



RAMPAGE

قوانین



Cafe.Fekr.Sari





محتویات

- A • هیولا ۴
- B • توکن هیولا ۴
- C • صفحه شکم/ دهن بازیکنان ۴
- D • دندان ۱۶
- E • شهر (در دو قسمت) ۱
- F • صفحه فرار آدمک ها (دو طرفه) ۱
- G • آدمک (۱۵ آدمک در ۶ رنگ) ۹۰
- H • خودرو ۴
- I • کاشی طبقات ساختمان (۱۲ مربع کوچک، ۶ مستطیل، ۱ مربع بزرگ) ۱۹
- J • برجسب مخروطیه (۴مربع کوچک، ۲ مستطیل) ۶
- K • مربع مخروطیه بزرگ ۱
- L • کارت هیولا (۱۶ شخصیت، ۱۶ قدرت، ۱۶ سوپر قدرت مخفی) ۴۸
- ۱ تکه بازل شکل (برای متصل کردن دو قسمت شهر)
- ۱ دفترچه راهنما

هدف بازی

شما در نقش ۴ هیولا وارد شهر آدمک ها می‌شین! هدف شما: پنجه کثیفتون رو توو آسفالت فرو کنین، ساختمون ها رو نابود کنین، و آدمک های بی گناه رو ببلعین. و از ایم وحشتی که در شهر آدمک ها به راه انداختن لذت ببرین. بعد از پایان خونریزی هیولایی که باعث بیشترین خرابه در شهر شده باشه برنده ی بازیه



چیدمان بازی

آماده سازی صفحه بازی:

۶ کاشی مخربه (۴مربع و ۲ مستطیل) را به صفحه بازی بچسبانید. برای این کار کاغذ زرد رنگ زیر کاشی را بکنید و مخروبه ها را در جای خود بچسبانید. مخروبه های مستطیل و مربع را در جای مخصوص به خودشان بچسبانید. مطمئن شوید که هر مخروبه دقیقاً درون پیاده رو قرار گرفته است.



برای وصل کردن مخروبه وسط صفحه بازی، ابتدا توسط تکه پازل صفحه بازی را به هم وصل کنید. سپس کاغذ زرد رنگ را از روی قطعه پازل بردارید و مخروبه را روی آن قرار دهید. مطمئن شوید مخروبه در وسط پیاده رو قرار گرفت.



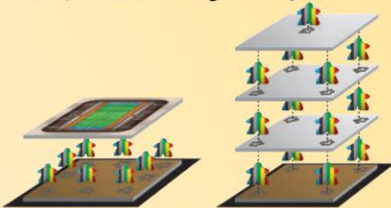
آماده سازی هیولا و خودروها:

استیکر های هم رنگ را در دو طرف هیولا بچسبانید. مطمئن شوید استیکرهای چسبانده شده روی هر هیولا هم رنگ هستند.



ساخت شهر

صفحه بازی را توسط تکه میانی به هم وصل کنید و در وسط میز قرار دهید. ساختمان ها را مانند مثال زیر بسازید. برای ساخت ساختمان آدمک ها را بصورت تصادفی از صفحه بازی انتخاب کنید.



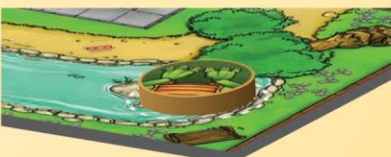
در نهایت بالای هر ساختمان یک آدمک قرار دهید. باقی آدمک ها را درون استادیوم قرار دهید. ماشین ها را در مکان متناظر با رنگشان قرار دهید.



صفحه آدمک های فراری را در کنار صفحه بازی و بدلتخواه به سمت A یا B آن قرار دهید.

آماده کردن هیولا

هر بازیکن یک صفحه هیولا و یک توکن و بدن هیولا به انتخاب می کند، همچنین ۴ توکن دندان اهناب و بر روی مکان آن ها در صفحه هیولا نشان قرار می دهند. سپس هر بازیکن توکن های مربوط به هیولایش را در یک گوشه از صفحه بازی برای شروع قرار می دهد.



کارت ها را بر بزنید و به هر بازیکن یک نوع کارت (شخصیت، قدرت و سوپر قدرت مخفی) بدهید. و باقی کارت ها را به جعبه برگردانید. سپس بازیکنان کارت شخصیت و قدرت خود را به بقیه بازیکنان نشان می دهند. در حالی که نباید کارت سوپر قدرت مخفی را به کسی نشان داد.

نکته: قبل از شروع بازی، هر بازیکن باید کارت شخصیت و کارت قدرت خود را به بقیه معرفی کند و نحوه کار آن ها را توضیح دهد.



واژه نامه ی کوچک بازی

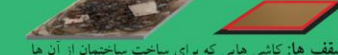
شهر: کل صفحه بازی، که نشان دهنده شهر آدمک هاست.



محل: مناطق رنگی صفحه بازی. مرز هر محله توسط لبه ی صفحه ی بازی، پیاده روها، و دیوارهای آجری قهوه ای مشخص شده است: شهر دارای ۸ محله است.



خرابه ها: قسمت زیرین و اصلی هر ساختمان که به صفحه بازی چسبیده شده است.



طبقات /سقف ها: کاشی هایی که برای ساخت ساختمان از آن ها استفاده می شوند.



ساختمان ها: ساختمان هایی که شامل طبقات و آدمک ها هستند.



پیاده رو: نوار بازیکی که حول یک ساختمان کشیده شده است.



هیولا: یک جفت هم رنگ بدن هیولا + توکن



بدن هیولا: قسمت بالایی هیولا که دقیقاً به شکل هیولا طراحی شد.



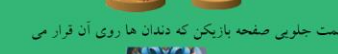
توکن هیولا: توکن گردی که در زیر بدن هیولا قرار می گیرد.



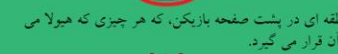
دهان: قسمت جلویی صفحه بازیکن که دندان ها روی آن قرار می گیرند.



شکم: منطقه ای در پشت صفحه بازیکن، که هر چیزی که هیولا می خورد در آن قرار می گیرد.



خبرنگار: آدمک آبی



سرباز: آدمک سبز



تاجر: آدمک سیاه



خانم بلوند: آدمک زرد



محلی ها: آدمک خاکستری



قهرمان: آدمک قرمز



بررسی اجمالی یک دور بازی

بازی از کوچکترین هیولا شروع می شود و به صورت ساعتگرد ادامه دارد هر بازیکن در نوبت خودش ۲ عمل از عمل های زیر را انجام می دهد، یا می تواند یک عمل را دوبار انجام دهد. سپس، آن هیولا چرت می زند و نوبت به هیولا بعدی می رسد.



حرکت دادن Move

بدن هیولای خود را از روی صفحه بازی بردارید تا فقط توکن زیری آن باقی بماند. و با ضربه زدن به توکن آن می تواند هیولای هود را به هر جایی که دوست دارید بفرستید. سپس بدن هیولا را دوباره بر روی توکن آن قرار دهید. نکته: اگر بازیکنی توکن هیولای خود را به خارج از زمین بازی فرستاد، هیولا بلافاصله یکی از دندانهایش را از دست می دهد (به جمع بازی بازگردانده می شود) سپس بازیکن هیولای خود را به انتخاب خودش در یکی از گوشه های خالی زمین بازی قرار می دهد و نوبت خود را بطور معمول ادامه می دهد. برای دیدن حالتی که یک هیولا باید دندان از دست بدهد اما دندان از او باقی نمانده است (شفاف سازی کلی) را ببینید.



منهدم کردن Demolish

اگر توکن هیولای شما در پیاده روی یک ساختمان قرار گرفت، می توانید برای منهدم کردن آن ساختمان تلاش کنید، برای این کار، بدن هیولای خود را بردارید و در روی ساختمان مورد نظر خود قرار دهید و سپس هیولای خود را روی ساختمان قرار دهید.

نکته: بازیکن مختار است در هر فاصله ای از روی ساختمان هیولای خود را روی ساختمان قرار دهد. اگر هیولای خود را روی ساختمان نیفتاد بلافاصله یک دندان را از دست می دهد، که به جمع بازگردانده می شود.



پرت کردن ماشین Toss a Vehicle

اگر هیولای شما در محله ای قرار دارد که یک ماشین نیز در آن محله قرار دارد، هیولای شما می تواند آن ماشین را پرتاب کند. برای این کار ماشین را بر روی بدن هیولای خود قرار دهید. سپس با زدن یک تلنر به آن، آن را به سمت هدفتان پرتاب کنید.



فوت کردن Breathe

چانه ی خود را روی بدن هیولایتان قرار دهید، سپس بازدم کنید و فوت کنید.

نکته: شما مجاز هستید که بدن هیولا را با یک دست نگه دارید. قبل از اینکه شانه ی خود را روی بدن هیولا قرار دهید نمی توانید بازدم کنید.



۲ عمل

خرابی های موازی

خوردن ساختمان

Gobbling Buildings

نعره زدن

Rumble!

اگر موفق شوید در درون یا بیرون شهر یکی از هیولا های رقیبتان را زمین بزنید، یکی از ۴ دندان او را می توانید بکنید و در شکم هیولای خود قرار دهید. اگر درون شهر به زمین افتاد، بدن هیولا در همانجا باقی می ماند به عنوان مانع برای دیگر بازیکنان تا دندان دیگری از آن هیولا کنده نشود. در شروع نوبت بعدی هیولای خوابیده روی زمین، بازیکن قبل از انجام هر عملی هیولای خود را بر روی توکن آن قرار می دهد.

نکته: زمانی که یک هیولا با ضربه ی شما از توکنی که روی آن قرار می گیرد جدا شد اما زمین نخورد، شما نمی توانید دندانی از آن هیولا را بکنید.

اگر هیچ چیزی روی یک طبقه قرار نداشته باشد (مثلا، هیولا، ماشین، آدمک یا طبقه) بعد از یک عمل، بازیکنی که نوبت انجام عمل او بود بلافاصله می تواند آن طبقه را بردارد و در شکم هیولای خود قرار دهد.

نکته: یک هیولا می تواند چندین طبقه را یکی پس از دیگری بخورد.



آدمک های فراری

سمت B

Side B:

سمت A

Side A:

در میان این درگیری های فراگیر، باهوش ترین آدمک ها سعی می کنند از شهر فرار کنند.

اگر آدمکی در نوبت بازی شما از شهر فرار کرد، آن آدمک را در صفحه بازی فراری ها قرار دهید.

نکته: آدمکی موفق به فرار از شهر می شود که هیچ تماسی با صفحه بازی نداشته باشد.

آدمک ها را در صفحه فرار قرار دهید و از خط اول شروع کنید. بعد از اینکه یک خط کامل شد، بازیکنی که در حال حاضر نوبت او است متحمل تاثیرات منفی آن خط بعد از پایان نوبت خود می شود.

نکته: یک بازیکن ممکن است در یک دور چندین تاثیر منفی شامل او شود.

آدمک ها را با توجه به رنگشان در صفحه فراری ها قرار دهید. زمانی که یک رنگ خاص پر شد، بازیکنی که نوبت بازی او بود، بعد از اتمام عملش متحمل تاثیر منفی می شود، سپس آدمک ها را به جعبه بازی می گرداند تا جدول آن رنگ دوباره خالی شود.

آدمک های فریمز (فهرمان): هیولای مورد نظر یکی از دندان هایش را از دست می دهد و بازیکن باید ۴ آدمک را به دلخواه از شکم خود بردارد و به بازی برگرداند.

آدمک های آبی (خبرنگار): هیولا یکی از دندان هایش را از دست می دهد، و بازیکن به دلخواه یکی از کارت هایش را از بازی بیرون می گذارد.

آدمک سبز (سرباز): هیولا ۲ دندان از دست می دهد.

آدمک زرد (خانم بلوند): هیولا ۱ دندان از دست می دهد. تا دور بعدی که نوبت همین هیولا شود به تمام بازیکنان یک عمل اضافه می شود.

آدمک مشکی (تاجر): هیولا ۱ دندان از دست می دهد.

سپس بازیکن نوبت بعدی قبل از شروع نوبتش هیولای مورد نظر را بر می دارد و در منطقه دلخواه قرار می دهد.

آدمک خاکستری (پیرمرد): آدمک های خاکستری روی صفحه آدمک های فراری سمت B قرار نمی گیرند. آن ها بی خاصیت هستند، فقط آن ها را به جعبه بازی برگردانید.

نکته: چندین تاثیر منفی ممکن است همزمان برای یک بازیکن رخ دهد. اگر رنگ خاصی از یک آدمک در یک لحظه از شهر فرار کردند یک تاثیر منفی خاص ممکن است چندین مرتبه برای یک بازیکن حاصل شود.



وعده غذایی

زمانی که هیولا هر دو عمل خود را انجام داد، زمان خوردن وعده غذایی است. هیولای شما می تواند آدمک هایی را که در همسایگی او قرار دارند را بلعد، اما آدمک هایی خورده می شوند که در دسترس هستند. هیولای شما همیشه به تعداد دندان هایش می تواند آدمک بخورد! آدمک های خورده شده را در شکم هیولای خود قرار دهید.

نکته: هیولا ها بازی را با ۶ دندان شروع می کنند (۲ دندان دائمی و ۴ شکستی).

یک هیولا همیشه حداقل ۲ دندان خواهد داشت (۲ دندانی که در صفحه آن بازیکن چاپ شده است و شکستی نیستند).

اگر توکن یک هیولا در چند محله ایستاده باشد، بازیکن می تواند انتخاب کند که هیولایش آدمک های کدام محله را بخورد.

آدمک های که روی پیاده رو ها هستند و در محله ها نیستند نمی توانند خورده شوند.



پایان بازی

زمانی که هیولایی آخرین طبقه از یک ساختمان را خورد و یا از شهر بیرون انداخت بازی قریباً به پایان می رسد: این بازیکن نوبت خود را تمام می کند و سپس هر یک از بازیکنان دیگر یک دور دیگر بازی می کنند تا بازی تمام شود. سپس بازیکنان امتیازات خود را محاسبه می کنند. (با بازی زمانی به اتمام می رسد که تمام ۶ خط سمت A پر شده باشد، بازیکنی که خط ششم را پر کرد بازنده ی بازی و باقی بازیکنان امتیازات خود را می شماند).

هر بازیکن شدت خصارت هیولای خود را می شمارد:

۱۰ امتیاز: برای هر ست ۶ تایی از آدمک ها با رنگ های مختلف (مشکی، خاکستری، قرمز، آبی، سبز، زرد): آدمک های اضافی هیچ امتیازی ندارند!



۱ امتیاز: برای هر طبقه (صرفنظر از اندازه ی آن طبقه)



۲ امتیاز: برای هر دندان خورده شده از هیولاهای دیگر



X امتیاز: برای هر وضعیتی که در کارت شخصیت هر هیولا نوشته شده است.



بازیکنی که بیشترین امتیاز را بدست آورده باشد برنده ی بازی است! در زمان تساوی امتیازات، بازیکنانی که آدمک های بیشتری را خورده باشد، (صرفنظر از رنگشان) برنده بازی است.



کارت های شخصیت و قدرت دائمی هستند و برای بازیکنان دیگر قابل رویت هستند.

Characters

شخصیت ها

- 
Anarchist
 ۳ امتیاز به ازای هر ست سرباز و خبرنگار (آدمک های آبی و سبز) در شکم هیولای شما.
- 
Brawler
 هر دندان خورده شده از دیگر هیولاهای به جای ۲ امتیاز ۴ امتیاز ارزش دارد.
- 
Destructive
 اگر در پایان بازی تعداد طبقات بیشتری را نسبت به بقیه بازیکنان تخریب کردید، ۱۰ امتیاز اضافه دریافت می کنید.
- 
Glutton
 اگر در پایان بازی تعداد آدمک هایی که خوردید از بقیه بازیکنان بیشتر بود، ۱۰ امتیاز اضافه دریافت می کنید.
- 
Imitator
 در پایان بازی و قبل از شمردن آدمک های خورده شده، کارت شخصیت یک بازیکن دیگر را بردارید و تاثیر این کارت را برای خود نیز بردارید.
- 
Mean
 اگر در پایان بازی تعداد قهرمان (آدمک قرمز) بیشتری را نسبت به بازیکنان دیگر خوردید، ۱۰ امتیاز دیگر دریافت می کنید.
- 
Pacifist
 اگر در پایان بازی تعداد سرباز (آدمک سبز) بیشتری را نسبت به بازیکنان دیگر خوردید، ۱۰ امتیاز دیگر دریافت می کنید.
- 
Punk
 ۳ امتیاز به ازای هر ست پیر مرد و تاجر (آدمک های مشکی و خاکستری) در شکم هیولای شما.
- 
Romantic
 ۳ امتیاز به ازای هر ست قهرمان و خانم بلوند (آدمک های زرد و قرمز) در شکم هیولای شما.
- 
Seductive
 اگر در پایان بازی تعداد خانم بلوند (آدمک زرد) بیشتری را نسبت به بازیکنان دیگر خوردید، ۱۰ امتیاز دیگر دریافت می کنید.
- 
Scrap Merchant
 به ازای هر ماشین قرار گرفته شده بر روی مخروبه در پایان بازی ، ۵ امتیاز اضافه دریافت می کنید.
- 
Seer
 در پایان بازی ، قبل از اینکه آدمک های خورده شده شمارش شوند، اعلام کنید که کدام هیولا تعداد آدمک بیشتری را خورده است (می توانید خودتان را هم معرفی کنید). اگر درست حدت زدید (حتی اگر تعداد آدمک های هیولای مورد نظر با دیگر هیولا برابر باشد) ، ۷ امتیاز اضافه دریافت می کنید.
- 
Shy
 اگر در پایان بازی تعداد خبرنگار (آدمک آبی) بیشتری را نسبت به بازیکنان دیگر خوردید، ۱۰ امتیاز دیگر دریافت می کنید.
- 
Softie
 در پایان بازی به ازای هر دندان باقی مانده در دهان هیولایان ۳ امتیاز اضافه دریافت می کنید. (دندان های چاپ شده روی صفحه شمرده نمی شوند).
- 
Tourist
 اگر در پایان بازی تعداد تاجر (آدمک مشکی) بیشتری را نسبت به بازیکنان دیگر خوردید، ۱۰ امتیاز دیگر دریافت می کنید.
- 
Young
 اگر در پایان بازی تعداد پیرمرد (آدمک خاکستری) بیشتری را نسبت به بازیکنان دیگر خوردید، ۱۰ امتیاز دیگر دریافت می کنید.

توضیح کارت ها

کارت های قدرت



Boxer

در طول عمل حرکت کردن، اگر موفق شوید یک هیولا را به زمین بیاورید، بجای یک دندان ۲ دندان هیولا را می توانید بردارید.



Climber

قبل از عمل حرکت کردن، می توانید هیولای خود را روی سقف یکی از ساختمان های محله ای که در آن هستید قرار دهید.



Heavyweight

زمانی که می خواهید از عمل منهدم کردن استفاده کنید، می توانید به جای ساختمان یک هیولا را که در منطقه ی شما حضور دارد هدف بگیرید. لازم نیست که در پیاده رو حضور داشته باشید تا بتوانید از این فنذت استفاده کنید.



Hurricane

شما می توانید از هر کدام از هیولاهایی که دوست دارید برای عمل فوت کردن استفاده کنید (ولی باید طبق دستورات فوت کردن عمل کنید).



Jumper

برای انجام عمل حرکت کردن، می توانید توکن هیولای خود را بر روی سر هیولا قرار دهید و سپس به آن تلنگر بزنید (مانند ماشین). سپس بدن هیولا را مانند همیشه بر روی توکن آن قرار دهید. اگر توکن شما از شهر خارج شد یک دندان از دست می دهید.



Kung Fu Master

می توانید توکن هیولای خود را بر روی هیولا قرار دهید و مانند عمل پرتاب کردن ماشین به آن تلنگر بزنید. بعد از انجام این عمل توکن را دوباره زیر هیولا قرار دهید. اگر توکن شما از شهر خارج شد هیچ دندانی از دست نمی دهید.



Long Tail

شما می توانید عمل منهدم کردن را برای هر کدام از ساختمان های موجود در محله ی خود انجام دهید بدون اینکه لازم باشد در پیاده روی مجاور آن ساختمان باشید.



Retainer

برای خوردن آدمک ها، شما همیشه حداقل ۴ دندان دارید.



Sharp Canines

در پایان نوب شما، هیولای شما می تواند ۲ آدمک بیشتر از حد مجاز خود بخورد.



Siren

در پایان نوبتان بعد از اینکه هیولایتان آدمک های مجاز را خورد، می توانید یک هیولا در یکی دیگر از محله ها را نیز بخورید.



Smelly Paws

اگر بعد از عمل حرکت، هیولای شما در یک پیاده روی مخروبه باشد، تمام آدمک های درون مخروبه را به یک محله ی همسایه منتقل کنید.



Star Dancer

در زمان انجام عمل حرکت می توانید به جای ۱ تلنگر ۲ تلنگر به توکن هیولایتان بزنید.



Stretchy Paws

قبل از انجام عمل حرکت کردن، می توانید توکن هیولایتان را هرجایی در محله ی فعلی خودتان قرار دهید.



Stretchy Tongue

در پایان نوبتان، هیولایتان می توانند آدمک های محله ی همسایه شما را بخورد به جای آدمک های محله ای که در آن قرار دارد.



Telekinesis

زمانی که می خواهد از عمل پرتاب کردن ماشین استفاده کنید، می توانید هر ماشینی را که در هر منطقه ای است بردارید و پرتاب کنید.



Vacuum

بعد از انجام عمل فوت کردن، تمام آدمک هایی که همین الان از محله ی شما از شهر فرار کردند را به جای قرار دادن در صفحه آدمک های فراری در محله ی خود قرار دهید.



زمانی که می خواهید از کارت های سوپر قدرت مخفی استفاده کنید، آن ها را رو کنید و سپس از بازی خارج کنید.

کارت های سوپر قدرت مخفی



Catcher

یکی از هیولاهایی که در محله ی شما قرار دارد را بردارید و آن را روی سر هیولایتان قرار دهید. از هیولای مورد نظر مانند یک ماشین برای عمل پرتاب ماشین استفاده کنید. و یک دندان هیولای مورد نظر را بکنید.



Earthquake

تمام آدمک های قرار گرفته شده در هر خرابه را به یکی از محله های همسایه منتقل کنید.



Hobo

به صورت رندم مجموعاً ۳ آدمک از شکم یک یا چند هیولا به انتخاب خود بردارید.



Invisibility

در ابتدای نوبتان توکن هیولا و خود هیولایتان را از صفحه بازی بردارید، و سپس آن ها را در هر کدام از محله هایی که دوست دارید قرار دهید.



Paralyzing Gaze

حریفانتان در ابتدای نوبت بعدی شان نمی توانند عمل حرکت را انجام دهند.



Passionate Kiss

۲ تا از آدمک های موجود در شکم هیولاهایی که در محله ی هیولای شما قرار دارند را به دلخواه بردارید و در شکمتان قرار دهید.



Really Hungry

در پایان نوبتان، می توانید به ازای هر دندان ۲ آدمک را بخورید.



Scavenger

آدمک های محله ی یکی دیگر از هیولا ها را بخورید، طوری که انگار خودتان در آنجا هستید.



Small Wings

هیولای خود را به محله ای دلخواه منتقل کنید.



Teeth Protector

زمانی که حریف موفق شد یک یا دو (توسط کارت قدرت Boxer) دندان شما را بشکند، می توانید این اتفاق را منتفی کنید و در عوض یک دندان او را بگیرید.



Terminator

تمام هیولاهای موجود در محله تان را بخوابانید و ۱ دندان از هر کدام بگیرید.



Too Cute

یک تاثیر منفی را از جدول فراری ها منتفی کنید. (غیر از تاثیر خط آخر که باعث پایان بازی می شود).



Ultra-Bright(TM) Smile

به جای خوردن آدمک ها در محله ی خودتان، می توانید آدمک های موجود در صفحه آدمک های فراری را بخورید. سپس آدمک های موجود روی صفحه فراری ها را بدون اعمال تاثیرات دوباره تنظیم کنید.



Unleashed!

در نوبت خود ۲ عمل اضافه انجام دهید.



Unstable Mutation

در این دور ۳ کارت قدرت بکشید و به آن ها عمل کنید. در پایان دور، ۳ کارت قدرت خود را دیسکارد کنید (حتماً نباید همان سه کارتی باشد که تازه کشیده شد).



Who Cut the Cheese?!

تمام بازیکنان بدن هیولایشان را به صورت برعکس روی توکشان قرار دهند. در طول دور بعدیشان، آن ها باید از یک عملشان برای برگرداندن هیولا استفاده کنند.

توضیحات کلی

توکن و بدن هیولا

اگر بعد از انجام عملیات امکان این وجود ندارد که هیولایتان را روی توکن آن قرار دهید (ممکن است توکن هیولایتان زیر یک ساختمان و یا بین دو عنصر گیر افتاده باشد، می توانید آن ها را به آرامی حرکت دهید تا بتوانید بدن هیولایتان را روی آن قرار دهید. اگر حریفی موفق شد هیولایتان را از شهر بیرون بندازد، در ابتدای نوبت خود هیولایتان و توکن آن را در یکی از چهار گوشه ی خالی بازی به دلخواه قرار دهید.



محلها

وقتی یکی از اجزای بازی (توکن، ماشین، هیولا) بر روی مرز دو منطقه از بازی قرار دارند (پیاده رو، خرابه، محله)، این جزء را طوری در نظر بگیرید که انگار در هر دو سمت مرز قرار دارد. بنابراین هیولایی که در مرز دو محله قرار دارد می تواند آدمک های یکی از محله ها را (به دلخواه) بخورد. و ماشینی که در مرز دو محله قرار دارد می تواند توسط هر یک از هیولاهای در دو منطقه برداشته شوند. یک جزء بازی تا زمانی در داخل بازی محاسبه می شود که حداقل یک قسمت کوچک از آن با صفحه بازی در ارتباط باشد.

طبقات

اگر یک طبقه توسط هیولا از شهر بیرون افتاد برای آن هیولا هیچ اتفاق بدی نمی افتد. اگر روی آن طبقه آدمکی نیز باشد و بازیکن این آدمک ها را روی صفحه فراری ها بگذارد (تاثیرات منفی فرار آدمک ها اعمال می شود)، سپس بازیکن می تواند آن طبقات را بخورد و آن ها را در شکم خود قرار دهد.

دندان ها

زمانی که یک بازیکن باید یک دندان را از دست بدهد اما دندانی برایش باقی نمانده باشد، او باید ۲ آدمک از شکم خود را انتخاب و به یکی از بازیکن ها بدهد (با توجه به کارت) و یا آن ها را به جعبه بازی برگرداند (در موقعیت های دیگر).

تفاوت ها

این قانون های متفاوت بصورت اختیاری می توانند استفاده شوند.

بازی تیمی

بازیکنان به تو تیم مشکل از ۲ بازیکن تقسیم می شوند. در شروع بازی هر تیم یک کارت قدرت دریافت می کند، که هر دو هیولای یک تیم از آن کارت بصورت مشترک استفاده می کنند. و هر بازیکن یک کارت شخصیت و یک کارت سوپر قدرت مخفی می گیرد. بازیکنان هر تیم با هم بازی می کنند و آن ها در هر نوبت ۳ عمل می توانند انجام دهند که می توانند این ۳ عمل را بین خودشان تقسیم کنند. مثلا یکی از بازیکنان تیم می تواند هر ۳ عمل را برای هیولای خودش انجام دهد. زمانی که هر سه عمل انجام شد نوبت به تیم حریف می رسد.

هر بازیکن آدمکی که هیولایش خورد را در شکم خودش نگه می دارد. طبقات توسط بازیکنی خورده می شوند که همان لحظه حرکت را انجام داد. در پایان بازی هر بازیکن امتیازش را می شمارد (شخصیت، آدمک، طبقات، دندان) اما امتیاز بازیکنی که پایین ترین امتیاز را در هر تیم دارد محاسبه می شود و با حریف مقایسه می شود. تیمی که بیشترین امتیاز را داشته باشد برنده بازی است.

مثال: جف و بریتا بازی را با امتیازات ۴۲ و ۳۴ تمام کردند، پس امتیاز تیمشان ۳۴ است. و تیم دیگر آید و اشلی بازی را با امتیازات ۲۴ و ۴۹ تمام کردند. بنابر این امتیاز تیمشان ۲۴ می شود و بازی را می بازند... توضیحات: در هر زمان از بازی می توانید به شکم هم تیمی خود نگاه کنید

پیاده رو ها و خرابه ها

آدمکی که روی یک خرابه، پیاده رو و یا بین دو محله قرار دارد، امکان خوردنشان وجود ندارد. همچنین ماشینی که روی یک خرابه، پیاده رو و یا بین ۲ منطقه قرار دارد، نمی تواند توسط هیچ کدام از هیولاها پرتاب شود.

بازیکن ها

یک بازیکن برای انجام یکی از کارهایش مانند فوت کردن و یا تلنگر زدن و یا حتی دیدن صفحه بازی با زاویه ی بهتر می تواند از جایش بلند شود و به دور میز بازی بچرخد.

در هنگام انجام اعمالشان بازیکنان باید همیشه نشسته باشند، اما می توانند هر بار جای خود را عوض کنند. (حتی می توانید جای خود را با بازیکنی دیگری عوض کنید البته اگر او قبول کند).

در هر زمان از بازی اگر بازیکنی به اشتباه به اجزاء بازی (ساختمان، هیولا و ...) ضربه بزند باید یک دندان خود را از دست دهد. آدمک هایی که از صفحه بازی بیرون افتادند را روی صفحه فراری ها قرار داده و طبقات را به جعبه بازی برگردانید، و هیولاهای روی زمین افتاده را به حال خودشان رها کنید.

رژیم غذایی

در پایان بازی، هر آدمکی که جزئی از یک ست ۶تایی نباشد باعث کسر ۱ امتیاز می شود! باید مراقب باشین که چی می خورین!

انتخاب کارت

در شروع بازی، هر بازیکن ۳ کارت می گیرد (شخصیت، قدرت، سوپر قدرت مخفی)، یک یاز این ۳ کارت را بدخواه نگه دارید. سپس کارت های دیگر را به جعبه برگردانید.

جعبه هیولاها

بازیکنان بازی را با یک کارت شخصیت شروع می کنند. بازیکنان در پایان نوبتشان می توانند یک طبقه ی خورده شده از شکمشان را حذف کنند تا در عوض کارت دوک را بکشند. به این صورت که بازیکن یک کارت را از هر دسته کارت ها می کشد و بدخواه یکی از این سه کارت را نگه می دارد و دو کارت دیگر را به جعبه بر می گرداند. هزینه کارت های بعدی برای هر خرید یکی یکی افزایش پیدا می کند. تا زمانی که طبقه در شکم خود داشته باشید می توانید کارت جدید بخرید.

مثال: بدست آوردن کارت سوم به اندازه ۲ طبقه هزینه دارد، کارت

چهارم ۳ طبقه هزینه و ...

به خاطر داشته باشید، طبقاتی که به این صورت هزینه می شوند به جعبه باز می گردند و هیچ امتیازی در انتهای بازی ندارند.

