

OLIVIER SAFFRE



FLATLINED GAMES



RUMBLE

IN THE

HOUSE



ART : KWANCHAI MORIYA



RUMBLE IN THE HOUSE

A game by Olivier Saffre.

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

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 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 :

- 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

- 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, tous droits réservés

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, 6 marqueurs de score et 6 marqueurs de 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 de couleur. Placez le marqueur de score correspondant près de la piste de score. (fig.1)

Le jeu

Le joueur avec le moins de points commencera le round. Au premier round, tirez au hasard. Les joueurs enchaînent les tours jusqu'à ce qu'un seul personnage reste dans la maison. A son tour, un joueur doit faire une action :

- Déplacer un personnage qui est seul vers une pièce adjacente : Suivre les portes. Un personnage qui n'est pas seul ne peut pas être déplacé.

OU

-Résoudre un combat dans une pièce contenant plusieurs personnages : Choisissez votre victime et sortez-la du jeu! Alignez les victimes au long de la zone de jeu dans l'ordre ou elles sortent, c'est important pour le score. (fig.2)

Conseil : 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, chaque joueur révèle ses pions personnage secret et marque des points pour le rang du meilleur personnage. 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) Les joueurs ne marquent que leur meilleur personnage. Une fois les scores notés, remplacez les personnages dans la maison, mélangez tous les pions personnages secrets, donnez de nouveaux pions personnages secrets aux joueurs et jouez un nouveau round de combat. Le gagnant est le joueur qui a le plus de points après 3 bagarres dans la maison!

Credits

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

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



RUMBLE IN THE HOUSE

Un juego de Olivier Saffre. ©Flatlined Games 2011, reservados todos los derechos.
Traducción: Francisco Ronco Poce.

Vivir juntos en una pequeña casa no es fácil. Cuando la tensión sube demasiado es el momento para un gran estruendo en la casa! Trata de mantener tu personaje secreto dentro de la casa tanto como te sea posible.

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, libro de reglas.

Colocación inicial

Haz una casa bonita con las 12 tarjetas de habitación. 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).

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:

- Mover un personaje que está sólo a una habitación adyacente: Las puertas son las que permiten el paso de una habitación a

otra, y los personajes que no están solos en una habitación no pueden ser movidos.

O

- 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 casa, es muy importante para la puntuación (Ver imagen 2).

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

Puntuación

Una vez que sólo queda un personaje dentro de la casa, cada jugador revela sus fichas de personaje secreto y obtiene puntos en función de su puesto a la hora de salir de la casa (cada jugador puntúa sólo por el personaje que más puntos le dé). El primer y segundo personajes que salió de la casa obtiene 0 punto de victoria, el tercer 1, el cuarto 2, y así. El último personaje que queda en la casa obtiene 10 puntos de victoria. (Ver imagen 2)

Una vez que se ha puntuado devuelve todos los personajes a la casa, baraja las fichas de personaje secreto, vuelve a repartirlas entre los jugadores y comienza una nueva ronda de estruendo. El ganador será el jugador que acumule más puntos después de tres estruendos en la casa!!!

Creditos

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



RUMBLE IN THE HOUSE

Ein Spiel von Olivier Saffre. ©Flatlined Games 2011, alle Rechte vorbehalten.
Übersetzung: Norman Müller

Es ist schwer, gemeinsam in einem kleinen Haus zu leben. Wenn der Druck zu groß wird, ist es Zeit für den „Rumble in the House“! Versucht, eure geheimen Spielfiguren so lange wie möglich im Haus zu behalten.

Spielmaterial

12 Raumkarten, 12 Spielfiguren, 12 Personenmarker, 1 Punktetafel, 6 Wertungsmarker, 6 Spielfarbenmarker und ein mehrsprachiges Regelwerk.

Spielaufbau

Baut mit den 12 Raumkarten ein schönes Haus und stellt jeweils eine Spielfigur in jeden Raum. Jeder Mitspieler bekommt zwei verdeckte Personenmarker und einen Spielfarbenmarker. Dann stellt jeder einen entsprechenden Wertungsmarker (in der Farbe seines Spielfarbenmarkers) nahe der Punktetafel. (Abb. 1)

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 der Spieler eine Aktion durchführen:

-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.

ODER

-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 Haus verlassen mussten. Das ist später für die Wertung wichtig. (Abb. 2)

Tipp: Versucht zu erraten, welche Person wem gehört, ohne dabei zu viel über eure eigenen zu verraten!

Wertung

Sobald nur noch eine Person im Haus ist, deckt jeder Spieler seine Personenmarker auf und erhält Punkte abhängig vom Zeitpunkt, an dem seine Personen das Haus verlassen haben. Die ersten beiden hinausgeworfenen Personen sind keine Punkte wert. Die dritte Person ist 1 Punkt wert, die vierte Person 2 Punkte usw. Die letzte im Haus verbliebene Person bringt 10 Punkte. (Abb. 2)

Jeder Spieler erhält aber nur Punkte für seine beste Person! Nach der Wertung werden alle Spielfiguren zurück in Haus gestellt, die Personenmarker werden gemischt und neu verteilt, und ein neuer „Rumble“ beginnt.

Es gewinnt der Spieler, der nach drei Durchgängen die meisten Punkte hat!

Credits

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

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



RUMBLE IN THE HOUSE

Een spel van Olivier Saffre.

©Flatlined Games 2011. 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 actie uit:

- 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

- 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 gegooide 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) 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.

FIG. 1



FIG. 2

