

Åse & Henrik Berg



De Rattenvanger

Rattus Uitbreiding

Europa, 1348. De Zwarte Dood teistert Europa. Tot nu toe hebben de spelers slechts de hulp kunnen inroepen van een handjevol verschillende middeleeuwse klassen om de Zwarte Dood te bestrijden. Maar nu is het tijd om de versterkingen erbij te halen. 12 Nieuwe personen staan klaar om de spelers bij te staan in de strijd die zij leveren. Sommige van



deze personen, zoals de Koningin en de Keizer, gebruiken hun rijkdom en macht om de spelers te helpen. Sommigen, zoals de Non en de Bisschop, gebruiken wijsheid en geloof om de Zwarte Dood te vermijden terwijl anderen hun toevlucht nemen tot magie en heksery, zoals de rattenvanger die zijn magische fluit gebruikt om de ratten met hem mee te lokken.

Spelonderdelen



12 klasse kaarten (2 voor elk van de 6 klassen Boerenstand, Burgerij, Kerk, Ridderstand, Magie en Koningshuis)



2 Bisschoppen



3 Muren



3 Nonnen



10 Toverdrank fiches

Voorbereidingen en spelverloop

Deze uitbreiding bevat twee extra klasse kaarten per klasse. Samen met de klasse kaarten van het basisspel zijn er nu drie verschillende kaarten per klasse beschikbaar, die een totaal vormen van 18 kaarten. Echter, in elk spel worden maar 6 van deze kaarten gebruikt. Nadat de 6 klasse kaarten zijn uitgekozen wordt de rest van het spel klaar gezet volgens de regels van het basisspel. Sommige klasse kaarten in deze uitbreiding vereisen extra onderdelen (Bisschop - de bisschoppen, Keizer - de muren, Non - de nonnen, Toverenaar - de toverdrank fiches). Als één of meerdere van deze klasse kaarten worden gebruikt tijdens een spel worden de bijbehorende onderdelen naast het spelbord gelegd. **Voordat het spel start worden de 6 klasse kaarten geselecteerd.** Dit kan op verschillende manieren gedaan worden:

- Schud de 18 kaarten en trek willekeurig 6 kaarten
- Schud de kaarten van de 6 verschillende klassen apart en trek van elke stapel willekeurig 1 kaart
- Maak gebruik van één van de voorgestelde kaart combinaties (scenario's) aan het einde van de spelregels
 - Bepaal in overleg welke 6 kaarten gebruikt gaan worden

Opmerking: Wanneer je het spel met minder dan 4 spelers speelt is het verstandig om tenminste één van de Ridderstand kaarten in de 6 beschikbare klasse kaarten te hebben, om ervoor te zorgen dat er geen enkel gebied op het spelbord ooit compleet gevrijwaard is van de Zwarte Dood.

Het spel wordt gespeeld volgens de regels van het basisspel gebruikmakend van de 6 geselecteerde klasse kaarten. Als er twee of meer kaarten van dezelfde klasse in het spel zijn zullen al deze kaarten getroffen worden wanneer er op een rattenfiche het overeenkomende symbool voorkomt. Komt een symbool meerdere keren voor dan wordt elke kaart meerdere keren getroffen.

Voorbeeld: Als de Kruisvaarder kaart en de Ridder kaart beide in het spel zijn en twee verschillende spelers hebben elk één kaart, dan verliezen beide spelers één blokje voor elk Ridderstand symbool wanneer de Zwarte Dood verwoesting aanricht. Als beide kaarten in bezit zijn van één speler, verliest deze speler twee blokjes voor elk Ridderstand symbool. Logischerwijs zullen de betreffende spelers wel aanwezig dienen te zijn in de regio waarin de Zwarte Dood verwoesting aanricht.

De nieuwe klasse kaarten

Opmerking: Alleen de speler die aan de beurt is mag gebruik maken van de speciale eigenschappen van de klasse kaart(en). Hij mag de speciale eigenschap van elke kaart slechts één keer per beurt gebruiken en ook alleen maar voordat fase 3 start (uitzonderingen: Soldaat, Kruisvaarder en Horige).



Soldaat (Ridderstand) Een speler die deze kaart in zijn bezit heeft mag in fase 3 ("verplaatst de Zwarte Dood pion") de Zwarte Dood pion tot maximaal twee stappen verzetten voordat de effecten van de Zwarte Dood worden afgehandeld. Tevens mag de speler die deze kaart bezit in fase 3 (wanneer de nieuwe ratten worden neergelegd), één extra rattenfiche neerleggen.

Kaart combinaties: Als een speler twee of meer Ridderstand klasse kaarten bezit mag hij nog steeds de Zwarte Dood pion maar maximaal twee stappen verzetten.



Koerier (Burgerij) Een speler die deze kaart in zijn bezit heeft mag twee willekeurige blokjes met elkaar van plaats verwisselen. Dit houdt in dat je een blokje van jezelf van plaats mag verwisselen met een blokje van een andere speler of dat je twee blokjes van twee verschillende spelers met elkaar van plaats mag verwisselen.

Opmerking: Het verwisselen dat door de koerier wordt uitgevoerd wordt niet beïnvloed door muren die in het spel aanwezig zijn.



Kruisvaarder (Ridderstand) Een speler die deze kaart in zijn bezit heeft mag in fase 3 ("verplaatst de Zwarte Dood pion") de Zwarte Dood pion tot maximaal twee stappen verzetten voordat de effecten van de Zwarte Dood worden afgehandeld. Tevens mag de speler die deze kaart bezit alle rattenfiches tegelijkertijd tonen (omdraaien) en beslissen in welke volgorde de rattenfiches worden afgehandeld.



Burgemeester (Burgerij) Een speler die deze kaart in zijn bezit heeft, mag in fase 2, in tegenstelling tot de normale regels voor het plaatsen van nieuwe blokjes (één blokje per rattenfiche), in elke regio waarin hij meer blokjes heeft staan dan elk van de andere in die regio aanwezige spelers, één extra blokje plaatsen.

Kaart combinaties: Als de speler tevens de klasse kaart Boer in zijn bezit heeft, mag hij het extra blokje in één van de regio's plaatsen waarin hij meer blokjes aanwezig heeft dan de andere spelers. Als de speler tevens de klasse kaart Koningin in zijn bezit heeft en kan gebruiken, mag hij de twee extra blokjes in één of twee verschillende regio's plaatsen waarin hij meer blokjes aanwezig heeft dan de andere spelers.

Opmerking: De speler mag ervoor kiezen om niet gebruik te maken van de speciale eigenschap van de burgemeester. Als hij wil mag hij blokjes plaatsen op basis van de hoeveelheid aanwezige rattenfiches (normale regels).



Keizer (Koningshuis) Een speler die deze kaart in zijn bezit heeft mag drie muren plaatsen (of verplaatsen als de muren al in het spel zijn). Een muur mag op een grens tussen twee regio's geplaatst worden of op een pijl die twee regio's met elkaar verbindt. Niets mag over een grens/pijl verplaatst worden die geblokkeerd wordt door een muur. Over deze grenzen/pijlen mogen dus geen ratten, blokjes of de Zwarte Dood pion verplaatst worden totdat de muur weer is weggehaald bij deze grens/pijl.

Opmerking: De non en de bisschop (zie hieronder) worden niet geblokkeerd door muren aangezien zij vrij op het bord geplaatst mogen worden en niet verplaatst worden tussen regio's.



Rattenvanger (Magie) Een speler die deze kaart in zijn bezit heeft mag één blokje van zijn kleur van een regio naar een aangrenzende regio verplaatsen. Als hij dit doet, moet hij zoveel mogelijk rattenfiches uit de originele regio naar de nieuwe regio meeschuiven als mogelijk is. Een beweging van de Rattenvanger (en eventuele rattenfiches) over een grens naar een nieuwe regio wordt geblokkeerd door de aanwezigheid van een muur op deze grens. Als een speler de Rattenvanger gebruikt om een blokje naar een regio te verplaatsen waarin de Bisschop zich bevindt mogen er geen rattenfiches mee verplaatst worden naar de nieuwe regio.

Opmerking: De basisregels over de limiet van 3 rattenfiches in een regio blijft nog steeds van kracht. Dus als een speler een blokje van een regio naar een aangrenzende regio verplaatst waarin al 2 rattenfiches liggen, verplaatst hij maar 1 rattenfiche mee naar de nieuwe regio. De speler mag ook een blokje verplaatsen, ook al is er geen mogelijkheid om rattenfiches mee te verplaatsen. Deze situatie kan zich voordoen als de regio van waaruit het blokje (de Rattenvanger) vertrekt geen rattenfiches bevat of als in de regio waar het blokje (de Rattenvanger) naar toe wordt verplaatst al 3 rattenfiches of een Bisschop aanwezig zijn.



Horige (Boerenstand) Een speler die deze kaart in zijn bezit heeft mag in fase 3 voor elk rattenfiche dat in de Zwarte Dood regio minstens één blokje van een andere speler verwijdert, een blokje in de Zwarte Dood regio plaatsen. Het blokje wordt direct geplaatst na het uitvoeren van een rattenfiche en kan dus gelijk de uitkomst van de eventuele volgende rattenfiche(s) in de Zwarte Dood regio beïnvloeden of kan zelf hierdoor beïnvloed worden.



Koningin (Koningshuis) Als de speler die deze kaart in zijn bezit heeft een groter aaneengesloten gebied (aaneengesloten regio's waarin zijn eigen blokjes geplaatst zijn) heeft dan elke andere speler, dan mag hij tijdens het plaatsen van blokjes in fase 2 ("Plaats nieuwe blokjes op het spelbord") twee blokjes meer plaatsen dan normaal.

Voorbeeld: Er zijn op een bepaald moment rode blokjes in Anglia, Gallia en Hispania, blauwe blokjes in Russia en Tartaria, gele blokjes in Hispania, Italia en Polonia en groene blokjes in Germania en Turcia. Het grootste aaneengesloten gebied van de rode speler bestaat uit 3 aaneengesloten regio's (waarin zijn blokjes aanwezig zijn). De blauwe en de gele speler hebben beiden twee aaneengesloten regio's die hun grootste aaneengesloten gebied vormen. Het grootste aaneengesloten gebied van de groene speler bestaat uit 1 regio.

In dit voorbeeld geldt dus dat als de rode speler de Koningin kaart in zijn bezit heeft, hij twee extra blokjes mag plaatsen in fase 2. Als één van de andere spelers de Koningin kaart in zijn bezit zou hebben zou deze speler (blauw, geel of groen) in deze situatie geen gebruik kunnen maken van de voordelen van de eigenschap van de Koningin kaart.



Tovenaar (Magie) Een speler die deze kaart in zijn bezit heeft mag een toverdrank fiche onder één van zijn blokjes op het spelbord leggen. Onder een blokje kunnen tijdens het spel meer dan 1 toverdrank fiche komen te liggen. Een toverdrank fiche beschermt het blokje waar het fiche onder ligt: Wanneer een blokje moet worden verwijderd in fase 3, mag de eigenaar van het blokje ervoor kiezen om in plaats van het verwijderen van het blokje één van de bijbehorende toverdrank fiches te verwijderen.

Opmerking: Het verwijderen van een toverdrank fiche wordt niet meegeteld als zijnde een rat die een blokje verwijdert bij de eigenschap van de Horige kaart.



Bakker (Boerenstand) Een speler die deze kaart in zijn bezit heeft mag in elk van zijn beurten één van zijn blokjes uit zijn eigen voorraad op de Bakker kaart plaatsen. Wanneer de Bakker kaart door een andere speler wordt gepakt, plaatst de nieuwe eigenaar direct de blokjes die op de Bakker kaart liggen in één regio naar zijn keuze.



Non (Kerk)

Een speler die deze kaart in zijn bezit heeft mag 3 nonnen plaatsen (of verplaatsen als de nonnen al in het spel zijn). Een non mag in elke regio geplaatst worden en er mogen meerdere nonnen in dezelfde regio worden geplaatst. Elke non vermindert de populatie (het aantal blokjes in de Zwarte Dood regio) met één bij de telling van de populatie bij het afhandelen van rattenfiches in fase 3.

Voorbeeld: In Scandia zijn drie blokjes en twee nonnen aanwezig. De Zwarte Dood richt alleen verwoesting aan als de limietwaarde dat op het rattenfiche getoond wordt de waarde 1 heeft.



Bisschop (Kerk)

Een speler die deze kaart in zijn bezit heeft mag één van de twee bisschoppen plaatsen (of één van de twee verplaatsen als de beide bisschoppen al in het spel zijn). Een bisschop mag in elke regio geplaatst worden en beide bisschoppen mogen in dezelfde regio aanwezig zijn. De bisschop beschermt de regio tegen ratten: er mogen geen ratten naar/in een regio worden verplaatst/geplaatst waarin zich één of beide bisschoppen bevinden.

Ginde van het spel

Net zoals in het basisspel wordt nadat het spel is geëindigd nog een laatste ronde tegen de klok in gespeeld waarin alle spelers, behalve de speler die de laatste gewone beurt heeft gespeeld, nog éénmaal de voordelen van hun klasse kaarten mogen gebruiken. Na deze laatste ronde maar voordat de Zwarte Dood verwoesting aan zal richten in alle 12 regio's, zal de speler links van de speler die de klasse kaart Bakker (als deze kaart in het spel is) in zijn bezit heeft, alle blokjes die op de Bakker kaart liggen in een regio naar zijn keuze moeten plaatsen.

In de laatste ronde hebben de klasse kaarten hun normale eigenschappen met uitzondering van:

Koningin: Als er wordt voldaan aan de eisen van de Koningin kaart, mag de speler die deze kaart in zijn bezit heeft twee blokjes in een willekeurige regio plaatsen.

Soldaat: De speler die deze kaart in zijn bezit heeft mag één rattenfiche plaatsen in een regio aangrenzend aan de regio waarin de Zwarte Dood pion staat. Als de voorraad met rattenfiches op is (wat normaliter het geval is wanneer het spel eindigt), zal hij willekeurig een rattenfiche uit de voorraad met gebruikte rattenfiches moeten pakken.

Horige: Een speler die deze kaart in zijn bezit heeft mag in fase 3 voor elk rattenfiche dat in de Zwarte Dood regio minstens één blokje van een andere speler verwijderd, een blokje in de Zwarte Dood regio plaatsen. Het blokje wordt direct geplaatst na het uitvoeren van een rattenfiche en kan dus gelijk de uitkomst van de eventuele

volgende rattenfiche(s) in de Zwarte Dood regio beïnvloeden of kan zelf hierdoor beïnvloed worden

Kruisvaarder: De speler die deze kaart in zijn bezit heeft mag de Zwarte Dood pion maximaal twee stappen verplaatsen, alle rattenfiches in deze nieuwe regio tonen en direct alle rattenfiches afhandelen in de volgorde naar eigen keuze.

Burgemeester: De speler die deze kaart in zijn bezit heeft mag één blokje plaatsen in een regio waarin hij meer blokjes heeft dan elke andere speler.

Kaart combinaties: Als een speler meer dan één van de klasse kaarten heeft die afhankelijk zijn van de locatie van de Zwarte Dood pion (Kruisvaarder, Ridder, Horige) moet hij het effect van deze kaarten in dezelfde regio laten plaatsvinden.

Scenario's

Welvarende tijden: Boer, Bakker, Horige, Koningin, Burgemeester, Soldaat. Deze set bevat voornamelijk klasse kaarten die spelers de mogelijkheid geven om extra blokjes te plaatsen. Hierdoor zal het bord voller komen te staan met blokjes dan normaal.

Ratten in bedwang: Rattenvanger, Tovenaar, Bisschop, Non,

Monnik, Keizer. Deze set bestaat uit kaarten die de plaatsing/verplaatsing en afhandeling van rattenfiches beïnvloeden.

Europa in oorlog: Ridder, Kruisvaarder, Soldaat, Koerier, Koopman, Rattenvanger. Deze set bestaat uit kaarten waarmee de spelers elkaar op verschillende manieren kunnen aanvallen.

Illustraties: alexandre-roche.com

Nederlandse vertaling: Onno Walraven

Eindredactie: Jonny de Vries



www.whitegoblingames.nl