

Правила настольной игры «Ярость» (Rampage)

Автор игры: Антуан Боза (Antoine Bauza)

Перевод на русский язык: Ольга Волкова, ООО «Игровед» ©

Игра для 2-4 участников от 8 лет

Цель игры

Вы оказываетесь в Мипл-Сити в облики огромного голодного покрытого чешуёй монстра! Ваша цель – крошить асфальт грязными когтистыми лапами, рушить дома и пожирать ни в чём не повинных миплов. Другими словами – сеять страх и от души веселиться! Монстр, который нанесёт самый страшный и непоправимый урон городу после этой бойни, побеждает.

Примечание: миплы – маленькие деревянные человечки, обозначающие жителей города.



Компоненты

- A • 4 туловища Монстра
- B • 4 жетона лап Монстра
- C • 4 ширмы игроков
- D • 16 жетонов зубов
- E • 1 поле Города (состоит из двух частей)
- F • 1 поле Побега (двустороннее)
- G • 90 миплов (по 15 миплов каждого из 6 цветов)

- Н • 4 Транспортных средства
- Г • 19 тайлов Перекрытий (12 квадратов, 6 прямоугольников, 1 большой квадрат)
- Ж • 6 стикеров разрушения (4 квадрата, 2 прямоугольника)
- К • 1 большие Руины (квадрат)
- Л • 48 карт Монстра (16 карт Персонажа, 16 карт Силы, 16 карт Тайной Суперспособности)
- 1 элемент крепления для поля Города
- 1 игровые подсказки

Подготовка к игре

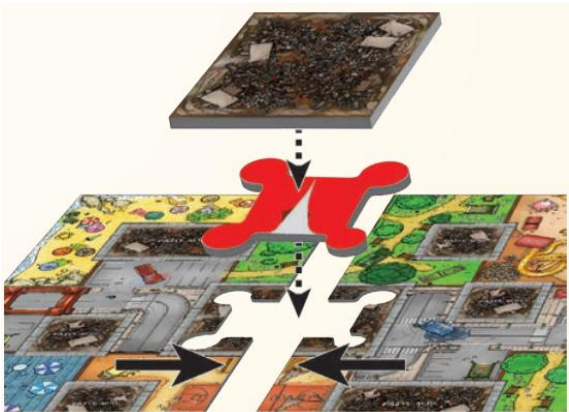
Перед началом самой первой игры соберите компоненты следующим образом:

Подготовка игрового поля:

- Приклейте 6 стикеров Руин (4 квадрата, 2 прямоугольника) на поле Города Мипл-Сити. Для этого отклейте жёлтую защитную плёнку, затем осторожно приклейте стикеры Руин на специально обозначенные области поля: квадратные стикеры – в квадратные области, прямоугольные – в прямоугольные. Убедитесь, что Руины не выходят за границы Тротуаров Города.



- Большие Руины (квадрат) крепятся иначе. Сначала соедините части игрового поля с помощью специального крепления. Затем отклейте жёлтую защитную плёнку с этого крепления и поместите большие Руины сверху. Убедитесь, что Руины не выходят за границы Тротуаров Города.



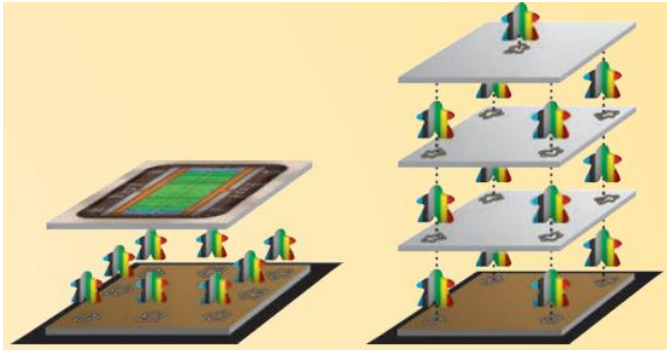
Подготовка туловища, лап и Транспортных средств:

- Наклейте стикеры на обе стороны каждого из этих жетонов. Убедитесь в том, что цвета на обеих сторонах каждого жетона совпадают!



Строительство Мипл-Сити

- Разместите игровое поле в центре стола. Соедините две части вместе с помощью находящихся в центре Руин.
- Постройте здания, как это показано на рисунке. Возьмите миплов для строительства зданий вне зависимости от их цвета, на этой стадии цвет не имеет значения.



- После этого поместите по одному миплу на крышу каждого здания. Все оставшиеся миплы располагаются на стадионе в центре игрового поля.
- Расположите Транспортные средства в областях соответствующих цветов.



- Поместите поле Побег на стол в стороне от поля Города. Решите, какую сторону поля (А или В) вы будете использовать в игре.

Подготовка Монстра

- Каждый игрок берёт себе ширму и Монстра (туловище и лапы) одного цвета, 4 жетона зубов. Поместите зубы в соответствующие области ширмы (пасти).
- Далее каждый игрок помещает своего Монстра в ближайшую к нему стартовую область (сначала кладётся жетон лап, а затем сверху помещается туловище).



- Перемешайте карты и раздайте каждому игроку по одной карте каждого типа (Персонаж, Сила, Тайная Суперспособность). Верните оставшиеся карты в коробку. Затем игроки открывают свои карты Персонажа и Силы, но свои Тайные Суперспособности они держат в секрете (да, именно так!).

Примечание: Перед началом игры каждый игрок должен представить своего Монстра всем остальным, назвав имя Персонажа (и как действует карта Персонажа) и его Силу (и как действует его карта Силы).

Маленький словарь для неграмотных Монстров

- Город – все игровое поле, Мипл-Сити.



- Районы – цветные зоны игрового поля, края которых определяются краем игрового поля, Трогуарами Города и коричневыми кирпичными стенами. В Городе 8 Районов.



- Руины – основания зданий, прикреплённые к игровому полю.



- Перекрытия – тайлы, используемые для строительства зданий.



- Здания – сооружения из Перекрытий и миплов.



- Тротуары – полоски земли вокруг зданий.



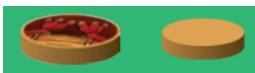
- Монстр – комплект из туловища и лап одного цвета.



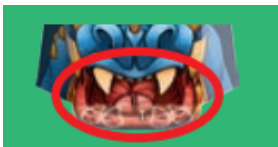
- Туловище – фишка в форме Монстра, обозначающая его туловище.



- Лапы – круглый жетон, обозначающий лапы Монстра.



- Пасть – пространство перед ширмой игрока, в котором находятся зубы.



- Живот – пространство за ширмой игрока, где хранится всё, что съедает Монстр.



- Журналисты – синие миплы.
- Солдаты – зелёные миплы.
- Бизнесмены – чёрные миплы.
- Блондинки – жёлтые миплы.
- Пенсионеры – серые миплы.
- Герои – красные миплы.

Ход игры

Игрок, наиболее правдоподобно изобразивший Монстра, начинает игру.

Далее все ходят по очереди по часовой стрелке.

В свой ход игрок совершает два действия из тех, что описаны ниже (разрешается совершать одно и то же действие дважды). После этого Монстру нужен перекус!

Передвижение



Ваш Монстр с воодушевлением исследует огромную игровую площадку, простирающуюся под его когтистыми лапами!

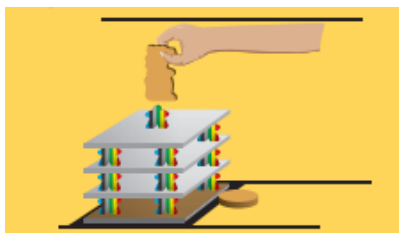
Возьмите туловище вашего Монстра, оставив на поле только его лапы. Щелчком пальцев отбросьте жетон в ту сторону, куда вы хотите его переместить (ну, или хотя бы попробуйте

туда попасть!). Затем поставьте туловище обратно на лапы.

Пояснение: Если лапы вылетают за пределы поля Города, Монстр немедленно теряет один зуб (он возвращается в коробку). Затем Монстр помещается в стартовое пространство и продолжает играть в обычном порядке.

Смотрите раздел «Общие пояснения», чтобы узнать, что делать, если Монстр должен потерять зуб, а их у него не осталось.

Уничтожение



Ваш Монстр каждый день съедает на завтрак несколько кубометров железобетона!

Если лапы вашего Монстра касаются Тротуара около одного из Зданий, вы можете попробовать уничтожить это Здание. Для этого возьмите туловище вашего Монстра и, подержав его на вытянутой руке над соответствующим зданием, бросьте на это Здание.

Пояснение: Игрок может бросать туловище Монстра из любой точки над Зданием. Он не обязан бросать его непосредственно на лапы. Если Монстр не попал по Зданию, он теряет один зуб (зуб отправляется в коробку).

Толкание Транспортных средств



Ваш Монстр намерено принять участие в состязаниях по толканию ядра на Олимпийских играх!

Если ваш Монстр находится в одном Районе с Транспортном, вы можете толкнуть его! Для этого, поместите Транспортное средство на верх туловища Монстра и щёлкните его пальцем.

Пояснение: Если Транспортное средство оказалось за пределами поля, поместите его в область соответствующего цвета, как

при подготовке к игре.

Игрок может придерживать и наклонять туловище Монстра во время толкания Транспортного средства.

Дуновение



Ваш Монстр может извергнуть подозрительное содержимое своих радиоактивных желез на асфальт!

Аккуратно опустите подбородок на верх туловища Монстра, сделайте глубокий вдох и подуйте!

Пояснение: Вы можете придерживать туловище Монстра одной рукой. Вы не можете сделать вдох до того, как поставите подбородок на туловище.

Сопутствующий ущерб

Грохот!

Лапа летит прям в лицо!

Если вы сбили туловище другого Монстра (в Городе или за его пределами), заберите у него один из зубов и поместите его себе в живот.

Сбитое туловище остаётся на том же месте, являясь препятствием в Городе. Этот Монстр не может терять зубы, пока лежит на Земле.

В начале следующего хода Монстра играющий им участник сначала должен поставить туловище на лапы, а уже потом совершать действия.

Пояснение: Если Монстр не стоит на лапах, но туловище расположено на поле вертикально, он не считается сбитым, а активный игрок не может забрать его зуб.

Пожирание зданий!

Ом-ном-ном, бетон – вкуснятина!

Если на Перекрытии ничего нет (нет Монстров, Транспортных средств, миплов, других Перекрытий...), после действия активный игрок может немедленно забрать это Перекрытие и поместить себе в живот – Монстр его съедает.

Пояснение: Монстр может проглотить несколько Перекрытий одно за другим.

Сбежавшие миплы

Посреди всеобщего хаоса самые благоразумные миплы пытаются сбежать из Мипл-Сити!

Если миплы убегают из Города во время вашего хода, поставьте их на поле Побега.

Пояснение: Мипл считается сбежавшим из Города, если он не касается игрового поля.

Сторона А:

Размещайте миплов на поле Побега, начиная с верхнего ряда. Игрок, в чей ход заполнился ряд, по окончании своего хода испытывает на себе действие отрицательных эффектов.

Пояснение: Многочисленные отрицательные эффекты могут действовать одновременно (ой!).

1-й и 4-й ряды: Монстр теряет один зуб, который отправляется в коробку. А следующий игрок берёт этого Монстра и помещает его в Район по своему выбору.

2-й и 5-й ряды: Монстр теряет один зуб, который отправляется в коробку. Все остальные игроки получают по одному дополнительному действию до следующего хода этого игрока.

3-й ряд: Монстр теряет 2 зуба!

6-й ряд: Игра немедленно заканчивается! Участники подсчитывают победные очки, чтобы определить победителя. Это делают все, кроме игрока, совершившего последнее действие – он сразу считается проигравшим.

Сторона В:

Разместите миплов на поле Побега в соответствующих цветовых областях. Игрок, в чей ход целиком заполнилась область, по окончании своего хода испытывает на себе действие отрицательных эффектов. Затем он возвращает этих миплов в коробку, освободив данную зону.

Красные миплы (Герои): Героическое спасение!

Эффект: Монстр активного игрока теряет один зуб и возвращает 4 любых мипла из своего живота в коробку.

Синие миплы (Журналисты): Отличный сюжет!

Эффект: Монстр активного игрока теряет один зуб, и игрок сбрасывает одну любую карту.

Зелёные миплы (Солдаты): Воздушная атака!

Эффект: Монстр активного игрока теряет 2 зуба.

Жёлтые миплы (Блондинки): Массовая истерика!

Эффект: Монстр активного игрока теряет один зуб. А все остальные игроки получают по одному дополнительному действию до его следующего хода.

Чёрные миплы (Бизнесмены): Релокация!

Эффект: Монстр активного игрока теряет один зуб. Следующий за активным игроком игрок берёт Монстра активного игрока и помещает его в любой Район по своему усмотрению.

Серые миплы (Пенсионеры):

Пенсионеры не ставятся на поле Побег на стороне В. Они бесполезны. Просто верните их в коробку...

Пояснение: Многочисленные отрицательные эффекты могут действовать одновременно (ой!). Один и тот же эффект может сработать несколько раз, если одновременно сбежало нужное количество миплов данного цвета!

Перекус

Пока не доешь – десерт не получишь!

Как только Монстр завершил два своих действия – пришло время перекусить! Монстр может проглотить миплов в Районе, где он находится. Их можно есть, если они доступны и на них нет других элементов. Монстр может съесть столько миплов, сколько у него есть зубов. Проглоченные миплы помещаются в живот Монстра.

Пояснения:

- Монстр начинает игру с 6 зубами (2 постоянных и 4 «молочных»)
- У Монстра всегда есть минимум 2 зуба (постоянных, нарисованных на ширме, которые нельзя потерять)
- Если лапы Монстра стоят в разных Районах, нужно выбрать тот один, откуда будут съедены миплы.
- Обратите внимание, что миплы, стоящие в Руинах или на Тротуарах, не находятся в Районе, поэтому не могут быть съедены!

Конец игры

Игра подходит к концу, когда Монстр заглатывает последнее оставшееся Перекрытие или выбрасывает его за пределы Города. Этот игрок завершает свой ход, и все оставшиеся участники делают по одному последнему ходу. После этого игра завершается, и все игроки подсчитывают победные очки.

(Также игра заканчивается немедленно, если заполняется шестой ряд на стороне А поля Побег. Тот, кто это сделал, проигрывает, а остальные подсчитывают очки.)

Каждый игрок подсчитывает степень нанесённого его Монстром урона:

- **10 очков** за каждый набор миплов 6 разных цветов (1 чёрный, 1 серый, 1 красный, 1 синий, 1 зелёный, 1 жёлтый); не вошедшие в набор миплы не считаются!
- **1 очко** за каждое Перекрытие (размер не имеет значения)
- **2 очка** за каждый зуб, отобранный у другого Монстра
- **Определённое количество очков** за выполнение условия на карте Персонажа.

Игрок с наибольшим количеством победных очков побеждает!

В случае ничьей побеждает тот, чей Монстр съел больше миплов (вне зависимости от цвета).

Карты Персонажей и карты Силы постоянны, и их видят все игроки.

Персонажи



Анархист (Anarchist)

Получите 3 победных очка за каждый съеденный вами набор Солдат+Журналист (зелёный и синий миплы).



Задира (Brawler)

Каждый отобранный у другого Монстра зуб стоит 4 победных очка вместо 2.



Разрушитель (Destructive)

Если к концу игры вы разрушили больше Перекрытий, чем другие игроки, получите 10 очков.



Обжора (Glutton)

Если к концу игры вы съели больше всех миплов, получите 10 очков.



Подражатель (Imitator)

В конце игры, до подсчёта очков, выберите карту Персонажа любого из игроков и примените её к своему Монстру.



Злодей (Mean)

Если к концу игры вы съели больше всех Героев (красных миплов), получите 10 очков.



Пацифист (Pacifist)

Если к концу игры вы съели больше всех Солдатов (зелёных миплов), получите 10 очков.



Панк (Punk)

Получите 3 победных очка за каждый съеденный вами набор Пенсионер+Бизнесмен (серый и чёрный миплы).



Романтик (Romantic)

Получите 3 победных очка за каждый съеденный вами набор Герой+Блондинка (красный и жёлтый миплы).



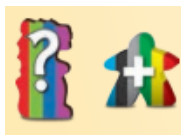
Соблазнитель (Seductive)

Если к концу игры вы съели больше всех Блондинок (жёлтых миплов), получите 10 очков.



Любитель тяжёлого металла (Scrap Merchant)

Получите 5 победных очков за каждое Транспортное средство, находящееся в Руинах к концу игры.

**Гадалка (Seer)**

В конце игры до подсчёта съеденных миплов, объявите, кто, как вам кажется, съел больше всего миплов (возможно, это вы). Если вы оказались правы (даже если у этого Монстра ничья по количеству съеденных миплов с кем-нибудь ещё), вы получаете 7 победных очков.

**Скромняжка (Shy)**

Если к концу игры вы съели больше всех Журналистов (синих миплов), получите 10 очков.

**Неженка (Softie)**

Получите 3 победных очка за каждый оставшийся у вас в пасти молочный зуб (нарисованные постоянные зубы не считаются).

**Турист (Tourist)**

Если к концу игры вы съели больше всех Бизнесменов (чёрных миплов), получите 10 очков.

**Пацан (Young)**

Если к концу игры вы съели больше всех Пенсионеров (серых миплов), получите 10 очков.

Описание карт

Силы

**Боксёр (Boxer)**

Если во время действия Передвижение вы сбиваете с ног Монстра, вы отбираете у него два зуба, вместо одного.

**Альпинист (Climber)**

Перед действием Передвижение вы можете поставить своего Монстра на крышу здания в Районе, где оно находится.

**Тяжеловес (Heavyweight)**

Когда вы совершаете действие Уничтожение, вы можете нацелиться на Монстра, находящегося с вами в одном Районе, вместо здания. Вам не обязательно при этом находиться на Тротуаре.

**Ураган (Hurricane)**

Вы можете выполнить действие Дуновение, используя любого Монстра (но выполняя все правила совершения этого действия).



Прыгун (Jumper)

При Передвижении вы можете поставить ваши лапы на туловище и щёлкнуть его, как при действии Толкание Транспортных средств. После этого поставьте туловище на лапы. Если лапы вылетели за пределы поля, вы теряете один зуб.



Мастер кунг-фу (Kung Fu Master)

Вы можете поставить ваши лапы на туловище и щёлкнуть его, как при действии Толкание Транспортных средств. После этого поставьте туловище на лапы. Если лапы вылетели за пределы поля, вы не теряете зубов.



Длинный хвост (Long Tail)

Вы можете совершить действие Уничтожение по отношению к любому зданию в Районе, где вы находитесь (не обязательно стоять на примыкающем Тротуаре).



Брекеты (Retainer)

Когда вы едите миплов, ведите себя так, как будто у вас всегда минимум 4 зуба.



Саблезуб (Sharp Canines)

В конце своего хода вы можете съесть на два мипла больше (чем зубов в вашей пасти).



Русалочка (Siren)

В конце своего хода вместо обычного поедания миплов ваш Монстр может съесть одного мипла из любого Района.



Вонючие лапки (Smelly Paws)

Если в конце вашего хода ваш Монстр находится на Тротуаре Руин, переместите всех миплов с Руин в соседний Район.



Балерина (Star Dancer)

Во время Передвижения вы можете щёлкнуть два раза.



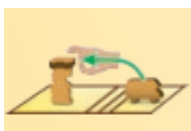
Лапы загибающиеся (Stretchy Paws)

Перед Перемещением вы можете переставить лапы вашего Монстра в любое место Района, где вы находитесь.



Длинный язык (Stretchy Tongue)

В конце вашего хода, ваш Монстр может съесть миплов из одного соседнего Района, а не из своего.



Телекинез (Telekinesis)

Во время действия Толкание Транспортного средства, вы можете использовать Транспортное средство из любого Района.

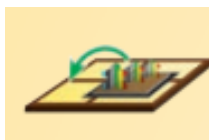
**Пылесос (Vacuum)**

После Дуновения переместите всех миплов, только что покинувших Город, в ваш Район, а не на поле Побега.

Покажите всем карту Тайной Суперспособности, когда вы собираетесь её использовать, затем сбросьте её.

Тайные Суперспособности**Кэтчер (Catcher)**

Возьмите Монстра, находящегося в одном Районе с вашим, и поставьте его на своего Монстра. Поступите с ним так же, как с Транспортным средством при выполнении действия Толкание Транспортного средства. Отберите у него один зуб.

**Землетрясение (Earthquake)**

Передвиньте всех миплов со всех Руин в соседний Район.

**Попрошайка (Нобо)**

В случайном порядке возьмите 3 миплов (всего) из живота одного или нескольких Монстров на свой выбор.

**Невидимость (Invisibility)**

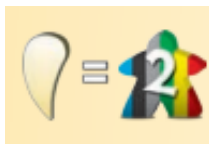
Уберите лапы и туловище своего Монстра с поля, а в начале вашего следующего хода поместите их в любой Район.

**Паралитический газ (Paralyzing Gaze)**

Ваши соперники не могут совершать Передвижение в свой следующий ход.

**Страстный поцелуй (Passionate Kiss)**

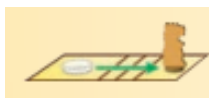
Выберите 2 миплов в животе у Монстра, находящегося с вами в одном Районе, и поместите их к себе в живот.

**Зверский аппетит (Really Hungry)**

В конце своего хода вы можете съесть в два раза больше миплов (по два за каждый из имеющихся зубов).

**Паразит (Scavenger)**

Ешьте миплов в Районе, где находится другой Монстр, как если бы там были вы!

**Крылышки (Small Wings)**

Переместите своего Монстра в любой Район.



Защита для зубов (Teeth Protector)

Когда соперник отбирает у вас 1 или более зубов (Сила Боксера), отмените этот эффект и отберите вместо этого зуб у него!



Терминатор (Terminator)

Свалите всех Монстров в одном Районе с вашим и отберите по зубу у каждого из них!



Милашка (Too Cute)

Отмените один из эффектов поля Побега (кроме того, что провоцирует конец игры).



Ослепительная улыбка (Ultra-Bright(TM) Smile)

Вместо поедания миплов в своём Районе, вы можете съесть миплов, находящихся на поле Побега. Затем переставьте миплов на поле Побега, не применяя его эффектов.



Безудержный! (Unleashed!)

Совершите на 2 действия больше в свой ход.



Нестабильная мутация (Unstable Mutation)

Вытяните 3 карты Силы и примените их эффекты в этом ходе. В конце хода сбросьте 3 карты Силы (не обязательно те, которые вы вытащили).



Что главное в танке? (Who Cut the Cheese?!)

Все ваши соперники должны поставить туловища своих Монстров на лапы вверх тормашками. В свой следующий ход каждый из них должен потратить действие на то, чтобы перевернуть их обратно.

Общие пояснения

О туловищах и лапах

Если после выполнения действия у вас нет возможности поставить туловище на лапы (например, лапы застряли между элементами игры или под зданием), их можно слегка подвинуть, чтобы поставить на них туловище.

Если соперник выбил ваши лапы за пределы Города, в начале своего следующего хода поместите их в любую стартовую область. Поставьте туловище на лапы и ходите.

О Районах

Когда элемент игры (лапы, Транспортное средство, мипл...) пересекает две зоны игры

(Тротуар, Руины, Район), он считается находящимся в обеих этих зонах. Как Монстр, находясь в двух Районах одновременно, может выбрать, из какого Района есть миплов (но не может есть из обоих сразу!), так и Транспортное средство, стоящее в двух Районах сразу, может быть взято как Монстром из одного Района, так и из другого. То же касается и миплов.

Элемент игры считается находящимся на поле всегда, когда он касается (прямо или косвенно) этого поля.

О Перекрытиях

Монстр может вытолкнуть Перекрытие за пределы Города без отрицательных последствий. Но если на этом Перекрытии были миплы, они отправляются на поле Побега (где могут сработать соответствующие эффекты). Затем игрок забирает это Перекрытие, помещая его в живот своего Монстра.

О зубах

Когда игрок должен потерять зуб, но у него их больше не осталось, он должен выбрать двух миплов из живота своего Монстра и отдать их противнику (в случае Грохота или карты) или вернуть их в коробку (в других случаях).

О Тротуарах и Руинах

Мипл, находящийся на Тротуаре, в Руинах или между ними, не находится в Районе, поэтому не может быть съеден.

То же самое касается Транспортного средства – находясь на Тротуаре, в Руинах или между ними, оно не находится в Районе, поэтому его нельзя Толкнуть.

Об игроках

Игрок может вставать и двигаться вокруг игрового поля, чтобы, например, занять более выгодное положение для действий Дуновение или Толкание Транспортного средства. Разрушение игрок всегда должен выполнять сидя, но совсем не обязательно сидеть на своём месте! (Вы можете даже сесть на колени другого игрока, если он не против!) В любой момент игры, тот, кто случайно опрокидывает какой-либо элемент (здание, Монстр и т.д.), теряет один зуб! Сброшенные с поля миплы отправляются на поле Побега, сброшенные Перекрытия возвращаются в коробку, а туловища остаются лежать до следующего хода.

Варианты игры

Каждый вариант может быть сыгран самостоятельно или сочетаться с другими вариантами.

Модная диета

В конце игры каждый не вошедший в «набор» мипл приводит к потере одного очка! Внимательнее считайте калории!

Монстр на заказ

В начале игры каждый игрок получает по 3 карты каждого типа (Персонаж, Сила, Тайная Суперспособность), оставляя себе по одной карте каждого типа, а остальные кладёт обратно в коробку.

Не так страшен чёрт, как его малютка

Участники начинают игру только с одной картой Персонажа. В конце хода игрок может сбросить 1 Перекрытие из живота, чтобы взять вторую карту. Он вытягивает по одной карте из каждой колоды, оставляет себе одну из них, а остальные убирает в коробку (они в игре участвовать не будут). Цена последующих карт каждый раз увеличивается на единицу (на 1 Перекрытие). Можно купить и несколько карт в конце хода, если у вас есть нужное количество полов.

Пример: Получение третьей карты стоит 2 Перекрытия, четвёртой карты – 3 пола и т.д.

Обратите внимание, что сброшенные таким образом Перекрытия возвращаются в коробку и не приносят очков при подведении итогов игры.

Командная игра

Игроки соревнуются командами из двух человек. В начале игры каждая команда получает одну карту Силы, которая будет одинаковой для двоих Монстров в команде. Каждый игрок получает карту Персонажа и Тайную Суперспособность, как в обычной игре. Два игрока одной команды ходят вместе – у них есть 3 действия в ход, которые они делят между собой по договорённости. Например, один из членов команды может выполнить все три действия, если он занял выгодную позицию. Когда все три действия выполнены, оба Монстра едят миплов одновременно. Затем ходит другая команда. Каждый игрок хранит съеденных им миплов в животе своего Монстра. Съеденные Перекрытия забирает себе тот, кто совершил действие. В конце игры каждый участник подсчитывает свои победные очки (Персонаж, миплы, Перекрытия, зубы), но считаются только очки того участника команды, кто их набрал меньше. Команда с наибольшим количеством очков побеждает.

Пример: игроки первой команды набрали к концу игры 41 и 34. Значит, их счёт 34.

Игроки второй команды набрали 24 и 49. Их счёт 24, поэтому они проигрывают.

Пояснение: Для Персонажей Скромняжка, Злодей, Соблазнитель, Пацифист, Пацан, Турист, Разрушитель, Обжора и Гадалка требуемых элементов у вас должно быть больше, чем у каждого из оппонентов и чем у вашего напарника. Вам разрешается заглядывать в живот Монстра вашего напарника.

Командная игра для большего количества участников

Взяв две коробки с игрой, в неё смогут играть до 8 человек!

- Поместите поля рядом, расположив парки двух Городов рядом.
- Постройте один большой Город Мипл-Сити, используя содержимое двух коробок.
- Разделитесь на команды (2 команды по 3 Монстра или 4 команды по 2 Монстра).
- Следуйте правилам командной игры. Количество действий у каждой команды будет равно количеству участников команды + 1.
- Результатом команды (итоговым количеством очков) считается наименьший результат её участника.