

OLIVIER SAFFRE



RUMBLE IN THE DUNGEON



ART : KWANCHAI MORIYA



RUMBLE IN THE DUNGEON

A game by Olivier Saffre.

©Flatlined Games 2012, all rights reserved. Translation : Eric Hanuise

There are too many monsters and adventurers in this dungeon. The dead king's treasure is well guarded but adventurers are fearless! Try to keep your secret character in the dungeon as long as possible, or to exit the dungeon with the treasure.

Game Material

12 room cards, 12 characters, 12 secret character tokens, 1 score track, 6 score markers and 6 player colour markers, rules book, one treasure chest.

Set-up

Make a nice looking dungeon using the 12 room cards, placing the treasure room and the entry far from each other. Place one character in each room, and place the treasure chest in the treasure room. Give each player two face-down secret character tokens and one colour marker, place the matching score marker near the score track. (fig.1)

Game goal

Earn the most points over three adventures by staying last with your secret character in the dungeon, or by exiting the dungeon with the treasure chest.

Game play

The player with the least points starts the adventure. For the first adventure, pick one at random. Players take turns until only one character remains in the dungeon.

During his turn, a player must perform one of two actions :

- Move a character that is alone to an adjacent room : Doors allow passage from room to room, and characters that are not alone may not be moved (exception : see treasure chest).

OR

- Start a fight in a room containing several characters : Pick your victim, and remove it from the game! Line up the victims on the side of the playing area in the order they exit the dungeon, as this will matter for the scoring. (fig.2)

Tip : Try to guess who is who without revealing too much about your secret characters!

The treasure chest

A character on the same tile as the treasure chest can be moved with it to an adjacent room, even if he is not alone. A character standing on the entry tile with the treasure chest can leave the dungeon with the treasure.

Scoring

Once only one character remains in the dungeon, each player reveals his secret character tokens and gains points according to his best character's exit rank. The last character standing is worth 10 points, the previous one 9 points, and so on. Only the last 10 characters are worth points. (fig.2) If a character has left the dungeon with the treasure chest, he wins that adventure round and receives 10 points, the last character in the dungeon receives 9 points, and so on.

Beware, each player only scores points for his best character. Once scoring is done, put all characters back in the dungeon, shuffle all secret characters tokens, replace the treasure chest in the treasure room, deal new secret characters and start a new adventure round. The winner is the player who has the most points after three adventures in the dungeon

Rumble in the House

You can combine this game with Rumble in the House : the dungeon entry tile doubles as the cellar stairs to the house. Will you be able to leave the house with the treasure ?

Credits

Game design : Olivier 'Ken Rush' Saffre. Art : Kwanchai Moriya
Playtesting groups : Esprits Joueurs, Sajou.be, Repos du guerrier, Belgoludique,
Bonne Société.



RUMBLE IN THE DUNGEON

Un juego de Olivier Saffre.

©Flatlined Games 2012, reservados todos los derechos. Traducción: Francisco Ronco

Hay demasiados monstruos y aventureros en la mazmorra. El Tesoro del fallecido rey está bien protegido pero ¡los aventureros no le temen a nada ni a nadie!! Trata de mantener tu personaje secreto dentro de la mazmorra tanto como te sea posible o bien ¡sal de ella con el tesoro!!

Equipo de juego

12 tarjetas de habitación, 12 personajes, 12 fichas de personaje secreto, 1 contador de puntuación, 6 fichas de puntuación y 6 fichas de color para los jugadores, 1 libro de reglas y 1 cofre del tesoro.

Colocación inicial

Haz una bonita mazmorra con las 12 tarjetas de habitación, de modo que la entrada y el cofre del tesoro estén cada uno en una punta, lo más alejados uno del otro que se pueda. Luego, coloca un personaje en cada habitación. Reparte a cada jugador 2 fichas, bocabajo, de personaje secreto, una ficha de color y coloca la ficha de puntuación del color correspondiente junto al contador de puntuación (Ver imagen 1).

Objetivo del juego

Conseguir el máximo de puntos posible a lo largo de tres aventuras. Los puntos los obtendrás por ser el último en permanecer en la mazmorra o bien por salir de ella con el cofre del Tesoro.

Desarrollo de juego

El jugador con menos puntos comienza la ronda. En la primera ronda elige un jugador al azar. Cada jugador tiene un turno en cada ronda de juego, las rondas continúan mientras haya más de 1 personaje en la casa.

Durante su turno un jugador debe realizar una acción de entre las dos siguientes:

- Mover un personaje que está sólo a una habitación adyacente: Las puertas son las que permiten el paso de una habitación a otra. Los personajes que no están solos en una habitación no pueden ser movidos. (Ver cofre del Tesoro)

O BIEN

- Comenzar un combate en una habitación en la que haya al menos dos personajes: ¡Elige a tu víctima y sácala del tablero de juego! Alinea las víctimas junto al área de juego en el orden en que salieron de la mazmorra, es muy importante para la puntuación (Ver imagen 2).

CONSEJO: intenta averiguar quién es quién sin revelar demasiado acerca de tu personaje secreto.

El cofre del Tesoro

Un personaje en la misma habitación que el cofre del Tesoro puede ser movido con él a una habitación adyacente, **INCLUSO SI NO ESTÁ SOLO** en la habitación. Un personaje que comience su turno en la habitación que tiene la salida puede abandonar la mazmorra con el cofre del Tesoro.

Puntuación

Una vez que sólo queda un personaje dentro de la mazmorra, cada jugador revela sus fichas de personaje secreto y obtiene puntos en función de su puesto a la hora de salir de la mazmorra (cada jugador puntúa sólo por el personaje que más puntos le dé). El primer y segundo personajes que salieron de la casa obtiene 0 puntos de victoria, el tercero 1, el cuarto 2, y así. El último personaje que queda en la casa obtiene 10 puntos de victoria. (Ver imagen 2). Si algún personaje abandonó la mazmorra con el cofre del Tesoro gana esa ronda y obtiene los 10 puntos de Victoria. El último personaje en la mazmorra recibiría 9 puntos y así se seguiría contando para asignar puntos a todos los personajes expulsados. Recuerda que cada jugador sólo puntúa por el personaje que más puntos le dé.

Una vez que se ha puntuado devuelve todos los personajes a la mazmorra, baraja las fichas de personaje secreto, devuelve el cofre del tesoro a la cámara del tesoro, vuelve a repartir personajes entre los jugadores y comienza una nueva aventura. El ganador será el jugador que acumule más puntos después de tres aventuras en la mazmorra! ! !

Rumble in the House

Puedes combinar este juego con “Rumble in the House”: en este caso la habitación con la salida de la mazmorra se convierte en la habitación que lleva al sótano. ¿Serás capaz de abandonar la casa con el Tesoro en tu poder??

Creditos

Diseño del juego: Olivier “Ken Rush” Saffre. Arte: Kwanchai Moriya. Grupos de prueba: Espri ts Joueurs, Sajou.be, Repos du guerrier, Belgoludique, Bonne Société.



RUMBLE IN THE DUNGEON

Ein Spiel von Olivier Saffre.

©Flatlined Games 2012, alle Rechte vorbehalten. Übersetzung: Norman Müller

Es gibt zu viele Monster und Abenteurer in diesem Verlies. Der Schatz des verstorbenen Königs mag gut bewacht sein, doch die Abenteurer sind furchtlos! Versucht, eure geheimen Spielfiguren so lange wie möglich im Verlies zu behalten oder zusammen mit dem Schatz aus dem Verlies zu fliehen.

Spielmaterial

12 Raumkarten, 12 Spielfiguren, 12 Personenmarker, 1 Punktetafel, 6 Wertungsmarker, 6 Spielfarbenmarker, 1 Regelwerk, 1 Schatztruhe.

Spielaufbau

Baut mit den 12 Raumkarten ein schönes Verlies, wobei die Schatzkammer und der Verlies-Eingang weit voneinander entfernt sein sollten. Stellt jeweils eine Spielfigur in jeden Raum. Jeder Mitspieler bekommt zwei verdeckte Personenmarker und einen Spielfarbenmarker. Dann legt jeder einen entsprechenden Wertungsmarker (in der Farbe seines Spielfarbenmarkers) neben die Punktetafel, und die Schatztruhe wird in die Schatzkammer gestellt (Abb. 1).

Spielziel

Versucht, nach drei Abenteuern die meisten Punkte zu haben, indem ihr möglichst lange mit eurer Spielfigur im Verlies bleibt oder es zusammen mit der Schatztruhe verlasst.

Spielablauf

Der Spieler mit den wenigsten Punkten darf beginnen. In der ersten Runde wird der Startspieler zufällig bestimmt.

Die Spieler sind reihum am Zug, bis nur noch eine Spielfigur im Haus ist.

Während seines Zuges muss ein Spieler eine von zwei möglichen Aktionen durchführen:

1 - Eine Spielfigur, die allein ist, in einen benachbarten Raum bewegen: Die abgebildeten Türen ermöglichen das Betreten benachbarter Räume, und Spielfiguren, die nicht allein sind, dürfen nicht bewegt werden. (Sie Schatztruhe)

ODER

2 - Einen Kampf in einem Raum beginnen, der mehr als eine Figur enthält: Der Spieler wählt ein Opfer und entfernt es aus dem Spiel!

Reiht die Opfer neben dem Haus in der Reihenfolge auf, in der sie das Verlies verlassen mussten. Das ist später für die Wertung wichtig (Abb. 2).

Tipp: Versucht zu erraten, welche Spielfigur wem gehört, ohne dabei zu viel über eure eigenen Personen preiszugeben!

Die Schatztruhe

Eine Spielfigur, die sich zusammen mit der Schatztruhe in einem Raum befindet, darf mit ihr in einen benachbarten Raum bewegt werden, auch wenn sie nicht allein ist. Eine Figur, die bereits mit der Schatztruhe im Verlies-Eingang steht, darf mit dem Schatz aus dem Verlies fliehen.

Wertung

Sobald nur noch eine Spielfigur im Haus ist, deckt jeder Spieler seine Personenmarker auf und erhält Punkte abhängig vom Zeitpunkt, an dem seine beste Person das Verlies verlassen hat. Die letzte im Verlies verbliebene Person bringt 10 Punkte, die davor 9 Punkte usw.

Nur die letzten 10 im Verlies verbliebenen Personen bringen Punkte (Abb. 2). Sollte eine Person es geschafft haben, mit dem Schatz aus dem Verlies zu fliehen, so ist sie der Gewinner dieses Abenteuers und erhält 10 Punkte. Die letzte im Verlies verbliebene Person erhält dann nur 9 Punkte usw.

Achtung: Jeder Spieler erhält nur Punkte für seine beste Person! Nach der Wertung werden alle Spielfiguren zurück in das Verlies gestellt, die Personenmarker werden gemischt und neu verteilt, die Truhe wird in die Schatzkammer gelegt, und ein neues Abenteuer beginnt. Es gewinnt der Spieler, der nach drei Abenteuern die meisten Punkte hat!

Rumble in the House

Ihr könnt dieses Spiel mit Rumble in the House kombinieren: Der Verlies-Eingang führt eine Spielfigur jetzt zunächst nach oben in das Haus. Schafft ihr es trotz der zusätzlichen Räume mit dem Schatz aus dem Haus zu fliehen?

Credits

Spiel-Design: Olivier „Ken Rush“ Saffre Illustration: Kwanchai Moriya

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

FIG. 1



FIG. 2

