

Rattus - KSR

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Ablauf eines Zuges:

Die Aktionen A und B können in beliebiger Reihenfolge durchgeführt werden.

(A) Nehmen einer neuen Ständekarte (DARF):

- 1 Ständekarte aus der Auslage oder von einem Mitspieler nehmen und vor sich offen ablegen.
- Man kann beliebig viele Ständekarten vor sich sammeln.
- Die Fähigkeit einer Ständekarte darf 1x je Runde genutzt werden, d.h., nur vor Phase C (Ausnahme: Ritter).
- Jede Karte verbleibt bei ihrem Besitzer bis jemand anderes sie nimmt.

(B) Platzieren von neuen Bevölkerungswürfeln auf dem Spielbrett:

Der Spieler darf Würfel seiner eigenen Farbe in einer beliebigen Region mit Ratte(n) platzieren. Anzahl Rattenplättchen = Anzahl neue Würfel dort.

(C) Bewegung der Pestfigur (MUSS):

- Der Spieler zieht die Pestfigur in eine ihr benachbarte Region = Pestregion.
- Neue Rattenplättchen sind einzusetzen.

Ratten in der Region:

0	keine Auswirkungen
1	Der Spieler platziert 1 Rattenplättchen aus dem Vorrat verdeckt in eine beliebige zur Pestregion benachbarte Region.
2 - 3	Der Spieler platziert 2 Rattenplättchen aus dem Vorrat verdeckt in 1 oder 2 beliebige zur Pestregion benachbarte Region(en).

● **Das Limit an Rattenplättchen in einer Region ist 3.**

Daher muss man ggf. eine andere benachbarte Region wählen.

- Ist mind. 1 Bevölkerungswürfel und mind. 1 Ratte in der Pestregion, werden die Rattenplättchen nacheinander aufgedeckt und ausgewertet.

Der Spielzug endet, wenn ENTWEDER alle Würfel in der Pestregion entfernt sind ODER keine Ratten-Plättchen mehr dort ausliegen.

- Aufgedeckte Plättchen werden aus dem Spiel genommen.

Jedes Ratten-Plättchen gibt an, ab welcher Anzahl Würfel es gilt.

Wirkt ab Liegen weniger Würfel in der Pestregion, wird das Ratten-Plättchen

Würfelzahl ohne Auswirkungen entfernt.

Andernfalls sind die Bevölkerungs-Würfel der Pestregion betroffen.



Der Spieler mit dieser Ständekarte verliert in Pestregion 1 Würfel.

M = Der/die Spieler mit meisten Würfeln verlieren je 1 Würfel in der Pestregion.

"M" wird sofort ausgeführt nach Aufdecken des Plättchens.

A = Alle Spieler verlieren 1 Würfel in der Pestregion.

Spielende:

Das Spiel endet nach der Runde, in der eine der Bedingungen erfüllt ist:

- Der Vorrat der Rattenplättchen ist aufgebraucht.
- Ein Spieler hat alle seine Würfel auf dem Plan eingesetzt.
- Dann folgt die letzte Runde, in der alle Spieler (ohne Auslöser Spielende) noch **1x ihre Sonderfähigkeiten** der Ständekarten in ihrem Besitz nutzen dürfen.
- Diese Runde wird gegen den Uhrzeigersinn gespielt, ab dem Spieler rechts vom Spielendeauslöser. Man nimmt keine Karten mehr und setzt keine Würfel mehr ein (Ausnahme: Bauer, siehe Spielregel Seite 8).
- Die Pestfigur wird nicht bewegt (Ausnahme: Ritter, siehe Spielregel Seite 8).
- Dann verwüstet die Pest alle 12 Regionen = alle Plättchen nacheinander umdrehen und auswerten.
- Sieger ist, wer auf dem Plan (inkl. Burg) die meisten Würfel hat.
Patt: Von den Beteiligten ist im Vorteil, wer als nächstes am Zug wäre, wenn das Spiel nicht enden würde.

Werte der 49 Rattenplättchen:

1+	2+	3+	4+	5+	6+
5	6	8	10	10	10

Häufigkeiten:

Ständekarten:

Symbol	Name	Funktion
†	Mönch	1 Ratte in eine beliebige Nachbar-Region verschieben.
👑	König	1 eigenen Würfel in die Burg setzen (nur aus Region ohne Ratte).
○	Kaufmann	Bis zu 3 eigene Würfel aus <u>einer</u> Region in eine beliebige Nachbar-Region verschieben.
⚡	Hexe	2 beliebige Ratten ansehen + evtl. Plätze tauschen.
👤	Bauer	1 eigenen Würfel mehr als regulär einsetzen. (auch in einer Region ohne Ratte = dann 1 Würfel)
🏰	Ritter	Pestfigur bis zu 2 Felder bewegen (Ggf. 2 virtuelle neutrale Bevölkerungswürfel in Pestregion addieren).

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 19.04.10
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

Meinungen/Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de