

Åse & Henrik Berg

Rattus Cartus

Artwork: Alexandre Roche

1347 Europa. De Zwarte Dood teistert Europa. Je vorst is zojuist bezweken aan de pest. Jij en de andere prinsen van het land zullen het nu tegen elkaar opnemen om de volgende vorst van het land te worden. Hiervoor zul je het land door moeten reizen om loyale aanhang te verzamelen onder de verschillende klassen in de middeleeuwen. Elke dag bezoek je een nieuwe stad



waarin verschillende gebouwen te vinden zijn. Elk gebouw heeft zijn eigen voordelen. Wanneer je een gebouw van een bepaalde klasse betreedt werf je nieuwe aanhangers van die klasse. Een enkele keer krijg je de kans om vreemdelingen te werven die in de straten op de loer liggen. Oké, er lopen dan misschien wat ratten rond, maar van een rat of twee ga je niet dood, toch...?

Spelmateriaal



84 bevolkingskaarten, 14 in elk van de zes klassen (Boerenstand, Burgerij, Kerk, Ridderstand, Magie en Koningshuis) waarop een verschillend aantal nonnen wordt getoond (24x4, 12x3, 12x2, 12x1 en 24x0)



60 gebouwenkaarten, 5 in elk van de 12 verschillende gebouwen (2 verschillende gebouwen per klasse)



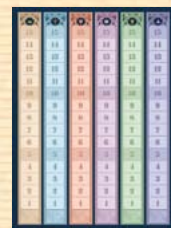
51 speciale kaarten, 12x Zwaard, 12x Fluit, 12x Pas en 15x Goud



1 start-spelerkaart



15 jokerkaarten



1 speelbord met de invloedssporen



40 houten schijfjes (8 in elk van de spelerskleuren)



50 rattenfiches, met de waarde 1, 3 of 5



20 puntenfiches

Voorbereiding

① Leg het speelbord met de invloedssporen op tafel.

② Elke speler kiest een kleur en plaatst een houten schijfje in zijn kleur op het onderste veld van elk van de zes invloedssporen op het speelbord. De overige twee houten schijfjes legt hij voor zich neer.

③ Elke speler ontvangt rattenfiches met een totale waarde van 10. De overige rattenfiches worden open als voorraad naast het speelbord gelegd. De spelers bewaren tijdens het hele spel hun rattenfiches gedekt voor zich. Elke speler mag op elk moment wel zijn eigen rattenfiches bekijken en 3 (of 5) rattenfiches met een waarde van 1 omwisselen voor een rattenfiche met een waarde van 3 (of 5).

Opmerking: Elke keer als een speler een rat krijgt, dan moet hij een rattenfiche met een waarde van 1 nemen. Dit geldt ook voor het afleggen van een rat.

④ Schud de stapel met bevolkingskaarten. Trek vijf kaarten en leg deze zonder te bekijken gedekt in een rij op de tafel. Deze rij bepaalt de hoeveelheid nonnen die aan het einde van het spel alle spelers gaan helpen. Deze rij met kaarten wordt de "Nonnen-rij" genoemd.

⑤ Elke speler ontvangt 5 bevolkingskaarten. Schud de overige bevolkingskaarten en leg ze gedekt als een trekstapel op de tafel. Zorg ervoor dat je ruimte overhoudt voor een aflegstapel. Deze stapel wordt de bevolkingskaarten stapel genoemd. Wanneer de bevolkingskaarten stapel is uitgeput, schud je de aflegstapel tot een nieuwe bevolkingskaarten stapel.

⑥ Leg de jokers en de speciale kaarten neer in aparte stapels (met de voorzijde naar boven).

⑦ Kies 30 gebouwenkaarten die worden gebruikt in het spel (zie Gebouwenkaarten kiezen). Schud deze kaarten en leg ze in een gedekte stapel op de tafel. Deze stapel wordt de gebouwenkaarten stapel genoemd.



⑧ Neem een aantal kaarten van de gebouwenkaarten stapel (afhankelijk van het aantal spelers, zie tabel) en leg deze zonder te bekijken in een aparte gedekte stapel op tafel. Deze stapel wordt de vervangingsstapel genoemd.

Aantal spelers:	2	3	4	5
Aantal gebouwen in de vervangingsstapel:	10	12	6	6

⑨ Kies een startspeler en geef hem de startspelerkaart.



Gebouwenkaarten kiezen. In elk spel worden slechts 30 gebouwen gebruikt, van elk van de 6 klassen 5 gebouwen. Voor aanvang van het spel zul je moeten beslissen welke gebouwenkaarten gebruikt worden in het spel. Je kan:

- gezamenlijk beslissen welke gebouwen gebruikt worden, of
- per klasse willekeurig 1 gebouw kiezen om daarna van dat gebouw 5 exemplaren te gebruiken, of
- per klasse alle gebouwenkaarten schudden en dan willekeurig 5 gebouwenkaarten trekken.

Opmerking: Als je Rattus Cartus voor de eerste keer speelt, raden we je aan om de volgende set met gebouwenkaarten te gebruiken: 5x Boerderij (Boerenstand), 5x Marktplaats (Burgerij), 5x Klooster (Kerk), 5x Kasteel (Ridderstand), 5x Paleis (Koningshuis), 5x Tent van de waarzegger (Magie).

Spelverloop

Het spel wordt gespeeld in 8 (met 4 of 5 spelers), 9 (met 3 spelers) of 10 (met 2 spelers) ronden, waarbij elke ronde bestaat uit vijf fasen:

- A. Trek nieuwe gebouwenkaarten
- B. Bevoorrading
- C. Gebouwen betreden en bevolkingskaarten spelen
- D. Afhandelen van gebouwen
- E. Einde van een ronde

A Trek nieuwe gebouwenkaarten

Trek nieuwe gebouwenkaarten van de gebouwenkaarten stapel. In een spel met vier of vijf spelers trek je drie gebouwenkaarten van de gebouwenkaarten stapel en leg je deze in een rij. In een spel met twee of drie spelers trek je slechts twee gebouwenkaarten en leg je deze in een rij. Als alle getrokken gebouwen hetzelfde zijn, vervang dan de laatste getrokken kaart met de bovenste kaart van de vervangingsstapel (leg de om te wisselen kaart onderop de vervangingsstapel). Herhaal deze actie eventueel totdat een kaart is getrokken die niet overeenkomt met de andere kaarten in de rij.

B Bevoorrading

Elke speler kiest een bevoorradingsactie van één van de openliggende gebouwen en voert deze uit. Elke gebouwenkaart toont een bevoorradingsactie die bestaat uit een combinatie van de volgende symbolen:



Trek het aangegeven aantal bevolkingskaarten



Leg één rat af



Bekijk één kaart in de "Nonnen-rij"

C Gebouwen betreden en bevolkingskaarten spelen

Elke speler, beginnend met de startspeler en daarna met de klok mee, betreedt één van de openliggende gebouwen door één van zijn houten schijfjes op het eerstvolgende vrije veld van het gebouw te plaatsen. Vervolgens kondigt hij aan hoeveel kaarten hij in dit gebouw speelt (dit mogen er ook nul zijn) en legt deze hoeveelheid kaarten gedekt voor zich neer.



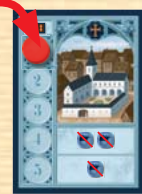
Voorbeeld: In fase A in een spel met vier spelers zijn de volgende drie gebouwenkaarten getrokken. In fase B mag elke speler kiezen om óf twee kaarten te trekken en één kaart van de "Nonnen-rij" te bekijken (Hut van de waarzegger) óf vier kaarten te trekken (Klooster) óf twee ratten af te leggen (Klooster).

Opmerking: Als iedereen het er mee eens is kan deze fase door iedereen tegelijkertijd worden uitgevoerd. Zo niet dan wordt deze fase in speelvolgorde gespeeld, beginnend met de startspeler.

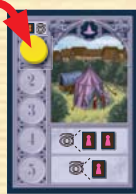
Opmerking: Een speler mag ook een gebouw betreden waar een andere speler reeds naar binnen is gegaan.

Opmerking: Een speler mag hetzelfde of een ander gebouw kiezen dan dat hij in fase B heeft gekozen.

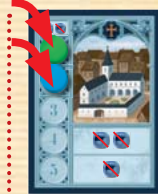
Voorbeeld:



Rood is deze ronde startspeler, gevolgd door (met de klok mee) Geel, Groen en Blauw. Rood besluit om het eerste Klooster te betreden en plaatst zijn rode houten schijfje op positie "1" van het gebouw. Vervolgens legt hij vier kaarten uit zijn hand (met de voorzijde naar beneden) voor zich op tafel.



Hierna kiest Geel ervoor om zijn gele houten schijfje op positie "1" van de Tent van de waarzegger te plaatsen en drie kaarten (met de voorzijde naar beneden) voor zich neer te leggen.



Groen plaatst zijn groene houten schijfje op positie "1" van het tweede Klooster en kiest ervoor om geen kaarten te spelen. Ten slotte besluit Blauw om zijn blauwe houten schijfje op positie "2" van het tweede Klooster te plaatsen en één kaart gedekt voor zich neer te leggen.



D Afhandelen van gebouwen

De gebouwen worden één voor één afgehandeld, beginnend met het eerste gebouw in de rij. Het afhandelen van gebouwen bestaat uit drie stappen:

a. Afhandelen van kaarten

Wanneer een gebouw wordt afgehandeld moeten alle spelers die dit gebouw hebben betreden hun gespeelde kaarten tonen. Elke speler handelt zijn gespeelde kaarten af:

- Voor elke joker en bevolkingskaart (onafhankelijk van de klasse) verdient de speler één invloedspunt behorend bij de klasse van het gebouw (het houten schijfje op het bijbehorende invloedsspoor wordt één positie omhoog geschoven).
- Voor elke bevolkingskaart waarvan de klasse niet overeenkomt met de klasse van het gebouw moet de speler één rat uit de voorraad pakken en gedekt voor zich neerleggen.
- Voor de speciale kaarten ("Fluit" en "Zwaard") gelden bijzondere regels (zie Overzicht van de speciale kaarten op pagina 8).

Elk gebouw wordt afgehandeld in de volgorde waarin de spelers het gebouw hebben betreden. De speler op positie "1" wordt als eerste afgehandeld, gevolgd door de speler op positie "2", etc.

b. Uitvoeren van acties

De spelers die het gebouw hebben betreden mogen de actie uitvoeren die bij het gebouw hoort. De meeste gebouwen hebben twee verschillende maar vergelijkbare acties:

- De speciale actie (boven): Deze actie mag alleen uitgevoerd worden door de speler die bij dit gebouw de meeste joker- en bevolkingskaarten (onafhankelijk van de klasse) heeft gespeeld. Als twee of meer spelers de meeste kaarten hebben gespeeld (gelijkspel) dan mag van deze spelers de speler die als eerste het gebouw heeft betreden de speciale actie uitvoeren.
- De gewone actie (onder): Deze actie mag door elke andere speler die dit gebouw heeft betreden, worden uitgevoerd.

Opmerking: Als het schijfje van een speler naar een reeds bezet veld wordt geschoven, dan plaatst hij zijn schijfje bovenop de daar reeds aanwezige schijfjes.

Opmerking: Zelfs als een speler een gebouw betreedt, maar geen jokers of bevolkingskaarten speelt, mag hij de gewone actie toch uitvoeren. Hij mag zelfs de speciale actie uitvoeren als hij de enige speler is die het gebouw heeft betreden, of als hij de eerste speler is die het gebouw heeft betreden en de andere spelers, die dit gebouw tevens hebben betreden, ook geen jokers of bevolkingskaarten hebben gespeeld.

Opmerking: In sommige gevallen kan de volgorde waarin de acties worden uitgevoerd van belang zijn. Als dit het geval is wordt eerst de speciale actie uitgevoerd, gevolgd door de gewone actie(s). De gewone acties worden in spelersvolgorde van het betreden van het gebouw uitgevoerd.

Belangrijk: In een spel met twee spelers kan in elke ronde slechts één speler een speciale actie uitvoeren, ook al hebben beide spelers verschillende gebouwen betreden. De speler die de meeste jokers en bevolkingskaarten heeft gespeeld (onafhankelijk van het gebouw dat deze speler heeft betreden) mag de speciale actie uitvoeren van het gebouw dat hij betreden heeft. De andere speler mag de gewone actie uitvoeren van het gebouw dat hij betreden heeft. In geval van een gelijkspel wint de speler die als eerste een gebouw heeft betreden.

Laatste ronde: In de laatste ronde van het spel kunnen er geen acties meer worden uitgevoerd in de gebouwen. De speler die normaliter de speciale actie zou mogen uitvoeren ontvangt een extra invloedspunt behorend bij de klasse van het gebouw. De andere spelers krijgen niks.

c. Afleggen van kaarten

Alle gespeelde kaarten worden afgelegd: bevolkingskaarten gaan naar de aflegstapel, jokers en speciale kaarten gaan terug naar de betreffende stapels. De spelers nemen de kaarten die ze door het spelen van speciale kaarten of door een actie in een gebouw hebben verdiend op hand.

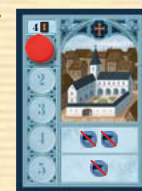
Voorbeeld:



Voorzetting van het vorige voorbeeld: Het eerste gebouw dat wordt afgehandeld is de Tent van de waarzegger. Geel is de enige speler die dit gebouw heeft betreden en toont zijn drie gespeelde kaarten: twee heksen en een monnik.



Omdat één van de kaarten niet overeenkomt met de klasse van het gebouw (Magie), pakt geel één rat uit de voorraad.



Hierna wordt het eerste Klooster afgehandeld. Rood is de enige speler die dit gebouw heeft betreden en hij toont zijn vier gespeelde kaarten: een monnik, een koning en twee heksen.



Hij pakt dus drie ratten uit de voorraad.



Vervolgens verdient hij 3 punten in de klasse Magie (hij schuift zijn houten schijfje op het invloedsspoor Magie drie velden omhoog).



Ten slotte mag hij de speciale actie van het gebouw uitvoeren, wat inhoudt dat hij twee kaarten uit de "Nonnen-rij" mag bekijken.



Daarna schuift zijn houten schijfje op het invloedsspoor Kerk vier velden omhoog.



Hij mag de speciale actie van het gebouw uitvoeren, wat inhoudt dat hij twee ratten mag afleggen.



Ten slotte wordt het tweede Klooster afgehandeld. Groen en Blauw hebben beiden het gebouw betreden en tonen beiden hun gespeelde kaarten. Groen heeft geen kaarten gespeeld; hij verdient geen invloedspunten en pakt ook geen ratten.



Blauw heeft één kaart gespeeld; een "Zwaard". Hij verdient ook geen invloedspunten en pakt ook geen ratten.



Maar omdat Blauw een "Zwaard" kaart heeft gespeeld moet Groen de helft van zijn handkaarten aan Blauw geven.



Vervolgens mag Groen de speciale actie uitvoeren en Blauw de gewone actie, omdat beide spelers evenveel jokers en bevolkingskaarten hebben gespeeld (namelijk nul) en Groen het gebouw als eerste heeft betreden. Groen mag dus twee ratten afleggen en Blauw één rat.

Opmerking: De laatste ronde is makkelijk te herkennen, omdat de bevolkingskaarten stapel dan op is.

Einde van een ronde

Nadat alle gebouwen zijn afgehandeld nemen de spelers hun houten schijfjes die op de gebouwen liggen weer terug. Leg de gebouwenkaarten die in deze ronde zijn gebruikt af. De startspeler geeft de startspelerkaart aan de speler links van hem. Deze speler is in de volgende ronde de startspeler.

Einde van het spel

Na de laatste ronde eindigt het spel.

Alle spelers berekenen hun score. Overwinningpunten worden als volgt verdiend:

- Bij elke klasse verdient de speler die bij deze klasse de meeste invloedspunten heeft 10 overwinningpunten. De speler op de tweede plaats verdient 5 overwinningpunten en de speler op de derde plaats verdient 2 overwinningpunten. Een speler die geen invloedspunten bij een klasse heeft kan nooit overwinningpunten voor die klasse ontvangen.
- De speler met de meeste bevolkingskaarten en jokers in zijn hand verdient 2 overwinningpunten. In geval van een gelijkspel ontvangen de betreffende spelers 1 overwinningpunt.
- Voor elk type speciale kaart (behalve "Goud") geldt: de speler die de meeste van deze kaarten van een soort in zijn hand heeft verdient 2 overwinningpunten. In geval van gelijkspel verdienen de betreffende spelers 1 overwinningpunt.
- Als de gebouwenkaart "Schatkamer" in het spel is gebruikt dan verdient de speler die de meeste "Goud" kaarten heeft 6 overwinningpunten. De speler op de tweede plaats verdient 3 overwinningpunten. In geval van een gelijkspel voor de eerste plaats worden de 9 overwinningpunten verdeeld onder de betreffende spelers (afgerond naar beneden). Er worden geen overwinningpunten uitgedeeld aan de speler(s) op de tweede plaats. In geval van een gelijkspel voor de tweede plaats worden 3 overwinningpunten verdeeld onder de betreffende spelers (afgerond naar beneden).
- Elke speler telt de waarde van zijn puntenfiches op bij zijn score.

Ten slotte controleert elke speler of hij de pest heeft overleefd. Alle kaarten in de "Nonnen-rij" worden opengedraaid en het aantal Nonnen wordt geteld. Vervolgens toont elke speler zijn rattenfiches en telt zijn hoeveelheid ratten op. Als de hoeveelheid ratten die een speler in zijn bezit heeft groter is dan het aantal Nonnen, dan is de speler getroffen door de pest en verliest hij het spel, ook al heeft hij de meeste overwinningpunten!

De speler die pest heeft overleefd en de meeste overwinningpunten bezit, bestijgt de troon en is de winnaar van het spel! In geval van een gelijkspel wint de speler die de minste ratten in zijn bezit heeft. Als er dan nog steeds een gelijkspel is delen deze spelers de overwinning.

Opmerking: Als twee of meer spelers dezelfde hoeveelheid invloedspunten bij een klasse hebben dan geldt de volgorde waarin de schijfjes in de stapel liggen. Schijfjes die onderop liggen winnen van schijfjes die bovenop liggen.

Opmerking: In een spel met twee spelers worden alleen 10 en 5 overwinningpunten uitgedeeld.

Voorbeeld: In een bepaalde klasse heeft maar één van de spelers invloedspunten opgebouwd. Deze speler ontvangt 10 overwinningpunten. De 5 en 2 overwinningpunten krijgt niemand.

Opmerking: In een spel met twee spelers worden geen overwinningpunten gegeven aan de tweede plaats.

Opmerking: Als geen van de spelers de pest heeft overleefd hebben alle spelers verloren. Echter, als je toch een winnaar wilt aanwijzen, dan heeft de speler met de minste ratten in zijn bezit het spel gewonnen.

Overzicht van de gebouwenkaarten



Paleis (Koningshuis)
Speciale actie: Pak twee puntenfiches.
Gewone actie: Pak één puntenfiche.



Schatkamer (Koningshuis)
Speciale actie: Pak twee "Goud" kaarten.
Gewone actie: Pak één "Goud" kaart.



Kasteel (Ridderstand)
Speciale actie: Pak twee "Zwaard" kaarten.
Gewone actie: Pak één "Zwaard" kaart.



Wachtoren (Ridderstand)
Speciale actie: Elke speler die deze ronde geen Wachtoren heeft betreden moet jou drie van zijn handkaarten naar eigen keuze geven als hij, op het moment van afhandelen van de Wachtoren, net zoveel of meer kaarten in zijn hand heeft als jij.

Opmerking: Als een speler geen drie kaarten heeft, maar wel minstens zoveel kaarten heeft als jij, dan moet hij jou al zijn kaarten geven.

Gewone actie: Geen actie. Bescherming deze ronde tegen de speciale actie van alle Wachtorens.

Opmerking: Het wordt afgeraden om dit gebouw te gebruiken in een spel met twee spelers.



Klooster (Kerk)
Speciale actie: Leg twee ratten af.
Gewone actie: Leg één rat af.



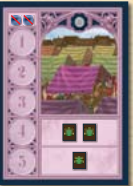
Hospitaal (Kerk)
Speciale actie: Leg één rat af. Daarnaast mag je maximaal drie kaarten uit je hand afleggen om eenzelfde hoeveelheid ratten af te leggen.
Gewone actie: Je mag maximaal twee kaarten uit je hand afleggen om eenzelfde hoeveelheid ratten af te leggen.



Boerderij (Boerenstand)
Speciale actie: Trek vier kaarten van de Bevolkingskaarten stapel.
Gewone actie: Trek twee kaarten van de Bevolkingskaarten stapel.



Brouwerij (Boerenstand)
Speciale actie: Trek, voor elk invloeds punt dat je deze ronde hebt verdiend, één kaart van de Bevolkingskaarten stapel.
Gewone actie: Trek, voor elke twee invloeds punten die je deze ronde hebt verdiend, één kaart van de Bevolkingskaarten stapel.



Marktplaats (Burgerij)
Speciale actie: Pak twee jokers uit de voorraad.
Gewone actie: Pak één joker uit de voorraad.



Kantoor (Burgerij)
Speciale actie: Pak twee "Pas" kaarten.
Gewone actie: Pak één "Pas" kaart.

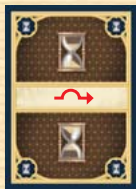


Hut van de rattenvanger (Magie)
Speciale actie: Pak twee "Fluit" kaarten.
Gewone actie: Pak één "Fluit" kaart.



Tent van de waarzegger (Magie)
Speciale actie: Bekijk twee kaarten in de "Nonnen-rij".
Gewone actie: Bekijk één kaart in de "Nonnen-rij".
Belangrijk: De volgorde van de kaarten in de "Nonnen-rij" mag nooit worden gewijzigd!

Overzicht van de speciale kaarten



Pas

De "Pas" kaart mag worden gespeeld aan het begin van je beurt tijdens fase C: 'Gebouwen betreden en bevolkingskaarten spelen'. Als je een "Pas" kaart speelt, dan gaat de beurt naar de volgende speler. Wanneer alle andere spelers een gebouw hebben betreden (of ook een "Pas" kaart hebben gespeeld), dan is het weer jouw beurt om een gebouw te kiezen of nog een «Pas» kaart te spelen.



Zwaard

De "Zwaard" kaarten mogen op dezelfde manier bij een gebouw worden gespeeld als de bevolkingskaarten. Wanneer een gebouw wordt afgehandeld moet de speler die de minste "Zwaard" kaarten heeft gespeeld de helft van zijn kaarten (naar beneden afgerond) naar zijn keuze afgeven aan de speler die de meeste "Zwaard" kaarten heeft gespeeld.

Als twee of meer spelers de meeste "Zwaard" kaarten hebben gespeeld (gelijkspel), dan wint van deze spelers de speler die als eerste het gebouw heeft betreden. Als twee of meer spelers de minste "Zwaard" kaarten hebben gespeeld (gelijkspel), dan kiest de speler die de meeste "Zwaard" kaarten heeft gespeeld wie van deze spelers hem de helft van zijn kaarten moet geven.

Opmerking: Als elke speler hetzelfde aantal "Zwaard" kaarten heeft gespeeld gebeurt er niks.



Goud

De "Goud" kaart kan niet worden gespeeld. Aan het einde van het spel ontvangt de speler die de meeste "Goud" kaarten in zijn bezit heeft 6 overwinningpunten en de speler op de tweede plaats ontvangt 3 overwinningpunten.

Opmerking: Ook al kunnen "Goud" kaarten tijdens het spel niet worden gespeeld, toch worden deze kaarten net als alle andere kaarten op hand genomen. De kaarten kunnen bij de acties van het Hospitaal worden afgelegd en kunnen door spelers die "Zwaard" kaarten hebben gespeeld, worden gestolen.



Fluit

De "Fluit" kaarten mogen op dezelfde manier bij een gebouw worden gespeeld als de bevolkingskaarten. Wanneer een gebouw wordt afgehandeld ontvangt de speler die de minste "Fluit" kaarten heeft gespeeld één rat van de speler die de meeste "Fluit" kaarten heeft gespeeld.

Als twee of meer spelers de meeste "Fluit" kaarten hebben gespeeld (gelijkspel), dan wint van deze spelers de speler die als eerste het gebouw heeft betreden. Als twee of meer spelers de minste "Fluit" kaarten hebben gespeeld (gelijkspel), dan kiest de speler die de meeste "Fluit" kaarten heeft gespeeld wie van deze spelers van hem een rat ontvangt.

Opmerking: Als elke speler hetzelfde aantal "Fluit" kaarten heeft gespeeld gebeurt er niks.

Spelontwerp: Åse & Henrik Berg
Illustraties en grafische vormgeving: alexandre-roche.com
Redactie spelregels: Jeroen Hollander
Nederlandse vertaling: Onno Walraven
Project manager: Jonny de Vries



www.whitegoblingames.nl