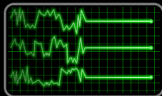


OLIVIER SAFFRE



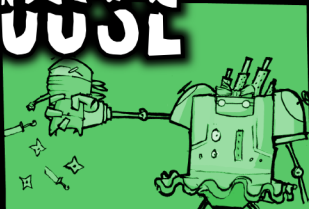
FLATLINED GAMES



RUMBLE

IN THE

HOUSE



ART : KWANCHAI MORIYA



RUMBLE IN THE HOUSE

Um jogo de Olivier Saffre.

©Flatlined Games 2011, todos os direitos reservados. Tradução: Hélio Andrade

Viver juntos numa casa não é fácil. Quando a tensão é demasiado alta, é altura de grande confusão na casa! Tenta manter os teus personagens secretos dentro da casa pelo maior tempo possível.

Componentes

12 cartas de divisões, 12 personagens, 12 fichas de personagem secreto, 1 escala de pontuação, 6 marcadores de pontuação, 6 identificadores da cor do jogador, livro de regras.

Preparação

Constrói-se uma casa bonita usando as 12 cartas de divisões. Coloca-se uma personagem em cada divisão. Dá-se a cada jogador, de face para baixo, 2 fichas de personagem secreto e um identificador da sua cor. Colocam-se os marcadores de pontuação das cores respectivas perto da escala de pontuação. (fig.1)

O jogo

O jogador com menos pontos começa a ronda (na primeira ronda, escolhe-se um jogador ao acaso). Os jogadores tomam turnos até que reste apenas uma personagem na casa. Durante o seu turno, um jogador tem de realizar uma ação:

- Mover uma personagem que esteja sozinha para uma divisão adjacente: as portas permitem a passagem de divisão em

divisão, e as personagens que não estejam sozinhas não podem ser movidas.

OU

- Começar um combate numa divisão que contenha pelo menos 2 personagens: o jogador escolhe a vítima, a qual é removida do jogo! As vítimas devem ser alinhadas perto da área de jogo, na ordem em que saíram da casa, pois isto irá ter importância para a pontuação. (fig.2)

Dica: Tenta adivinha quem é quem sem revelar demasiado sobre as tuas personagens secretas!

Pontuação

Assim que exista só uma personagem dentro da casa, cada jogador revela as suas fichas de personagem secreto e pontua de acordo com a ordem de saída de uma das suas personagens (aquela que lhe dê mais pontos). A primeira e segunda vítima valem 0 pontos, a terceira 1, a quarta 2, e assim sucessivamente. A personagem que ficou dentro de casa vale 10 pontos. (fig.2)

Assim que todos os jogadores tiverem pontuado, colocam-se todas as personagens novamente na casa (um por divisão), baralham-se as fichas de personagem secreto, dão-se 2 a cada jogador e começa-se uma nova ronda. O vencedor do jogo é o jogador que tiver mais pontos no final da terceira ronda!

Créditos

Autor do jogo: Olivier "Ken Rush" Saffre. Ilustrações: Kwanchai Moriya

Grupos de teste: Esprits Joueurs, Sajou.be, Repos du guerrier, Belgoludique, Bonne Société.

FIG. 1

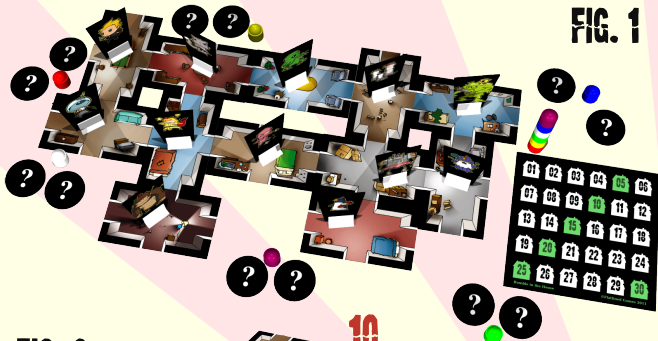


FIG. 2

