

Constantine Kevorque's

MONSTROCITY

RAMPAGE
EXPANSION



Table of Contents



Crédits 2
Composantes 3
Nouveaux monstres 4
Mode scénario 7

Crédits

Conception du jeu : Constantine Kevorque
Développement du jeu : Anastasios Grigoriadis
Histoire et contexte : AlphaDog Games
Gestionnaire de la mise en page : Luis Brueh
Réviseur : Richard Neale

Remerciements particuliers à nos testeurs :

Reid Palmer, Stefani Angelopoulos, Alexandros Manas, Andreas Katelanos, David Waybright, Jeremy D Salinas, Lykourgos Pachygiannakis, Stavros Balilis, Dimitris Skourtis, George Kourtidis et la Hellenic Designers Association, ESPAIROS Gaming club, Thomas Mastakouris, Stratis Patsourakis, Manolis Trachiotis

Droits d'auteur
©2019 Vesuvius Media Ltd.
38, avenue Pioneer, Halifax (Nouvelle-Écosse), B3M 1W8, Canada. Tous droits réservés.
Fabriquée en Chine.

Avertissement : Risque d'étouffement! Ce produit n'est pas conçu pour des enfants de moins de 3 ans.
Aide et soutien

Si vous avez des problèmes avec des composantes de votre jeu, communiquez avec notre équipe de soutien à l'adresse suivante :
support@vesuviimedia.com

Dans votre courriel, assurez-vous d'inclure des photos de votre jeu et vos coordonnées complètes au cas où nous aurions besoin de vous envoyer une pièce manquante ou endommagée.

Composantes



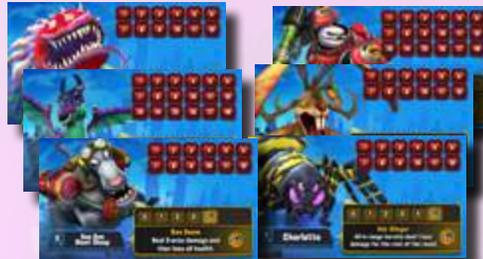
6 monstres



5 cartes Mission
mystère



5 cartes Renforts



6 plateaux de joueur
recto verso



4 jetons Énergie



4 jetons Trousse de
premiers soins

Obstacles améliorés



4 générateurs de
champs d'énergie*



4 hélicoptères à
énergie*



4 chars d'assaut*



4 blocages routiers*

* Utilisez ces jetons pour remplacer les jetons
de carton correspondants du jeu de base.

Nouveaux monstres

L'extension Rampage de MonstroCity présente 6 nouveaux monstres pour votre équipe de monstres. Chaque monstre a sa propre figurine en plastique et son propre plateau de jeu qui présente sa capacité spéciale Rage et son attribut du mode amélioré.

MISTY

Sortie des brumes du passé, Misty est un ancien dragon qui commande les éléments de l'air et de l'eau pour protéger ses alliés!

Capacité spéciale : Brume de velours - Tous les monstres à moins de 2 espaces de Misty, y compris Misty elle-même, augmentent leur piste de santé de 12.

Attribut du mode amélioré : Vol - Misty peut voler ou se déplacer au-dessus de bâtiments, d'obstacles ou d'autres monstres, mais ne peut pas terminer son déplacement sur ceux-ci.



PFC PANDA

Pugnace panda en armure assistée, PFC Panda emploie une technologie de pointe pour déclencher des feux d'artifice spectaculaires et explosifs qui sèment le chaos partout où il va!

Capacité spéciale : Bombe incendiaire festive - Enlever X voitures de police du plateau de jeu.

Attribut du mode amélioré : Lourd - PFC Panda est immunisé aux attaques qui auraient normalement pour effet de le repousser.



JACK A. LOPE

Créature mesquine et effrayante, Jack est doté de réflexes rapides comme l'éclair et d'une méchanceté légendaire. Jack peut détruire des ennemis d'un seul coup d'oreille, et il peut creuser plus vite que le métro le plus rapide pour créer un tunnel sous la ville, avant de refaire surface en semant la destruction autour de lui.

Capacité spéciale : Problème souterrain - Lorsque cette capacité est activée, vous retirez Jack du plateau de jeu, puis vous le faites réapparaître immédiatement dans n'importe quel espace inoccupé, en infligeant 1 point de dégâts à tout ce qui se trouve dans sa zone.

Attribut du mode amélioré : Rapide - Jack est immunisé aux attaques de gel.



VENUS McFLY

Vénus libère des boules de spores toxiques pour attaquer ses ennemis à distance. Elle est également capable de déclencher un barrage d'épines acérées comme des rasoirs, qui jaillissent du sol et endommagent tout sur leur passage.

Capacité spéciale : Frappe épineuse - Les épines de Vénus peuvent traverser jusqu'à 4 cases en ligne droite, infligeant 2 points de dégâts à tout ce qui se trouve sur leur trajectoire (sauf les monstres volants).

Attribut du mode amélioré : Balistique - Venus McFly peut infliger des dégâts à des cibles situées jusqu'à 2 espaces en ligne droite.

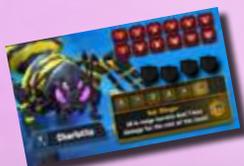


CHARLOTTE

Charlotte a rampé hors de la jungle la plus profonde pour devenir le pire cauchemar de la ville. Elle attend habituellement dans le noir pour capturer des proies imprudentes, mais lorsqu'elle part à la chasse, personne n'est en sécurité. Charlotte perce les bâtiments avec ses crocs aiguisés comme des lames de rasoir et désarme les défenses d'une ville pendant un court instant avec ses toiles collantes.

Capacité spéciale : Tisseuse de toiles - Toutes les tourelles à portée de Charlotte infligent 1 point de dégâts en moins pour le reste de la ronde.

Attribut du mode amélioré : Sens d'araignée - Charlotte peut sentir le danger et ainsi éviter complètement la police! Elle est immunisée aux dégâts causés par la résolution des dés de la police.



BAA BAA BLAST SHEEP

Complètement hors de contrôle, Baa Baa Blast Sheep passe la plupart de son temps à sauter dans tous les sens et à donner des coups de sabot dans les bâtiments, jusqu'à ce qu'on lui donne une cible pour qu'il déclenche une véritable vague de destruction!

Capacité spéciale : Baa Boom - Cette capacité crée une explosion duveteuse dévastatrice qui inflige 3 points de dégâts. Baa Baa Blast Sheep est immédiatement submergé!

Attribut du mode amélioré : Kamikaze - Si Baa Baa Blast Sheep est submergé par tout autre moyen que l'utilisation de sa compétence spéciale, il inflige 4 points de dégâts avant d'être retiré du plateau de jeu.

Attribut du mode amélioré : Concentration - Pendant la Phase de ravages, vous devez résoudre tous les dés de combat à titre de dés de rage, ou de manière à déplacer Baa Baa Blast Sheep. De plus, vous ne pouvez pas utiliser les dés d'énergie pour infliger des dégâts.



Mode scénario

L'extension Rampage de MonstroCity présente également une nouvelle façon de jouer et de nouveaux défis.

Au lieu d'aménager la ville de manière aléatoire, et en suivant les règles habituelles du jeu, chaque scénario vient avec une configuration de jeu prédéfinie, et des variations particulières des règles pour rendre les choses encore plus intéressantes.

Pour jouer au jeu dans ce mode, avant de préparer la partie, vous devez choisir l'un des 4 scénarios disponibles dans le présent livre de règles : Récupérer l'ADN des monstres, La formule mystère, À la rescousse de Maddie Newton, La fin du règne de terreur du Dr Spotnik.

Chaque scénario comporte un objectif différent que vous devez atteindre, et une configuration de jeu très spécifique. Vous devez configurer le jeu en suivant toutes les règles du jeu normal, à l'exception de celles qui concernent l'emplacement des bâtiments dans la ville (étape 10 des règles de configuration du jeu dans le livre de règles de base). Au lieu de cela, vous suivez les instructions de la section « Mise en place additionnelle » de chaque scénario.

En plus d'une configuration différente, chaque scénario vient avec un certain nombre de règles supplémentaires qui modifient le déroulement du jeu. Chaque fois qu'il y a conflit entre une règle de scénario et une règle du jeu de base, la règle du scénario l'emporte toujours.

Enfin, les conditions gagnantes et la façon dont vous remportez la victoire à 3 étoiles sont différentes pour chaque scénario. Vous ne gagnez plus d'étoiles selon les règles de base, mais vous suivez les objectifs particuliers décrits dans la section correspondante du scénario.

- 
1. Titre du scénario
 2. Carte de la ville
 3. Objectif du scénario
 4. Mise en place additionnelle
 5. Règles additionnelles
 6. Objectifs de fin de la partie



1 Retrieve Monster DNA

"Dr Spotnik is conducting some research in his secret laboratory. He needs to retrieve his DNA and escape the city so that we can send it to our arsenal!"

Goal

3 Retrieve the DNA to locate the DNA Laboratory (either normally, or via a special building in the city). Complete the scenario objectives. Once you've done this, you may leave the DNA Laboratory of the laboratory, return the DNA and escape the city.

Additional Game Setup

Place the city according to the map. Place DNA Laboratory and then half of the monster city block, then the Helicopter Base from the event deck and shuffle the rest of the cards. Put 4 monster cards from the Mystery deck, and the "DNA" Mystery card in front of the monster city block. Shuffle the new Mystery deck, and return the rest of the starting cards to the box.

Game End

Stars are earned based on completed objectives:

- ★ If you found DNA and you escaped!
- ★ If all Monsters have escaped and DNA was left!
- ★ If you managed to find DNA of Monsters from monster deck and then half of city from the rest of Board!

5

The DNA Laboratory is immune to damage. When you destroy 25 Monster buildings, the power of the city goes down. Put the event Helicopter into play. Then use the DNA Laboratory to escape the city.

Remember you destroy a Helicopter Base and receive the top card from the Mystery Deck. You destroy the DNA Laboratory and receive the top card from the Mystery Deck. When you do, until the end of the game, turns are left in damage.

To escape the city, a player has to have the DNA Mystery card. There should be no more than 2 cards in the city, and that monster needs to reach any remaining card on the board.

Récupérer l'ADN des monstres

«Le Dr Spotnik crée un nouveau monstre dans son laboratoire secret. Nous devons récupérer son ADN et nous échapper de la ville pour pouvoir l'ajouter à notre arsenal! »

Objectif

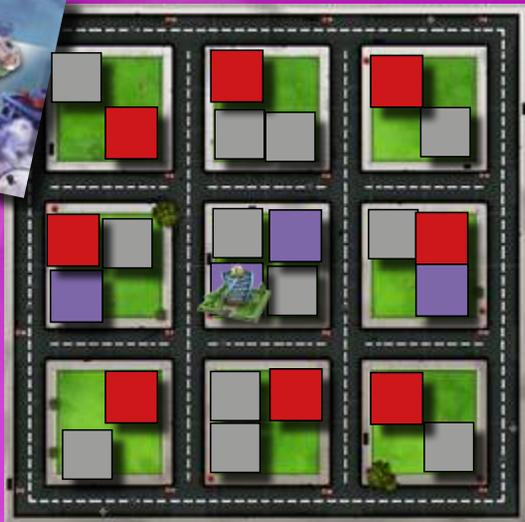
Nous savons que l'ADN se trouve dans le laboratoire. Malheureusement, nous ne pouvons pas détruire le labo. Pour récupérer l'ADN, il faut couper l'alimentation électrique de la ville et forcer le Dr Spotnik à activer le système d'évacuation d'urgence. Une fois l'électricité coupée, vous pourrez frapper le laboratoire d'ADN ou les hélicoptères, récupérer l'ADN et fuir la ville.

Mise en place additionnelle

- Configurez la ville en fonction de la carte. Placez le laboratoire d'ADN et l'hôtel de ville au centre de la ville.
- Retirez l'événement Hélicoptères de la pioche et mélangez le reste des cartes.
- Prenez X cartes au hasard dans la pioche de cartes Mystère, et ajoutez-y la carte Mystère « ADN » pour créer la pioche de cartes Mystère pour cette partie. Mélangez la nouvelle pioche de cartes Mystère et remettez le reste des cartes Mystère dans la boîte.

Règles additionnelles

- Le laboratoire d'ADN est immunisé contre les dommages. Quand vous détruisez 2 bâtiments communs, l'alimentation électrique de la ville diminue. Mettez l'événement Hélicoptères en jeu - à partir de maintenant, le laboratoire d'ADN peut être endommagé normalement. Si vous détruisez le laboratoire d'ADN, tirez et résolvez la carte supérieure de la pioche de cartes Mystère.
- À partir de maintenant et jusqu'à la fin de la partie, les tourelles infligent +1 dégâts.
- Chaque fois qu'un monstre meurt, il réapparaît sur l'espace central de la ville.
- Chaque fois que vous détruisez un Hélicoptère, tirez et résolvez la carte supérieure de la pioche de cartes Mystère.
- Si vous détruisez le laboratoire d'ADN, tirez et résolvez la carte supérieure de la pioche de cartes Mystère.
- Pour s'échapper de la ville, un joueur doit avoir pioché la carte Mystère ADN, il ne doit pas y avoir de générateurs de champ de force en jeu, et son monstre doit atteindre n'importe quelle zone d'apparition sur le plateau.



Fin de la partie

Vous obtenez des étoiles en fonction des objectifs atteints.

- ★ Si vous avez trouvé l'ADN et que vous vous êtes échappés.
- ★ Si tous vos monstres se sont échappés et si vous avez détruit l'hôtel de ville.
- ★ Si vous avez réussi à trouver l'ADN, si tous vos monstres se sont échappés et si vous avez détruit l'hôtel de ville avant la fin de la 4e ronde

La formule mystère

« Le Dr Spotnik a répandu dans la ville une formule spéciale qui rend la population enragée! Vous devez faire appel à vos monstres pour attaquer la ville du Dr Spotnik, trouver et voler la formule et échapper aux pièges et aux défenses de la ville! La formule est divisée en 2 parties et nous ne savons pas où Spotnik les a cachées. »



Objectif

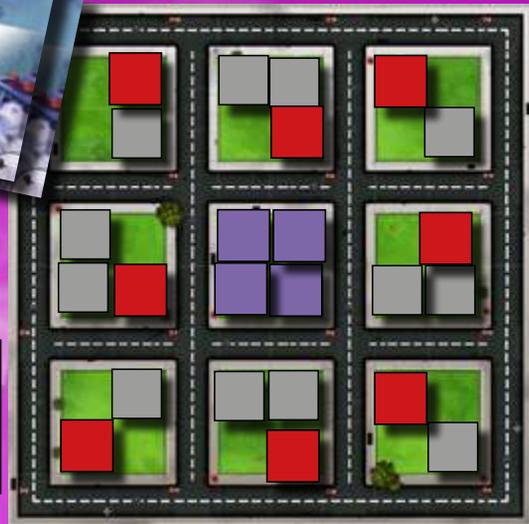
Vous devez découvrir les 2 parties de la formule mystère du Dr Spotnik et vous échapper de la ville.

Mise en place additionnelle

- Configurez la ville en fonction de la carte.
- Retirez les « Générateurs de champs de force » de la pioche des cartes Événement et mélangez le reste des cartes.
- Ajoutez les 2 cartes Formule mystère dans la pioche de cartes Mystère (il doit y avoir 8 cartes au total).

Règles additionnelles

- Chaque fois que vous détruisez un bâtiment spécial, piochez et résolvez 2 cartes de la pioche des cartes Mystère.
- Si les deux cartes Formule mystère sont révélées, mettez en jeu l'événement « Générateurs de champ de force ». Tant qu'un générateur de champ de force est en jeu, les règles suivantes s'appliquent :
 - Vous ne pouvez pas fuir la ville.
 - Chaque fois que vous mourez, vous réapparaîsez sur la zone centrale de la ville.
- Pour que les monstres puissent s'échapper de la ville, tous les générateurs de champ de force doivent être détruits et le(s) joueur(s) qui porte(nt) la (les) carte(s) Formule mystère doivent être de retour sur un emplacement d'apparition sur le plateau de la ville.



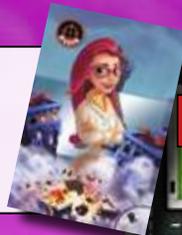
Fin de la partie

Vous obtenez des étoiles en fonction des objectifs atteints.

- ★ Si vous avez récupéré les deux parties de la formule mystère et si vous vous êtes échappé de la ville;
- ★ Si vous avez détruit l'hôtel de ville;
- ★ Si vous avez réussi à vous échapper de la ville et à détruire l'hôtel de ville avant la fin de la 4e ronde.

À la rescousse de Maddie Newton

« Le Dr Spotnik a découvert le génie de Maddie et l'a enlevée! Son plan diabolique est de la forcer à travailler dans son labo sur des expériences maléfiques. Vous devez la récupérer et fuir la ville avant qu'on ne la perde à jamais. »



Objectif

Nous savons que Maddie Newton a été transférée en ville et cachée dans un char d'assaut pour assurer une protection maximale. Nous devons forcer le Dr Spotnik à utiliser les chars d'assaut contre nous pour trouver Maddie Newton et fuir la ville.

Mise en place additionnelle

- Configurez la ville en fonction de la carte. Placez le commissariat de police et l'hôtel de ville dans la zone centrale.
- Retirez la « Garde nationale » de la pioche de cartes Événement et mélangez le reste des cartes.
- Tirez X cartes au hasard dans la pioche des cartes Mystère et ajoutez-y la carte Mystère « Maddie Newton » pour créer la pioche de cartes Mystère pour cette partie. Mélangez la nouvelle pioche de cartes Mystère et remettez le reste des cartes Mystère dans la boîte.

Règles additionnelles

- Lorsque vous détruisez l'hôtel de ville, mettez en jeu l'événement « Garde nationale ».
- Chaque fois que vous détruisez un char d'assaut, piochez et résolvez la carte supérieure de la pioche des cartes Mystère.
- Si vous détruisez le commissariat de police, tirez la carte supérieure de la pioche des cartes Mystère et résolvez-la. Ensuite, placez TOUTES les voitures de police du plateau de la police sur le plateau de la ville.
- Pour s'échapper de la ville, un joueur doit avoir la carte Mystère Maddie Newton, il ne doit pas y avoir de générateurs de champ de force en jeu, et son monstre doit atteindre n'importe quel emplacement d'apparition sur le plateau.



Fin de la partie

Vous obtenez des étoiles en fonction des objectifs atteints.



Si vous avez trouvé Maddie Newton et si vous vous êtes échappé de la ville;



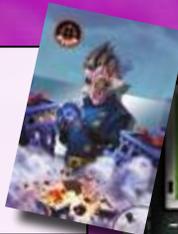
Si vous avez détruit des bâtiments spéciaux;



Si vous avez réussi à trouver Maddie, à vous échapper de la ville et à détruire tous les bâtiments spéciaux avant la fin de la 4e ronde

La fin du règne de terreur du Dr Spotnik

« C'est notre chance! Nous avons réussi à coincer le Dr Spotnik et nous avons enfin une vraie chance de provoquer sa chute. Il se défend avec tout ce qu'il a, mais notre équipe de monstres ne reculera pas. Nous allons le trouver et l'arrêter pour qu'il puisse enfin faire face à la justice! »



Objectif

Vous devez trouver où le Dr Spotnik est caché, l'arrêter et l'escorter hors de la ville.

Mise en place additionnelle

- Configurez la ville en fonction de la carte.
- Mettre en jeu les événements : hélicoptères à énergie, garde nationale et émeutes.
- Aucun événement ne survient pendant la Phase de nettoyage.
- Ajoutez la carte Mystère Dr Spotnik dans la pioche des cartes Mystère (il doit y avoir 7 cartes au total).

Règles additionnelles

- Chaque fois que vous détruisez un bâtiment spécial, tirez et résolvez 2 cartes de la pioche Mystère. Si vous détruisez le commissariat de police, mettez toutes les voitures de police en jeu.
- Si le Dr Spotnik est révélé, mettez en jeu l'événement « Générateurs de champs de force ». Tant qu'un générateur de champ de force est en jeu, les règles suivantes s'appliquent :
 - Vous ne pouvez pas fuir la ville.
 - Chaque fois que vous mourez, vous réapparaîsez sur la zone centrale de la ville.
- Pour que les monstres puissent s'échapper de la ville, tous les générateurs de champ de force doivent être détruits et le joueur qui a obtenu la carte Dr Spotnik doit revenir sur un emplacement d'apparition sur le plateau de jeu.



Fin de la partie

Vous obtenez des étoiles en fonction des objectifs atteints.



Si vous vous êtes enfuis de la ville;



Si vous avez détruit tous les chars d'assaut et tous les hélicoptères;



Si vous avez détruit tous les bâtiments spéciaux.

Nouvelles cartes Renforts

L'extension Rampage comprend 5 nouvelles cartes Renforts. Vous pouvez les mélanger avec les autres cartes Renforts pendant la mise en place du Jeu. La plupart de ces cartes sont très simples à utiliser, mais nous aimerions donner quelques informations supplémentaires sur trois d'entre elles.

Vous jouez cette carte pendant la Phase d'apparition. Lorsque vous le faites, augmentez la minuterie de cette ronde de 10 secondes. Si vous jouez en mode tour à tour, vous lancez un ensemble de dés supplémentaire pour cette ronde (un total de 7 ensembles de dés au lieu de 6).

Temps additionnel



Équipement médical



Lorsque vous jouez cette carte, placez les jetons Trousse de premiers soins dans les positions appropriées. Quand un monstre entre dans un espace contenant un jeton Trousse de premiers soins, défaussez ce jeton et augmentez la santé du monstre de 6.

Lorsque vous jouez cette carte, placez les jetons d'énergie dans les positions appropriées. Quand un monstre entre dans un espace contenant un jeton Énergie, défaussez ce jeton et augmentez la rage du monstre à son maximum.

Regain d'énergie

