

Åse & Henrik Berg

Rattus

Grafik: alexandre-roche.com

Europa, 1347. Eine Katastrophe bricht über Europa herein. Der Schwarze Tod wütet über den Kontinent und rafft binnen 5 Jahren einen Großteil der Bevölkerung dahin. Sie besiedeln die Regionen Europas, während sich die Pest auf dem gesamten Kontinent ausbreitet. Es gilt, die unterschiedlichen Möglichkeiten der Stände des Mittelalters klug einzusetzen: Bauern sorgen für Bevölkerungswachstum, Mönche halten die Ratten fern, Kaufleute können sich eine Flucht leisten, Ritter führen Kriege und tragen die Pest in neue Regionen, Hexen kontrollieren ihre Ausbreitung mit Magie, während die Könige in ihren befestigten Burgen bleiben und so die Pest umgehen. Doch die Pest macht keinen Unterschied – kommen die Ratten, ist niemand mehr sicher. Wem gelingt es, die größte Bevölkerung gesund durch das Zeitalter des Schwarzen Todes zu führen?

Spielinhalt




Ein Spielplan. Der Spielplan zeigt Europa im Mittelalter, unterteilt in 12 Regionen.

 **im Spiel zu Zweit** werden nur die beigen Regionen verwendet.

 +  **Im Spiel zu Dritt** werden die beigen und hellbraunen Regionen verwendet.

 +  +  **Zu Viert** werden alle Regionen verwendet.

 **Die durch Pfeile** verbundenen Regionen sind benachbart, auch wenn sie keine gemeinsame Grenze haben.



Die Königsburg



80 kleine Bevölkerungswürfel aus Holz (20 in jeder der vier Spielerfarben).



49 Rattenplättchen, die auf der Rückseite eine Ratte zeigen und auf der Vorderseite ein Ereignis der Pest.



Die 12 Rattenplättchen mit lilafarbenem Rand werden für die Startaufstellung benötigt.



6 Ständekarten (eine für jeden der 6 Stände Landvolk, Bürgertum, Kirche, Rittertum, Zauberkunst und Königtum)



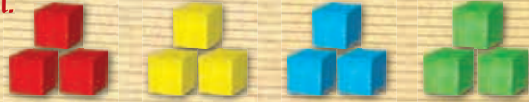
Eine «Pestfigur»

Spielvorbereitung

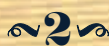
① Das Spielbrett wird in die Tischmitte gelegt. Die sechs Ständekarten kommen griffbereit neben das Spielbrett.



② Jeder Spieler erhält alle Holzwürfel (Bevölkerungswürfel) einer Farbe seiner Wahl.



③ Anschließend macht der Startspieler seinen ersten Zug und die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.



- 3** Die zwölf Rattenplättchen mit lila Rahmen für die Startaufstellung werden verdeckt gemischt, und in jeder Region wird ein Plättchen verdeckt platziert. Im Spiel zu Zweit werden nur 8 Regionen, im Spiel zu Dritt nur 10 Regionen verwendet. Demzufolge werden entsprechend nur 8 bzw. 10 Startplättchen platziert.

- 4** Die Rattenplättchen werden verdeckt gemischt und als verdeckter Vorrat neben dem Spielplan bereitgelegt.

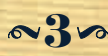
Bei weniger als 4 Spielern werden einige zufällig gezogene Rattenplättchen (keine Startplättchen) ungesehen aus dem Spiel entfernt: Bei 2 Spielern werden 12 Plättchen, bei 3 Spielern werden 6 entfernt und zurück in die Schachtel gelegt.



- 5** Die noch übrigen Startplättchen werden mit den restlichen Rattenplättchen gemischt.

- 6** Die Pestfigur wird in einer beliebigen Region platziert.

- 7** Der jüngste Spieler fängt an. Beginnend mit dem Startspieler setzt jeder Spieler im Uhrzeigersinn zwei seiner Würfel in eine beliebige Region. In einer zweiten Runde beginnt der Spieler, der zuletzt an der Reihe war und platziert zwei weitere Steine in eine beliebige Region. Die anderen Spieler folgen entgegen dem Uhrzeigersinn.



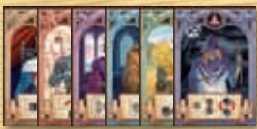
Spielablauf

Der Spieler, der am Zug ist, führt die folgenden Aktionen aus:

- A. Nehmen einer neuen Ständekarte (optional)**
- B. Platzieren von neuen Bevölkerungswürfeln auf dem Spielbrett**
- C. Der Pestfigur**

Aktion A und B dürfen in beliebiger Reihenfolge durchgeführt werden, aber Aktion C muss immer als letzte Aktion am Ende des Spielzuges durchgeführt werden.

Ⓐ Nehmen einer neuen Ständekarte (optional)



Der Spieler kann **eine** Ständekarte entweder aus der Auslage neben dem Spielplan oder von einem Mitspieler nehmen. Die Ständekarten werden offen und gut sichtbar vor jedem Spieler abgelegt. Jede der sechs Ständekarten bringt ihrem Besitzer bestimmte Vorteile (die später erklärt werden), gleichzeitig vergrößern sie die Wahrscheinlichkeit, dass Bevölkerungswürfel der Spieler durch die Pest zerstört werden. Der Spieler muss seine Ständekarte so lange behalten, bis sie von einem anderen Spieler genommen wird. Es gibt sonst keine andere Möglichkeit, die Karte loszuwerden.

Es ist möglich, mehrere Ständekarten in seiner eigenen Auslage zu haben, indem man in jeder Runde eine Karte nimmt. In diesem Fall erhält der Spieler sämtliche Vorteile aller vor ihm ausliegenden Karten.

Ⓑ Platzieren von neuen Bevölkerungswürfeln auf dem Spielbrett

Der Spieler kann Würfel seiner eigenen Farbe in einer beliebigen Region platzieren. Er platziert so viele Würfel wie Rattenplättchen in der gewählten Region vorhanden sind. Aus diesem Grund kann er keine Würfel in Regionen ohne Rattenplättchen legen (Ausnahme: die Ständekarte der Bauern, siehe unter Ständekarten).

Beispiel: in Gallien befinden sich gerade 3 Rattenplättchen, eines in Germanien und keines in Italien. Der rote Spieler ist am Zug. Er platziert einen seiner Würfel in Germanien. In Gallien hätte er drei Würfel, in Italien keine Würfel platzieren dürfen.



Ⓒ Bewegung der Pestfigur



Zum Schluss seines Zuges muss der Spieler die Pestfigur in eine zur ihrer aktuellen Region benachbarten Region bewegen. Der Spieler am Zug kann frei zwischen den benachbarten Regionen wählen, aber er darf die Figur nicht in der bisherigen Region belassen. Im Folgenden wird die Region, in die die Pestfigur versetzt wird, „Pestregion“ genannt.

Anschließend wütet die Pest:

1. Zuerst breitet sie sich aus.

- Befinden sich in der Pestregion keine Rattenplättchen, geschieht nichts.
- Befindet sich in der Pestregion ein Rattenplättchen, platziert der aktive Spieler ein Rattenplättchen aus dem Vorrat in eine beliebige benachbarte Region.
- Befinden sich in der Pestregion zwei oder drei Rattenplättchen, platziert der aktive Spieler ZWEI neue Rattenplättchen aus dem Vorrat in beliebige benachbarte Regionen (entweder zwei in eine Region oder jeweils eines in unterschiedliche Regionen).

2. Dann verwüstet sie die Pestregion.

Wenn die Pestregion mindestens einen Bevölkerungswürfel sowie ein oder mehr Rattenplättchen enthält, werden die Rattenplättchen aufgedeckt und nacheinander ausgewertet, bis entweder alle Rattenplättchen aufgedeckt oder alle Bevölkerungswürfel entfernt wurden. Alle aufgedeckten Rattenplättchen werden in die Schachtel zurückgelegt. Die noch verdeckten Plättchen verbleiben in der Region.

Hinweis: Die Rattenplättchen müssen verdeckt abgelegt werden. Niemand darf die Vorderseite sehen.

Hinweis: Es können niemals mehr als drei Rattenplättchen gleichzeitig in einer Region liegen. Demzufolge ist es nicht erlaubt, weitere Rattenplättchen in Regionen mit drei Plättchen zu legen. In einem solchen Fall muss der Spieler eine andere, der Pestregion benachbarte Region wählen. Im seltenen Fall, dass alle benachbarten Regionen mit drei Rattenplättchen belegt sind, werden keine weiteren Rattenplättchen ausgespielt.

Die Vorderseite der Rattenplättchen zeigt zweierlei Informationen:

Eine Zahl. Wenn die Gesamtzahl der Bevölkerungswürfel (unabhängig der Farbe) in der Pestregion größer oder gleich der vorgegebenen Zahl auf dem Rattenplättchen ist, wird die Wird sie nicht erreicht, wird das Rattenplättchen einfach ohne weitere Auswirkungen entfernt. Bei Ausbruch der Pest geben die Symbole und Buchstaben die Folgen an:



Ein oder mehrere Symbole. Diese Symbole zeigen an, welche Stände von der Pest betroffen sind. Für jedes abgebildete Ständesymbol muss der Spieler mit der entsprechenden Ständekarte einen seiner Bevölkerungswürfel aus der Pestregion entfernen und in seinen Vorrat zurücklegen. Wenn der Spieler keine Bevölkerungswürfel in dieser Region hat, ist er nicht betroffen.

Zusätzlich oder anstatt der Ständesymbole kann der Buchstabe M („Mehrheit“) oder der Buchstabe A („Alle“) erscheinen. Bei M muss der Spieler mit den meisten Bevölkerungswürfeln in der Pestregion einen seiner Würfel entfernen. Bei Gleichstand müssen alle betroffenen Spieler je einen Stein entfernen. Das M wird immer zuerst ausgewertet, d.h. das Symbol M trifft immer den Spieler mit der Bevölkerungsmehrheit in der Region, wenn das Rattenplättchen umgedreht wird (auch wenn aus dem anderen Symbol des Rattenplättchens folgen würde, dass ein anderer Spieler mehr Bevölkerungswürfel hätte).

Bei A, müssen alle Spieler mit Bevölkerungswürfeln in der Pestregion je einen Würfel zurück in den Vorrat legen. Sobald in der Pestregion entweder keine Rattenplättchen oder keine Bevölkerungswürfel mehr liegen, endet der Zug des aktiven Spielers, und der nächste Spieler beginnt seinen Zug.

Beispiel

Der gelbe Spieler besitzt den Ritter (Rittertum), der grüne Spieler den Bauer (Landvolk) und den Kaufmann (Bürgertum), und der blaue Spieler besitzt den Mönch (Kirche), die Hexe (Zauberkunst) und den König (Königtum).

Der rote Spieler ist am Zug und muss nur noch die Pestfigur bewegen (Aktion C).

Er entscheidet sich, die Pestfigur nach Gallien zu ziehen. In Gallien befinden sich drei Rattenplättchen, zwei grüne und ein gelber Bevölkerungswürfel.

Zuerst breitet sich die Pest aus. Da in Gallien drei Rattenplättchen sind, werden zwei neue Rattenplättchen in eine oder zwei benachbarte Regionen platziert. Der rote Spieler legt beide Rattenplättchen nach Spanien.

Anschließend verwüstet die Pest Gallien. Nacheinander werden die drei Rattenplättchen aufgedeckt:



1. Das erste aufgedeckte Plättchen zeigt die Zahl „1“. In Gallien befinden sich aber schon drei Bevölkerungswürfel, so dass die Pest ausbricht. Das Rattenplättchen zeigt weiter ein Bürgertum- und ein Kirchensymbol. Da der grüne Spieler den Kaufmann (Bürgertum) besitzt, muss er einen Bevölkerungswürfel aus Gallien in seinen Vorrat zurücknehmen. Der blaue Spieler besitzt zwar den Mönch (Kirche), da er aber keinen Bevölkerungswürfel in Gallien hat, muss er auch keinen zurücknehmen.



2. Da in Gallien noch immer Bevölkerungswürfel liegen, wird das nächste Rattenplättchen aufgedeckt. Es zeigt die Zahl „3“. Da nur noch 2 Bevölkerungswürfel vorhanden sind (der grüne Spieler musste vorher schon einen entfernen), passiert nichts.



3. Zum Schluss wird das letzte Rattenplättchen umgedreht. Es zeigt die Zahl „2“, so dass die Pest wieder ausbricht. Die weiteren Symbole sind „M“ (Mehrheit), Bürgertum und Kirche. Der grüne und gelbe Spieler haben beide die Mehrheit. Also müssen beide jeweils einen Würfel entfernen.

Gallien ist in der Folge total entvölkert. Entsprechend des letzten Rattenplättchens sollten der grüne Spieler mit der Karte Kaufmann und der blaue Spieler mit der Karte Mönch jeweils einen Bevölkerungswürfel aus dieser Region entfernen, allerdings ist das nicht mehr möglich, da beide keine Würfel mehr in Gallien haben.

Der Spielzug des roten Spielers endet folgendermaßen:



Die Ständekarten

Hinweis: Nur der Spieler, der am Zug ist, darf die besonderen Fähigkeiten seiner Karte(n) nutzen. Er darf die Fähigkeit jeder Karte nur einmal pro Runde nutzen.



König (Königtum)

Der Besitzer dieser Karte darf jederzeit während seines Zuges einen seiner Bevölkerungswürfel in die Burg versetzen. Dieser Würfel muss aus einer Region entnommen werden, in der sich keine Rattenplättchen befinden. Bevölkerungswürfel in der

Burg sind dauerhaft vor den Folgen der Pest geschützt und zählen bei der Endabrechnung am Spielende als Bevölkerung, die die Pest überlebt hat.



Mönch (Kirche)

Der Besitzer dieser Karte darf während seines Spielzuges ein Rattenplättchen aus einer Region in eine benachbarte Region versetzen. Diese Bewegung wird entweder vor oder nach dem Platzieren neuer Würfel in Aktion B durchgeführt.

Beispiel: Eine Region enthält drei Rattenplättchen. Der aktive Spieler kann 3 Bevölkerungswürfel in die Region setzen. Wenn er die Mönchskarte besitzt, kann er anschließend ein Rattenplättchen in eine angrenzende Region versetzen.

Hinweis: In keiner Region dürfen jemals mehr als drei Rattenplättchen liegen. Deswegen darf auch der Spieler mit der Mönchskarte kein Rattenplättchen in eine Region mit schon drei Plättchen verschieben.



Ritter (Rittertum)

Der Besitzer dieser Karte darf die Pestfigur bis zu zwei Schritte in Aktion C bewegen. Erst danach werden die Folgen der Pest ausgewertet. Zusätzlich darf der Spieler, bevor die Rattenplättchen umgedreht werden, entscheiden, ob

die Pestfigur wie zwei neutrale Bevölkerungswürfel in der betroffenen Region zählt, um so die Auswertung eines Rattenplättchens zu erzwingen.

Beispiel: Befindet sich die Pestfigur in Italien, kann der Besitzer der Ritterkarte, die Figur z.B. nach Skandinavien bewegen. Sollte sich der Spieler zusätzlich entscheiden, die Figur als zwei Bevölkerungswürfel zu werten, und in Skandinavien befinden sich schon zwei Bevölkerungswürfel, wird die Pest, wenn ein entsprechendes Rattenplättchen mit der Zahl 3 oder 4 aufgedeckt wird, ausbrechen.



Kaufmann (Bürgertum)

Der Besitzer dieser Karte darf jederzeit während seines Zuges bis zu drei eigene Bevölkerungswürfel einer Region in eine benachbarte Region versetzen.



Bauer (Landvolk)

Der Besitzer dieser Karte kann einen Würfel mehr als üblich platzieren, wenn er in Aktion B die Bevölkerungswürfel in eine Region einsetzt („Platzieren von neuen Würfeln“). So kann er z. B. 4 Bevölkerungswürfel in eine Region mit 3

Rattenplättchen legen oder einen Würfel in eine Region ohne Rattenplättchen.



Hexe (Zauberkunst)

Der Besitzer dieser Karte darf jederzeit während seines Zuges unter ein beliebiges Rattenplättchen auf dem Spielplan schauen. Anschließend darf er unter ein weiteres beliebiges Plättchen schauen (auch in der gleichen Region). Zum Schluss darf er die beiden angeschauten Plättchen vertauschen (was nur Sinn macht, wenn die Plättchen in unterschiedlichen Regionen waren).

Spielende

Das Spiel endet nach der Runde, in der entweder:

- der Vorrat der Rattenplättchen aufgebraucht ist, oder
- ein Spieler alle seine Bevölkerungswürfel auf den Spielplan eingesetzt hat (selten).

• Anschließend folgt die letzte Runde, in der alle Spieler bis auf den Spieler, der das Spielende eingeleitet hat, noch einmal die Sonderfähigkeiten ihrer Ständekarten nutzen können.

• Diese letzte Runde wird entgegen dem Uhrzeigersinn gespielt, beginnend mit dem Spieler rechts des Spielers, der das Spielende eingeleitet hat.

• In dieser letzten Runde dürfen nur die Fähigkeiten der Ständekarten benutzt werden, die man gerade besitzt.

• Man darf keine neuen Karten nehmen, keine Bevölkerungswürfel setzen (Ausnahme Bauer, siehe rechter Kasten) und die Pestfigur nicht versetzen (Ausnahme: Ritter, siehe rechter Kasten).

• Die Karten haben die unter dem Punkt „Ständekarten“ in dieser Regel aufgeführten Fähigkeiten bis auf die Ausnahmen Bauer und Ritter (siehe rechter Kasten).

Bauer: Der Besitzer dieser Karte darf einen eigenen Bevölkerungswürfel in eine beliebige Region setzen.

Ritter: Der Besitzer dieser Karte darf die Pestfigur bis zu zwei Schritte bewegen. Wenn das Spiel endet, zählt die Pestfigur wie zwei neutrale Bevölkerungswürfel in der betroffenen Region.

Zum Schluss verwüstet die Pest alle zwölf Region. Dazu werden nacheinander die Rattenplättchen umgedreht und ausgewertet. Sieger ist, wer danach die meisten Bevölkerungswürfel auf dem Spielbrett (inklusive Burg) hat. Im Falle eines Gleichstandes von mehreren Spielern gewinnt derjenige von ihnen, der als nächstes am Zug wäre, wenn das Spiel nicht enden würde.

Grafik: alexandre-roche.com

Deutsche Übersetzung: Kathrin & Andreas Ronge

Redaktion: Jonny de Vries und Johan Kuipers


www.whitegoblingames.nl

© 2010 White Goblin Games