

Åse & Henrik Berg

Rattus Cartus

Artwork: Alexandre Roche

1347 Europa. Der Schwarze Tod wütet in Europa. Der Herrscher Eures Landes ist der Pest erlegen, und jetzt wetteifert Ihr, die Prinzen des Landes, darum, seine Nachfolge anzutreten. Zu diesem Zweck reist Ihr durch das Land, um unter den Angehörigen der verschiedenen Stände loyale Anhänger zu gewinnen. Jeden Tag besucht Ihr eine andere Stadt, in der es unterschiedliche Gebäude



gibt, die jeweils unterschiedliche Vorteile gewähren. Wenn Ihr ein Gebäude betretet, das einem bestimmten Stand angehört, so gewinnt Ihr dort Anhänger dieses Standes. Hin und wieder riskiert Ihr es auch, den einen oder anderen der Fremden, die sich auf der Straße herumtreiben, für Euch zu gewinnen. Ihr seht auch ein paar Ratten in den Straßen, doch was können Euch die schon anhaben...?

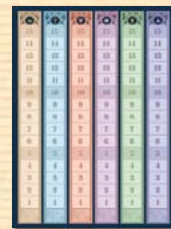
Spielmaterial



84 Bevölkerungskarten, 14 von jedem der sechs Stände (Landvolk, Bürgertum, Kirche, Rittertum, Zauberkunst und Königtum) mit einer unterschiedlichen Anzahl an Nonnen (24 x 4, 12 x 3, 12 x 2, 12 x 1 und 24 x 0)



51 Sonderkarten, 12 x Schwert, 12 x Flöte, 12 x „Passe“ und 15 x Gold



1 Einflussstafel



60 Gebäudekarten, 5 von jedem der 12 Gebäude (2 verschiedene Gebäude pro Stand)



1 Startspielerkarte



15 Jokerkarten



50 Rattenplättchen mit den Werten 1, 3 und 5



40 Holzscheiben (8 in jeder Farbe)



20 Siegpunktmarker

Spieldaufbau

① Legen Sie die Einflusstafel auf den Tisch.

② Jeder Spieler wählt eine Farbe und legt eine Holzscheibe seiner Farbe auf das erste Feld jeder der sechs Einflusstafeln auf der Einflusstafel. Die beiden verbliebenen Holzscheiben legt er vor sich ab.

③ Jeder Spieler erhält Rattenplättchen in einem Gesamtwert von 10. Legen Sie die restlichen Rattenplättchen als offenen Nachschub auf den Tisch. Die Spieler halten ihre eigenen Rattenplättchen immer verdeckt, können sie aber jederzeit ansehen. Während des Spiels können jederzeit 3 (bzw. 5) Rattenplättchen mit Wert 1 gegen 1 Rattenplättchen mit Wert 3 (bzw. 5) getauscht werden.

Anmerkung: Jedes Mal, wenn ein Spieler eine Ratte bekommt, nimmt er sich ein Rattenplättchen mit dem Wert 1. Das Gleiche gilt beim Abwerfen von Ratten.

④ Mischen Sie die Bevölkerungskarten. Ziehen Sie 5 Karten, ohne sie anzusehen, und legen Sie sie verdeckt in einer Reihe auf den Tisch. Diese Reihe bestimmt die Anzahl an Nonnen, die den Spielern am Ende des Spieles helfen werden, deshalb nennen wir sie die „Nonnenreihe“.

⑤ Teilen Sie an jeden Spieler 5 Bevölkerungskarten aus. Legen Sie die restlichen Bevölkerungskarten in einem verdeckten Nachziehstapel auf den Tisch und lassen Sie daneben Platz für einen Ablagestapel. Dies ist der Bevölkerungskartenstapel. Wenn der Bevölkerungskartenstapel leer ist, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer Bevölkerungskartenstapel bereitgelegt.

⑥ Legen Sie die Jokerkarten und alle Sonderkarten, die von den benutzten Gebäudekarten benötigt werden, in separaten offenen Stapeln auf den Tisch.

⑦ Wählen Sie 30 Gebäudekarten aus, die mitspielen sollen (siehe „Auswahl von Gebäudekarten“). Mischen Sie diese Karten und legen Sie sie verdeckt auf den Tisch. Dies ist der Gebäudekartenstapel.



⑧ Zählen Sie eine bestimmte Anzahl (siehe Tabelle) dieser Karten ab und legen Sie sie unbeschrieben in einem verdeckten Stapel auf den Tisch. Dies ist der Ersatzkartenstapel.

Anzahl Spieler:	2	3	4	5
Anzahl an Gebäudekarten für den Ersatzstapel:	10	12	6	6

⑨ Bestimmen Sie einen Startspieler und geben Sie ihm die Startspielerkarte.



Auswahl von Gebäudekarten: In jedem Spiel spielen nur 30 Gebäudekarten mit, 5 von jedem der 6 Stände. Vor Beginn des Spieles müssen Sie entscheiden, welche Sie verwenden wollen. Das können die Spieler gemeinsam entscheiden oder nach irgendeiner zufälligen Methode – beispielsweise können Sie ein Gebäude pro Stand zufällig bestimmen und 5 Karten dieses Gebäudes nehmen, oder Sie können alle Gebäudekarten eines Standes zusammenmischen und davon 5 ziehen.

Anmerkung: Wenn Sie Rattus Cartus zum ersten Mal spielen, empfehlen wir die folgende Kombination von Gebäudekarten: 5 x Farm (Landvolk), 5 x Marktplatz (Bürgerum), 5 x Kloster (Kirche), 5 x Burg (Rittertum), 5 x Palast (Königtum) und 5 x Wahrsagerzelt (Zauberkunst).

Spieldablauf

Das Spiel geht über 8 (bei 4 oder 5 Spielern), 9 (bei 3 Spielern) oder 10 (bei 2 Spielern) Runden, die jeweils aus 5 Phasen bestehen:

- Neue Gebäudekarten ziehen
- Nachschub
- Gebäude betreten und Bevölkerungskarten ausspielen
- Gebäude auswerten
- Ende der Runde

A) Neue Gebäudekarten ziehen

Ziehen Sie neue Gebäudekarten vom Gebäudekartenstapel. Bei 4 oder 5 Spielern werden drei Karten vom Gebäudekartenstapel gezogen und in einer Reihe auf den Tisch gelegt. Bei 2 oder 3 Spielern werden nur zwei Karten gezogen. Wenn alle gezogenen Gebäudekarten das gleiche Gebäude zeigen, ersetzen Sie die letzte gezogene Karte durch die oberste Karte des Ersatzstapels (und legen die ersetzte Karte verdeckt unter diesen Stapel). Ist die neue Karte wieder gleich, wiederholen Sie diesen Prozess solange, bis Sie eine andere Karte ziehen.



Beispiel: In Phase A eines 4-Personen-Spiels werden diese drei Gebäudekarten aufgedeckt. In Phase B kann jeder Spieler wählen: Zwei Karten ziehen und eine Karte der Nonnenreihe ansehen (Wahrsagerzelt) oder vier Karten ziehen (Kloster) oder zwei Ratten abwerfen (Kloster).

B) Nachschub

Jeder Spieler wählt die Nachschubaktion auf einer der aufgedeckten Gebäudekarten und führt sie aus. Jede Gebäudekarte zeigt eine Nachschubaktion, die aus einer Kombination der folgenden Symbole besteht:

4 die angegebene Zahl an Bevölkerungskarten ziehen

eine Ratte abwerfen

eine der Karten in der „Nonnenreihe“ ansehen

Anmerkung: Wenn alle Spieler einig sind, können sie ihre Aktionen in dieser Phase gleichzeitig wählen und ausführen, ansonsten wird die Phase in Spielreihenfolge, beginnend beim Startspieler, ausgeführt.

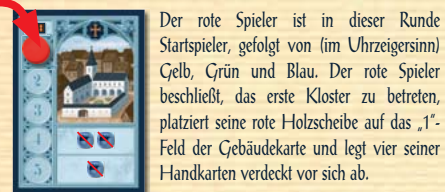
C) Gebäude betreten und Bevölkerungskarten ausspielen

Beginnend mit dem Startspieler und dann im Uhrzeigersinn betritt jeder Spieler eines der aufgedeckten Gebäude, indem er eine seiner Holzscheiben auf den am weitesten links liegenden freien Platz des Gebäudes legt. Dann sagt er an, wie viele Karten er in diesem Gebäude einsetzen wird (das können auch null sein), und legt diese Karten verdeckt vor sich hin.

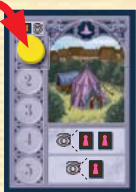
Anmerkung: Ein Spieler kann ein Gebäude auch dann betreten, wenn es gerade zuvor ein anderer Spieler betreten hat.

Anmerkung: Ein Spieler kann das gleiche, aber auch ein anderes Gebäude wählen als das, das er in Phase B gewählt hat.

Beispiel:



Der rote Spieler ist in dieser Runde Startspieler, gefolgt von (im Uhrzeigersinn) Gelb, Grün und Blau. Der rote Spieler beschließt, das erste Kloster zu betreten, platziert seine rote Holzscheibe auf das „1“-Feld der Gebäudekarte und legt vier seiner Handkarten verdeckt vor sich ab.



Danach legt der gelbe Spieler seine gelbe Holzscheibe auf das „1“-Feld des Wahrsagerzeltes und legt drei Karten verdeckt vor sich ab.



Anschließend legt der grüne Spieler seine grüne Scheibe auf das „1“-Feld des zweiten Klosters, entscheidet sich aber, keine Karten auszuspielen. Schließlich legt noch der blaue Spieler seine blaue Scheibe auf das „2“-Feld des zweiten Klosters und legt eine Karte verdeckt vor sich ab.



ⓓ Gebäude auswerten

Die Gebäude werden nacheinander ausgewertet, beginnend mit dem ersten Gebäude der Reihe. Die Auswertung eines Gebäudes erfolgt in drei Schritten:

a. Karten auswerten

Wenn ein Gebäude ausgewertet wird, decken alle Spieler, die dieses Gebäude betreten haben, die Karten auf, die sie ausgespielt haben. Jeder Spieler wertet seine eigenen Karten aus:

- Für jede Bevölkerungskarte (egal welchen Standes) und jede Jokerkarte erhält der Spieler 1 Einflusspunkt für den Stand des Gebäudes (sein Punktemarker wird auf der Einflusstafel in der Reihe des betreffenden Standes um ein Feld vorgerückt).
- Für jede Bevölkerungskarte, deren Stand nicht mit dem Stand des Gebäudes übereinstimmt, muss er eine Ratte aus dem Vorrat nehmen und verdeckt vor sich ablegen.
- Bei jeder ausgespielten Sonderkarte (Schwert oder Flöte) befolgen Sie die Regeln zu dieser Karte (siehe Übersicht Sonderkarten auf Seite 8).

Jedes Gebäude wird in der Reihenfolge, in der die Spieler es betreten haben, ausgewertet. Der Spieler auf dem „1“-Feld fängt an, dann der Spieler auf dem „2“-Feld usw.

b. Aktionen ausführen

Die Spieler, die das Gebäude betreten haben, können jetzt die Sonderaktion des Gebäudes ausführen. Die meisten Gebäude haben zwei unterschiedliche, aber ähnliche Aktionsmöglichkeiten:

- die Premiumaktion (oben): Darf nur von dem Spieler ausgeführt werden, der die meisten Bevölkerungskarten (unabhängig vom Stand) und Jokerkarten in diesem Gebäude ausgespielt hat. Wenn zwei oder mehr Spieler die gleiche Anzahl an Karten ausgespielt haben, darf von ihnen der Spieler, der zuerst das Gebäude betreten hat, die Premiumaktion ausführen.
- die Normalaktion (unten): Kann von jedem anderen Spieler in diesem Gebäude ausgeführt werden.

Anmerkung: Wenn ein Spieler mit seinem Punktemarker auf einem Feld landet, auf dem bereits ein oder mehrere andere Punktemarker liegen, so legt er seinen Punktemarker auf die (den) anderen Marker.

Anmerkung: Auch wenn ein Spieler ein Gebäude betreten hat und keine Bevölkerung- oder Jokerkarten ausgespielt hat, kann er trotzdem noch die Normalaktion des Gebäudes ausführen. Er kann sogar die Premiumaktion ausführen, wenn er der einzige Spieler in dem Gebäude ist oder das Gebäude als Erster betreten hat und alle anderen Spieler in diesem Gebäude ebenfalls keine Karten ausgespielt haben.

Anmerkung: In einigen Fällen kann es wichtig sein, in welcher Reihenfolge die Spieler die Aktionen des Gebäudes ausführen. In dem Fall beginnt der Spieler, der die Premiumaktion ausführen darf, gefolgt von den anderen Spielern in der Reihenfolge, in der sie das Gebäude betreten haben.

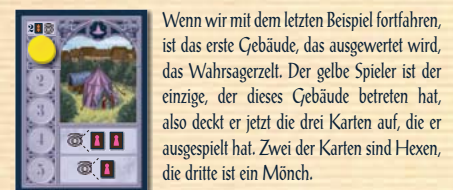
Wichtig: In einem 2-Personen-Spiel kann jede Runde nur ein Spieler eine Premiumaktion ausführen, auch wenn beide Spieler verschiedene Gebäude betreten haben. Der Spieler, der die meisten Bevölkerungs- und Jokerkarten ausgespielt hat (egal in welchem Gebäude), darf die Premiumaktion des Gebäudes, das er betreten hat, ausführen, während dem anderen Spieler nur die Normalaktion seines Gebäudes zur Verfügung steht. Bei Gleichstand liegt der Spieler vorne, der zuerst ein Gebäude betreten hat.

Letzte Runde: In der letzten Runde des Spieles können keine Aktionen mehr in den Gebäuden ausgeführt werden. Der Spieler, der normalerweise die Premiumaktion ausführen dürfte, erhält einen zusätzlichen Einflusspunkt für den Stand, dem das Gebäudes angehört. Die anderen Spieler in diesem Gebäude erhalten nichts.

c. Karten abwerfen

Alle ausgespielten Karten werden abgeworfen: Bevölkerungskarten wandern auf den Ablagestapel, Joker- und Sonderkarten werden auf ihre jeweiligen offenen Stapel zurückgelegt. Die Spieler behalten alle Karten, die sie als Auswirkung einer Sonderkarte oder als Ergebnis einer Aktion in einem Gebäude erhalten haben.

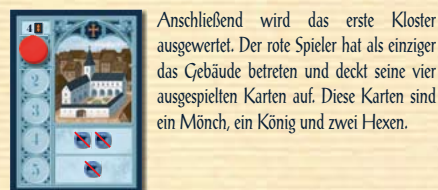
Beispiel:



Wenn wir mit dem letzten Beispiel fortfahren, ist das erste Gebäude, das ausgewertet wird, das Wahrsagerzelt. Der gelbe Spieler ist der einzige, der dieses Gebäude betreten hat, also deckt er jetzt die drei Karten auf, die er ausgespielt hat. Zwei der Karten sind Hexen, die dritte ist ein Mönch.



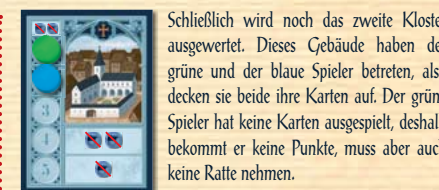
Da eine der Karten nicht mit dem Stand des Gebäudes übereinstimmt (Mönch), muss er eine Ratte aus dem Vorrat nehmen.



Anschließend wird das erste Kloster ausgewertet. Der rote Spieler hat als einziger das Gebäude betreten und deckt seine vier ausgespielten Karten auf. Diese Karten sind ein Mönch, ein König und zwei Hexen.



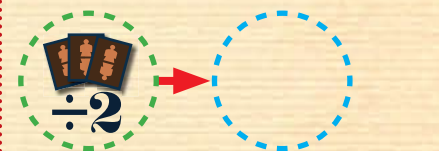
Er muss drei Ratten nehmen.



Schließlich wird noch das zweite Kloster ausgewertet. Dieses Gebäude haben der grüne und der blaue Spieler betreten, also decken sie beide ihre Karten auf. Der grüne Spieler hat keine Karten ausgespielt, deshalb bekommt er keine Punkte, muss aber auch keine Ratte nehmen.



Der blaue Spieler hat eine Karte ausgespielt, die aber eine Sonderkarte „Schwert“ ist, also bekommt er ebenfalls keine Punkte und muss keine Ratte nehmen.



Aber da der blaue Spieler eine Schwertkarte ausgespielt hat, muss der grüne Spieler ihm die Hälfte seiner verbliebenen Handkarten geben.



Der grüne Spieler darf die Premiumaktion ausführen und der blaue Spieler die Normalaktion, da beide die gleiche Anzahl an Bevölkerungs- und Jokerkarten (nämlich keine) ausgespielt haben und der grüne Spieler das Gebäude zuerst betreten hat. Also kann der grüne Spieler zwei seiner Ratten abwerfen, der blaue eine.



Er bekommt drei Punkte für den Stand Zauberkunst (er rückt seine Holzscheibe auf der Einflusstafel um drei Felder vor).



Außerdem darf er die Premiumaktion des Gebäudes ausführen, d.h. er kann sich zwei Karten der Nonnenreihe ansehen.



Er rückt seine Scheibe auf der Einflussleiste Kirche um vier Felder vor.



Anschließend kann er die Premiumaktion der Karte ausführen und zwei Ratten abwerfen.

Anmerkung: Die letzte Runde erkennt man sehr einfach daran, dass der Gebäudekartestapel aufgebraucht ist.

ⓔ Ende der Runde

Nachdem alle Gebäude ausgewertet wurden, erhalten die Spieler ihre Holzscheiben zurück. Die Gebäudekarten dieser Runde werden abgeworfen. Der Startspieler gibt die Startspielerkarte an den Spieler zu seiner Linken weiter, der in der nächsten Runde Startspieler sein wird.

Spielende

Nach der letzten Runde endet das Spiel.

Jetzt zählen alle Spieler ihre Punkte. Siegpunkte gibt es für:

- In jedem der sechs Stände erhält der Spieler mit den meisten Einflusspunkten 10 Siegpunkte, der Spieler mit den zweitmeisten Einflusspunkten 5 Siegpunkte und der Spieler mit den drittmeisten Einflusspunkten 2 Siegpunkte. Ein Spieler, der in einem Stand keine Einflusspunkte hat, erhält dafür auch in keinem Fall Siegpunkte.
- Der Spieler mit der größten Anzahl an Bevölkerungs- und Jokerkarten in seiner Hand erhält 2 Siegpunkte. Bei Gleichstand erhalten alle beteiligten Spieler 1 Punkt.
- Für jede Sorte von Sonderkarten, die im Spiel sind (außer Gold), erhält der Spieler, der am meisten von diesen Karten hat, 2 Siegpunkte. Bei Gleichstand erhalten alle beteiligten Spieler 1 Punkt.
- Wenn die Schatzkammer im Spiel verwendet wurde, erhält der Spieler mit den meisten Sonderkarten „Gold“ 6 Siegpunkte. Der Spieler mit den zweitmeisten Sonderkarten „Gold“ erhält 3 Siegpunkte. Bei Gleichstand werden die gesamten 9 Siegpunkte unter den am Gleichstand beteiligten Spielern aufgeteilt (abgerundet) und keine Punkte für den zweiten Platz vergeben. Bei Gleichstand um den zweiten Platz werden die 3 Siegpunkte unter den am Gleichstand beteiligten Spielern aufgeteilt (abgerundet).
- Alle Siegpunktmarker, die die Spieler während des Spieles erhalten haben, zählen ihren aufgedruckten Wert.

Schließlich muss noch überprüft werden, ob die Spieler die Pest überlebt haben. Jeder Spieler deckt seine Rattenplättchen auf und zählt deren Werte zusammen. Jetzt werden die Karten der „Nonnenreihe“ aufgedeckt und die abgebildeten Nonnen gezählt. Wenn die Summe der Rattenplättchen größer ist als die Anzahl der Nonnen, dann stirbt der Spieler an der Pest und hat das Spiel verloren, selbst wenn er die meisten Siegpunkte hat!

Der überlebende Spieler mit den meisten Siegpunkten erbt die Krone und gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit der niedrigeren Summe seiner Rattenplättchen. Herrscht dann immer noch Gleichstand, teilen sich die Spieler den Sieg.

Anmerkung: Wenn zwei oder mehr Spieler die gleiche Anzahl an Einflusspunkten haben, entscheidet die Stapelreihenfolge der Holzscheiben: die zuunterst liegende Scheibe gewinnt.

Anmerkung: In einem 2-Personen-Spiel werden nur die 10 und 5 Siegpunkte in jedem Stand vergeben.

Beispiel: In einem Stand hat nur einer der Spieler Einflusspunkte. Dieser Spieler erhält 10 Siegpunkte, während die 5 und 2 Siegpunkte nicht vergeben werden.

Anmerkung: In einem 2-Personen-Spiel werden keine Punkte für den zweiten Platz an „Gold“-Karten vergeben.

Anmerkung: Wenn alle Spieler an der Pest sterben, haben alle Spieler verloren. Wenn Sie trotzdem jemanden zum Sieger erklären möchten, so lassen Sie den oder die Spieler mit der niedrigsten Summe der Rattenplättchen überleben und erklären ihn (nach Auflösung eines eventuellen Gleichstands) zum Sieger.

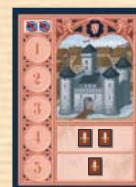
Übersicht über die Gebäudekarten



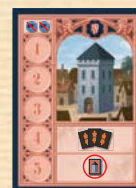
Palast (Königtum)
Premiumaktion: Nehmen Sie sich zwei Siegpunktmarker.
Normalaktion: Nehmen Sie sich einen Siegpunktmarker.



Schatzkammer (Königtum)
Premiumaktion: Nehmen Sie sich zwei Sonderkarten „Gold“.
Normalaktion: Nehmen Sie sich eine Sonderkarte „Gold“.



Burg (Rittertum)
Premiumaktion: Nehmen Sie sich zwei Sonderkarten „Schwert“.
Normalaktion: Nehmen Sie sich eine Sonderkarte „Schwert“.



Wachturm (Rittertum)
Premiumaktion: Jeder Spieler, der diese Runde keinen Wachturm betreten hat, muss Ihnen drei seiner Handkarten geben, wenn er mindestens genauso viele Handkarten hat wie Sie. Der Spieler kann selber wählen, welche Karten er Ihnen gibt.

Anmerkung: Wenn die betroffenen Spieler keine drei Handkarten haben, aber mindestens so viele Handkarten wie Sie, geben sie Ihnen alle Karten.

Normalaktion: Keine Aktion. Schutz gegen die Premiumaktion dieses oder anderer Wachtürme in dieser Runde.

Anmerkung: Es wird nicht empfohlen, dieses Gebäude in einem 2-Personen-Spiel zu verwenden.



Kloster (Kirche)
Premiumaktion: Werfen Sie zwei Ratten ab.
Normalaktion: Werfen Sie eine Ratte ab.



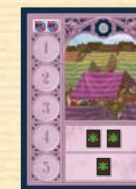
Hospital (Kirche)
Premiumaktion: Werfen Sie eine Ratte ab. Zusätzlich können Sie bis zu drei Karten aus Ihrer Hand abwerfen, um dann die gleiche Anzahl an Ratten abzuwerfen.
Normalaktion: Werfen Sie bis zu zwei Karten aus Ihrer Hand ab, um dann die gleiche Anzahl an Ratten abzuwerfen.



Farm (Landvolk)
Premiumaktion: Ziehen Sie vier Karten vom Bevölkerungskartenstapel.
Normalaktion: Ziehen Sie zwei Karten vom Bevölkerungskartenstapel.



Brauerei (Landvolk)
Premiumaktion: Ziehen Sie pro Einflusspunkt, den Sie in dieser Runde erhalten haben, eine Karte vom Bevölkerungskartenstapel.
Normalaktion: Ziehen Sie pro zwei Einflusspunkten, die Sie in dieser Runde erhalten haben, eine Karte vom Bevölkerungskartenstapel.



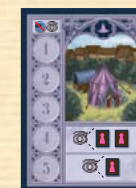
Marktplatz (Bürgertum)
Premiumaktion: Nehmen Sie sich zwei Jokerkarten aus dem Vorrat.
Normalaktion: Nehmen Sie sich eine Jokerkarte aus dem Vorrat.



Amt (Bürgertum)
Premiumaktion: Nehmen Sie sich zwei Sonderkarten „Passe“.
Normalaktion: Nehmen Sie sich eine Sonderkarte „Passe“.



Hütte des Rattenfängers (Zauberunst)
Premiumaktion: Nehmen Sie sich zwei Sonderkarten „Flöte“.
Normalaktion: Nehmen Sie sich eine Sonderkarte „Flöte“.



Wahrsagerzelt (Zauberunst)
Premiumaktion: Sehen Sie sich zwei Karten der „Nonnenreihe“ an.
Normalaktion: Sehen Sie sich eine Karte der „Nonnenreihe“ an.
Wichtig: Die Reihenfolge der Karten in der „Nonnenreihe“ darf niemals verändert werden.

Übersicht über die Sonderkarten



„Passe“

Die Sonderkarte „Passe“ können Sie zu Beginn Ihres Zuges in Phase C: Gebäude betreten ausspielen. Wenn Sie eine „Passe“-Karte ausspielen, ist zunächst der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe. Wenn alle anderen Spieler ein Gebäude ausgewählt (oder gepasst) haben, sind Sie wieder an der Reihe (und können jetzt ein Gebäude betreten oder eine weitere „Passe“-Karte ausspielen).



„Schwert“

Die Sonderkarte „Schwert“ kann beim Betreten eines Gebäudes wie eine Bevölkerungskarte ausgespielt werden. Bei der Auswertung des Gebäudes muss der Spieler, der die wenigsten „Schwert“-Karten ausgespielt hat, dem Spieler, der die meisten „Schwert“-Karten ausgespielt hat, die Hälfte (abgerundet) seiner Handkarten geben.

Der Spieler kann selbst wählen, welche Karten er abgibt. Wenn zwei oder mehr Spieler die meisten „Schwert“-Karten gespielt haben, gewinnt von ihnen der Spieler, der zuerst das Gebäude betreten hat. Haben zwei oder mehr Spieler die wenigsten „Schwert“-Karten gespielt, kann der Spieler mit den meisten „Schwert“-Karten wählen, wer von ihnen ihm die Hälfte seiner Handkarten geben muss.

Anmerkung: Wenn alle Spieler, die dieses Gebäude betreten haben, die gleiche Anzahl an „Schwert“-Karten ausgespielt haben, geschieht gar nichts.



„Gold“

Die Sonderkarten „Gold“ können nicht ausgespielt werden. Am Ende des Spiels erhält der Spieler mit den meisten „Gold“-Karten 6 Siegpunkte und der Spieler mit den zweitmeisten „Gold“-Karten 3 Siegpunkte.

Anmerkung: Auch wenn die „Gold“-Karten nicht ausgespielt werden können, werden sie trotzdem auf der Hand gehalten, können im Hospital abgeworfen und von anderen Spielern mit „Schwert“-Karten gestohlen werden.



„Flöte“

Die Sonderkarte „Flöte“ kann beim Betreten eines Gebäudes wie eine Bevölkerungskarte ausgespielt werden. Bei der Auswertung des Gebäudes erhält der Spieler, der die wenigsten „Flöte“-Karten ausgespielt hat, von dem Spieler, der die meisten „Flöte“-Karten ausgespielt hat, eine Ratte. Wenn zwei oder mehr Spieler die meisten „Flöten“-Karten gespielt haben, gewinnt von ihnen der Spieler, der das Gebäude zuerst betreten hat. Wenn zwei oder mehr Spieler die wenigsten „Flöten“-Karten ausgespielt haben, entscheidet der Spieler mit den meisten „Flöten“-Karten, wer von ihnen die Ratte erhält.

Anmerkung: Wenn alle Spieler, die dieses Gebäude betreten haben, die gleiche Anzahl an „Flöten“-Karten ausgespielt haben, geschieht gar nichts.

Spieldesign: Åse & Henrik Berg
Illustrationen und Grafik: alexandre-roche.com
Regelentwicklung: Jeroen Hollander
Deutsche Übersetzung: Manfred Sanders
Projektmanagement: Jonny de Vries



www.whitegoblingames.com