

Åse & Henrik Berg



Der Rattenfänger

Rattus Erweiterung

Europa 1348. Der schwarze Tod wütet in Europa. Bis jetzt standen den Spielern eine kleine Anzahl Personen aus unterschiedlichen mittelalterlichen Ständen bei der Bekämpfung der Pest zur Seite. Jetzt wird es Zeit für Verstärkung. 12 neue Persönlichkeiten



bieten den Spielern ihre Hilfe an. Königin und Kaiser verfügen über Reichtum und Macht. Nonne und Bischof nutzen Weisheit und Glauben, um die Plage zu verhindern. Andere verlassen sich auf Magie und Zauberei: die Ratten folgen dem Klang der Flöte des Rattenfängers.

Inhalt



12 Ständekarten (2 für jede der 6 Stände Landvolk, Bürgertum, Kirche, Rittertum, Zauberkunst und Königtum)



2 Bischofsfiguren



3 Mauern



3 Nonnenfiguren



10 Zaubertränke

Spielvorbereitung und Spielablauf

Die Erweiterung umfasst zwei zusätzliche Ständekarten für jeden Stand. Zusammen mit den Ständekarten des Grundspiels gibt es jetzt drei verschiedene Karten für jeden Stand, also insgesamt 18 Karten. Allerdings werden in jedem Spiel nur 6 dieser Karten benötigt. Nachdem die gewünschten Karten ausgewählt wurden, wird das Spiel entsprechend den Regeln des Grundspiels vorbereitet. Einige Ständekarten der Erweiterung benötigen zusätzliches Spielmaterial (Bischof - Bischofsfiguren, Kaiser - Mauern, Nonne - Nonnenfiguren, Zauberer - Zaubertränke). Immer, wenn mit einer dieser Ständekarten gespielt wird, wird das dazugehörige Spielmaterial neben dem Spielplan bereitgelegt. **Vor dem Spiel werden die 6 Ständekarten ausgewählt, die im Spiel verwendet werden sollen.** Die Auswahl kann auf verschiedene Weise erfolgen:

- Alle 18 Karten mischen und zufällig 6 davon ziehen.
- Die Karten der 6 Stände getrennt voneinander mischen und zufällig von jedem Stand eine Karte auswählen.
- Eines der am Ende der Regel vorgeschlagenen Kartensets auswählen.
- Auswählen eines Sets mit dem alle Spieler einverstanden sind.

Hinweis: bei weniger als 4 Spielern wird empfohlen, mit mindestens einer Karte des Rittertums zu spielen, um sicherzustellen, dass kein Bereich des Spielplans vor der Plage sicher ist.

Das Spiel wird nach den Regeln des Grundspiels gespielt. Es werden die 6 ausgewählten Ständekarten verwendet. Sind mehr als eine Karte desselben Standes im Spiel, muss für jedes Symbol auf dem Rattenplättchen ein Würfel für jede Ständekarte, die der Spieler auf der Hand hält, zurückgenommen werden.

Beispiel: Wenn sowohl der Kreuzfahrer als auch der Ritter im Spiel sind und unterschiedliche Spieler die Karte besitzen, verlieren beide jeweils einen Würfel für jedes Rittertum-Symbol, wenn die Pest ausbricht. Wenn ein Spieler beide Karten besitzt, verliert der Spieler zwei Würfel pro Symbol.

Die neuen Ständekarten

Hinweis: Nur der Spieler an der Reihe kann die besonderen Fähigkeiten seiner Ständekarten nutzen. Er kann die Fähigkeiten jeder Karte nur ein Mal pro Runde nutzen, bevor Phase C gespielt wird (Ausnahmen: Soldat, Kreuzritter und Leibeigener).



Soldat (Rittertum) 
Mit dieser Karte darf die Pestfigur bis zu zwei Felder in Phase C bewegt werden, bevor die Pest wütet. Zusätzlich darf der Besitzer der Karte, eine zusätzliche Ratte platzieren, wenn die neuen Ratten in Phase C ins Spiel gebracht werden.
Kartenkombinationen: Wenn ein Spieler zwei oder mehr Rittertums-Karten besitzt, darf er die Pestfigur trotzdem nur um zwei Felder bewegen.



Kreuzritter (Rittertum) 
Mit dieser Karte darf die Pestfigur um bis zu zwei Felder in Phase C bewegt werden, bevor die Pest wütet. Zusätzlich darf der Spieler alle Rattenplättchen in der Pestregion gleichzeitig aufdecken und dann entscheiden, in welcher Reihenfolge sie die Pestregion treffen.



Bote (Bürgertum) 
Mit dieser Karte können zwei beliebige Bevölkerungswürfel auf dem Spielbrett miteinander getauscht werden, d.h. es kann ein eigener Würfel mit dem eines Mitspielers getauscht werden oder es können zwei Würfel von zwei Mitspielern miteinander getauscht werden.

Hinweis: Die Tauschaktion des Boten wird durch Mauerteile nicht beeinflusst.



Bürgermeister (Bürgertum) 
Mit dieser Karte kann in Phase B ein Bevölkerungswürfel in jeder Region platziert werden, in der der Besitzer der Karte die (einfache) Mehrheit hat (anstatt gemäß den Grundregeln einen Würfel pro Ratte).
Kartenkombinationen: Wenn ein Spieler zusätzlich den Bauern auf der Hand hält, kann der zusätzliche Bevölkerungswürfel in eine Region platziert werden, in der der Spieler mehr Würfel seiner Farbe liegen hat als jeder andere Spieler. Wenn ein Spieler zusätzlich noch die Königin auf der Hand hält und in der Lage ist, sie zu nutzen, können die zwei zusätzlichen Würfel in eine oder zwei Regionen platziert werden, in der der Spieler mehr Würfel seiner Farbe liegen hat als jeder andere Spieler.

Hinweis: Der Spieler kann auf die Unterstützung des Bürgermeisters verzichten und stattdessen eine entsprechende Anzahl Ratten platzieren.



Kaiser (Königtum) 
Mit dieser Karte können die drei Mauern platziert oder umgesetzt werden (falls sie bereits im Spiel sind). Eine Mauer kann auf eine Grenze oder auf einen Pfeil zwischen zwei Regionen gelegt werden. An einer Grenze, die durch eine Mauer blockiert wird, findet kein Austausch und keine Verbreitung statt. Solange die Mauer steht, können keine Ratten, Bevölkerungswürfel oder die Pestfigur zwischen den getrennten Regionen bewegt werden.

Hinweis: Nonne und Bischof (siehe später) werden durch Mauern nicht blockiert, weil sie frei platziert und nicht zwischen Regionen bewegt werden.



Königin (Königtum) 
Wenn der Besitzer dieser Karte mit seinen eigenen Würfeln ein größeres zusammenhängendes Gebiet hat als jeder andere Spieler, darf er zwei Würfel mehr als gewöhnlich hinzufügen, wenn er in Phase B („Platzieren von neuen Bevölkerungswürfeln auf dem Spielbrett“) Würfel in eine Region legt.

Beispiel: In England, Gallien und Spanien befinden sich rote Würfel, in Russland und Rumänien (Tartaria) blaue Würfel, in Spanien, Italien und Polen gelbe Würfel und in Germanien und der Türkei (Turcia) grüne Würfel. Das größte, miteinander verbundene Gebiet hat Rot mit drei Regionen, darauf folgen Blau und Gelb mit jeweils zwei Regionen, während das größte zusammenhängende Gebiet des grünen Spielers nur eine Region umfasst. Wenn Rot die Königinnen-Karte besitzt, darf er beim Platzieren der Bevölkerungswürfel zwei zusätzliche Würfel auslegen. Besitzt ein anderer Spieler die Karte, kann er den Vorteil dieser Karte in diesem Moment nicht nutzen.



Rattenfänger (Zauberkunst) 
Mit dieser Karte kann ein Würfel der eigenen Farbe von einer Region in eine benachbarte Region bewegt werden. Danach müssen so viele Rattenplättchen wie möglich von der Ausgangsregion in die neue Region versetzt werden. Eine Mauer verhindert diese Wanderung. Nutzt ein Spieler den Rattenfänger, um einen Würfel in eine Region zu versetzen, in der der Bischof steht, werden keine Rattenplättchen in die neue Region bewegt.

Hinweis: Es gilt weiterhin, dass nicht mehr als 3 Rattenplättchen in einer Region sein dürfen. Wenn ein Spieler einen Bevölkerungswürfel von einer Region in eine benachbarte Region versetzt, in der bereits zwei Rattenplättchen sind, kann nur ein Rattenplättchen in die neue Region mitgenommen werden. Man darf den Rattenfänger auch dann nutzen, um einen Würfel in eine benachbarte Region zu versetzen, wenn keine Ratten mitgenommen werden können. Dies ist der Fall, wenn in der Ausgangsregion keine Ratten sind oder wenn sich in der neuen Region bereits drei Ratten oder der Bischof befinden.



Zauberer (Zauberkunst) 
Mit dieser Karte darf ein Zaubertrank unter einem beliebigen eigenen Würfel auf dem Spielplan platziert werden. Ein Bevölkerungswürfel kann mehrere Zaubertränke unter sich haben. Ein Zaubertrank schützt den Würfel, unter dem er liegt: immer, wenn ein Würfel in Phase C wegen der Pest entfernt werden muss, kann sich der Besitzer des Würfels entscheiden, ob er stattdessen einen darunterliegenden Zaubertrank entfernt.

Hinweis: Durch das Entfernen eines Zaubertranks wird kein Bevölkerungswürfel entfernt - der Vorteil des Leibeigenen kann nicht genutzt werden.



Leibeigener (Landvolk) 
Mit dieser Karte kann in Phase C für jedes Rattenplättchen, das mindestens einen Bevölkerungswürfel eines Mitspielers vernichtet, ein Würfel der eigenen Farbe in die Pestregion gelegt werden. Der Würfel wird umgehend in die Pestregion gelegt und beeinflusst das Wüten der Pest bei den noch übrigen Rattenplättchen und ist auch selbst davon betroffen.



Bäcker (Landvolk) 
Mit dieser Karte darf der Spieler ein Mal pro Zug einen eigenen Bevölkerungswürfel auf die Bäckerkarte legen. Sobald die Karte von einem anderen Spieler übernommen wird, platziert dieser Spieler alle darauf liegenden Würfel in eine Region seiner Wahl.



Nonne (Kirche)

Mit dieser Karte darf ein Spieler alle drei Nonnenfiguren auf dem Spielbrett einsetzen oder, falls sie bereits im Spiel sind, bewegen. Eine Nonnenfigur darf in eine beliebige Region gesetzt oder bewegt werden. Es dürfen mehrere Figuren in dieselbe Region gestellt werden. Jede Nonne verringert die Bevölkerungszahl einer Region um eins, was in Phase C bei der Berechnung, ob die Pest wütet oder nicht, von Bedeutung ist.

Beispiel: In Skandinavien sind derzeit drei Bevölkerungswürfel und zwei Nonnen. Die Pest bricht nur dann aus, falls ein Rattenplättchen mit der Zahl 1 aufgedeckt wird.



Bischof (Kirche)

Mit dieser Karte darf ein Spieler eine der zwei Bischofsfiguren einsetzen, oder, wenn beide schon im Spiel sind, bewegen. Eine Bischofsfigur darf in eine beliebige Region gesetzt oder bewegt werden, und beide Figuren dürfen sich in derselben Region befinden. Der Bischof schützt die Region vor Ratten: Ratten dürfen nicht in eine Region mit einer oder beiden Bischofsfiguren versetzt werden.

Spielende

Wie im Grundspiel findet am Spielende eine letzte Spielrunde entgegen dem Uhrzeigersinn statt. Alle Spieler (bis auf den Spieler, der den letzten regulären Zug hatte) können die Fähigkeiten ihrer Ständekarten ein letztes Mal nutzen. Falls die Bäckerkarte im Spiel ist, setzt der Spieler links vom Besitzer der Bäckerkarte nun alle auf der Karte liegenden Würfel in eine Region seiner Wahl ein. Anschließend wütet die Pest in allen 12 Regionen.

In der letzten Runde haben die Karten ihre üblichen Fähigkeiten mit folgenden Ausnahmen:

- Königin:** Falls die Bedingungen der Karte erfüllt sind, darf der Spieler zusätzlich zwei Bevölkerungswürfel in eine beliebige Region legen.
- Soldat:** Der Spieler darf ein Rattenplättchen in eine, der Pestregion benachbarten Region, legen. Ist der Vorrat an Rattenplättchen aufgebraucht (was zu Spielende für gewöhnlich der Fall ist), zieht der Spieler zufällig ein Rattenplättchen aus den bereits abgelegten.
- Leibeigener:** Der Spieler darf die Pestfigur um ein Feld bewegen. In dieser Region wird die Karte angewendet.

- Kreuzritter:** Der Spieler darf die Pestfigur um bis zu zwei Felder weit bewegen, alle Rattenplättchen in der Region aufdecken und sofort in der Reihenfolge seiner Wahl auswerten.
- Bürgermeister:** Der Spieler darf einen Bevölkerungswürfel in die Region legen, in die er mehr Würfel als jeder seiner Mitspieler hat.
- Kartenkombinationen:** Hat ein Spieler mehrere Karten, die die Pestfigur beeinflussen (Kreuzritter, Ritter und Leibeigener), muss er diese Karten in ein und derselben Region anwenden.

Vorschläge für Kartensets:

- Gute Zeiten:** Bauer, Bäcker, Leibeigener, Königin, Bürgermeister und Soldat. Dieses Set enthält in erster Linie Karten, mit denen zusätzliche Bevölkerungswürfel eingesetzt werden können. Somit wird das Spielbrett mehr bevölkert.
- Kontrolle über die Rattenplage:** Rattenfänger, Zauberer,

- Bischof, Nonne, Mönch und Kaiser. Dieses Set besteht aus Karten, durch die Ratten bewegt, eingesetzt oder ausgelöscht werden.
- Krieg in Europa:** Ritter, Kreuzritter, Soldat, Bote, Kaufmann und Rattenfänger. Dieses Set besteht aus Karten, mit denen man sich gegenseitig auf verschiedene Weise angreifen kann.

Ortata zu den Regeln des Grundspiels Seite 5: 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 Pest ausbrechen. Wird sie nicht erreicht, wird das Rattenplättchen einfach ohne weitere Auswirkungen entfernt. Bei Ausbruch der Pest geben die Symbole und Buchstaben die Folgen an. **Seite 7 - 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, und ausschließlich vor Phase C (Ausnahme: Ritter).

Grafik: alexandre-roche.com

Deutsche Übersetzung: Kathrin & Andreas Ronge

Redaktion: Jonny de Vries



www.whitegoblingames.nl