

Constantine Kevorque's

MONSTROCITY

RAMPAGE EXPANSION



Sommario



Riconoscimenti 2
Componenti 3
Nuovi Mostri 4
Modalità Scenario 7

Riconoscimenti

Ideazione: Constantine Kevorque
Sviluppo: Anastasios Grigoriadis
Ambientazione e Storia: AlphaDog Games
Impaginazione: Luis Brüh
Editor: Richard Neale
Traduttore: Fabio Piovesan

Un ringraziamento speciale ai nostri playtester:

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

Copyright
©2019 Vesuvius Media Ltd,

38 Pioneer Ave, Halifax, Nova Scotia, B3M 1W8, Canada. Tutti i diritti riservati.
Prodotto in Cina.

Attenzione: Pericolo di soffocamento! Non adatto ai bambini al di sotto dei 3 anni.

Aiuto e Supporto
Se avete problemi con i componenti del gioco, contattate il nostro team di supporto al seguente indirizzo mail:
support@vesuviusmedia.com

Nella vostra e-mail, assicuratevi di includere le foto del vostro gioco e le informazioni complete per la spedizione, nel caso dovessimo inviare un componente mancante/danneggiato.

Componenti



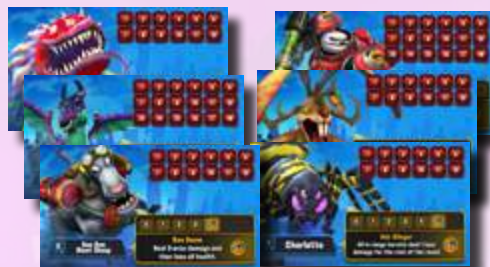
6 Mostri



5 Carte Mistero della Missione



5 Carte Rinforzi



6 Plance Giocatore Fronte/Retro



4 Gettoni Energia



4 Gettoni MedKit

Ostacoli Migliorati



4 Generatori di Campi di Forza*



4 Elicotteri a Energia*



4 Carri Armati*



4 Blocchi Stradali*

(*) Utilizzate questi elementi per sostituire i relativi gettoni del gioco base.

Nuovi Mostri

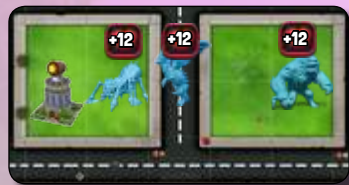
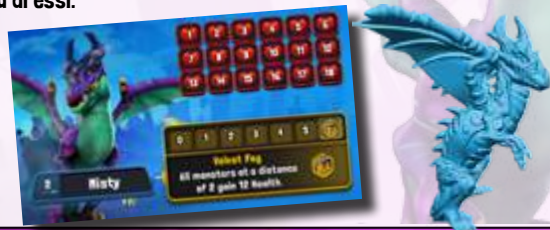
L'espansione **MonstroCity: Rampage** introduce **6** nuovi mostri per le vostre formazioni di squadre di mostri. Ciascun mostro ha la propria miniatura in plastica e Plancia Giocatore, che presenta la sua abilità speciale della Rabbia e il suo attributo della Modalità Potenziata.

MISTY

Misty è una dragonessa misteriosa e antica, che comanda gli elementi dell'aria e dell'acqua per proteggere i suoi alleati!

Abilità Speciale: Velvet Fog - Tutti i mostri entro 2 spazi da Misty, compresa la stessa Misty, aumentano il loro Tracciato Salute di 12.

Attributo della Modalità Potenziata: Flying - Misty può volare o spostarsi sopra Edifici, Ostacoli o altri mostri, ma non può terminare il suo movimento su di essi.

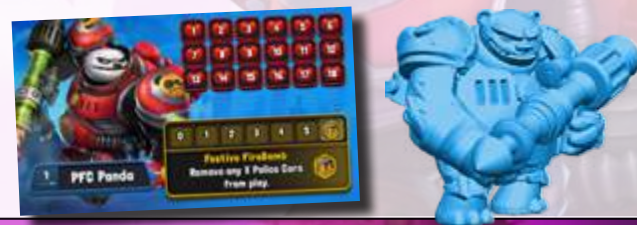


PFC PANDA

PFC Panda è combattivo e con un'armatura potente: usa la tecnologia più avanzata per far brillare spettacolari ed esplosivi fuochi d'artificio, per causare scompiglio ovunque vada!

Abilità Speciale: Festive Firebomb - Rimuovete X Autopattuglie dal Tabellone.

Attributo della Modalità Potenziata: Heavy - PFC Panda è immune agli attacchi Allontanamento.



JACK A. LOPE

Jack è un roditore brutto e spaventoso, con riflessi fulminei e una vena di cattiveria larga un miglio. Jack può distruggere i nemici con un solo colpo delle sue orecchie flosce e può scavare un tunnel sotto la città più velocemente del treno più veloce della metropolitana, prima di riemergere in un attacco d'area.

Abilità Speciale: Tunnel Trouble - Quando questa abilità si attiva, rimuovete Jack dal Tabellone e rigeneratelo subito in un qualunque spazio non occupato, infliggendo 1 punto di Danno a tutto ciò che si trova nell'area della sua nuova posizione.

Attributo della Modalità Potenziata: Fast - Jack è immune agli attacchi Congelamento.



VENUS McFLY

Venus rilascia sfere di spore tossiche per attaccare i suoi nemici a distanza. È pure capace di scatenare una raffica di spine affilate come rasoi, che spuntano da terra e danneggiano tutto ciò che si trova sul loro cammino.

Abilità Speciale: Thorn Strike - Le spine di Venus viaggiano fino a 4 spazi in linea retta, infliggendo 2 punti di danno a tutto ciò che si trova sul loro cammino (esclusi i mostri Flying).

Attributo della Modalità Potenziata: Ballistic - Venus McFly può infliggere danni a bersagli che si trovano fino a 2 spazi di distanza in linea retta.



CHARLOTTE

Charlotte è strisciata fuori dalla giungla più profonda per diventare il peggior incubo della città. Di solito aspetta al buio per catturare le prede incaute, ma quando va a caccia, nessuno è al sicuro. Charlotte punge gli Edifici con le sue zanne affilate come rasoi e disarma le difese di una città per un breve periodo con le sue ragnatele appiccicose.

Abilità Speciale: Web Slinger - Tutte le Torrette a portata di Charlotte infliggono 1 danno in meno per il resto del round.

Attributo della Modalità Potenziata: Spider Sense - Charlotte può percepire il pericolo e come tale può evitare completamente la Polizia! È immune ai danni derivanti dalla risoluzione dei dadi Polizia.



BAA BAA BLAST SHEEP

Baa Baa Blast Sheep è completamente fuori di testa e passa la maggior parte del suo tempo saltellando in giro, scalciando contro gli Edifici, finché non gli viene dato un bersaglio su cui scatenare una vera e propria distruzione!

Abilità Speciale: Baa Boom - Provoca un'esplosione soffice e devastante che infligge 3 punti di danno d'area. Baa Baa Blast Sheep è sopraffatto immediatamente!

Attributo della Modalità Potenziata: Kamikaze - Se Baa Baa Blast Sheep è sopraffatto in qualsiasi altro modo che non sia l'uso della sua abilità speciale, infligge 4 punti di danno d'area prima di essere rimosso dal Tabellone.

Attributo della Modalità Potenziata: Focused - Durante la Fase Furia, dovete risolvere tutti i dadi Combattimento come dadi Rabbia o per muovere Baa Baa Blast Sheep. Inoltre, non potete usare i dadi Energia per infliggere danni.



Modalità Scenario

L'espansione MonstroCity: Rampage introduce anche un nuovo e più impegnativo modo di giocare.

Invece di preparare la città casualmente e seguendo le solite regole del gioco, ogni scenario viene fornito con una preparazione predefinita e specifiche variazioni alle regole per rendere le cose più eccitanti.

Per giocare in questa modalità, prima di preparare la partita dovete scegliere uno dei 4 scenari disponibili in questo regolamento: Recuperate il DNA del Mostro, Formula Misteriosa, Salvate Maddie Newton, La Caduta del Dr. Spotnik.

Ogni scenario ha un obiettivo diverso da raggiungere e una preparazione molto specifica. Dovete preparare la partita seguendo tutte le regole del gioco normale, tranne quelle che riguardano il piazzamento degli Edifici in città (Passaggio 10 delle regole di preparazione della partita nel regolamento base). Seguite invece le istruzioni della sezione "Preparazione Aggiuntiva" di ogni scenario.

Oltre a una preparazione differente, ogni scenario viene fornito con una certa serie di regole extra che cambiano il gameplay. Ogni volta che c'è un conflitto tra una regola di scenario e una regola di gioco base, la regola dello scenario prevale sempre.

Infine, ma non meno importante, le condizioni di vittoria e la maniera in cui si ottengono le 3 Stelle Vittoria sono diverse per ogni scenario. Non ottenete più Stelle secondo le regole base, bensì seguite gli obiettivi specifici descritti nella relativa sezione dello scenario.

1. Titolo dello Scenario
2. Mappa di Preparazione della Città
3. Obiettivo dello Scenario
4. Preparazione Aggiuntiva
5. Regole Extra
6. Obiettivi di Fine Partita

1 Retrieve Monster DNA

"Dr. Spotnik is awaiting a new monster in his secret laboratory. He needs to retrieve it's DNA and escape the city so that we can add it to our arsenal!"

Goal

3 Before that the DNA is inside the DNA Laboratory (color:purple), we cannot starting it. When he retrieves the DNA you need to take them the city to power and force Dr. Spotnik abandons the power-gate, conventional systems (Don't forget to close you may left the DNA Laboratory of the Nefarious, returns the DNA and escape the city)

Additional Game Setup

4 Map the city according to map. Place DNA Laboratory and Town Hall at the center city block, leave the Nefarious Escort from the exact deck and shuffle the rest of the cards. Put 4 random cards from the Nefarious deck, add the "DNA" Nefarious card to them to create a Nefarious deck for this game. Shuffle the new Nefarious deck, and return the rest of the starting cards to the box.

Extra Rules

The DNA Laboratory is immune to damage. When you destroy 25 Concrete Buildings, the power of the city goes down. Put the event Nefarious into play. From now on the DNA Laboratory can be damaged normally.

5 Whenever you destroy a Nefarious Zone and reveals the top card from the Nefarious Deck. When destroying the DNA Laboratory zone and reveals the top card from the Nefarious deck, turn over on, until the end of the game, reveals another ally damage.

To escape the city a player has to have the DNA Nefarious card. There should be no Area Plot (Concrete) in play and that monster needs to reach any randomly card on the board.

Game End

Stars are earned based on completed objectives

- ★ if you found DNA and you escaped!
- ★ if all Monsters have increased and destroyed their hall
- ★ if you managed to find DNA of Monsters from concrete buildings in Town Hall before the end of Round 5.

6

Recuperate il DNA del Mostro

"Il Dr. Spotnik sta creando un nuovo mostro nel suo laboratorio segreto. Dobbiamo recuperare il suo DNA e fuggire dalla città per aggiungerlo al nostro arsenale!"

Obiettivo

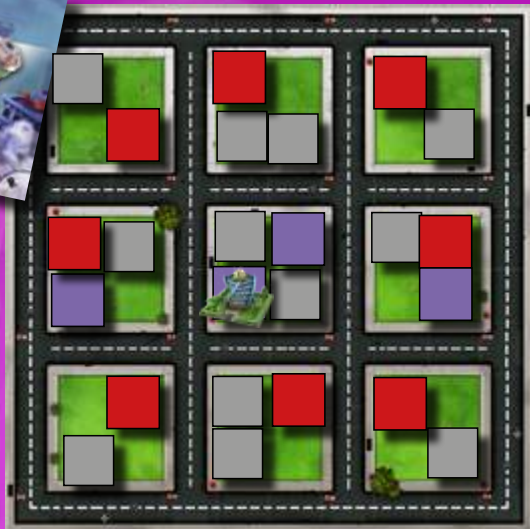
Sappiamo che il DNA è all'interno del Laboratorio del DNA. Purtroppo non possiamo distruggerlo. Per recuperare il DNA dovete tagliare la corrente alla città e costringere il Dr. Spotnik ad attivare il sistema di evacuazione d'emergenza. Una volta spenta la corrente potete colpire il Laboratorio del DNA o gli Elicotteri, recuperare il DNA e fuggire dalla città.

Preparazione Aggiuntiva

- Preparate la città secondo la mappa. Piazzate il Laboratorio del DNA e il Municipio nell'isolato centrale della città.
- Rimuovete l'Evento Helicopters dal mazzo Eventi e mescolate il resto delle carte.
- Pescate X carte a caso dal mazzo Misteri, aggiungete a esse la carta Mistero "DNA" per creare il mazzo Misteri di questa partita. Mescolate il nuovo mazzo Misteri e rimettete il resto delle carte Mistero nella scatola.

Regole Extra

- Il Laboratorio del DNA è immune ai danni. Quando distruggete 2X Edifici Comuni, tagliate la corrente alla città. Mettete in gioco l'Evento Helicopters: d'ora in avanti il Laboratorio del DNA può essere danneggiato normalmente.
- Se distruggete il Laboratorio del DNA pescate e risolvete la carta in cima al mazzo Misteri.
 - D'ora in avanti, fino alla fine della partita, le Torrette infliggono +1 Danno.
 - Ogni volta che morite, rigeneratevi intorno all'isolato centrale della città.
- Ogni volta che distruggete un Elicottero pescate e risolvete la carta in cima al mazzo Misteri.
- Se distruggete il Laboratorio del DNA pescate e risolvete la carta in cima al mazzo Misteri.
- Per fuggire dalla città, un giocatore deve avere la Carta Mistero DNA, non devono esserci Generatori di Campo di Forza in gioco e il suo mostro deve raggiungere un qualunque punto di generazione del Tabellone.



Fine della Partita

Le Stelle si guadagnano in base agli obiettivi raggiunti.

- ★ Se avete trovato il DNA e siete scappati.
- ★ Se tutti i Mostri sono scappati e hanno distrutto il Municipio.
- ★ Se siete riusciti a trovare il DNA, tutti i Mostri sono scappati e hanno distrutto il Municipio prima del termine del quarto round.

Formula Misteriosa

"Il Dr. Spotnik ha gassato la città con una Formula Speciale che fa infuriare la gente! Dovete usare i vostri mostri e attaccare la città del Dr. Spotnik, trovare e rubare la Formula e sfuggire ai suoi trucchi difensivi! La Formula è divisa in 2 parti e non siamo sicuri di dove l'abbia nascosta."



Obiettivo

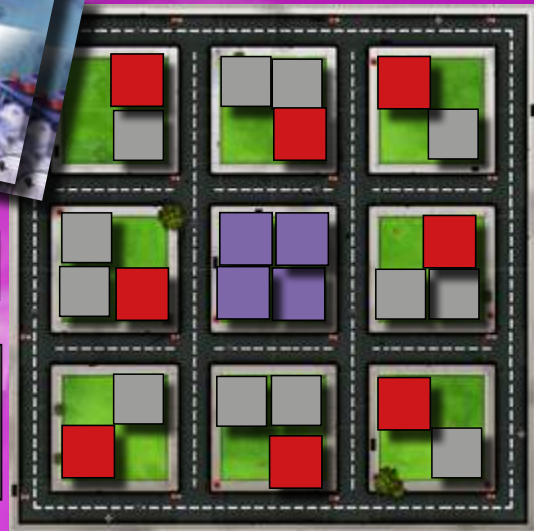
Dovete scoprire le 2 parti della Formula Misteriosa del Dr. Spotnik e fuggire dalla città.

Preparazione Aggiuntiva

- Preparate la città secondo la mappa.
- Rimuovete i "Force Field Generators" dal mazzo Eventi e mescolate il resto delle carte.
- Aggiungete le 2 Carte Mystery Formula al mazzo Misteri (ci devono essere 8 carte in totale).

Regole Extra

- Ogni volta che distruggete un Edificio Speciale pescate e risolvete 2 carte dal mazzo Misteri.
 - Se entrambe le carte Mystery Formula vengono rivelate, mettete in gioco l'evento "Force Field Generators".
- Finché c'è in gioco un Generatore di Campo di Forza, valgono le seguenti regole:
- non potete fuggire dalla città;
 - ogni volta che morite, vi rigenerate intorno all'isolato centrale della città.
- Per fuggire dalla città, tutti i Generatori di Campo di Forza devono essere distrutti e i giocatori che possiedono le carte Mystery Formula devono tornare su un qualunque punto di generazione del Tabellone.



Fine della Partita

Le Stelle si guadagnano in base agli obiettivi raggiunti.



Se avete recuperato entrambe le parti della Formula Misteriosa e siete scappati dalla città.



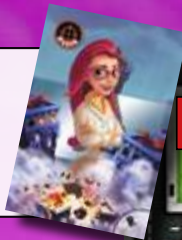
Se avete distrutto il Municipio.



Se siete riusciti a fuggire dalla città e a distruggere il Municipio prima del termine del quarto round.

Salvate Maddie Newton

"Il Dr. Spotnik ha scoperto il genio di Maddie e l'ha rapita! Il suo piano malvagio è quello di costringerla a lavorare nel suo laboratorio su Esperimenti maligni. Dovete recuperarla e fuggire dalla città prima di perderla per sempre."



Obiettivo

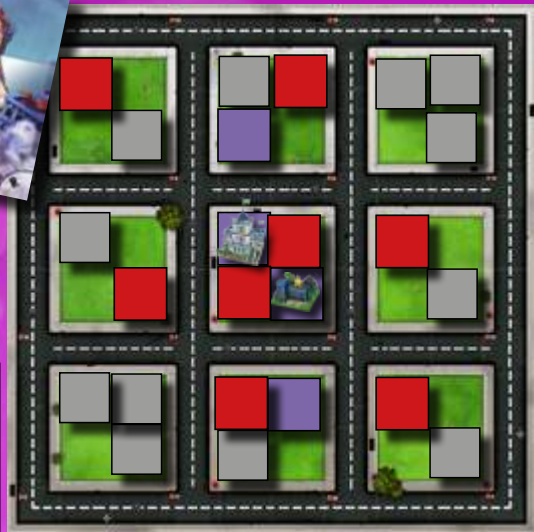
Sappiamo che Maddie Newton viene trasferita in città all'interno di carri armati per avere massima protezione. Dobbiamo costringere il Dr. Spotnik a usare i carri armati contro di noi per trovare Maddie Newton e fuggire dalla città.

Preparazione Aggiuntiva

- Preparate la città secondo la mappa. Piazzate la Stazione di Polizia e il Municipio nell'isolato centrale.
- Rimuovete "National Guard" dal mazzo Eventi e mescolate il resto delle carte.
- Pescate X carte a caso dal mazzo Misteri, aggiungete la carta Mistero "Maddie Newton" per creare il mazzo Misteri di questa partita. Mescolate il nuovo mazzo Misteri e rimettete il resto delle carte Mistero nella scatola.

Regole Extra

- Quando distruggete il Municipio, mettete in gioco l'evento "National Guard".
- Ogni volta che distruggete un Carro Armato pescate e risolvete la carta in cima al mazzo Misteri.
- Se distruggete la Stazione di Polizia, pescate e risolvete la carta in cima al mazzo Misteri. Poi mettete TUTTE le Autopattuglie dalla Plancia Polizia al Tabellone.
- Per fuggire dalla città, un giocatore deve avere la carta Mistero Maddie Newton, non devono esserci Generatori di Campo di Forza in gioco e il suo mostro deve raggiungere un qualunque punto di generazione del Tabellone.



Fine della Partita

Le Stelle si guadagnano in base agli obiettivi raggiunti.



Se avete trovato Maddie Newton e siete fuggiti dalla città.



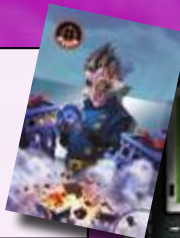
Se avete distrutto tutti gli Edifici Speciali.



Se siete riusciti a trovare Maddie, fuggire dalla città e distruggere tutti gli Edifici Speciali prima del termine del quarto round.

La Caduta del Dr. Spotnik

"Questa è la nostra occasione! Siamo riusciti a mettere all'angolo il Dr. Spotnik e finalmente abbiamo una concreta possibilità di abatterlo. Sta resistendo con tutto quello che ha, ma la nostra squadra di mostri non batterà ciglio. Noi lo troveremo e lo preleveremo, in modo che possa infine affrontare la giustizia!"



Obiettivo

Dovete scoprire dove si nasconde il Dr. Spotnik, arrestarlo e scortarlo fuori dalla città.

Preparazione Aggiuntiva

- Preparate la città secondo la mappa.
- Mettete in gioco gli eventi: Energy Choppers, National Guard e Riots.
- Non si generano Eventi durante la fase Riordino.
- Aggiungete la carta Mistero Dr. Spotnik nel mazzo Misteri (devono esserci 7 carte in totale).

Regole Extra

- Ogni volta che distruggete un Edificio Speciale pescate e risolvete 2 carte dal mazzo Misteri. Se avete distrutto la Stazione di Polizia, mettete in gioco tutte le Autopattuglie.
 - Se il Dr. Spotnik viene rivelato, mettete in gioco l'evento "Force Field Generators".
- Finché esiste un Generatore di Campo di Forza in gioco, valgono le seguenti regole:**
- non potete fuggire dalla città;
 - ogni volta che morite, vi rigenerate intorno all'isolato centrale della città.
- Per fuggire dalla città, tutti i Generatori di Campo di Forza devono essere distrutti e il giocatore che ha la carta Dr. Spotnik deve ritornare su un qualunque punto di generazione del Tabellone.



Fine della Partita

Le Stelle si guadagnano in base agli obiettivi raggiunti.



Se siete scappati dalla città.



Se avete distrutto tutti i Carri Armati e gli Elicotteri.



Se avete distrutto tutti gli Edifici Speciali.

Nuove Carte Rinforzi

La Rampage Expansion introduce 5 nuove Carte Rinforzi. Potete mescolarle insieme al resto delle carte Rinforzi durante la preparazione. La maggior parte di esse sono autoesplicative, ma vorremmo dare qualche informazione in più su tre di esse.

Giocate questa carta durante la Fase Generazione. Quando lo fate, aumentate il timer per quel round di 10 secondi. Se giocate in Modalità a Turni, tirate un set extra per quel round (un totale di 7 set invece di 6).

Extra Time



Med Supplies



Quando giocate questa carta, generate i gettoni MedKit nelle relative posizioni. Quando un mastro entra in uno spazio con un gettone MedKit, scartate quel gettone e aumentate la Salute del mastro di 6.

Quando giocate questa carta, generate i gettoni Energia nelle relative posizioni. Quando un mastro entra in uno spazio con un gettone Energia, scartate quel gettone e aumentate la Rabbia del mastro al massimo.

Energy Boost

