

Constantine Kevorque's

MONSTROCITY

RAMPAGE EXPANSION



Inhoudsopgave



Credits 2
Spelmateriaal 3
Nieuwe monsters 4
Scenariomodus 7

Credits

Spelontwerp: Constantine Kevorque
Spelontwikkeling: Anastasios Grigoriadis
Fictieve wereld en achtergrondinformatie: AlphaDog Games
Lay-outmanager: Luis Brueh
Redacteur: Richard Neale
Nederlandse vertaling: Ben Van Brandt

Bijzondere dank aan onze spellentesters:

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

Auteursrecht

©2019 Vesuvius Media Ltd.

38 Pioneer Ave, Halifax, Nova Scotia, B3M 1W8, Canada. Alle rechten voorbehouden.

Geproduceerd in China.

Waarschuwing: Verstikkingsgevaar! Niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar.

Hulp & ondersteuning

Als er problemen zijn met het spelmateriaal van jouw spel, neem dan contact op met ons ondersteuningsteam via het volgende e-mailadres: support@vesuviusmedia.com

Gelieve in je e-mail foto's van je spel bij te voegen en je volledige adres te vermelden indien we je ontbrekend of vervangend spelmateriaal moeten opsturen.

Spelmateriaal



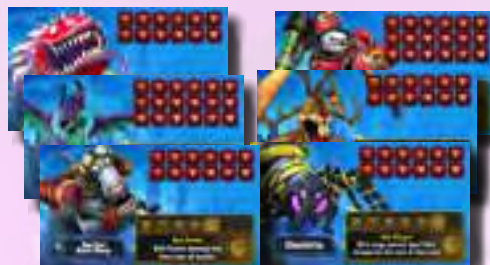
6 Monsters



5
missiemysteriekaarten



5
versterkingskaarten



6 dubbelzijdige
spelersborden



4 energiefiches



4 MedKit-fiches

Verbeterde obstakels



4
krachtveldgeneratoren*



4 energieheli's*



4 tanks*



4 wegversperringen*

(*) Gebruik deze stukken om de overeenkomstige kartonnen fiches uit het basisspel te vervangen.

Nieuwe monsters

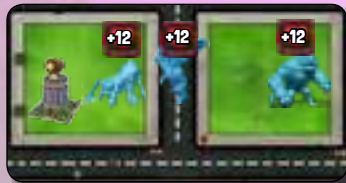
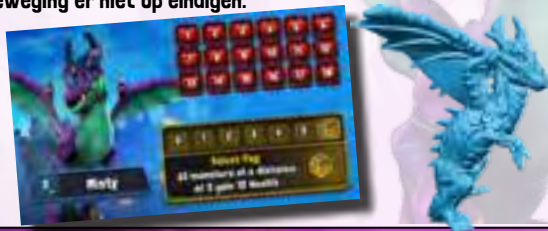
De uitbreiding **MonstroCity: Rampage** bevat 6 nieuwe monsters voor de samenstelling van je monstersteams. Elk monster heeft zijn eigen plastic miniatuur en speldersbord met zijn speciale woedekracht en zijn eigen karakteristiek in de geavanceerde modus.

MISTY

Misty is een mist-erieuze en eeuwenoude draak die de natuurkrachten wind en water beheerst om haar bondgenoten te beschermen!

Speciale kracht: Velvet Fog – Alle monsters op 2 vakken afstand of minder van Misty, waaronder Misty, verhogen de waarde op hun gezondheidmeter met 12.

Karakteristiek in geavanceerde modus: vliegend (Flying) – Misty kan vliegen of over gebouwen, obstakels of andere monsters bewegen, maar mag haar beweging er niet op eindigen.

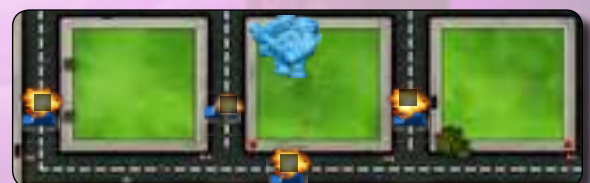
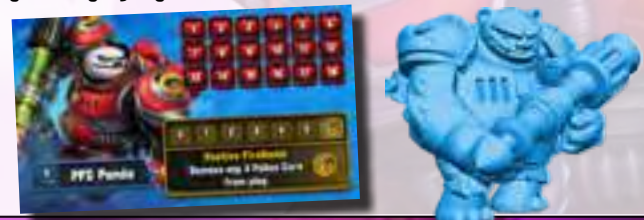


PFC PANDA

PFC Panda is een strijdlustige panda in een krachtpak, die gebruik maakt van hoog ontwikkelde technologie om spectaculair en explosief vuurwerk af te steken om voor chaos te zorgen waar hij ook gaat!

Speciale kracht: Festive Firebomb – Verwijder X politiewagens van het spelbord.

Karakteristiek in geavanceerde modus: zwaar (Heavy) – PFC Panda is immuun tegen teruggrijvingsaanvallen (Pushback).



JACK A. LOPE

Jack is een ellendig fabeldier met bliksemsnelle reflexen en een heel gemeen trekje. Jack kan vijanden vernietigen met één zwaai van zijn flaporen en sneller dan de snelste metro graaft hij tunnels onder de stad alvorens aan het oppervlak te komen voor een baanbrekende zoneaanval.

Speciale kracht: Tunnel Trouble – Wanneer deze kracht activeert, verwijder je Jack van het spelbord en laat je hem meteen weer verschijnen in een onbezet vak, waarbij je 1 punt schade toebrengt aan alles in de zone van zijn nieuwe positie.

Karakteristiek in geavanceerde modus: snel (Fast) – Jack is immuun tegen bevriesaanvallen (Freeze).



VENUS McFLY

Venus verspreidt ballen van giftige sporen om haar vijanden van op een afstand aan te vallen. Ze kan ook een spervuur afvuren van messcherpe doornen, die uit de grond opschieten en alles op hun pad beschadigen.

Speciale kracht: Thorn Strike – De doornen van Venus verspreiden zich tot 4 vakken ver in een rechte lijn en brengen 2 punten schade toe aan alles op hun pad (behalve vliegende monsters).

Karakteristiek in geavanceerde modus: Ballistisch (Ballistic) – Venus McFly kan schade toebrengen aan doelwitten die tot 2 vakken in een rechte lijn verwijderd zijn.

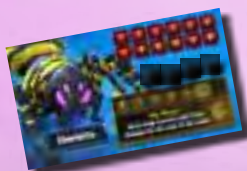
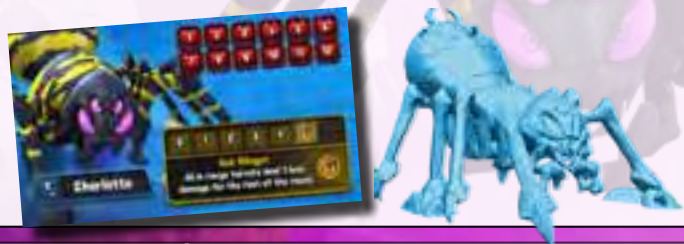


CHARLOTTE

Charlotte kwam uit de diepste jungle gekropen om de ergste nachtmerrie van de stad te worden. Gewoonlijk wacht ze in het donker om haar onbehoedzame prooi te vangen, maar wanneer ze op jacht gaat, is niemand veilig. Charlotte kan gebouwen perforeren met haar messcherpe slagranden en ze kan de afweer van een stad tijdelijk uitschakelen met haar plakkerige webben.

Speciale kracht: Web Slinger – Alle geschutstorens die Charlotte binnen bereik hebben, brengen 1 punt schade minder toe voor de rest van de ronde.

Karakteristiek in geavanceerde modus: spinnenzintuig (Spider Sense) – Charlotte kan gevaar voelen waardoor ze de politie volledig kan vermijden! Ze is immuun voor schade van "politie"-dubbelresultaten.



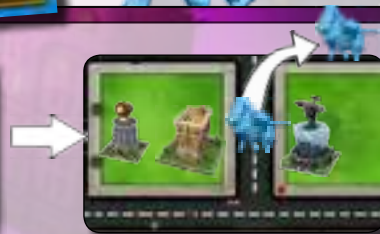
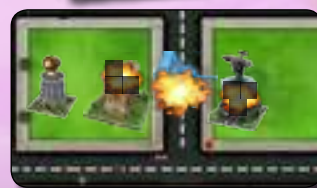
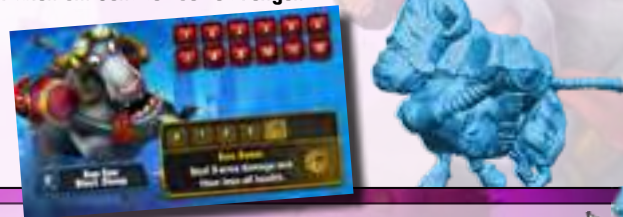
BAA BAA BLAST SHEEP

Baa Baa Blast Sheep is compleet labiel en brengt zijn tijd meestal door met rondspringen en schoppen geven aan gebouwen tot hij een doelwit krijgt waarop hij wat vernieling kan botvieren!

Speciale kracht: Baa Boom – Voer een verwoestend pluizige ontploffing uit die 3 punten zoneschade (Area Damage) toebringt. Baa Baa Blast Sheep is meteen overmand!

Karakteristiek in geavanceerde modus: Kamikaze – Als Baa Baa Blast Sheep overmand wordt door eender wat behalve zijn speciale kracht, dan brengt hij 4 punten zoneschade (Area Damage) toe voordat hij van het spelbord wordt verwijderd.

Karakteristiek in geavanceerde modus: gefocust (Focused) – Tijdens de stormloophase (Rampage Phase) moet je alle "vechten"-dubbelresultaten uitvoeren als "woede"-resultaten of je moet ze gebruiken om Baa Baa Blast Sheep te verplaatsen. Bovendien mag je geen "energie"-dubbelresultaten gebruiken om schade toe te brengen.



Scenariomodus

De uitbreiding **MonstroCity: Rampage** bevat ook een nieuwe en meer uitdagende manier om het spel te spelen.

In tegenstelling tot de stad op een willekeurige manier op te zetten en de gewone spelregels te volgen, komt elk scenario met een vooraf bepaalde spelvoorbereiding en specifieke variaties op de regels voor wat meer pit.

Om het spel in deze modus te spelen, moet je – alvorens het spel voor te bereiden – een van de 4 beschikbare scenario's in deze spelregels kiezen: **Bemachtig monster-DNA**, **Mysterieformule**, **Red Maddie Newton** en **De ondergang van Dr. Spotnik**.

Elk scenario heeft een verschillend doel dat je moet bereiken en een zeer specifieke spelvoorbereiding. Je moet het spel voorbereiden volgens alle regels van de normale spelmodus, behalve die in verband met het uitzetten van gebouwen in de stad (stap 10 van de regels voor de spelvoorbereiding in het basisregelboek). In plaats daarvan volg je de instructies van het gedeelte "Bijkomende spelvoorbereiding" van elk scenario.

Naast een verschillende voorbereiding heeft elk scenario ook een bepaald aantal extra regels die het spelverloop veranderen. Wanneer een regel van een scenario en een regel van de basisspelmodus elkaar tegenspreken, moet altijd de regel van het scenario worden gevolgd.

Ten slotte zijn de voorwaarden voor winst en de manier waarop je een overwinning van 3 sterren behaalt, verschillend voor elk scenario. De sterren worden niet langer verdiend volgens de basisregels, maar je volgt de specifieke doelstellingen die zijn beschreven in het betreffende deel van het scenario.



1. Titel van het scenario
2. Kaart voor de opstelling van de stad
3. Doel van het scenario
4. Bijkomende spelvoorbereiding
5. Extra regels
6. Doelstellingen voor het einde van het spel

1 Retrieve Monster DNA

2

3

4

5

6



Bemachtig monster-DNA

"Dr. Spotnik is een nieuw monster aan het creëren in zijn geheime laboratorium. We moeten zijn DNA bemachtigen en ontsnappen uit de stad om het aan ons arsenaal toe te voegen!"

Doel

We weten dat het DNA zich in het DNA-laboratorium bevindt. Maar we kunnen het jammer genoeg niet vernietigen. Om het DNA te bemachtigen, moet je het stroomnet van de stad platleggen en Dr. Spotnik dwingen het noodevacuatiesysteem in te schakelen. Zodra er geen stroom meer is, kan je het DNA-laboratorium of de helikopters aanvallen, het DNA bemachtigen en ontsnappen uit de stad.

Bijkomende spelvoorbereiding

- Stel de stad op met behulp van de stadskaart. Zet het DNA-laboratorium en het stadhuis in het middelste woonblok.
- Verwijder de gebeurtenis "Helicopters" uit de gebeurtenissenstapel en schud de rest van de kaarten.
- Trek X willekeurige kaarten uit de mysteriestapel en voeg er de mysteriekaart "DNA" aan toe om de mysteriestapel voor deze spelsessie te maken. Schud de nieuwe mysteriestapel en leg de rest van de mysteriekaarten terug in de speldoos.

Extra regels

- Het DNA-laboratorium is immuun voor schade. Wanneer je 2 keer X gewone gebouwen hebt vernietigd, valt het stroomnet van de stad uit. Breng de gebeurtenis "Helicopters" in het spel, vanaf nu kan het DNA-laboratorium gewoon worden beschadigd.
- Wanneer je het DNA-laboratorium vernietigt, trek je de bovenste kaart van de mysteriestapel en voert ze uit.
- Vanaf nu brengen geschutstorens tot het einde van het spel +1 schade toe.
- Indien je sterft, verschijn je opnieuw rond het centrale woonblok van de stad.
- Wanneer je een helikopter vernietigt, trek je de bovenste kaart van de mysteriestapel en voert ze uit.
- Als je het DNA-laboratorium vernietigt, trek je de bovenste kaart van de mysteriestapel en voert ze uit.
- Om uit de stad te ontsnappen, moet een speler de mysteriekaart "DNA" hebben, er mogen geen krachtveldgeneratoren in het spel zijn en zijn monster moet een verschijningspositie op het bord hebben bereikt.



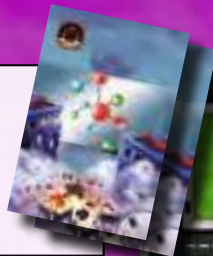
Einde van het spel

Sterren worden verdiend op basis van gehaalde doelstellingen.

- ★ als je DNA hebt gevonden en bent ontsnapt
- ★ als het stadhuis is vernietigd en alle monsters zijn ontsnapt
- ★ als je DNA hebt bemachtigd, het stadhuis is vernietigd en alle monsters zijn ontsnapt voor het einde van ronde 4

Mysterieformule

"Dr. Spotnik heeft een stad vergast met een speciale formule die mensen razend maakt! Je moet de stad van Dr. Spotnik met je monsters aanvallen, de formule vinden en stelen en ontkomen aan zijn afweer! De formule bestaat uit 2 delen en we weten niet zeker waar hij ze heeft verstopt."



Doel

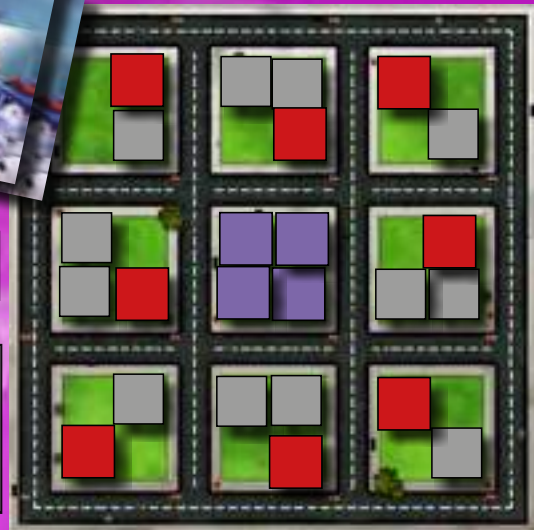
Je moet de 2 delen van de mysterieformule van Dr. Spotnik vinden en uit de stad ontsnappen.

Bijkomende spelvoorbereiding

- Stel de stad op met behulp van de stadskaart.
- Verwijder de gebeurtenis "Force Field Generators" uit de gebeurtenissenstapel en schud de rest van de kaarten.
- Voeg de 2 kaarten "Mystery Formula" toe aan de mysteriestapel (er moeten in totaal 8 kaarten zijn).

Extra regels

- Wanneer je een speciaal gebouw vernietigt, trek je 2 kaarten van de mysteriestapel en voert ze uit.
 - Als beide kaarten "Mystery Formula" zijn opgelegd, breng je de gebeurtenis "Force Field Generators" in het spel.
- Zolang een krachtveldgenerator in het spel is, zijn de volgende regels van toepassing:
- Je kunt niet uit de stad ontsnappen.
 - Indien je sterft, verschijn je opnieuw rond het centrale woonblok van de stad.
 - Om uit de stad te ontsnappen, moeten alle krachtveldgeneratoren zijn vernietigd en de speler of spelers die de kaart(en) hebben, moeten zijn teruggekeerd naar eender welke verschijningspositie op het bord.



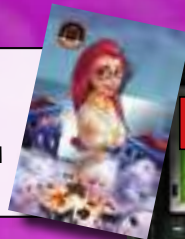
Einde van het spel

Sterren worden verdiend op basis van gehaalde doelstellingen.

- ★ als je beide delen van de mysterieformule hebt bemachtigd en je bent ontsnapt uit de stad.
- ★ als je het stadhuis hebt vernietigd.
- ★ als je het stadhuis hebt vernietigd en je bent voor het einde van ronde 4 uit de stad ontsnapt.

Red Maddie Newton

"Dr. Spotnik heeft ontdekt hoe geniaal Maddie is en hij heeft haar ontvoerd! Zijn boosaardige plan is om haar te dwingen in zijn labo boosaardige experimenten uit te voeren. Je moet haar bevrijden en uit de stad ontsnappen voordat we haar voor altijd kwijt zijn."



Doel

We weten dat Maddie Newton in de stad wordt vervoerd in tanks voor maximale beveiliging. We moeten Dr. Spotnik ertoe dwingen de tanks tegen ons te gebruiken zodat we Maddie Newton kunnen vinden en uit de stad kunnen ontsnappen.

Bijkomende spelvoorbereiding

- Stel de stad op met behulp van de stadskaart. Zet het politiebureau en het stadhuis in het middelste woonblok.
- Verwijder de gebeurtenis "National Guard" uit de gebeurtenissenstapel en schud de rest van de kaarten.
- Trek X willekeurige kaarten uit de mysteriestapel en voeg er de mysteriekaart "Maddie Newton" aan toe om de mysteriestapel voor deze spelsessie te maken. Schud de nieuwe mysteriestapel en leg de rest van de mysteriekaarten terug in de speldoos.

Extra regels

- Wanneer je het stadhuis vernietigt, breng je de gebeurtenis "National Guard" in het spel.
- Wanneer je een tank vernietigt, trek je de bovenste kaart van de mysteriestapel en voert ze uit.
- Als je het politiebureau vernietigt, trek je de bovenste kaart van de mysteriestapel en voert ze uit. Zet vervolgens ALLE politiewagens van het politiebureau (Police Station) op het stadsbord.
- Om uit de stad te ontsnappen, moet een speler de mysteriekaart "Maddie Newton" hebben, er mogen geen krachtveldgeneratoren in het spel zijn en zijn monster moet een verschijningspositie op het bord hebben bereikt.



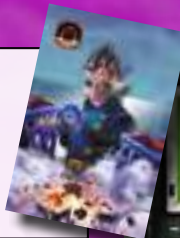
Einde van het spel

Sterren worden verdiend op basis van gehaalde doelstellingen.

- ★ als je Maddie Newton hebt gevonden en je bent ontsnapt uit de stad.
- ★ als je alle speciale gebouwen hebt vernietigd.
- ★ als je Maddie hebt gevonden, alle speciale gebouwen hebt vernietigd en je bent voor het einde van ronde 4 uit de stad ontsnapt.

De ondergang van Dr. Spotnik

"Dit is onze kans! We hebben Dr. Spotnik in het nauw kunnen drijven en nu hebben we eindelijk een echte kans om hem te pakken te krijgen. Hij verweert zich met alles wat hij heeft, maar ons monstersteam zal geen krimp geven. We zullen hem vinden en gevangennemen zodat hij eindelijk terecht kan staan!"



Doel

Je moet vinden waar Dr. Spotnik verborgen zit, hem arresteren en hem uit de stad begeleiden.

Bijkomende spelvoorbereiding

- Stel de stad op met behulp van de stadkaart.
- Breng de volgende gebeurtenissen in het spel: "Energy Choppers", "National Guard" en "Riots".
- Je laat geen gebeurtenissen plaatsvinden tijdens de opschoningsfase (Clean Up Phase).
- Voeg de mysteriekaart "Dr. Spotnik" toe aan de mysteriestapel (er moeten in totaal 7 kaarten zijn).

Extra regels

- Wanneer je een speciaal gebouw vernietigt, trek je 2 kaarten van de mysteriestapel en voert ze uit. Als je het politiebureau vernietigt, breng je alle politiewagens in het spel.
 - Als Dr. Spotnik wordt opengelegd, breng je de gebeurtenis "Force Field Generators" in het spel.
- Zolang een krachtveldgenerator in het spel is, zijn de volgende regels van toepassing:
- Je kunt niet uit de stad ontsnappen.
 - Indien je sterft, verschijn je opnieuw rond het centrale woonblok van de stad.
- Om uit de stad te ontsnappen, moeten alle krachtveldgeneratoren zijn vernietigd en de speler die de "Dr. Spotnik"-kaart heeft, moet terugkeren naar eender welke verschijningspositie op het bord.



Einde van het spel

Sterren worden verdiend op basis van gehaalde doelstellingen.

- ★ als je uit de stad bent ontsnapt.
- ★ als je alle tanks en heli's hebt vernietigd.
- ★ als je alle speciale gebouwen hebt vernietigd.

Nieuwe versterkingskaarten

In de Rampage-uitbreiding zitten 5 nieuwe versterkingskaarten. Schud ze samen met de rest van de versterkingskaarten tijdens de spelvoorbereiding. De meeste wijzen zichzelf uit, maar we geven graag extra informatie over drie specifieke kaarten.

Je speelt deze kaart tijdens de verschijningsfase (Spawn Phase). Als je dat doet, stel je de timer voor die ronde in op 10 seconden meer. Als je in de beurtenmodus speelt, werp je die ronde een extra set (7 sets in totaal in plaats van 6).

Extra Time



Med Supplies



Wanneer je deze kaart uitspeelt, laat je de MedKit-fiches verschijnen op de aangewezen posities. Wanneer een monster een vak met een MedKit-fiche betreedt, leg je die fiche weg en verhoog je de waarde van de gezondheidmeter van het monster met 6.

Wanneer je deze kaart uitspeelt, laat je energiefiches verschijnen op de aangewezen posities. Wanneer een monster een vak met een energiefiche betreedt, leg je deze fiche weg en verhoog je de waarde van de woedemeter van het monster tot het maximum.

Energy Boost

