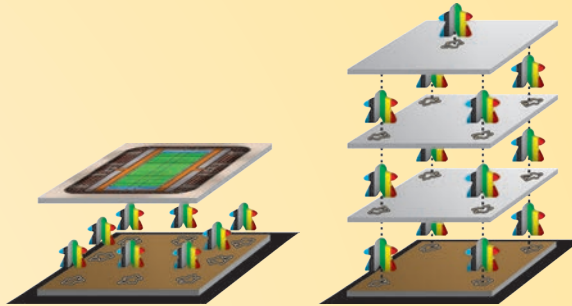


- Vorbereitung der Körper, Füße und Fahrzeuge: Jeweils die Aufkleber derselben Farbe auf den beiden Seiten eines Holzteils anbringen. Darauf achten, dass wirklich jeweils die Aufkleber derselben Farbe benutzt werden!



AUFBAU DER STADT

- Legt den Spielplan in die Tischmitte. Verbindet die beiden Teile mit der zentralen Ruine.
- Errichtet die Gebäude der Stadt wie abgebildet. Die Farben der Meeple sind hierfür gleichgültig, nehmt sie einfach zufällig aus der Schachtel.



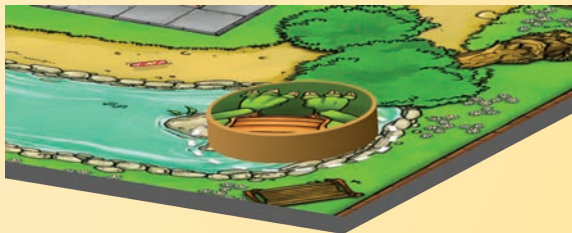
- Schließlich stellt ihr einen Meeple auf das Dach jedes Gebäudes. Alle übrigen Meeple stellt ihr ins Stadion in der Mitte des Spielplans.
- Stellt die Fahrzeuge auf die Plätze derselben Farbe.



- Legt den Flucht-Plan neben den Stadt-Spielplan. Legt vor Spielbeginn fest, ob ihr Seite A oder Seite B des Flucht-Plans benutzen wollt.

VORBEREITUNG DER MONSTER

- Jeder Spieler nimmt den Sichtschirm und das Monster (Körper + Füße) einer Farbe zu sich sowie 4 Zahn-Marker, mit denen er das Maul (Sichtschirm) seines Monsters bestückt.
- Nun stellt jeder Spieler sein Monster auf das Startfeld in der Spielplan-ecke, die ihm am nächsten liegt.
- Mischt die Karten und teilt an jeden Spieler eine Karte jeder Sorte aus



(Charakter, Kraft, Geheime Superkraft). Die übrigen Karten legt ihr zurück in die Schachtel. Jeder Spieler legt seine Charakter- und Kraftkarten für alle Spieler sichtbar vor sich ab, die Geheime Superkraft dagegen hält jeder vor den Mitspielern geheim (ach was?!). Der Spieler kann sie nur einmal im Spiel nutzen und deckt sie erst dann auf.

Anmerkung: Vor Spielbeginn sollte die Runde einmal durchgegangen werden, so dass jeder Spieler kurz sein Monster mit dessen Charakter- und Kraftkarte vorstellen und erklären kann, was diese für das Spiel bedeuten.

KLEINES LEXIKON FÜR UNGEBILDETE MONSTER

- STADT:** Der gesamte Spielplan, der Meeple City darstellt.



- STADTVIERTEL:** Farbige Bereiche des Spielplans, begrenzt durch den Spielplanrand, Gehwege und die braunen Ziegelmauern. Die Stadt besteht aus 8 Stadtvierteln.



- RUINEN:** Gebäudefundamente, die dauerhaft auf dem Spielplan angebracht sind.



- STOCKWERKE/DÄCHER:** Elemente zur Errichtung von Gebäuden.



- GEBÄUDE:** Gebilde aus Etagen, Dächern und Meeplen.



- GEHWEGE:** Schmale Streifen rund um die Gebäude.



- MONSTER:** Ein Set aus KÖRPER + FÜSSEN derselben Farbe.



- KÖRPER:** Holzfigur in Monsterform, die den Körper darstellt.



- FÜSSE:** Runde Holzscheibe, die dessen Füße darstellt.



- MAUL:** Bereich vor dem Sichtschirm zum Auslegen der Zähne.



- MAGEN:** Bereich hinter dem Sichtschirm, wo alles gesammelt wird, was das Monster frisst.



- REPORTER:** Blaue Meeple.
- SOLDATEN:** Grüne Meeple.
- GESCHÄFTSLEUTE:** Schwarze Meeple.
- BLONDINEN:** Gelbe Meeple.
- GREISE:** Graue Meeple.
- HELDEN:** Rote Meeple.

SPIELZUG: ÜBERSICHT

Der Spieler, der am überzeugendsten ein riesiges Monster mimt, beginnt.
Die anderen Spieler sind danach im Uhrzeigersinn am Zug.
Ist ein Spieler am Zug, kann er 2 Aktionen ausführen, die hier genauer beschrieben werden.
Danach heißt es: Mahlzeit! Erläuterung: Es kann auch zweimal dieselbe Aktion ausgeführt werden.



Bewegen

Dein Monster erkundet voll Elan den Spielplatz unter seinen Füßen!

Nimm den Körper deines Monsters beiseite, und lass die Füße dort, wo sie sind. Schnippe sie mit einem Finger dorthin, wo dein Monster sich hinbegeben soll. Nun stelle den Körper wieder auf seine Füße.

Erläuterungen: Landen die Füße außerhalb der Stadt, verliert das Monster sofort 1 Zahn, der zurück in die Schachtel gelegt wird! Anschließend legt der Spieler die Füße auf ein beliebiges Startfeld und fährt mit seinem Zug wie gewöhnlich fort.

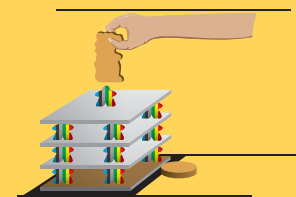


Demolieren

Dein Monster verspeist bereits zum Frühstück einige Kubikmeter Stahlbeton!

Berührt ein Monster den Gehweg rund um ein Gebäude, kann es versuchen, dieses in Trümmer zu legen. Hierfür nimmt der Spieler den Körper seines Monsters, hält ihn sitzend und mit dem Arm parallel zur Tischplatte über das betreffende Gebäude und lässt ihn fallen.

Erläuterungen: Der Spieler kann den Körper überall auf das Gebäude fallen lassen – nicht nur direkt über den Füßen. Berührt das Monster während der Aktion NICHT das Gebäude, verliert es sofort 1 Zahn, der zurück in die Schachtel gelegt wird!

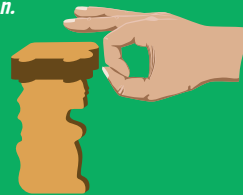


Fahrzeug werfen

Dein Monster will sich unbedingt für die Olympischen Spiele qualifizieren – im Kugelstoßen!

Befindet sich dein Monster im selben Stadtviertel wie ein Fahrzeug, kann dieses geworfen werden. Platziere das Fahrzeug auf den Körper deines Monsters und lasse es per Fingerschnippen durch die Gegend fliegen.

Erläuterungen: Landet ein Fahrzeug außerhalb der Stadt, wird es sofort auf den Platz seiner Farbe zurückgestellt, auf dem es zu Spielbeginn stand. Du darfst den Körper beim Schnippen festhalten, kippen und neigen.



Atmen

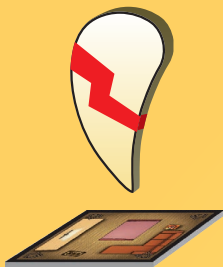
Dein Monster verteilt die zweifelhaften Ausdünstungen seiner radioaktiven Drüsen über den Asphalt!

Lege dein Kinn vorsichtig von oben auf den Körper deines Monsters auf, dann atme ein und puste!

Erläuterungen: Du darfst den Körper des Monsters mit einer Hand festhalten. Du darfst nicht einatmen, bevor das Kinn auf dem Körper aufliegt.



2 AKTIONEN



Rauferei!

Jetzt gibt's was aufs Maul!

Fällt im Verlauf deines Zuges der Körper eines anderen Monsters um, schlägst du ihm 1 seiner unteren 4 Zähne aus, den du dir nimmst und in deinem Magen verstaust. Der Körper bleibt liegen, wo er ist – er stellt nun ein Hindernis auf dem Spielplan dar und kann keinen weiteren Zahn verlieren, solange er dort liegt. Sein Spieler wird ihn zu Beginn seines nächsten Zuges wieder auf seine Füße stellen.

Erläuterungen: Steht der Körper eines Monsters zwar nicht mehr auf dessen Füßen, aber immer noch aufrecht, gilt es nicht als umgefallen.

Kollateralschäden

Gebäude verschlingen

Mhmmmm – lecker Beton!

Ist nach einer Aktion ein Stockwerk komplett abgeräumt (es befinden sich keine Monster, Fahrzeuge, Meeple, Dächer oder andere Stockwerke darauf), erhält der Spieler dieses Stockwerk sofort und verstaust es in seinem Magen. Ebenso wird mit Dächern verfahren.

Erläuterungen: Man kann nach einer Aktion auch mehrere Gebäudeteile verschlingen – eins nach dem anderen.

Meeple auf der Flucht

Im allgemeinen Chaos kommen die cleversten Meeple auf eine tolle Idee: Raus aus der Stadt!

Alle Meeple, die während deines Zuges die Stadt verlassen, werden auf den Flucht-Plan gestellt.

Erläuterungen: Ein Meeple hat die Stadt verlassen, wenn er neben dem Spielplan liegt und diesen nicht mehr berührt.

Seite A:

Die Meeple werden Platz für Platz auf dem Plan platziert, beginnend mit der obersten Reihe. Ist eine Reihe voll, erleidet der aktive Spieler die negativen Effekte.

Erläuterungen: Es können auch mehrere Effekte gleichzeitig ausgelöst werden (Aua!).

1. und 4. Reihe: Das Monster verliert 1 Zahn, der zurück in die Schachtel gelegt wird. Außerdem nimmt sich der nachfolgende Spieler das Monster des aktiven Spielers und stellt es in ein Stadtviertel seiner Wahl.
2. und 5. Reihe: Das Monster verliert 1 Zahn. Außerdem können alle Mitspieler bei ihrem nächsten Zug eine zusätzliche Aktion ausführen.
3. Reihe: Das Monster verliert 2 Zähne!
6. Reihe: Das Spiel endet sofort! Alle Spieler zählen ihre Punkte zusammen, bis auf denjenigen, der das Ereignis ausgelöst hat – er hat auf jeden Fall verloren!

Seite B:

Die Meeple werden in die Reihe ihrer jeweiligen Farbe gestellt. Ist eine Reihe voll, erleidet der aktive Spieler die negativen Effekte. Dann werden die betreffenden Meeple in die Schachtel zurückgelegt, um die Reihe wieder freizumachen.

Rote Meeple (Helden): Heldenhafte Rettung!

Effekt: Das aktive Monster verliert 1 Zahn und der Spieler muss 4 Meeple seiner Wahl aus seinem Magen zurück in die Schachtel legen.

Blaue Meeple (Reporter): Wahnsinns-Story!

Effekt: Das aktive Monster verliert 1 Zahn und der Spieler muss eine Karte seiner Wahl abgeben.

Grüne Meeple (Soldaten): Luftangriff!

Effekt: Das aktive Monster verliert 2 Zähne.

Gelbe Meeple (Blondinen): Massenhysterie!

Effekt: Das aktive Monster verliert 1 Zahn. Außerdem dürfen alle Mitspieler bei ihrem nächsten Zug eine zusätzliche Aktion ausführen.

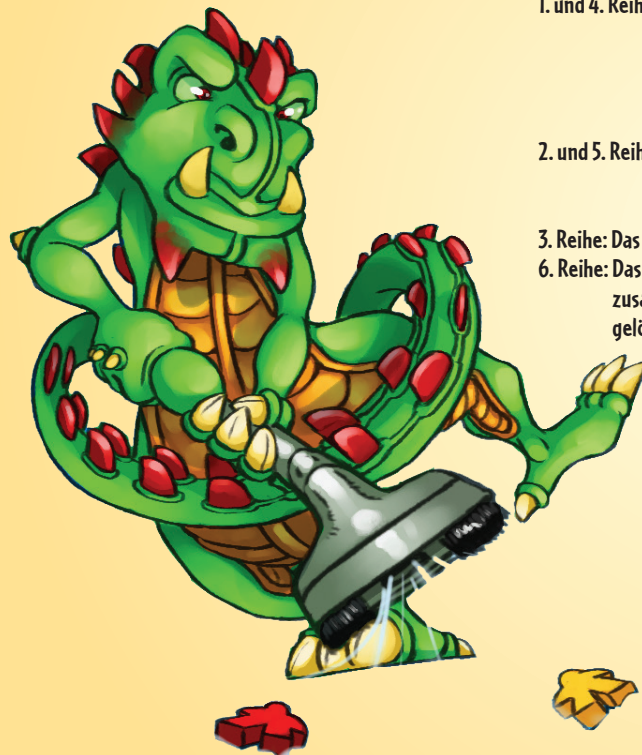
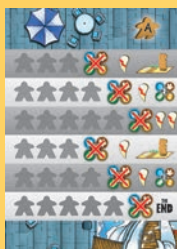
Schwarze Meeple (Geschäftsleute): Standortverlagerung!

Effekt: Das aktive Monster verliert 1 Zahn. Außerdem nimmt sich der nachfolgende Spieler das Monster des aktiven Spielers und stellt es in ein Stadtviertel seiner Wahl.

Graue Meeple (Greise):

Greise flüchten nicht. Sie sind überflüssig und werden nicht auf den Flucht-Plan, sondern zurück in die Schachtel gelegt...

Erläuterungen: Es können auch mehrere Effekte gleichzeitig ausgelöst werden (Aua!). Fliehen entsprechend viele Meeple derselben Farbe gleichzeitig, kann auch derselbe Effekt mehrfach zur selben Zeit ausgelöst werden (ggf. dürfen dann Mitspieler bei ihrem nächsten Zug 2 zusätzliche Aktionen ausführen!).



Wer nicht aufisst, kriegt auch keinen Nachtisch!

Nach den beiden Aktionen ist es Zeit zu futtern!

Dein Monster kann nur Meeple futtern, die sich auf der Spielplanfläche desselben Stadtviertels wie dein Monster befinden.

Ein Meeple in Reichweite kann nur gefuttert werden, wenn er sich nicht unterhalb von anderem Spielmaterial befindet.

Dein Monster kann so viele Meeple futtern, wie es Zähne hat! Gefutterte Meeple werden im Magen gesammelt.

Mahlzeit

Erläuterungen:

- Ein Monster beginnt mit 6 Zähnen (2, die es immer zur Verfügung hat, und 4, die es verlieren kann).
- Befinden sich die Füße des Monsters gleichzeitig in mehreren Stadtvierteln, muss der Spieler wählen, aus welchem er Meeple futtern will.
- Achtung: Meeple, die sich vollständig auf einer Ruine oder einem Gehweg befinden, befinden sich nicht im Stadtviertel und können nicht gefuttert werden.

SPIELENDE

DIE LETZTE RUNDE

Wurden alle Stockwerke verschlungen, nähert sich das Spiel dem Ende. Der Spieler, der das letzte Stockwerk verschlingt, beendet seinen Zug regulär, danach ist jeder andere Spieler noch einmal am Zug. Nun ist das Spiel zu Ende, und die Spieler zählen ihre Punkte zusammen.

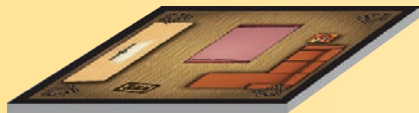
PUNKTE ZÄHLEN

Jeder Spieler errechnet den Grad der Zerstörung, den sein Monster verursacht hat:

- Jedes Set aus 6 Meeplen verschiedener Farben (1 schwarzer, 1 grauer, 1 roter, 1 blauer, 1 grüner, 1 gelber): **10 Punkte**. Übrige Meeple zählen nichts!



- Jedes Stockwerk (die Größe tut nichts zur Sache): **1 Punkt**



- Jeder Zahn eines anderen Monsters: **2 Punkte**



- Weitere Punkte können aufgrund der Charakter-Karte hinzukommen.



Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel!

Bei Gleichstand entscheidet die höchste Anzahl insgesamt gefutterter Meeple, unabhängig von deren Farbe, über den Sieg.



Die Charakter- und Kraft-Karten gelten für das ganze Spiel und sind für alle Spieler sichtbar.

Charakter



Anarchist

3 Punkte für jedes Paar „Soldat/Reporter“ (grüner und blauer Meeple), das du gefuttert hast.



Hellseher

Nenne bei Spielende vor der Punktezahl denjenigen Spieler, der am meisten Meeple gefuttert hat (du kannst dich auch selbst nennen). Behältst du Recht, erhältst du 7 Punkte.



Imitator

Wähle bei Spielende vor der Punktezahl den Charakter eines anderen Monsters, und wende dessen Effekt an.



Jungtier

10 Punkte, wenn niemand bei Spielende mehr Greise (graue Meeple) gefuttert hat als du.



Kamascheu

10 Punkte, wenn niemand bei Spielende mehr Reporter (blaue Meeple) gefuttert hat als du.



Pazifist

10 Punkte, wenn niemand bei Spielende mehr Soldaten (grüne Meeple) gefuttert hat als du.



Punk

3 Punkte für jedes Paar „Greis/Geschäftsmann“ (grauer und schwarzer Meeple), das du gefuttert hast.



Raufbold

Jeder Zahn eines anderen Monsters zählt für dich 4 Punkte, statt 2.



Romantiker

3 Punkte für jedes Pärchen „Held / Blondine“ (roter und gelber Meeple), das du gefuttert hast.



Schurke

10 Punkte, wenn niemand bei Spielende mehr Helden (rote Meeple) gefuttert hat als du.



Tourist

10 Punkte, wenn niemand bei Spielende mehr Geschäftsleute (schwarze Meeple) gefuttert hat als du.



Verführer

10 Punkte, wenn niemand bei Spielende mehr Blondinen (gelbe Meeple) gefuttert hat als du.



Verkehrsrowdy

5 Punkte für jedes Fahrzeug, das sich bei Spielende auf einer Ruine befindet.



Vielfraß

10 Punkte, wenn niemand bei Spielende insgesamt mehr Meeple gefuttert hat als du.



Weichei

3 Punkte für jeden Zahn, den du bei Spielende noch hast. Die auf dem Sichtschirm aufgedruckten Zähne zählen nicht.



Zerstörer

10 Punkte, wenn niemand bei Spielende mehr Stockwerke verschlungen hat als du.

KARTEN

BESCHREIBUNG DER KARTEN

Kräfte



Ballerina

Du kannst bei der Aktion „Bewegen“ 2 mal nacheinander schnippen.



Bergsteiger

Vor jeder Aktion „Bewegen“ kannst du dein Monster auf ein Gebäude stellen, das an dein aktuelles Stadtviertel angrenzt.



Boxer

Bringst du mit der Aktion „Bewegen“ ein anderes Monster zu Fall, verliert dieses sofort 2 Zähne an dich.



Elastische Beine

Vor jeder Bewegung kannst du deine Füße beliebig innerhalb des Stadtviertels platzieren, in dem sie sich gerade befinden.



Hurrikan

Du kannst die Aktion „Atmen“ von jedem Monster aus durchführen (es gelten weiterhin alle anderen Regeln für diese Aktion).



Käsefüße

Befindet sich dein Monster nach einer Aktion „Bewegen“ auf dem Gehweg einer Ruine, legst du alle Meeple, die sich in dieser Ruine befinden, in ein angrenzendes Stadtviertel um.



Kung-fu Meister

Du kannst deine Füße auf deinen Körper legen und sie durch die Luft fliegen lassen, wie beim Werfen von Fahrzeugen. Danach legst du die Füße wieder unter deinen Körper. Verlassen deine Füße den Spielplan, verlierst du keine Zähne.



Scharfe Eckzähne

Am Ende deines Zuges kann dein Monster 2 Meeple mehr füttern, als es Zähne hat.



Schleuderzunge

Am Ende deines Zuges kann dein Monster die Meeple eines benachbarten Stadtviertels füttern, anstatt der Meeple in deinem aktuellen Stadtviertel.



Schwanzattacke

Du kannst jedes an dein aktuelles Stadtviertel angrenzende Gebäude versuchen zu demolieren. Du musst nicht dessen Gehweg berühren.



Schwergewicht

Beim Ausführen der Aktion „Demolieren“ kannst du dein Monster auf ein anderes Monster in deinem aktuellen Stadtviertel fallen lassen, anstatt auf ein Gebäude. Du musst dafür keinen Gehweg berühren.



Sirene

Anstatt normal zu füttern kann dein Monster am Ende deines Zuges einen Meeple aus einem beliebigen Stadtviertel füttern.



Springer

Du kannst für die Aktion „Bewegen“ deine Füße auf deinen Körper legen und schnippen, wie bei der Aktion „Fahrzeug werfen“. Stelle dann den Körper dort wieder auf die Füße, wo diese gelandet sind. Landen deine Füße außerhalb der Stadt, verlierst du 1 Zahn.



Staubsauger

Lege nach der Aktion „Atmen“ alle Meeple, die gerade aus der Stadt geflohen sind, in dein aktuelles Stadtviertel, anstatt auf den Flucht-Plan.



Telekinese

Wenn du die Aktion „Fahrzeug werfen“ ausführst, kannst du ein Fahrzeug aus jedem beliebigen Stadtviertel benutzen.



Zahnsperre

Während deiner Mahlzeiten fütterst du immer so, als ob du mindestens 4 Zähne hättest.

Die Karten «Geheime Superkraft» werden erst direkt vor ihrer einmaligen Nutzung aufgedeckt.

Geheime Superkraft



Catcher

Nimm dir ein Monster, das sich im selben Stadtviertel befindet, und platziere es oben auf den Körper deines Monsters. Führe nun mit diesem Monster als Fahrzeug die Aktion „Fahrzeug werfen“ aus. Schlage ihm außerdem 1 Zahn aus.



Entfesselt!

Führe 2 zusätzliche Aktionen während deines Zuges aus.



Erdbeben

Lege alle Meeple, die sich auf Ruinen befinden, in ein angrenzendes Stadtviertel um.



Instabile Mutation

Ziehe 3 Kraft-Karten und wende ihre Effekte im laufenden Zug an. Wirf am Ende deines Zuges 3 Kraft-Karten ab (nicht unbedingt die gezogenen).



Kleine Flügel

Nimm dein Monster und stelle es in ein Stadtviertel deiner Wahl.



Lähmender Blick

Deine Mitspieler können während ihres nächsten Zuges keine Aktion „Bewegen“ durchführen.



Leidenschaftlicher Kuss

Wähle 2 Meeple aus dem Magen eines anderen Monsters, das sich in deinem aktuellen Stadtviertel befindet, und lege sie in deinem Magen ab.



Plünderer

Futtern Meeple aus dem aktuellen Stadtviertel eines anderen Monsters, als wäre dein Monster dort.



Richtig hungrig

Am Ende deines Zuges kannst du 2 Meeple pro Zahn füttern.



Schnorrer

Ziehe zufällig insgesamt 3 Meeple aus einem oder mehreren Mägen von Mitspielern deiner Wahl.



Super süß

Annuliere einen Effekt vom Flucht-Plan, außer dem, der das Spiel beendet.



Terminator

Wirf alle Monster um, die sich gerade in deinem aktuellen Stadtviertel befinden, und schlage jedem von ihnen 1 Zahn aus.



Ultra-strahlendes™ Lächeln

Anstatt Meeple zu füttern, die sich in deinem aktuellen Stadtviertel befinden, kannst du Meeple vom Flucht-Plan füttern. Entstandene Lücken werden durch Umlegen geschlossen, ohne dass Effekte ausgelöst werden.



Unsichtbarkeit

Nimm Körper und Füße deines Monsters vom Spielplan und stelle sie vor Beginn deines nächsten Zuges in ein beliebiges Stadtviertel.



Wer hat hier gefurzt?!

Alle Mitspieler müssen den Körper ihrer Monster kopfüber auf deren Füße stellen. Bei ihrem nächsten Zug müssen sie 1 Aktion darauf verwenden, den Körper wieder aufzurichten.



Zahnschutz

Verlierst du 1 oder mehrere Zähne an einen Mitspieler, mache diesen Effekt rückgängig und schlage stattdessen ihm 1 Zahn aus.

Allgemeine Erläuterungen

Zu den FÜSSEN und KÖRPERN

Kann ein Körper nach einer Aktion nicht wieder auf seine Füße gestellt werden (weil sie von Stockwerken abgedeckt werden, oder ihre Position es sonst nicht zulässt), darf der Spieler die Füße etwas versetzen, um den Körper wieder darauf zu stellen.

Hat ein Mitspieler die Füße eines Spielers aus der Stadt befördert, darf dieser sie bei Beginn seines nächsten Zuges auf einem Startfeld seiner Wahl neu einsetzen.



Zu den STADTVIERTELN

Befindet sich Spielmaterial (Füße, Fahrzeug, Meeple) auf der Grenze zweier Bereiche (Gehweg, Ruine, Stadtviertel), gilt es als in beiden Bereichen befindlich. Ein Monster auf der Grenze zwischen zwei Stadtvierteln kann also Meeple aus einem dieser Stadtviertel seiner Wahl futtern (aber nicht aus beiden!), und ein Fahrzeug zwischen zwei Stadtvierteln kann von Monstern aus beiden Stadtvierteln benutzt werden.

Das bedeutet, dass Spielmaterial solange als auf dem Spielplan betrachtet wird, wie es direkt oder indirekt in Kontakt mit dem Spielplan steht. Stockwerke können ohne weitere Konsequenzen aus der Stadt befördert werden. Das aktive Monster kann sie in jedem Fall verschlingen, solange sich kein Meeple darauf befindet.

Zu den GEHWEGEN und RUINEN

Ein Meeple auf einer Ruine oder einem Gehweg, oder auch auf der Grenze dazwischen befindet sich nicht in einem Stadtviertel und kann daher nicht gefuttert werden.

Ein Fahrzeug auf einer Ruine oder einem Gehweg, oder auch auf der Grenze dazwischen befindet sich nicht in einem Stadtviertel und kann daher nicht geworfen werden.

Zu den ZÄHNEN

Muss ein Spieler 1 Zahn abgeben, hat aber keine mehr zur Verfügung, muss er 2 Meeple seiner Wahl aus seinem Magen entfernen. Im Falle einer Rauferei gibt er diese dem Mitspieler, andernfalls legt er sie zurück in die Schachtel.

Zu den SPIELERN

Die Spieler dürfen während des Spieles aufstehen und um den Tisch herumgehen, um einen besseren Blick zu erhalten, oder eine geeignetere Position für ihre Aktion einzunehmen, etwa zum Atmen oder zum Werfen eines Fahrzeugs.

Ein Spieler muss immer sitzen, um eine zerstörerische Aktion auszuführen, allerdings nicht unbedingt auf seinem ursprünglichen Platz! Mit Zustimmung eines Mitspielers kann man sogar auf dessen Schoß Platz nehmen...

Jederzeit während des Spieles muss ein Spieler, der versehentlich ein Spielelement (Gebäude, Monster, etc.) umwirft, 1 Zahn abgeben. Meeple, die aus der Stadt purzeln, werden auf den Flucht-Plan gestellt (ausgelöste Effekte erleidet der Spieler, dem das Missgeschick passiert ist); Stockwerke, die verschlungen werden könnten, werden zurück in die Schachtel gelegt; umgefallene Körper bleiben bis zu ihrem nächsten Zug liegen.

VARIANTEN

Jede Variante kann für sich oder in Kombination mit anderen gespielt werden.

Abmagerungskur

Bei Spielende verlieren die Spieler für jeden Meeple, den sie gefuttert haben, der aber nicht Teil eines kompletten Sets ist, 1 Punkt! Da sollte man drauf achten, was man isst!

Monster nach Maß

Bei Spielbeginn erhält jeder Spieler 3 Karten jeder Sorte (Charakter, Kraft und Geheime Superkraft) und behält jeweils 1 davon. Übrige Karten werden zurück in die Schachtel gelegt.

Monsterbabys

Bei dieser Variante beginnt jeder Spieler das Spiel mit 1 Charakter-Karte, aber ohne jede Kraft. Am Ende ihres Zuges können die Spieler 1 Stockwerk aus ihrem Magen abgeben, um eine zweite Karte zu erhalten. Der Spieler zieht 1 Karte von jeder Sorte und behält von diesen eine Karte seiner Wahl. Die Karten, die er nicht wählt, werden in die Schachtel zurückgelegt.

Die Kosten für weitere Karten steigen um 1 Stockwerk pro Karte. Beispiel: Eine dritte Karte kostet 2 Stockwerke, eine vierte 3 Stockwerke, und so weiter...

Man kann am Ende des Zuges beliebig viele weitere Karten erhalten, wenn man genügend Stockwerke abgeben kann.

Allerdings sollte man beachten, dass abgegebene Stockwerke bei Spielende keine Punkte einbringen!

Teamspiel:

Die Spieler spielen in Zweier-Teams. Bei Spielbeginn erhält jedes Team eine Kraft-Karte, die gleichermaßen für beide Monster des Teams gilt. Jeder Spieler erhält außerdem eine Charakter- und eine Geheime Superkraft-Karte wie im normalen Spiel.

Die Spieler eines Teams sind jeweils gleichzeitig am Zug. Ein Team hat für jeden Zug 3 Aktionen zur Verfügung, die beliebig auf die beiden Spieler aufgeteilt werden können. So kann zum Beispiel ein Spieler alle 3 Aktionen ausführen, wenn der andere gerade in keiner guten Position ist. Im Anschluss an die 3 Aktionen futtern beide Monster gleichzeitig. Nun ist das andere Team am Zug.

Jeder Spieler sammelt die gefutterten Meeple separat in seinem Magen. Auch die Stockwerke verschlingt jeweils das Monster, das die dazugehörige Aktion ausgeführt hat. Bei Spielende zählt jeder Spieler einzeln seine Punkte zusammen (Charakter, Meeple und Stockwerke), allerdings wird nur die jeweils niedrigere Punktzahl des Teams berücksichtigt.

Beispiel: Jeff und Britta, unser erstes Team, hat bei Spielende folgende Punktzahlen: 41 und 34. Ihr Team erzielt also 34 Punkte. Das andere Team, Abed und Shirley, hat bei Spielende 24 und 49 Punkte. Ihr Team erzielt daher 24 Punkte und verliert das Spiel.

Das Team mit der höheren Punktzahl gewinnt.

Erläuterung: Um Punkte aufgrund von Charakter-Karten zu erhalten [Kamascheu, Schurke, Verführer, Pazifist, Halbstarker, Urlauber, Zerstörer, Vielfraß, Helseher], darf auch der Mitspieler des eigenen Teams höchstens genau so viele relevante Meeple haben, wie man selbst.

Teamspiel für mehr als 4 Spieler:

Mit zwei Exemplaren des Spieles können bis zu 8 Spieler mitspielen:

• Legt die beiden Stadt-Spielpläne aneinander (so, dass die Kanten mit Ziegelmauer und Straße aneinander grenzen).



- Errichtet aus dem Spielmaterial eine einzige große Stadt.
- Bildet Teams, zum Beispiel 2 3er-Teams, oder 4 2er-Teams...
- Spielt die Teamspiel-Variante (jedes Team kann 1 Aktion mehr pro Zug ausführen, als Spieler im Team sind).
- Die Punkte des Teams entsprechen der niedrigsten Punktzahl, die eines der Teammitglieder erreicht hat.

Spielauteurs: Antoine Bauza & Ludovic Maublanc
Redaktionelle Bearbeitung: „Die Belgier mit den Sombreros“ alias
Cédric Caumont & Thomas Provoost
Illustrationen: Pierô
Production Manager: Guillaume Pilon
Layout: Alexis Vanmeerbeek
Regelüberarbeitung: Ann Pichot, Frédéric Bizet, Axel Koszo.
Übersetzung: Daniel Danzer
Redaktion: Carol Rapp

Testspieler: 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 und CyberMimi, Pierô,
Marie, Flo, Tom von der LIdJA, Sacha, Lou, Cassius und die anderen Kinder
der WK hourcine 2013

Danksagung: Repos Production dankt dem Verlag Hans-im-Glück für die Erlaubnis, die für das Spiel Carcassonne entwickelten Meeple-Figuren zu benutzen.

RAMPAGE ist ein Spiel von REPOS PRODUCTION.
Tel. +32 471 95 41 32 • 7, Rue Lambert Vandervelde •
1170 Bruxelles - Belgique • www.rprod.com
© REPOS PRODUCTION 2013. Alle Rechte vorbehalten.
Das Material darf nur zu rein persönlichen und privaten
Vergnügungszwecken verwendet werden.



REPOS
PRODUCTION

