



Variantes

Les variantes ci-dessous ont pour but de renouveler un peu l'expérience de jeu de cette petite pépite qu'est *Rumble in the House*.

Salles spéciales

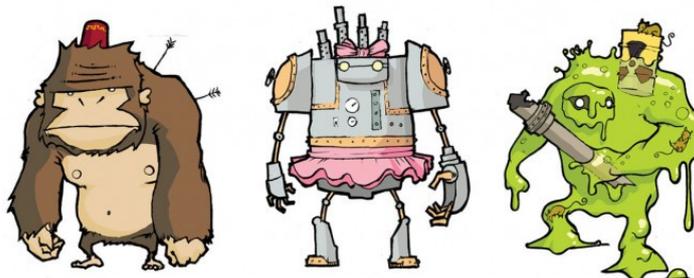
Lits communicants : les personnages peuvent être déplacés d'une pièce avec un lit vers une autre pièce avec un lit, même si elles ne sont pas adjacentes.

Le tapis doré : un joueur qui y déplace un personnage peut l'envoyer dans n'importe quelle pièce grâce au tapis magique volant.

Bibliothèques : deux pièces possèdent 3 meubles pleins de livres. Lorsqu'un joueur y déplace un personnage, il peut consulter un des pions secrets d'un autre joueur. Les pions secrets des joueurs doivent rester fixes sur la table.

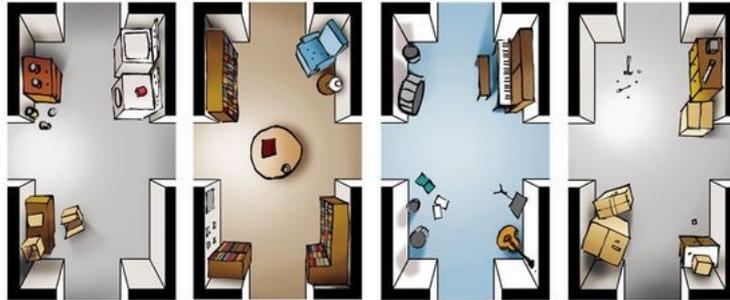
Pièce hantée : un joueur qui y déplace un personnage peut recueillir les confidences d'un fantôme : le joueur désigne un personnage décédé, et le pion secret correspondant est retourné face visible.

La cage du monstre : lorsqu'un personnage est tué dans cette pièce, le monstre le mange, et il ne rapportera aucun point.



Échange de pions personnages

Une fois par manche, les joueurs ont une 3^e option d'action à leur tour : ils peuvent **échanger un de leurs pions** face cachée avec celui d'un autre joueur.



Partie en équipe

A 6 joueurs, vous pouvez former des **binômes** et appliquer ces règles :

- les joueurs d'une équipe peuvent se montrer les pions de personnages qui leur ont été distribués
- en fin de manche, chaque équipe marque des **points** pour les **deux personnages** qui sont morts les derniers, parmi leurs pions secrets