Åse & Henrik Berg

Rattus

Illustraties: alexandre-roche.com

Europa, 1347. Een ramp dreigt zich te voltrekken. De Zwarte Dood (de pest epidemie) bereikt Europa en na een periode van 4-5 jaar is de bevolking van Europa gehalveerd. De spelers starten in de verschillende regio's in Europa, terwijl de pest zich over het hele continent verspreidt. De spelers krijgen hulp van de verschillende klassen in de middeleeuwen. De boeren zorgen voor groei van de bevolking, de wijze monniken zorgen ervoor dat de ratten wegblijven, de rijke koopmannen vluchten wanneer de pest in de buurt komt, de oorlogvoering van de ridders verspreidt de pest naar nieuwe gebieden, de heksen controleren de verspreiding met behulp van magie en hekserij, terwijl de koningen de plaag voorkomen door in versterkte paleizen te verblijven. Echter, de pest maakt geen onderscheid: wanneer de ratten arriveren, is niemand meer veilig. Wanneer de pestepidemie zich terugtrekt en het spel eindigt, wint de speler waarvan de grootste populatie nog in leven is.

Spelregels

Eén spelbord. Het bord toont Europa in de middeleeuwen, verdeeld in 12 regio's.

Met 2 spelers worden alleen de lichte regio's gebruikt.

Met 3 spelers worden de lichte en ook de iets donkerder regio's (Turcia en Bulgaria gebruikt).

En met 4 spelers worden alle regio's gebruikt.

Pijlen geven aan dat regio's behandeld mogen worden als aangrenzende regio's, ook al hebben ze geen gedeelde grenzen.

Tevens is op het spelbord een apart gebied voor het paleis opgenomen.

80 kleine houten bevolkingsblokjes (in de rest van de spelregels worden dit 'blokjes' genoemd), 20 in elk van de vier spelerskleuren.

49 ratten fiches met een rat op de achterzijde en een Zwarte Dood uitbraak op de voorzijde.

12 van deze fiches zijn gemarkeerd met een paarse cirkel. Deze fiches worden gebruikt voor het opzetten van het spel.

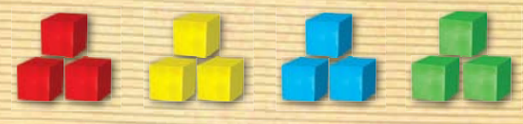
6 klasse kaarten (1 voor elk van de klassen: koningshuis, kerk, ridderstand, burgerij, boerenstand en magie)

Eén Zwarte Dood pion

Spel voorbereiding

① Leg het spelbord op tafel. De zes klasse kaarten worden naast het bord gelegd.

② Elke speler kiest een kleur en ontvangt alle houten blokjes in zijn kleur.



③ De twaalf rattenfiches (gemarkeerd met de paarse cirkel) worden geschud (met de voorzijde naar beneden) en vervolgens wordt in elke regio een rattenfiche geplaatst (nog steeds met de voorzijde naar beneden). In een spel met 2 of 3 spelers worden 8 of 10 rattenfiches op het bord geplaatst.

④ De ongemarkeerde rattenfiches worden (met de voorzijde naar beneden) geschud en worden als voorraad naast het bord gelegd. Wanneer er minder dan 4 spelers zijn, worden er willekeurig een aantal rattenfiches (niet de start fiches) ongezien verwijderd uit het spel:

Aantal spelers 2-3
Aantal te verwijderen rattenfiches 12-8

⑤ De overgebleven rattenfiches worden bij de ongemarkeerde rattenfiches gevoegd.

⑥ De Zwarte Dood pion wordt in een willekeurige regio geplaatst.

⑦ De jongste speler is de startspeler. Startend met de startspeler en vervolgens met de klok mee, plaatst iedere speler twee van zijn blokjes in één van de regio's op het bord. Daarna startend met de laatste speler en vervolgens tegen de klok in, plaatst iedere speler weer twee van zijn blokjes in één van de regio's op het bord.

⑧ De startspeler mag nu beginnen en daarna zijn, met de klok mee, de volgende spelers aan de beurt.

Spelverloop

Een speler doorloopt in zijn beurt de volgende fases in de vastgelegde volgorde:

1. Neem een nieuwe klasse kaart (optioneel)

2. Plaats nieuwe blokjes op het spelbord

3. Verplaats de Zwarte Dood pion

① Neem een nieuwe klasse kaart (optioneel)

De speler mag één klasse kaart pakken. Hij mag een klasse kaart pakken die naast het bord ligt of een klasse kaart van een andere speler. De speler legt de kaart open, en duidelijk zichtbaar voor de andere spelers, voor zich op tafel. Elk van de zes klasse kaarten geven de speler die deze kaart bezit bepaalde voordelen (deze voordelen worden later toegelicht), maar vergroten tegelijkertijd ook de waarschijnlijkheid dat er bevolking wordt gedood door de pest.

De spelers behouden hun klasse kaarten totdat de kaarten worden overgenomen door andere spelers. Dit is de enige manier om klasse kaarten kwijt te raken. Een speler mag er dus niet voor kiezen om zelf één of meerdere van zijn eigen klasse kaarten af te leggen.

Ook al heeft een speler één of meer klasse kaarten voor zich liggen, het is dan nog steeds toegestaan om aan het begin van zijn beurt een klasse kaart te pakken. Het kan dus voorkomen dat een speler meerdere klasse kaarten in zijn bezit heeft. In dit geval profiteert de speler van de voordelen van alle kaarten in zijn bezit.

② Plaats nieuwe blokjes op het spelbord

De speler mag blokjes van zijn kleur in één regio op het bord plaatsen. In deze regio plaatst hij een hoeveelheid blokjes die overeenkomt met het aantal rattenfiches dat aanwezig is in deze regio. Een speler mag dus geen blokjes plaatsen in een regio waarin geen rattenfiches aanwezig zijn (uitzondering: klasse kaart boer, zie hieronder)

Voorbeeld: Er zijn drie rattenfiches aanwezig in Gallia, één rattenfiche in Germania en geen rattenfiches in Italia. De rode speler is aan de beurt en kiest ervoor om één van zijn blokjes in Germania te plaatsen. Als hij ervoor had gekozen om blokjes in Gallia te plaatsen dan zou hij er drie mogen plaatsen, terwijl hij er in Italia geen één zou mogen plaatsen.

③ Verplaats de Zwarte Dood pion

De laatste fase die een speler in zijn beurt uitvoert is het verplaatsen van de Zwarte Dood pion. De Zwarte Dood pion moet verplaatst worden vanuit de regio waarin de pion aanwezig is naar een aangrenzende regio. De speler die aan de beurt is mag kiezen naar welke aangrenzende regio de pion wordt verplaatst. Het is niet toegestaan om de pion te laten staan in de regio waarin de pion stond. In de onderstaande tekst wordt de regio waar de pion naartoe is geplaatst de Zwarte Dood regio genoemd.

Hierna zal de Zwarte Dood verwoesting aanrichten. Dit gebeurt in twee stappen:

1. Allereerst zal de Zwarte Dood zich verspreiden.

- Als er in de Zwarte Dood regio geen rattenfiches liggen, zal er niets gebeuren.
- Als er in de Zwarte Dood regio één rattenfiche ligt, dient de speler die aan de beurt is één rattenfiche uit de voorraad te plaatsen in een regio aangrenzend aan de Zwarte Dood regio.
- Als er in de Zwarte Dood regio twee of drie rattenfiches liggen, dient de speler die aan de beurt is TWEE rattenfiches uit de voorraad te nemen en deze te plaatsen in één of twee regio's aangrenzend aan de Zwarte Dood regio (dus, twee rattenfiches in één regio of in twee verschillende regio's elk één rattenfiche).

2. De Zwarte Dood richt verwoesting aan in de Zwarte Dood regio: Als er in de Zwarte Dood regio tenminste één blokje is geplaatst en er één of meer rattenfiches liggen, zullen deze rattenfiches één voor één getoond (omgedraaid) en afgehandeld worden, totdat alle rattenfiches getoond zijn óf alle blokjes zijn verwijderd.

Alle getoonde rattenfiches worden uit het spel verwijderd en alle rattenfiches die nog niet zijn getoond blijven ongetoond in de regio liggen.

Opmerking: De rattenfiches dienen met de voorzijde naar beneden op het spelbord geplaatst te worden (alleen de afbeelding van de rat moet zichtbaar zijn). Géén van de spelers mag de voorzijden zien!

Opmerking: Er mogen nooit meer dan drie rattenfiches op hetzelfde moment in één regio zijn geplaatst! Het is daarom niet toegestaan om rattenfiches in een regio te plaatsen waarin al drie rattenfiches zijn geplaatst. Wanneer dit het geval is zal de speler een andere regio aangrenzend aan de Zwarte Dood regio dienen te kiezen om een rattenfiche in te plaatsen. In het zeldzame geval dat in alle aangrenzende regio's drie rattenfiches aanwezig zijn, mag de speler geen rattenfiches meer plaatsen.

De voorzijdes van alle rattenfiches tonen twee soorten informatie:

Een limietwaarde. Als de totale hoeveelheid blokjes (ongeacht de kleur) in de Zwarte Dood regio gelijk of meer is dan de limietwaarde op het rattenfiche, zal er een uitbraak van de Zwarte Dood plaatsvinden. Als de totale hoeveelheid blokjes minder is dan de limietwaarde, wordt het rattenfiche uit het spel verwijderd zonder verdere consequenties.

Eén of meerdere symbolen. Deze symbolen geven aan welke van de klassen worden besmet door de Zwarte Dood. Voor elk klasse symbool op het rattenfiche, zal de eigenaar van de bijbehorende klasse kaart een blokje moeten verwijderen uit de Zwarte Dood regio. Als een speler geen blokjes in de Zwarte Dood regio heeft staan, heeft het rattenfiche geen effect op hem.

Daarnaast, of in plaats van de klasse symbolen, kunnen de symbolen M ("Meerderheid") en A ("Alles") voorkomen. Voor elk M symbool zal de speler met de meeste blokjes in de Zwarte Dood regio een blokje moeten verwijderen. In het geval dat er meerdere spelers de meeste blokjes hebben, zullen al deze spelers een blokje moeten verwijderen.

De M symbolen worden altijd afgehandeld vóórdat de andere symbolen op het rattenfiche worden afgehandeld. De M symbolen raken dus altijd de speler die in de eerste instantie de meerderheid aan blokjes in de Zwarte Dood regio heeft, ook al zouden de andere symbolen ervoor zorgen dat een andere speler de meerderheid aan blokjes zou hebben dan de speler die in de eerste instantie de meerderheid aan blokjes heeft.

Voor elk A symbool, zullen alle spelers die blokjes aanwezig hebben in de Zwarte Dood regio, een blokje moeten verwijderen. Op het moment dat er in de Zwarte Dood regio geen rattenfiches meer aanwezig zijn of geen blokjes, eindigt de beurt van de speler en is de volgende speler aan de beurt.

Voorbeeld

De gele speler heeft de klasse kaart ridder in zijn bezit, de groene speler heeft de klasse kaarten boer en burgerij in zijn bezit en de blauwe speler heeft de klasse kaarten monnik, heks en koning in zijn bezit.

De rode speler is aan de beurt en staat op het punt om met fase 3 van zijn beurt te beginnen ("verplaats de Zwarte Dood pion").

Hij besluit om de Zwarte Dood pion te verplaatsen naar Gallia. In Gallia liggen op dat moment drie rattenfiches, twee groene blokjes en één geel blokje.

Allereerst zal de Zwarte Dood zich verspreiden. Omdat er in Gallia drie rattenfiches aanwezig zijn, moeten er TWEE nieuwe rattenfiches uit de voorraad geplaatst worden in één of twee aangrenzende regio's van Gallia. De rode speler kiest ervoor om beide rattenfiches in Hispania te plaatsen.

Hierna zal de Zwarte Dood verwoesting aanrichten in Gallia. Eén voor één worden de drie rattenfiches getoond en afgehandeld:

Het eerste rattenfiche toont een limietwaarde van 1. Gallia bevat drie blokjes dus er zal een uitbraak van de Zwarte Dood plaatsvinden. Het rattenfiche toont één burgerij symbool en één kerk symbool. Omdat de groene speler de klasse kaart burgerij in bezit heeft, moet hij één blokje verwijderen uit Gallia en terug in zijn voorraad leggen. De blauwe speler heeft de klasse kaart kerk, maar omdat hij geen blokjes in Gallia heeft staan hoeft hij er logischerwijs geen blokje weg te halen.

Omdat er in Gallia nog steeds blokjes aanwezig zijn wordt het volgende rattenfiches omgedraaid. Het tweede rattenfiche toont een limietwaarde van 3. Echter, in Gallia zijn op het moment nog maar twee blokjes aanwezig (aangezien één van de groene blokjes door het vorige rattenfiche is verwijderd) en daarom heeft dit rattenfiche geen effect.

Het laatste rattenfiche wordt door de rode speler omgedraaid. Het derde rattenfiche toont een limietwaarde van 2 dus er zal weer een uitbraak van de Zwarte Dood plaatsvinden. Het rattenfiche toont een M (meerderheid) symbool, een burgerij symbool en een kerk symbool. De groene en gele speler hebben allebei de meerderheid in het aantal blokjes, dus beide spelers zullen een blokje moeten verwijderen.

Gallia is nu totaal verwoest. Volgens de symbolen op dit laatste rattenfiche moet de speler die de klasse kaart burgerij heeft (groene speler) en de speler die de klasse kaart kerk (blauwe speler) heeft nog een blokje verwijderen uit de Zwarte Dood regio. Echter, beide spelers hebben geen blokjes meer aanwezig in deze regio dus kunnen geen blokje meer verwijderen.

De rode speler eindigt nu zijn beurt. De situatie ziet er nu als volgt uit:

De klasse kaarten

Let op: Alleen de speler die aan de beurt is mag gebruik maken van de voordelen van de klasse kaart(en) die hij in zijn bezit heeft.

Koning (Koningshuis)

Een speler die deze kaart in bezit heeft mag op elk moment in zijn beurt één van zijn blokjes naar het paleis verplaatsen. Dit blokje mag alleen uit een regio gepakt worden waarin geen rattenfiches aanwezig zijn. Blokjes die in het paleis geplaatst zijn, zijn veilig voor de rest van het spel en tellen mee als blokjes bij de eindtelling van het spel.

Ridder (Ridderstand)

Een speler die deze kaart in bezit heeft mag in fase 3 ("Verplaats 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, vóórdat de rattenfiches worden getoond, beslissen of de Zwarte Dood pion als twee extra bevolkingsblokjes meetelt in de betreffende regio.

Voorbeeld: Als de Zwarte Dood pion in Italia staat, mag de speler de pion bijvoorbeeld naar Scandia verplaatsen, mits hij in bezit is van de Ridder kaart.

Als de speler ervoor kiest om de Zwarte Dood pion als twee extra bevolkingsblokjes te laten meetellen en er zijn twee blokjes aanwezig in Scandia, dan zal er zelfs een uitbraak plaatsvinden als het rattenfiche een limiet waarde van 3 of 4 toont.

Boer (Boerenstand)

Een speler die deze kaart in bezit heeft mag in fase 2 ("Plaats nieuwe blokjes op het spelbord") één blokje meer plaatsen dan volgens de normale regels van fase 2 wordt toegelaten.

Voorbeeld: Hij mag 4 blokjes plaatsen in een regio waarin 3 rattenfiches aanwezig zijn, of hij mag 1 blokje plaatsen in een regio zonder rattenfiches.

Monnik (Kerk)

Een speler die deze kaart in bezit heeft mag op elk moment in zijn beurt één rattenfiche van een willekeurige regio naar een aangrenzende regio verplaatsen. Deze actie mag uitgevoerd worden voordat of nadat de blokjes geplaatst zijn in fase 2.

Voorbeeld: Voorbeeld: In een regio zijn drie rattenfiches geplaatst. De speler die aan de beurt is mag 3 blokjes in deze regio plaatsen. Als deze speler de Monnik kaart in zijn bezit heeft, mag hij na het plaatsen van de drie blokjes één van de rattenfiches verplaatsen naar een aangrenzende regio.

Let op: In een regio mogen nooit meer dan drie rattenfiches aanwezig zijn. Daarom mag de speler die de monnik kaart in zijn bezit heeft nooit een rattenfiche verplaatsen naar een regio waarin al drie rattenfiches aanwezig zijn.

Koopman (Burgerij)

Een speler die deze kaart in bezit heeft mag op elk moment in zijn beurt, tot maximaal 3 blokjes van zijn kleur van één regio naar één van de aangrenzende regio's verplaatsen.

Heks (Magie)

Een speler die deze kaart in bezit heeft mag op elk moment in zijn beurt één rattenfiche op het spelbord bekijken. Hierna mag hij nog een tweede rattenfiche bekijken. Dit tweede rattenfiche mag zijn geplaatst in dezelfde regio of in een andere regio. Als laatste mag deze speler ervoor kiezen om de twee zojuist bekeken rattenfiches met elkaar van plaats te wisselen (deze actie heeft logischerwijs alleen nut als de twee bekeken rattenfiches zich in verschillende regio's bevinden).

Einde van het spel

Het spel eindigt aan het eind van de beurt waarin:

- **de voorraad rattenfiches is uitgeput, of**
- **wanneer een speler al zijn blokjes op het spelbord heeft staan (dit is een zeldzame situatie).**

- Hierna volgt een laatste ronde waarin alle spelers, behalve de speler die de laatste gewone beurt heeft gespeeld, nog éénmaal de voordelen van hun klasse kaarten mogen gebruiken.
- Deze laatste ronde wordt tegen de klok in gespeeld, beginnend met de speler die rechts van de speler zit die de laatste gewone beurt heeft gespeeld. In deze laatste ronde mogen de spelers alleen gebruik maken van de voordelen van de klasse kaarten die ze op dat moment in hun bezit hebben.
- Het is de spelers niet toegestaan om een nieuwe klasse kaart te pakken, blokjes toe te voegen (behalve de Boer, zie onder) of de Zwarte Dood pion te verplaatsen (behalve de Ridder, zie onder).
- De klasse kaarten hebben de voordelen van het normale spel, met daarop de volgende uitzonderingen:
- Nadat alle spelers (behalve de speler die de laatste gewone beurt heeft gespeeld) aan de beurt zijn geweest, zal de Zwarte Dood verwoesting aanrichten in alle 12 regio's. Eén voor één worden alle rattenfiches getoond en afgehandeld.

Boer: Een speler die deze kaart in bezit heeft mag één blokje van zijn kleur in een regio naar keuze plaatsen.

Ridder: Een speler die deze kaart in bezit heeft mag de Zwarte Dood pion maximaal twee stappen verplaatsen. Wanneer het spel eindigt telt de Zwarte Dood pion als twee extra bevolkingsblokjes in de betreffende regio.

Nadat alle rattenfiches zijn afgehandeld telt elke speler zijn blokjes die nog op het spelbord staan. De speler die nog de meeste blokjes op het spelbord heeft staan (inclusief de blokjes die in het paleis staan) heeft gewonnen. In geval van gelijkspel tussen twee of meerdere spelers, heeft de speler gewonnen die als eerste aan de beurt zou zijn gekomen als het spel niet was geëindigd.

Illustraties: **alexandre-roche.com**
Nederlandse vertaling: **Onno Walraven**
Eindredactie: **Jonny de Vries en Johan Kuipers**

www.whitegoblingames.nl

© 2011 White Goblin Games