

Åse & Henrik Berg

# Rattus Africanus

2-е расширение для настольной игры Раттус

Иллюстрации: alexandre-roche.com



Европа и Северная Африка, 1348. Черная Смерть распространяется на все большую территорию не только в Европе, но также в мусульманских регионах Северной Африки. К счастью для игроков, эти регионы также предоставляют услуги полезных персон, которые могут помогать им различными способами. Арабский Астроном может предоставить игрокам больше вариантов для избежания



чумы, Караванщик и Исследователь увеличивают прирост населения, в то время как поддержание стабильных дипломатических отношений с могущественным Султаном может принести свои дивиденды в конце игры. Это расширение добавляет в Раттус новые удивительные возможности и содержит дополнительные игровые компоненты, позволяющие вести борьбу против черной чумы вшестером.

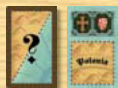
## Компоненты игры



1 игровое поле, изображающее разбитую на 5 регионов Северную Африку



4 карты сословий (все принадлежат новому мусульманскому сословию)



51 карта регионов, на каждой из которых изображен именованный регион и два различных символа сословий или знак “?”



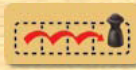
40 маленьких деревянных кубиков (по 20 для каждого из двух новых цветов игроков)



1 фишка Каравана



15 жетонов дипломата



10 маркеров “перемещения на 3 шага”



65 маркеров крыс

## Карты мусульманских сословий

Это расширение содержит 4 новых карты сословий, каждая из которых принадлежит к новому мусульманскому сословию. Теперь, включая сословия из базовой игры, доступно 10 различных карт сословий. Однако в каждой отдельной игре используются только некоторые из них. При игре на 2-4 участника используется 6 карт. При 5-6 участников должны быть использованы 8 карт.

Перед началом партии выбираются карты сословий, которые будут использоваться в игре:

- Случайным образом вытяните набор карт, предварительно перетасовав все карты, или
- Выберите набор карт, который устроит всех игроков.

Если у вас есть любые другие расширения Раттуса, то вы можете также использовать карты сословий из них! Если в игре две и более карт принадлежат к одному сословию, то каждый символ на маркере крысы будет убивать по одному кубу за каждую карту сословия, которой владеет игрок.

Пример: если в игре присутствуют обе карты Исследователь и Султан, и этими картами владеют два разных игрока, то при вспышке чумы каждый из них потеряет по одному кубу за каждый Мусульманский символ на открытом маркере крысы. Если обе эти карты держит один и тот же игрок, то этот игрок потеряет по два кубика за каждый Мусульманский символ на открытой крысе.



## Подготовка

Для игры с этим расширением вам понадобятся все компоненты из базовой игры, за исключением маркеров крыс, которые заменяются на новые маркеры крыс находящиеся в этом расширении. (Для отличия от крыс из базовой игры новые маркеры крыс отмечены синей каймой.)

- 1 Положите на стол игровое поле Европы из базовой игры Ратгус и добавьте снизу новое поле Северной Африки.

Карты сословий, которые будут использоваться в игре, выкладываются рядом с игровым полем.

**Заметка:** При игре менее чем вшестером некоторые регионы не используются:

При игре впятером, не используются окрашенные темным регионы Европы (Россия и Тартария).

При игре на 2-4 участника не используется поле Северной Африки, а если участников менее четверых, то не используются еще некоторые регионы (смотри справа базовой игры).

- 2 Каждый игрок выбирает цвет и получает все деревянные кубики этого цвета.

- 3 17 стартовых маркеров крыс (отмечены канвой голубого цвета) перемешиваются (лицевой стороной книзу), и по одному маркеру крысы кладется в каждый регион игрового поля.

**Заметка:** При игре менее чем вчетвером некоторые регионы не используются, следовательно некоторые стартовые маркеры крыс не будут использоваться. Добавьте их к остальным маркерам.

- 4 Обычные маркеры крыс перемешиваются (лицевой стороной книзу) и образуют резерв рядом с игровым полем.

**Заметка:** При игре менее чем вшестером некоторые маркеры крыс убираются (в закрытую) из игры:

• Количество игроков	2	3	4	5
• Количество убираемых маркеров крыс	24	40	16	8

- 5 Фишка Чумы помещается в случайно выбранный регион.

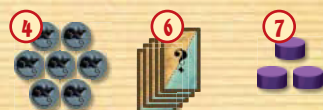
- 6 Карты регионов тасуются и каждому игроку сдается по 3 карты. Оставшиеся карты регионов кладутся рядом с игровым полем рубашками вверх.

**Заметка:** При игре менее чем вшестером некоторые регионы не используются. Перед тем как тасовать карты регионов, удалите из игры карты соответствующие этим регионам.

- 7 Если в игре принимает участие сословие Султан, то положите рядом с игровым полем жетоны дипломата.

- 8 Если любые карты сословий из сословия Рыцарства присутствуют в игре, положите на каждую из них по маркеру "перемещения на 3 шага".

**Заметка:** При игре менее чем впятером эти маркеры не используются.



- 9 Младший игрок начинает партию. Начиная с него и двигаясь вокруг стола в направлении часовой стрелки, каждый игрок помещает два своих кубика в любой регион игрового поля. Затем, начиная с последнего игрока и двигаясь вокруг стола в обратном направлении, каждый игрок выкладывает еще по два кубика в любой регион игрового поля. И наконец, начиная с первого игрока и двигаясь вокруг стола в направлении часовой стрелки, каждый игрок добавляет еще по два кубика в любой регион на поле. Таким образом, каждый игрок начинает партию с 6-ю кубиками на игровом поле, вместо 4-х по правилам базовой игры.

**Заметка:** При игре менее чем впятером, также как и в базовой игре, каждый игрок начинает с 4-я кубиками на игровом поле.

- 10 Если карта сословия Караванщик присутствует в игре, то последний игрок (т.е. игрок сидящий справа от первого игрока) помещает фишку Каравана в любой регион по своему выбору.

- 11 Затем первый игрок начинает первый раунд, а за ним по часовой стрелке ходят остальные игроки.

## Игровой процесс

Игра протекает по оригинальным правилам из базовой игры, с учетом следующих изменений и дополнений:

- 1 **Расширение способности карт Рыцарства**

Так как игровая область стала немного больше, то при игре вшестером или впятером Рыцарь (и другие карты Рыцарского сословия из других дополнений) могут двигаться на 3 шага. То есть, на один шаг больше, чем при игре вчетвером. Для напоминания, на каждую карту Рыцарства в игре кладется по маркеру "перемещения на 3 шага".

- 2 **Карты регионов**

Каждый участник начинает игру с 3-я картами регионов. Любой игрок может использовать свои карты регионов с целью помочь ему пережить чуму во время игры, или, сохранив их до конца игры, он может получить несколько дополнительных очков.

**Использование карт регионов для избежания чумы:** Игрок может в любой момент на ходе любого игрока при рассмотрении действий чумы (даже сразу после того, как будут открыты маркеры крыс), сыграть с руки карту региона, символ которой соответствует лежащей перед ним карте сословия. Положите только что сыгранную карту региона лицевой стороной вверх на карту сословия. В качестве напоминания для фазы рассмотрения последствий чумы, во время которой при рассмотрении крыс теперь не считается, что игрок владеет этой картой сословия. Карта региона сбрасывается после того, как действие всех крыс в регионе рассмотрено.

Некоторые карты регионов содержат знак вопроса («?») вместо символа сословия. Такие карты регионов могут быть использованы для защиты карт сословий принадлежащих любым сословиям. Заметьте, что карты регионов не могут защитить ваши кубики от действия символов «М» и «А».

**Использование карт регионов при подсчете очков:** После того, как чума в конце игры опустошила все регионы, игроки открывают все оставшиеся на руках карты регионов. За каждую карту региона, которую теперь держит игрок, он получает одно очко (то есть при подсчете она считается за один дополнительный кубик), если он имеет большинство кубиков (один или вместе с другим игроком) в обозначенном на карте регионе. Однако, таким способом он может получить максимум одно очко за каждый регион, даже если у него есть более одной карты, относящейся к одному и тому же региону.

**Пример:** Красный игрок владеет картой Крестьянин (Крестьянство). Один из игроков двигает фишку чумы в регион, содержащий несколько красных кубиков. Он открывает крысу с числом 1. Теперь происходит вспышка чумы.



На крысе изображен символ Крестьянства. Однако, для того чтобы не быть убитым чумой, красный игрок играет карту региона с символом Крестьянства, выкладывая ее на его карту сословия Крестьянин. Следовательно, он не теряет кубиков в соответствии с символом на открытой крысе, а тем же не теряет кубики в соответствии со всеми остальными символами Крестьянства на любых последующих открываемых крысах в этом регионе. Когда в регионе больше не остается крыс, красный игрок скидывает карту региона.

**Заметка:** Когда игрок играет карту региона с двумя символами сословий, он защищает только одно из этих сословий от вспышки чумы. Игрок выбирает какой из символов использовать, когда играет эту карту.

**Заметка:** Карта региона может защитить только одну карту сословия. То есть, если вы владеете несколькими картами сословий принадлежащих одному сословию (например, если владеете обеими картами Исследователя и Султана), и играете карту региона с этим символом, вы по-прежнему теряете кубики в соответствии с другими картами/картой ваших сословий. Однако, если вы хотите защитить более одной карты сословия, то можете одновременно сыграть несколько карт регионов на различные карты сословий.

**Заметка:** Когда вы должны сбросить карту региона, положите ее в сброс. Когда закончатся карты в колоде, образуйте новую, перетасовав сброс и положив карты рубашками вверх рядом с игровым полем.

## Новые карты сословий

**Заметка:** Игрок может использовать способности карт сословий только во время своего хода. Он может использовать способности каждой карты лишь единожды за ход и только перед началом фазы «С» (Переместить фишку чумы).



### Астроном (Мусульмане)

Владелец этой карты может вытянуть из колоды три карты регионов, выбрать и оставить одну из них, а остальные сбросить.



### Исследователь (Мусульмане)

Владелец этой карты может вытянуть из колоды и открыть три карты регионов, выбрать один из регионов указанных на этих картах для того, чтобы поместить в этот регион один из своих кубиков. После чего три карты регионов сбрасываются.



## Султан

(Мусульмане)



Владелец этой карты может поместить жетон дипломата под один из своих кубиков на игровом поле. В конце партии игрок с наибольшим количеством жетонов дипломата получит дополнительные очки. Кубики с дипломатом считаются за обычные кубики, то есть, они могут

пасть жертвами чумы, быть перемещены Купцом и т.д. Однако, игрок никогда не может иметь больше одного жетона в каждом регионе. Но другие игроки могут иметь кубики с дипломатом в этом же регионе. Жетон дипломата будет оставаться с кубиком, пока кубик не погибнет или игра закончится.

**Заметка:** Если игрок теряет один или несколько кубиков при вспышке чумы в регионе, где у него есть кубик с жетоном дипломата, то он сначала убирает обычные кубики. Если он вынужден убрать кубик с жетоном дипломата, то жетон дипломата возвращается в резерв.

В конце игры, после того как чума опустошит все регионы, игрок, имеющий под своими кубиками наибольшее число жетонов дипломата, получает 4 очка. Следующий по наибольшему количеству жетонов дипломата игрок получает 2 очка. Если у игроков ничейная ситуация по наибольшему количеству, то эти игроки делят между собой 6 очков (с округлением вниз), и за второе место очки не начисляются. Если у игроков на втором месте по количеству жетонов дипломатов возникает ничейная ситуация, то все эти игроки делят между собой 2 очка (с округлением вниз). При использовании Султана в игре на двоих, даются только 4 очка за наибольшее число жетонов дипломата, за второе место очки не начисляются.

## Караванщик

(Мусульмане)



Владелец этой карты может на два шага двигать фишку Каравана. В регионе, из которого стартует Караван, и во всех регионах, через которые он движется, игрок с наибольшим числом кубиков в регионе может положить в него дополнительный кубик. При ничьей по большинству между несколькими игроками, все эти игроки помещают по дополнительному кубик. В регионе, где караван завершил свое движение, дополнительных кубиков не помещается. При следующем использовании способности Караванщика фишка Каравана начнет свое движение с этого региона. В этот же ход Караван не может вернуться обратно в регион, откуда начал движение.

**Заметка:** Игрок не может принять решение перемещать караван только на один шаг. Однако он может решить вообще не использовать способность Караванщика.

**Заметка:** Участки стены (из расширения «Крысолов») преграждают путь фишке Каравана.

# Завершение игры

Также, как и в базовой игре, игра заканчивается когда запас крыс или запас кубиков игрока заканчиваются на момент завершение хода игроком. Как обычно, при завершении игры проходит финальный раунд по направлению против часовой стрелки, в котором все игроки, кроме игрока выполнившего последний ход, по обычным правилам могут последний раз применить способности своих сословий. После завершающего раунда чума опустошает регионы. Игроки по-прежнему могут использовать карты регионов с целью избежать ее влияния. Карта региона, сыгранная при рассмотрении пагубных последствия чумы в регионе, будет защищать карту сословия только в этом регионе. Игрок, последним выполнивший ход по обычным правилам, решает в каком порядке будут рассматриваться регионы (это может быть важно, если игроки имеют карты регионов, влияющие на чуму). И наконец, выжившие кубики подсчитываются, начисляются очки за карты регионов и дипломатов, и объявляется победитель.

Перевод и верстка:

sNOWBODY.org.ua



специально для всех любителей хороших интеллектуальных развлечений :)

Иллюстрации: alexandre-roche.com

Русский перевод: Попков Владислав

Менеджер проекта: Jonny de Vries



www.whitegoblingames.com