

Åse & Henrik Berg

# Rattus

Artwork: alexandre-roche.com

**Е**вропа. Год 1347. Тучи сгущаются. Черная смерть окутала континент и в течение последующих 4–5 лет выкосит половину ее населения. Изроки заселяют различные регионы европы, пока чума ползет по всему континенту. Изроки пользуются покровительством различных сословий: крестьянство обеспечивает рост рождаемости, мудрое духовенство – сдерживает рост численности крыс, богатая буржуазия –





обеспечивает эвакуацию, военные действия, проводимые воинами, разносят чуму в другие регионы, ведьмы контролируют чуму через магию и колдовство, короли избегают излишних контактов и запираются в собственных неприступных замках. Но чума не делает различий: когда крысы оккупируют регион, никто не может чувствовать себя в безопасности. А когда чума отступит и закончится игра, победившим признается изрок с наибольшим выжившим населением.

## Игровые компоненты




**1 игровое поле.** Поле представляет средневековую европу, поделенную на 12 регионов.

 В игре на 2 игроков используются регионы, окрашенные в светло-коричневый цвет.

 +  В игре на 3 игроков используются регионы, окрашенные в светлокоричневый и коричневый цвет.

 +  +  В игре на 4 игроков используются все регионы на поле.

 Стрелками соединены регионы, считающиеся соседними, даже если они не имеют общих границ.



Дополнительно на игровом поле изображена дворцовая зона



**80 маленьких кубиков из дерева** (по 20 каждого цвета для 4 игроков).



**49 маркеров крыс** с изображением крысы на обороте и чумного события на лицевой стороне.



**12 из них помечены пурпурным кругом,** это “стартовые” крысы, используемые при подготовке к игре.



**6 карт сословий** (по одной из каждой

шести сословий (крестьянства, буржуазии, духовенства, рыцарства, магии и дворянства).



Одна “Черная смерть”



# Подготовка к игре

① Игровое поле располагается по середине стола. Шесть карт сословий располагаются рядом с ним.



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



③ Двенадцать «стартовых» маркеров крыс (помечены пурпурным кругом) перемешиваются лицом вниз и помещаются в каждый регион на игровом поле лицом вниз. В игре на 2\3 игроков, используется только 8\10 регионов, соответственно, только 8\10 маркеров крыс выкладываются на поле.



④ «Обычные» маркеры крыс перемешиваются лицом вниз, и располагаются рядом с полем, образуя запас.

В играх с 2 или 3 игроками случайным образом и вслепую из запаса удаляется несколько «обычных» (не «стартовых») маркеров крыс: в игре на 2 уберете 12 маркеров, в игре на 3 уберете 6 маркеров. Оставшиеся «стартовые» маркеры замешиваются в запас к «обычным».



⑤ Фишка чумы располагается в произвольно выбранном регионе.



⑥ После чего младший игрок делает свой первый ход и далее по часовой стрелке ходят остальные игроки.

⑦ Самый младший игрок начинает игру. Начиная с него, и далее по часовой стрелке, каждый игрок располагает по два своих кубика в любой регион на поле. После чего, начиная с последнего игрока и против часовой стрелки, каждый игрок располагает еще по два своих кубика в любой регион на поле.





# Игровой процесс

Ход игрока состоит из следующих фаз:

**А. Взять новую карту сословия (по желанию)**

**В. Расположить новые кубики на игровом поле**

**С. Переместить фишку чумы**

Фазы А и В могут быть сыграны в любом порядке, но фаза С (перемещение фишки чумы) всегда играет последней, в конце хода.

## А) Взять новую карту сословия (по желанию)



Игрок может взять одну из незанятых карт сословий, лежащих рядом с полем, или у другого игрока. Каждая из карт сословия даёт игроку определённые преимущества (что будет объяснено далее), но в то же время увеличивает вероятность гибели его кубиков от чумы. Игрок должен держать свои карты сословий перед собой пока они не будут изъяты у него другими игроками, никаким другим способом избавиться от карт игрок не может.

Даже если игрок имеет одну или более карт сословий одновременно, он может брать ещё карту сословия в свой ход. Таким образом возможна ситуация когда один игрок имеет более одной карты сословий одновременно и получает все преимущества данных карт.

## В) Расположить новые кубики на игровом поле

Игрок может поместить кубики своего цвета в один любой регион на поле. В регион необходимо поместить столько кубиков, сколько маркеров крыс находится в данном регионе. Таким образом, в регион свободный от крыс кубики добавлять нельзя (исключение карта "Крестьянин", смотри ниже).

**Пример:** В настоящий момент ход "красного" игрока, в Галлии три крысиных маркера, один маркер в Германии и ни одного в Италии. Игрок решает поместить один свой кубик в Германию. В случае если бы он решил поместить кубики в Галлию, то должен поместить туда три кубика, в то время как в Италию нельзя поместить ни одного кубика.



## С) Переместить фишку чумы



В конце хода игрок должен переместить фишку чумы. Фишка чумы должна быть перемещена в соседний регион относительно своей текущей позиции. Игрок сам выбирает в какой из соседних регионов передвинуть фишку, оставлять фишку в текущем регионе запрещено. Регион, в котором находится фишка чумы, называется "Чумной регион".

После чего чума губит:

### 1. Сперва чума распространяется.

Если в чумном регионе нет маркеров крыс, то ничего не происходит.

Если в чумном регионе один маркер крысы, то игрок помещает один маркер крысы из запаса в любой регион соседний с чумным.

Если в чумном регионе два или три маркера крыс, то игрок помещает ДВА маркера крыс из запаса в любой регион(ы) соседний с чумным (оба маркера в один регион или по одному маркеру в два соседних региона).

### 2. Затем чума опустошает регион.

Если в чумном регионе есть, по крайней мере, один кубик и один или более крысиных маркеров, то маркеры поочередно вскрываются и отыгрываются их эффекты, пока не вскроются все маркеры или не будут уничтожены все кубики в регионе. Все вскрытые маркеры удаляются из игры, оставшиеся не вскрытые маркеры остаются в регионе лицом вниз.

Лицевая сторона маркеров крыс может содержать до трех типов информационных пиктограмм:

**Значение предела.** Если общее число кубиков (независимо от цвета) в чумном регионе равно или более данного значения, происходит вспышка чумы. В противном случае, то есть если количество кубиков менее данного значения, данный маркер удаляется из игры без дальнейших последствий.



**Символы, один или более.** Эти символы указывают на то, какие из сословий заражены чумой. Игроки, обладающие картами сословий указанными на маркере, должны удалить по одному своему кубiku из чумного региона в запас. Если у игрока нет кубиков в данном регионе, на него не действует данное условие.

Дополнительно к, или вместо символов сословий, на маркере могут быть изображены символы

**М** (Большинство) или **А** (Все). Игрок, имеющий наибольшее количество кубиков в чумном регионе, должен удалить из него один кубик. Если несколько игроков имеют равное наибольшее количество кубиков, то каждый из них должен удалить из региона один кубик. Символ **М** всегда отыгрывается первым, то есть сначала он действует на игрока, имеющего большинство кубиков в чумном регионе, даже если в результат действия других символов большинством бы обладал другой игрок. Символ **А** указывает на то, что каждый игрок, имеющий кубики в чумном регионе, должен удалить по одному кубiku из данного региона.

Как только в чумном регионе не останется ни одного маркера крыс или ни одного кубика, текущий ход заканчивается и следующий игрок начинает свой ход.



## Пример

На данный момент «желтый» игрок обладает картой «Рыцарь (Рыцарство)», у «зеленого» игрока «Крестьянин (Крестьянство)» и «Торговец (Буржуазия)», у «синего» игрока «Монах (Духовенство)», «Ведьма (Магия)» и «Король (Дворянство)».

Сейчас ход красного игрока и он планирует перейти к фазе 3

(«Переместить фишку чумы»).

Он решает переместить фишку чумы в Галлию. Галлия уже содержит три маркера крысы, два зеленых и один желтый кубик.

Сперва чума распространяется.

Поскольку Галлия содержит три маркера крысы, два маркера крысы должны быть помещены из запаса в любой из двух соседних с Галлией регионов. «Красный» игрок решает поместить их в Испанию.



Затем чума опустошает Галлию. Поочередно вскрываются три маркера крысы:



Первый вскрытый маркер имеет значение предела 1. В Галлии находится 3 кубика — происходит вспышка чумы. На маркере изображены символы буржуазии и духовенства. Так как «зеленый» игрок обладает картой «Торговец» (Буржуазия), он должен удалить из Галлии один свой кубик и вернуть его в запас. Карта «Монах» (Духовенство) у «синего» игрока, но у него нет кубиков в Галлии и для него ничего не происходит.



Поскольку в Галлии все еще есть кубики, вскрывается следующий маркер крысы. Его величина предела равна 3. Т.к. на настоящий момент в Галлии два кубика (один зеленый был только что удален), следовательно, этот маркер удаляется из игры без последствий.



Наконец вскрывается последний маркер крысы. Его значение предела равно 2, следовательно происходит вспышка чумы. Символы на данном маркере: М (большинство), буржуазия и духовенство. «Зеленый» и «желтый» игроки имеют равное и большее, чем остальные, количество кубиков в данном регионе, следовательно, они должны удалить по одному кубику из него.

Следовательно, Галлия полностью опустошена.

В соответствии с последним маркером крысы игрок, обладающий картой буржуазии, (зеленый) и игрок с картой духовенство (синий), должны удалить из Галлии по одному своему кубику, но они не располагают кубиками в данном регионе.

Ход «красного» игрока закончен. Ситуация на поле следующая:



## Карты сословий

**Замечание:** Только текущий игрок может использовать специальные возможности его карт(ы) сословий. Он может использовать возможности каждой карты один раз в ход и только перед тем как фаза С будет сыграна (исключение «Рыцарь»).



**Король** (Дворянство)

Игрок, обладающий данной картой, может в любой момент своего хода переместить один свой кубик из региона, не содержащего маркеров крысы, в дворцовую область. В дворцовой области кубики в безопасности до конца игры и учитываются как обычные кубики при подсчете очков в конце игры..



**Монах** (Духовенство)

Игрок, обладающий данной картой, может в любой момент своего хода переместить один маркер крысы из одного любого региона в соседний ему регион. Это перемещение может быть выполнено перед или после фазы В.

**Пример:** Регион содержит 3 маркера крысы. В свой ход он может поместить 3 своих кубика в данный регион. Если у него есть карта «Монах», он может переместить маркер крысы из данного региона в любой соседний. Помните, что ни один регион не может содержать более 3 маркеров одновременно, следовательно, используя «Монаха» игрок не может переместить маркер в регион, уже содержащий 3 маркера крысы.



**Рыцарь** (Рыцарство)

Игрок, обладающий данной картой, может переместить фишку чумы на два региона в фазе С, прежде чем будут отыграны эффекты чумы. Кроме того, игрок может, до того как будут вскрыты

маркеры крысы, назначить фишку чумы в качестве двух дополнительных нейтральных кубиков для увеличения общего количества кубиков при определении значения предела.

**Пример:** Фишка чумы находится в Италии, если игрок обладает «Рыцарем» он может переместить её в Скандию. Если игрок решает назначить фишку чумы в качестве двух нейтральных кубиков и Скандия уже содержит два кубика, то в данном регионе будет вспышка чумы, даже если значения предела вскрытых маркеров будут равны 3 или 4.



**Купец** (Буржуазия)

Игрок, обладающий данной картой, может в любой момент своего хода переместить до 3-х своих кубиков из одного региона в другой, соседний с ним.



**Крестьянин** (Крестьянство)

Игрок, обладающий данной картой, в фазу В может поместить в регионы на один свой кубик больше, чем обычно. Например, он может поместить 4 своих кубика в регион с 3 маркерами крысы или 1 свой кубик в регион свободный от маркеров крысы.



**Ведьма** (Магия)

Игрок, обладающий данной картой, может в любой момент своего хода посмотреть два любых маркера крысы на поле в любых регионах. После чего, если игрок пожелает, он может поменять данные маркеры местами (очевидно, что местами меняются просмотренные маркеры из разных регионов).



# Конец, игры

*Игра заканчивается по окончании хода, в котором:*

- **запас маркеров крыс закончился или**
- **игроку удалось поместить все свои кубики на поле к концу своего хода (такое редко возможно)**

• После чего проходит последний раунд, в котором все игроки, кроме того, кто делал последний ход, могут в последний раз воспользоваться преимуществами своих карт сословий.

• Последний раунд играется против часовой стрелки, начиная с игрока сидящего справа от того, кто делал последний ход.

• В этом последнем раунде игроки пользуются преимуществами карт, которыми обладают в данный момент.

• Запрещено брать новые карты, добавлять кубики (исключение “Крестьянин”) и перемещать фишку чумы (исключение “Рыцарь”). Все карты сохраняют свои способности, исключения см. в рамке справа.

**Крестьянин:** Игрок, обладающий данной картой, может разместить один кубик в любом регионе.

**Рыцарь:** Игрок, обладающий данной картой, может передвинуть фишку чумы на два региона. В конце игры фишка чумы учитывается как два нейтральных кубика в том регионе, где она находится.

• Наконец, чума опустошает все 12 регионов, то есть, поочередно вскрываются все маркеры крыс и отыгрываются их эффекты.

**После этого, игрок с наибольшим количеством кубиков на игровом поле (включая кубики в дворцовой зоне), побеждает.** В случае ничьей, побеждает тот игрок, который должен был ходить следующим, если бы игра не закончилась.

Artwork: alexandre-roche.com

English translation: Åse & Henrik Berg

Project manager: Jonny de Vries



[www.whitegoblingames.nl](http://www.whitegoblingames.nl)

Translated by Oldman: old4co@mail.ru