

Ratten Scharf

Ein Taktikspiel von Michael Schacht für 2 Personen

Hier geht es darum, möglichst häufig gleiche Gewürze der eigenen Farbe aneinander zu legen. Denn das gibt jedesmal wertvolle Punkte. Aber jeder Spieler muss auf die Ratten aufpassen, denn wenn sich zu viele der eigenen Farbe zeigen, ist das Spiel vorzeitig aus!



Spielvorbereitung

Der Warenstreifen „Start“ (mit „S“ in der Mitte) wird offen in der Mitte des Tisches ausgelegt. Rundherum sollte gleichmäßig Platz vorhanden sein.

Die restlichen Warenstreifen werden gemischt und verdeckt bereit gelegt. Die Punktechips werden nach Sorten getrennt.



Graue Chips sind
1 Punkt wert,
Gelbe sind
2 Punkte wert.



Jeder Spieler bestimmt die Farbe, mit der er spielen möchte.

Spielablauf

Der älteste Spieler fängt an, dann geht es immer abwechselnd weiter.

Beim ersten Spielzug des Startspielers ... deckt dieser 1 Warenstreifen auf und legt ihn an den Warenstreifen „Start“ an [siehe Legeregeln].

Bei jedem weiteren Spielzug eines Spielers ... deckt dieser 2 Warenstreifen auf und legt sie in beliebiger Reihenfolge gemäß den Legeregeln an.

Legeregeln

- Warenstreifen dürfen nur senkrecht oder waagrecht gelegt werden.
- Ein Warenstreifen darf nicht so gelegt werden, dass er über die Tischkante hinausragen würde.
- Ein Warenstreifen muss so gelegt werden, dass er mit mindestens einem Feld an einen bereits platzierten Warenstreifen angrenzt (orthogonal).

Anmerkung: Warenstreifen, die übereinanderliegen gelten automatisch als angrenzend.

Der Warenstreifen „Start“ ist mit „S“ gekennzeichnet.



Jeder Warenstreifen ist in drei Felder unterteilt.



Jedes Feld zeigt

- eins von acht Gewürzen,
- eine grüne bzw. rote Ratte
- oder ist leer.

Für jeden Spieler gibt es 4 verschiedene Gewürze sowie einige Ratten in seiner Farbe. Die Gewürze und Ratten sind unregelmäßig auf den Warenstreifen verteilt.



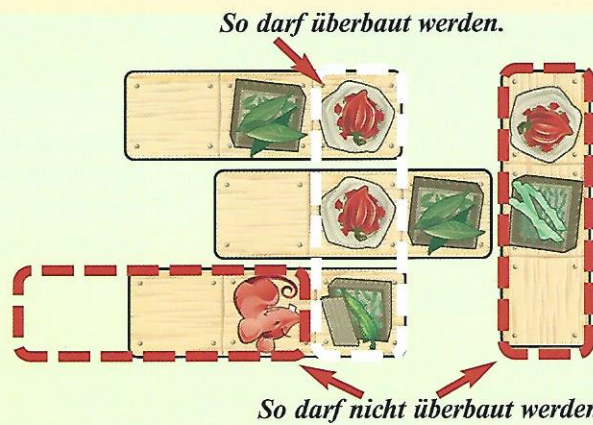
Mindestens 1 Feld muss angrenzen.



Einige weitere Legemöglichkeiten

Warenstreifen dürfen waagrecht oder senkrecht angelegt werden.

- Warenstreifen dürfen **übereinander** gestapelt werden:
 - Dabei darf darunter **keine Lücke** entstehen.
 - Ein untenliegender Warenstreifen darf **nicht deckungsgleich** überbaut werden.
- **Überbaute** (nicht mehr sichtbare) Gewürze oder Ratten zählen **nicht** mehr.
- Warenstreifen dürfen nachträglich **nicht** mehr umgebaut oder abgebaut werden.



■ Wertung

Jeder gelegte Streifen wird **sofort** gewertet. Ist dabei eine Gruppe von benachbarten gleichen Gewürzen **entstanden** oder **verändert** worden, gibt es dafür Punkte. Dabei ist es egal, in welcher Ebene die Symbole liegen, Hauptsache, sie sind von oben zu sehen.

Für eine Gruppe aus **2 gleichen Symbolen** bekommt der Spieler der entsprechenden Farbe **1 Punkt**.

Für eine Gruppe aus **3 oder mehr** gleichen Symbolen bekommt der Spieler der entsprechenden Farbe **2 Punkte**.

Die Spieler nehmen sich für ihre Punkte die entsprechende Anzahl Chips aus dem Vorrat.

Im letzten Spielzug ...

... ist nur noch ein Warenstreifen übrig. Der Spieler am Zug platziert diesen letzten Streifen, wertet ihn und leitet damit das Spielende ein.

Spielende

Nachdem der letzte Warenstreifen gelegt wurde, findet noch die Endwertung statt.

Endwertung

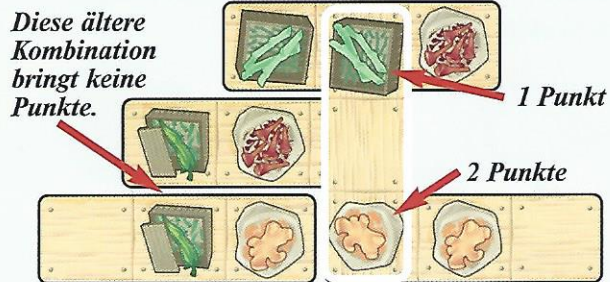
Jetzt werden noch einmal **alle** offen sichtbaren Gewürze beider Spieler gewertet.

Auch in der Endwertung gibt es für:

- 2er Gruppen gleicher Gewürze je 1 Punkt.
- 3er (oder größere) Gruppen je 2 Punkte.

Wer nun insgesamt die meisten Punkte besitzt, hat das Spiel gewonnen.

*Beispiel: Spieler Rot ist am Zug. Sein obenauf platzierter Warenstreifen bringt folgende Punkte:
Für Rot 2 Punkte – und für Grün 1 Punkt.*



Anmerkung: Auch, wenn man nicht an der Reihe ist, kann man Punkte bekommen.

Für einzelne Gewürze gibt es keine Punkte.

Anmerkung: Für Ratten gibt es in keinem Fall Punkte. Sie können aber ein vorzeitiges Ende und damit die Niederlage bedeuten! [Siehe „Vorzeitiges Spielende“]

Vorzeitiges Spielende

Das Spiel kann auch **vorzeitig** enden.

Das ist immer dann der Fall, wenn ein Spieler – **am Ende seines Zuges** – **3 oder mehr Ratten** seiner Farbe **offen** ausliegen hat.

Das Spiel endet in diesem Fall sofort. Es findet keine Endwertung statt. Der Spieler mit den drei Ratten hat verloren.

