

OLIVIER SAFFRE



FLATLINED GAMES

RUMBLE IN THE HOUSE

ART : KWANCHAI MORIYA





RUMBLE IN THE HOUSE

A game by Olivier Saffre.

©Flatlined Games 2011-2015, all rights reserved. Translation : Eric Hanuise



Check out the video explanation by Tom Vasel on the Dice Tower website.

Living together in a small house is not easy. When the pressure is too high, it's time for a big rumble in the house! Try to keep your secret character in the house as long as possible.

Game Material

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

Set-up

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

Game goal

Earn the most points over three rumbles by staying last with your secret character in the house.

Game play

The player with the least points starts the round. For the first round, pick one at random. Players take turns until only one character remains in the house. During his turn, a player must perform one action from the following :

1 - 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.

OR

2 - 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 house, as this will matter for the scoring. (fig.2)

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

Scoring

Once only one character remains in the house, each player reveals his secret character tokens and gains points according to the best character's exit rank. The first and second character expelled are worth 0 point, the third 1, the fourth 2, and so on. The last character standing is worth 10 points. (fig.2)

Each player only scores points for his best character.

Once scoring is done, put all characters back in the house, shuffle all secret characters tokens, deal new secret characters and start a new rumble round. The winner is the player who has the most points after three rumbles in the house!

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 HOUSE

Un jeu de Olivier Saffre.



©Flatlined Games 2011-2015, tous droits réservés



Découvrez la règle en vidéo
sur videoregles.net

Difficile de vivre ensemble dans une petite maison. Quand la pression monte, c'est la bagarre! Essayez de garder votre personnage secret le plus longtemps possible dans la maison.

Matériel

12 cartes pièce, 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 une belle maison avec les 12 cartes pièce. Placez un personnage dans chaque pièce. 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 manches en restant le plus longtemps possible avec au moins un de ses personnages secrets dans la maison.

Le jeu

Pour la première manche 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 la maison.

A son tour, un joueur doit effectuer 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.

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!

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 premier et second sortis valent zéro point, le troisième 1, le quatrième 2, et ainsi de suite. Le dernier personnage en jeu vaut 10 points. (fig.2)

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

Une fois les scores notés avec les marqueurs de couleur, remplacez les personnages dans la maison, mélangez tous les pions personnages secrets, donnez de nouveaux pions personnages secrets aux joueurs et jouez une nouvelle manche. Le joueur qui a le plus de points après 3 bagarres dans la maison gagne le titre de roi de la bagarre!

Credits

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

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



RUMBLE IN THE HOUSE

Een spel van Olivier Saffre.

©Flatlined Games 2011-2015. Vertaling : Mark Gerrits.

Samenleven in een klein huisje is niet makkelijk. Wanneer de druk op de ketel te hoog wordt, is het tijd voor een knokpartij! Probeer je geheime personage zo lang mogelijk in het huis te houden.

Spelmateriaal

12 kamerkaarten, 12 personages, 12 geheime personagefiches, 1 puntenspoor, 6 telstenen en 6 speelkleurstenen, spelregels.

Vorbereiding

Maak een mooi huis met de 12 kamerkaarten. Plaats één personage in elke kamer. Geef elke speler gedekt twee geheime personagefiches en één speelkleursteen. Plaats de overeenkomstige telsteen dichtbij het puntenspoor. (figuur 1)

Spelverloop

De speler met de minste punten start de ronde. Voor de eerste ronde wordt de startspeler willekeurig gekozen. Er wordt om de beurt in de richting van de wijzers van de klok gespeeld tot er nog maar één personage in het huis overblijft. Tijdens zijn beurt voert een speler één van deze 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.

OF

2 - Begin een gevecht in een kamer die meerdere personages bevat: Kies je slachtoffer en verwijder hem of haar uit het spel! Rangschik de slachtoffers langs het bord in de volgorde waarin ze het huis hebben verlaten. Dit is belangrijk voor de puntentelling later. (figuur 2)

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

Puntentelling

Eenmaal er nog maar één personage overblijft in het huis, eindigt de ronde. Elke speler toont zijn geheime personagefiches en krijgt een aantal punten afhankelijk van hoe lang zijn beste personage in het huis is kunnen blijven.

Het eerst en tweede buiten gegooid personage zijn 0 punten waard, het derde 1 punt, het vierde 2, enzovoort. Het personage dat nog in het huis staat is 10 punten waard. (figuur 2)

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

Plaats na de puntentelling alle personages terug in het huis, schud de geheime personagefiches, deel ze opnieuw uit en begin een nieuwe ronde. De winnaar is de speler met de meeste punten na 3 rondes.

Credits

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

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



Check our other games!
Essayez nos autres jeux!
Probeer onze andere spellen!
www.flatlinedgames.com



FIG. 1



FIG. 2

