

 **EDUARDO GARCÍA**

# RATLAND



**REGELHEFT**

**LIVRET DE RÈGLES**



  
**eclipse**  
editorial

## EINLEITUNG:



**RatLand** ist ein spaßiges und flottes Familienbrettspiel für **2 - 6 Spieler ab 8 Jahren**. Jeder Spieler übernimmt die Führung eines Rattenclans und versucht, ihn zum erfolgreichsten und zahlreichsten Clan in den Abwasserkanälen zu machen. Um dieses Ziel zu erreichen, müssen die Ratten ausschwärmen und sich schnellstmöglich vermehren, nicht ohne währenddessen viel Nahrung einzuheimsen (*leckeren Käse*), was sehr wichtig für ihr Überleben ist.

**Aber haltet die anderen Spieler im Auge!** Sie werden versuchen, eure Nahrung zu stehlen und euch in den drei Nahrungsbereichen zu über-vorteilen: **Die Müllkippe, die Stadt und die Felder.**

## SPIELMATERIAL:



- ➔ **55** einfache und **30** Doppel-Ratten-Marker.
- ➔ **80** Käsestücke in verschiedenen Farben.  
(11 weiße, 4 schwarze, 44 gelbe, 11 orangefarbene, 4 lilafarbene und 6 blaue).
- ➔ **6** Abwasserkanal-Tafeln.
- ➔ **6** Abwasserkanal-Sichtschirme.
- ➔ **48** Karten.  
(14 Ereigniskarten, 9 Nahrungskarten, 12 Clankarten, 6 Friedhofs-/Verirrtenkarten, 6 Übersichtskarten und 1 Karte Aktiver Spieler).
- ➔ **1** Spielrundenmarker.
- ➔ **1** Stoffbeutel.
- ➔ **1** Regelheft.

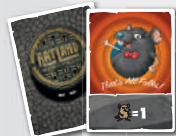




Jeder Spieler nimmt eine **Abwasserkanal-Tafel** (ab jetzt *Kanaltafel* genannt), einen **Sichtschirm**, **7 Ratten**, **1 Friedhofs-/Verirrtenkarte**, **1 Übersichtskarte** und **2 gelbe Käsestücke**. Nun muss der **Ereigniskartenstapel** vorbereitet werden.



Es gibt 2 Arten von Ereigniskarten, durch den Kanaldeckel auf der Rückseite leicht zu unterscheiden: **Anfangsereignisse** (geschlossen) und **Schlussereignisse** (offen).



**4 zufällige Schlussereigniskarten** werden genommen und die Ereigniskarte **Spielende**, dann werden diese **5 Karten** gemischt und verdeckt beiseite gelegt.

Anschließend werden **5 zufällige Anfangsereigniskarten** genommen und gemischt. Diese werden verdeckt auf die zuvor beiseite gelegten **5 Schlussereigniskarten** gelegt, dies ist der fertige **Ereigniskartenstapel**. Die übrigen Ereigniskarten werden unbesehen in die Spielschachtel zurückgelegt. Eine Partie RatLand geht über **5 bis 9 Spielrunden**.



Jetzt werden die **Nahrungskarten** als verdeckter Stapel in die Mitte der Spielfläche gelegt. Für die ersten Spielpartien empfehlen wir, die **Nahrungskarten** in aufsteigender Reihenfolge zu sortieren (**1 bis 9**, die Zahl in der rechten oberen Ecke).



Jeder Spieler legt seine **7 Ratten und 2 Käsestücke** in die Vorratskammer seiner Kanaltafel. Alle übrigen Ratten werden als **allgemeiner Vorrat** außerhalb der Abwasserkanäle in guter Reichweite für alle Spieler bereitgelegt. Daneben werden alle restlichen Käsestücke ebenfalls als **allgemeiner Vorrat** gelegt.



Der Spieler, der zuletzt eine Ratte oder ein anderes Nagetier gesehen hat, wird Startspieler. Falls die Spieler sich nicht einigen oder erinnern können, wird der jüngste Spieler Startspieler. Er erhält die Karte **Aktiver Spieler** (bzw. den Rattenmarker aus Pappe).

## DIE SPIELREGELN:



Das Spiel wird über eine zufällige Anzahl **Spielrunden** gespielt (**5 bis 9**) und jede Spielrunde besteht aus **7 kurzen Phasen**.

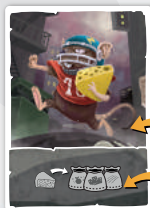
Der Startspieler ist der erste **Aktive Spieler**. In den folgenden Spielrunden wird die Karte Aktiver Spieler jeweils an den nächsten Spieler im **Uhrzeigersinn** weitergereicht.

Der **Aktive Spieler entscheidet alle Gleichstände für sich**, gute und schlechte, und daher ist es wichtig, immer zu wissen, wer gerade Aktiver Spieler ist. Falls der Aktive Spieler nicht an einem Gleichstand beteiligt ist, entscheidet sein linker Nachbar Gleichstände für sich, usw.

### Die Spieler spielen in allen Phasen gleichzeitig.

Im Folgenden werden die einzelnen Phasen erklärt:

**PHASE 1 – EREIGNIS:** Der **Aktive Spieler** reicht die Karte seinem linken Nachbarn weiter (*außer in der ersten Spielrunde*). Dieser deckt die nächste Ereigniskarte auf und dann die nächste Nahrungskarte.



Ereigniskarte

Rückseite Ereigniskarte  
(offener/geschlossener Kanaldeckel)

Illustration

Effekt für die aktuelle Spielrunde



Nahrungskarte

Nahrung: Müllkippe

Nahrung: Stadt

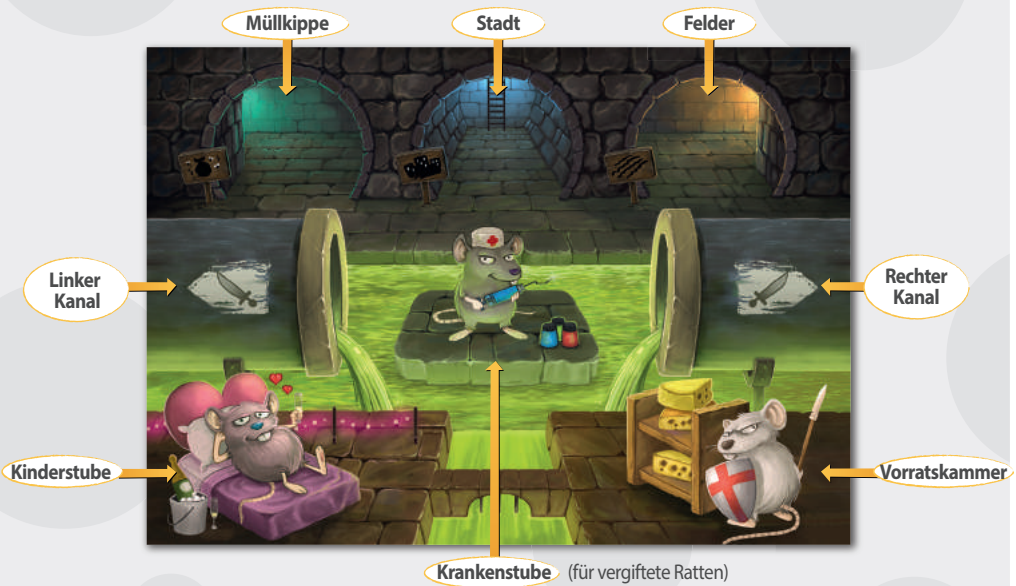
Nahrung: Felder

**PHASE 2 - RATTEN:** Hinter seinem **Sichtschirm** verteilt jeder Spieler **seine Ratten auf die Plätze seines Abwasserkanals (Kanaltafel)**:

- ➔ **Die drei Ausgangskanäle:** Müllkippe, Stadt, Felder.
- ➔ **Die beiden Seitenkanäle:** Angriff auf den linken bzw. rechten Nachbarn.
- ➔ **Die Vorratskammer:** Verteidigung des eigenen Käses.
- ➔ **Die Kinderstube:** Vermehrung des eigenen Clans.

Wenn ein Spieler gefragt wird, **wie viele Käsestücke er besitzt, muss er wahrheitsgemäß antworten.**

Nachdem alle Spieler alle ihre Ratten nach ihrer Wahl verteilt haben, **werden die Sichtschirme entfernt.**



**PHASE 3 - ANGRIFF:** Angriffe werden abgewickelt (falls welche stattfinden).

Jeder Spieler vergleicht die **Anzahl seiner angreifenden Ratten** (im rechten Kanal gegen den rechten Nachbarn und im linken Kanal gegen den linken Nachbarn) mit der **Anzahl der verteidigenden Ratten** in der Vorratskammer des angegriffenen Spielers. Falls der **Angreifer mehr Ratten hat als der Verteidiger**, stiehlt er so viele Käsestücke des anderen Clans wie die Differenz der Ratten beträgt.

**Bei Gleichstand** oder falls **mehr Ratten verteidigen als angreifen** wird kein Käse gestohlen. Ratten in der Vorratskammer verteidigen ihren Käse in voller Stärke jeweils separat gegen beide Nachbarn. Angegriffene Ratten **sterben nicht**.

**Da alle Angriffe gleichzeitig stattfinden**, wird nur der Käse berücksichtigt, den jeder Spieler zu Beginn dieser Phase bereits besaß. **Falls zwei Spieler von demselben anderen Spieler stehlen**, dieser aber nicht genug in seiner Kammer für beide hat, wird der Käse Stück für Stück unter den beiden Angreifern aufgeteilt, beginnend mit dem Clan mit den meisten angreifenden Ratten.



**Beispiel:** Dieser Spieler hat 3 Käsestücke und 2 Ratten in seiner Vorratskammer als Verteidiger. Der linke Spieler greift ihn mit 4 Ratten an, der rechte mit 5 Ratten. Er würde also insgesamt 5 Käsestücke verlieren, hat aber nicht so viele. Die beiden Angreifer stehlen alle seine Käsestücke, eins nach dem anderen und beginnend mit dem Spieler, der mehr Angreifer geschickt hat. Der rechte Spieler erhält 2 Käsestücke, der linke eins.

**Regel für 2 SPIELER:** Im 2-Personen-Spiel werden die Seitenkanäle sowohl zum Angriff als auch zur Verteidigung benutzt. Ratten im rechten Kanal verteidigen gegen die Angriffe aus dem gegnerischen linken Kanal. **Die Angriffsergebnisse auf beiden Seiten bestimmen die Anzahl der Käsestücke, die beide Spieler vom Gegner stehlen.**

**PHASE 4 - KINDERSTUBE:** Der Clan wächst um so viele neue Ratten an, wie Ratten in der **Kinderstube** sind. Die **neuen Ratten** werden in die Kinderstube gelegt. **Beispiel:** Ein Spieler hat 3 Ratten in der Kinderstube, er erhält in dieser Phase 3 neue Ratten.



Alle Ratten müssen hinzugefügt werden, solange genügend im allgemeinen Vorrat vorhanden sind. **Die Anzahl der Ratten eines Clans ist nicht begrenzt**, außer auf die Anzahl der gesamten im Spiel befindlichen Ratten. **Falls der allgemeine Vorrat in dieser Phase zur Neige geht**, geht die Reihenfolge der Vermehrung vom Spieler mit den wenigsten Ratten in der Kinderstube aufsteigend bis zum Spieler mit den meisten Ratten in seiner Kinderstube.

**PHASE 5 – RÜCKKEHR:** Alle Spieler legen ihre gegebenenfalls **vergifteten und verirrten Ratten** in ihre **Vorratskammer**.

**PHASE 6 – SUCHE NACH KÄSE:** Der Beutel wird mit **so vielen Käsestücken** der jeweils angezeigten Farben gefüllt, wie **auf der Nahrungskarte für die Müllkippe angegeben** ist. Dann ziehen die Spieler jeweils **so viele Käsestücke** aus dem Beutel, **wie sie Ratten auf die Müllkippe geschickt haben**. Das geschieht in Reihenfolge, angefangen mit dem Spieler, der die **wenigsten Ratten geschickt hat, aufsteigend bis zu dem Spieler, der die meisten** geschickt hat. **Beispiel:** Die Spieler haben 3, 2, 6 und 5 Ratten zur Müllkippe geschickt. Der Spieler, der 2 Ratten geschickt hat, zieht 2 Käsestücke aus dem Beutel. Anschließend zieht der Spieler, der 3 Ratten geschickt hat, dann der, der 5 Ratten geschickt hat. Zuletzt greift der Spieler, der 6 Ratten geschickt hat, in den Beutel und möchte 6 Käsestücke ziehen, das geht aber nicht! Es sind nur noch 2 Käsestücke im Beutel, da es in jedem Nahrungsbereich nur genau 12 Käsestücke gibt (im 4-Personen-Spiel).

**Für 5 - 6 Spieler:** In allen Nahrungsbereichen wird **1 Käsestück** jeder **angegebenen** Farbe hinzugefügt. Wenn die Nahrungskarte z. B. 6 weiße und 6 gelbe Käsestücke anzeigt, kommt von jeder der beiden Farben 1 zusätzliches Käsestück in den Beutel (*insgesamt also 7 und 7*).

**Für 7 - 12 Spieler:** Dieses Spiel kann mit 2 Exemplaren gespielt werden. Bei dieser Spieleranzahl werden zu Beginn jeder Spielrunde **2 Nahrungskarten** aufgedeckt anstatt nur 1. Der Beutel wird mit den Käsestücken gefüllt, die auf beiden Karten angegeben sind. Für 11 oder 12 Spieler gilt die oben genannte Regel für **5 - 6 Spieler**, d. h., es wird **je 1 Käsestück der auf beiden Karten angezeigten Farben** hinzugefügt.

Der **gleiche Vorgang** wird nun **zuerst für die Stadt, dann für die Felder** wiederholt, wobei der Beutel jedes Mal vollständig geleert wird. **Die einzelnen Käsestücke haben folgende Effekte:**



**Ein Käsestück.**

Es wird in die Vorratskammer gelegt.



**Zwei Käsestücke** - das Stück wird gegen zwei gelbe Käsestücke ausgetauscht, diese werden in die Vorratskammer gelegt.



**Die Ratte hat nichts gefunden.**



**Der Spieler muss eine seiner Ratten zum allgemeinen Vorrat zurücklegen.** Diese Ratte ist nicht vor Hunger gestorben und kommt deshalb auch nicht auf den Friedhof.



**Vergiftete Ratte.** Der Spieler muss eine Ratte in die Krankenstube legen. Sie muss in Phase 7 wie die anderen Ratten auch ernährt werden. Sie kann allerdings im nächsten Spielzug nicht eingesetzt werden und bleibt bis zur Phase 5 (Rückkehr) in der Krankenstube. Der Spieler legt kein Käsestück in seine Vorratskammer.



**Verirrte Ratte.** Der Spieler muss eine Ratte auf die Friedhofs-/Verirrtenkarte legen (*sie muss in Phase 7 nicht ernährt werden*). Sie kann allerdings im nächsten Spielzug nicht eingesetzt werden und bleibt bis zur Phase 5 (Rückkehr) verirrt. Der Spieler legt kein Käsestück in seine Vorratskammer.

**PHASE 7 – ERNÄHRUNG:** Jeder Spieler muss **so viel Käse abgeben, wie für das Überleben seines Clans erforderlich ist, je nach Anzahl der Ratten** in seinen Kanälen. Die Übersichtskarte enthält alle Informationen dazu.

1-3	☞	0
4-6	☞	1
7-9	☞	3
10-12	☞	4
13-15	☞	5
16-18	☞	6
19-20	☞	7
21-22	☞	8
23-24	☞	9
+1		☞

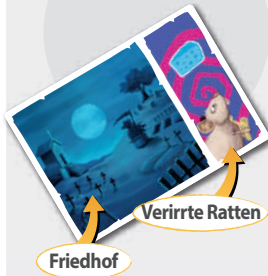
Übersichtskarte

**Beispiel:** Wenn ein Spieler 26 Ratten hat, benötigt er 11 Käsestücke (9, weil er mindestens 24 Ratten hat +1 für jede weitere Ratte).

**Falls ein Spieler nicht genügend Käse hat,** um seinen Clan zu ernähren, muss er seinen gesamten Käse abgeben und dann für jedes Stück Käse, das er nicht zahlen konnte, 1 Ratte auf den Friedhof legen. Nur Ratten aus den Kanälen können auf den Friedhof kommen (*nicht die verirrtten Ratten*).

Die in dieser Phase gestorbenen Ratten geben zum Spielschluss **negative Punkte**.

**Beispiel:** Ein Spieler hat 11 Ratten und 2 Käsestücke. In Phase 7 legt er 2 Ratten auf den Friedhof, das ist die Anzahl der Käsestücke, die er nicht zahlen kann, um seinen Clan zu ernähren.



**SPIELENDE UND SIEG:** Das Spiel endet **sofort, wenn diese Karte vom Ereignisstapel aufgedeckt wird.** Die Spielrunde wird nicht mehr gespielt, sondern es erfolgt die Schlusswertung.



Spielendekarte

**Jeder Spieler erhält 1 Punkt für jede eigene Ratte** (einschließlich vergifteter und verirrtter Ratten). Für jede Ratte auf seinem Friedhof muss er wieder 1 Punkt abziehen (*das arme Tier ist den Hungertod gestorben*).

**Der Spieler mit den meisten Punkten ist der Spielsieger.**

**Bei einem Gleichstand** für den Spielsieg gewinnt der daran beteiligte Spieler, der **die meisten Käsestücke in seiner Vorratskammer** hat. Besteht **weiterhin ein Gleichstand,** teilen sich die daran beteiligten Spieler den Sieg.



# EREIGNISKARTEN:



Der **Effekt einer Ereigniskarte** gilt nur immer in der aktuellen Spielrunde.

## ANFANGSEREIGNISSE:

### Die 5 ersten Ereigniskarten.

Die Rückseite dieser Karten zeigt einen **geschlossenen Kanaldeckel**.



#### ÜBERFLUSS:

Sofort wenn diese Karte aufgedeckt wird legt jeder Spieler 1 Käsestück aus dem allgemeinen Vorrat in seine Vorratskammer.



#### HEFTIGE ANGRIFFE:

Alle Angriffe werden so ausgeführt, als würde jeweils 1 Ratte mehr angreifen. Es muss mindestens 1 Ratte in einem der beiden Seitenkanäle sein.



#### BESUCH VOM "COUSIN":

Sofort wenn diese Karte aufgedeckt wird, fügt jeder Spieler seinem Clan 1 weitere Ratte hinzu, die ganz normal eingesetzt werden kann.



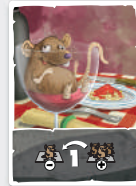
#### RATTE MIT SCHUTZHELM:

Jedes Mal wenn ein Spieler mindestens 1 Käsestück aus dem Beutel zieht, kann er eins davon ignorieren und in den Beutel zurückwerfen. Das gilt für alle drei Nahrungsbereiche.



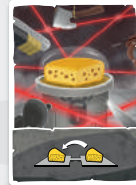
#### WIR HABEN'S GESCHAFFT:

Schwarzer Käse gilt als gelber Käse.



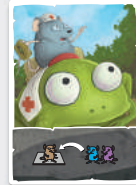
#### BETRUNKEN:

Sofort wenn diese Karte aufgedeckt wird, muss der Spieler mit den meisten Ratten dem Spieler mit den wenigsten Ratten 1 Ratte geben (*es darf keine verirrte oder vergiftete sein*).



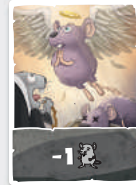
#### ALARM SCHLAGEN:

Jeder Spieler kann eins seiner Käsestücke in der Kinderstube verstecken.



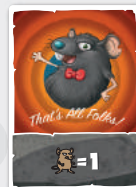
#### GERADE NOCH RECHTZEITIG:

Vergiftete und verirrte Ratten können in dieser Spielrunde ganz normal eingesetzt werden.



#### HEILIGE RATTE:

Sofort wenn diese Karte aufgedeckt wird, kann jeder Spieler 1 Ratte (*falls vorhanden*) von seinem Friedhof in den allgemeinen Vorrat zurücklegen.



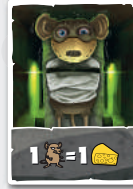
#### SPIELENDE:

Das Spiel endet sofort und die Schlusswertung findet statt: 1 Punkt für jede eigene Ratte (*einschließlich vergiftete und verirrte*) abzüglich 1 Punkt für jede Ratte auf dem Friedhof.



### DR. KÄSE:

Wenn sie Käse aus dem Beutel ziehen, können die Spieler 2 weiße Käsestücke aus demselben Nahrungsbereich gegen 1 gelbes tauschen.



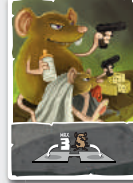
### RATTIBAL LECTER:

In Phase 7 (*Ernährung*) können die Spieler 1 Ratte gegen 1 Käsestück eintauschen.



### TAKTIKER:

In Phase 6 (*Suche nach Käse*) erhält jeder Spieler 1 gelbes Käsestück für jeden Ort auf seiner Kanaltafel, zu dem er keine Ratte geschickt hat.



### GESICHERT UND GELADEN:

Jeder Spieler kann insgesamt bis zu 3 Ratten in die Kinderstube und die Vorratskammer setzen. Diese Ratten verteidigen und vermehren sich gleichzeitig.

## AGGRESSIVE KANALTAFELN (OPTIONALE REGELN):



"Aggressive" Kanaltafel

Wenn sie möchten, können die Spieler **RatLand** mit diesen **optionalen Regeln** spielen. Wir empfehlen dies aber erst, wenn alle Spieler mit dem **Standardspiel** vertraut sind. Es gibt zwei Möglichkeiten, mit dieser Variante zu spielen: Entweder benutzen alle Spieler die **aggressiven Kanaltafeln**, oder jeder Spieler wählt heimlich **hinter seinem Sichtschirm**, mit welcher **Tafel** er spielt.

**Für Spieler, die mit der aggressiven Tafel spielen, gelten folgende Regeln:**

**ANGRIFF:** Wenn der Spieler eine gegnerische Vorratskammer **mit mehr Ratten** (*als Verteidiger*) angreift, wird eine der verteidigenden Ratten (*falls vorhanden*) getötet. Falls der Angriff fehlschlägt (*Anzahl Angreifer gleich oder geringer als Anzahl Verteidiger*), wird eine angreifende Ratte getötet.

**SUCHE NACH KÄSE - KAMPF:** Bevor Käse aus dem Beutel gezogen wird, findet eine **Kampfphase** statt.

- Falls der aggressive Spieler die meisten Ratten zu einem Nahrungsbereich geschickt hat, wird eine gegnerische Ratte verwundet. Der aggressive Spieler wählt irgendeine Ratte, die zu diesem Nahrungsbereich geschickt wurde, und diese wird in die Krankenstube des Besitzers gelegt. Diese Regelung gilt für alle drei Nahrungsbereiche.
- **Verwundete Ratten finden keinen Käse!**
- In allen Nahrungsbereichen nehmen **aggressive Spieler** immer ein Käsestück weniger als üblich.

# CLANREGELN (OPTIONALE REGELN):



Eine weitere Variante für **RatLand** sind die **speziellen Clans**. Zu Spielbeginn erhält jeder Spieler zwei Clankarten, von denen er eine aussucht und behält und die andere abwirft. **Alle Clans haben eine besondere Fähigkeit in den anfänglichen Spielrunden** (🐹 geschlossener Kanaldeckel); diese Fähigkeit wird in den abschließenden Spielrunden (🐹 offener Kanaldeckel) sogar noch verbessert.



## **RECYCLERCLAN:**

- 🐹 Der Spieler nimmt auf der Müllkippe ein zusätzliches Käsestück.
- 🐹 Der Spieler kann bis zu 2 weiße Käsestücke von der Müllkippe gegen je 1 gelbes tauschen.



## **MUTANTENCLAN:**

- 🐹 Vergifteter Käse gilt als gelber Käse.
- 🐹 Vergifteter Käse gilt als orangefarbener Käse.



## **ENTDECKERCLAN:**

- 🐹 Wenn sich eine oder mehrere Ratten verirren, kehren sie in der nächsten Spielrunde mit genau 1 Käsestück zurück.
- 🐹 Jede verirrte Ratte des Spielers kehrt in der nächsten Spielrunde mit 1 Käsestück zurück.



## **PLÜNDERERCLAN:**

- 🐹 Der Spieler kann in 1 Nahrungsbereich, zu dem er keine Ratten geschickt hatte, nachdem alle anderen Spieler dort Käse genommen haben, 1 Käsestück aus dem Beutel ziehen (falls noch vorhanden).
- 🐹 Der Spieler kann in jedem Nahrungsbereich, zu dem er keine Ratten geschickt hatte, und nachdem alle anderen Spieler dort Käse genommen haben, 1 Käsestück aus dem Beutel ziehen (falls noch vorhanden).



## **ALCHEMISTENCLAN:**

- 🐹 Nachdem der Spieler zum Ende der Spielrunde seinen Clan ernährt hat, kann er genau 1 Käsestück in eine Ratte verwandeln.
- 🐹 Nachdem der Spieler zum Ende der Spielrunde seinen Clan ernährt hat, kann er bis zu 2 Käsestücke in je eine Ratte verwandeln.



## **NINJACLAN:**

- 🐹 Falls der Spieler nur einen Nachbarn mit genau 2 Ratten angreift, kann er unabhängig von der Anzahl der Verteidiger 1 Käsestück stehlen.
- 🐹 Wenn der Spieler nur mit 1 Ratte angreift (links und/oder rechts), kann er unabhängig von der Anzahl der Verteidiger 1 Käsestück stehlen.



### **FAMILIENCLAN:**

- Falls der Spieler in Phase 4 keine Ratte in die Kinderstube setzt, vermehrt sich sein Clan um 1 Ratte.
- Der Clan vermehrt sich immer um 1 Ratte mehr als Ratten in der Kinderstube sind.



### **KRIEGERCLAN:**

- Der Spieler ignoriert schwarzen Käse.
- Der Spieler ignoriert schwarzen Käse. Er verteidigt immer als hätte er 2 Ratten mehr als er tatsächliche Verteidiger hat.



### **MUSIKERCLAN:**

- Zum Ende der Spielrunde erhält der Spieler 1 Käsestück vom Spieler mit dem meisten Käse.
- Zum Ende der Spielrunde erhält der Spieler je 1 Käsestück von den 3 Spielern mit dem meisten Käse.



### **SPORTLERCLAN:**

- Nachdem alle Spieler ihre Sichtschirme entfernt haben, kann der Spieler 1 seiner Ratten auf einen anderen Platz versetzen.
- Nachdem alle Spieler ihre Sichtschirme entfernt haben, kann der Spieler bis zu 3 seiner Ratten auf andere Plätze versetzen.



### **KORRUPTER CLAN:**

- Der Spieler kann in 1 Nahrungsbereich 1 zusätzliches Käsestück beliebiger Farbe in den Beutel legen *(bevor die Spieler Käse ziehen)*.
- Der Spieler kann in allen Nahrungsbereichen 1 zusätzliches Käsestück beliebiger Farbe in den Beutel legen *(bevor die Spieler Käse ziehen)*.



### **HELLSENERCLAN:**

- Der Spieler kann sich jederzeit während der Spielrunde die nächste Ereigniskarte ansehen.
- Der Spieler kann sich jederzeit während der Spielrunde die nächste Ereigniskarte und die nächste Nahrungskarte ansehen.

- **SPIELAUTOR:** Eduardo García Martín
- **ILLUSTRATIONEN:** Ramsés Bosque
- **GRAFISCHE GESTALTUNG:** Matías Cazorla
- **3D MODELLIERUNG:** Pablo Miras
- **REDAKTION DEUTSCHE VERSION:** Rico Besteher

- **DEUTSCHE REGEL:** Ferdinand Köther
- **ÜBERSETZER:** Jesús Sánchez López, Jaime Devesa und Charles Reeder
- **MITARBEITER:** José Manuel Moreno, Miriam Pamos und Jaime Devesa



© Copyright 2018 - ECLIPSE EDITORIAL - Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil dieses Produkts darf ohne ausdrückliche schriftliche Genehmigung des Autors wiedergegeben werden. "RATLAND" und das Logo sind eingetragene Warenzeichen. Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Enthält Kleinteile, die verschluckt oder eingeatmet werden können! Tatsächliches Spielmaterial kann von Abbildungen abweichen.

## INTRODUCTION :



**RatLand** est un jeu familial léger pour **2 à 6 joueurs**, à partir de **8 ans**. Dans **RatLand**, les joueurs sont à la tête d'un clan de rats et cherchent à en faire le clan le plus nombreux et le plus prospère des égouts.

Les rats vont donc devoir étendre leur territoire et se reproduire au plus vite tout en collectant de la nourriture (*du bon fromage*) essentielle à leur survie.

### **Mais attention aux autres joueurs !**

Ils tenteront de voler votre nourriture ou de la récupérer avant vous aux trois endroits où elle peut être récupérée : **la décharge, la ville, et le champ**.

## CONTENU :



- ➔ **55** jetons de rat et **30** jetons doubles (2 rats).
- ➔ **80** fromages.  
(11 blancs, 4 noirs, 44 jaunes, 11 orange, 4 violets et 6 bleus).
- ➔ **6** plateaux égout.
- ➔ **6** paravents.
- ➔ **48** cartes.  
(14 cartes Événement, 9 cartes Nourriture, 12 cartes Clan, 6 cartes Cimetière / Vadrouille, 6 cartes de référence et 1 carte Joueur actif).
- ➔ **1** marqueur de tour.
- ➔ **1** sac.
- ➔ **1** livret de règles.





Chaque joueur prend un **plateau égout**, un **paravent**, une **carte de référence**, une carte **Cimetière / Vadrouille**, **7 rats** et **2 fromages jaunes**. Préparez ensuite la **pile des Événements**.



Il existe **2 types de cartes Événement**, identifiés par la plaque d'égout au dos des cartes : les **Événements initiaux** (*plaque fermée*) et les **Événements finaux** (*plaque entrouverte*).



Prenez **4 cartes d'Événement final** au hasard et ajoutez-y l'Événement **Fin de partie**. Mélangez ces **5 cartes** pour former un paquet.

Puis prenez **5 cartes d'Événement initial** au hasard, mélangez-les et placez-les sur ce paquet. L'ensemble forme la **pile des Événements**. Retirez les cartes restantes du jeu. Une partie de RatLand dure entre **5 et 9 tours**.



Ensuite, mélangez les cartes **Nourriture** et placez-les face cachée au milieu de la table. Pour vos premières parties, au lieu de les mélanger, nous vous recommandons de les trier par ordre croissant (*de 1 à 9*) : le numéro de chaque carte est indiqué en haut à droite.



Chaque joueur place ses **7 rats** et ses **2 fromages** dans le garde-manger. Le reste des rats est placé en dehors des égouts, à portée de main. Enfin, rassemblez tous les fromages et faites-en une **réserve commune**.



Le dernier joueur à avoir vu un rat (ou le plus jeune joueur) commence. Il reçoit la carte **Joueur actif** (ou le marqueur **Rat en carton**).

## RÈGLES :



La partie peut durer de **5 à 9 tours**. Chaque tour se divise en **7 phases rapides**.

Le premier joueur est le premier **joueur actif**. À chaque tour sauf au premier, le possesseur de la carte **Joueur actif** la passe à son voisin de gauche.

Le **joueur actif** remporte toutes les égalités (que le résultat soit bon ou mauvais), donc il est important de savoir de qui il s'agit. Lorsque le **joueur actif** n'est pas impliqué dans une égalité, c'est son voisin de gauche qui remporte l'égalité, et ainsi de suite.

**Chaque phase est résolue simultanément.** Voici les différentes phases :

**PHASE 1-ÉVÈNEMENT** : le **joueur actif** passe sa carte **Joueur actif** à son voisin de gauche (sauf au premier tour). Révélez la carte **Évènement** du sommet de la pile, puis la première carte **Nourriture**.



**PHASE 2 - RATS :** à l'abri de son **paravent**, chaque joueur **répartit ses rats** dans les **différentes sections** de son plateau égot :

- ➔ **Les trois accès extérieurs :** la décharge, la ville et le champ.
- ➔ **Les conduits :** attaquez votre voisin de gauche ou de droite.
- ➔ **Le garde-manger :** défendez vos fromages !
- ➔ **La maternité :** faites croître votre clan.

**Lorsqu'un joueur demande à un autre de combien de fromages il dispose, ce dernier doit répondre honnêtement.**

Lorsque tous les rats ont été placés, **retirez les paravents.**



**PHASE 3 - ATTAQUE :** résolvez les attaques, le cas échéant. Comparez le **nombre de rats** que le joueur attaquant a placé dans le conduit (de droite ou de gauche selon sa cible) au **nombre de rats** que le joueur défenseur a laissé dans le garde-manger. Si **l'attaquant a plus de rats** que le défenseur, il lui vole autant de fromages que la différence de rats.



**Dans tous les autres cas** (égalité ou infériorité numérique de l'attaquant), l'attaque est un échec. Les rats placés en défense dans le garde-manger repoussent chaque attaque **séparément** (les attaquants ne cumulent pas leur force). Les rats **ne sont pas tués**, ils sont juste repoussés.

**Puisque toutes les attaques ont lieu en même temps**, vous ne devez prendre en compte que les fromages que chaque joueur possédait au début de cette phase. **Si deux clans volent au même joueur**, mais que ce joueur n'a pas assez de fromages, il doit d'abord donner un fromage au joueur qui a attaqué avec le plus de rats, puis un fromage à l'autre, puis de nouveau au premier si nécessaire, et ainsi de suite.



**Exemple:** Rémy a 3 fromages défendus par 2 rats. Colette l'attaque avec 4 rats (soit 2 de plus) et Alfredo avec 5 rats (soit 3 de plus). Rémy devrait donc donner 2 fromages à Colette et 3 à Alfredo, mais il n'a que 3 fromages en tout. Comme Alfredo a envoyé plus de rats, il reçoit en premier un fromage, puis Colette en prend un, puis Alfredo prend le dernier et l'attaque est terminée.

**Variante pour 2 joueurs :** à 2 joueurs, les conduits servent à la fois pour attaquer et pour défendre (le garde-manger ne sert pas). Les rats placés dans le conduit de gauche bloquent ceux qui arrivent du conduit de droite de l'adversaire, et inversement. La différence indique combien de fromages peuvent être volés à l'adversaire, pour chaque conduit.

**PHASE 4 - MATERNITÉ :** augmentez votre clan d'autant de rats qu'il y a dans la maternité. Les nouveaux rats doivent être placés dans la maternité.

**Exemple:** Django a placé 3 rats dans la maternité. Il reçoit donc 3 nouveaux rats à cette phase.



**Tous les rats doivent être ajoutés**, tant qu'il en reste dans la réserve générale. **La seule limite** au nombre de rats qu'un clan peut avoir est définie par la réserve. Lorsque la **réserve tombe à court de rats**, ajoutez d'abord les rats chez le joueur qui a le moins de rats dans sa maternité, puis remontez jusqu'au joueur qui en a le plus.

**PHASE 5 - RETOUR :** chaque joueur récupère ses rats **empoisonnés** et en **vadrouille** et les remet dans son garde-manger.

**PHASE 6 - RECHERCHE DE FROMAGE :** remplissez le sac avec les fromages indiqués sur la **carte Nourriture** pour la **décharge**. Chaque joueur pioche ensuite **autant de fromages que le nombre de rats qu'il a envoyés à cet endroit**. C'est le joueur qui a envoyé le moins de rats qui pioche le premier (*il pioche tous les fromages auxquels il a droit*), puis il passe le sac au joueur suivant (*celui qui après lui a envoyé le moins de rats*), et ainsi de suite. **Exemple:** Rémy, Émile, Django et Colette ont envoyé respectivement 3, 2, 6 et 5 rats à la décharge. C'est donc Émile qui commence : il pioche 2 fromages. Puis Rémy pioche 3 fromages, suivi de Colette qui pioche 5 fromages. Django pioche en dernier, et il ne lui reste malheureusement que 2 fromages sur les 6 auxquels il avait droit (le sac ne contient que 12 fromages à 4 joueurs).

**Pour 5-6 joueurs :** ajoutez 1 fromage de chaque type déjà présent dans le sac pour chacune des zones. **Exemple:** si la carte Nourriture indique 6 fromages blancs et 6 fromages jaunes, ajoutez 1 fromage blanc et 1 fromage jaune dans le sac, pour un total de 7 de chaque.

**Pour 7 à 12 joueurs :** vous pouvez jouer à RatLand à plus de 6 joueurs si vous avez deux exemplaires du jeu. Dans ce cas, au début de chaque tour, révéléz **deux cartes Nourriture** au lieu d'une seule. Remplissez le sac avec le nombre total de fromages indiqués sur les cartes. **À 11 ou 12 joueurs,** ajoutez en plus **1 fromage** de chaque type déjà présent dans le sac pour chacune des zones.

Quand vous avez résolu la recherche de Nourriture dans la décharge, répétez le processus pour la **ville** et le **champ** (*s'il reste des fromages dans le sac à la fin d'une zone, videz-le avant de préparer la prochaine zone*). **Chaque fromage a les effets suivants :**



**1 fromage.**

Ajoutez-le à votre garde-manger.



**2 fromages.**

Prenez 2 fromages jaunes et ajoutez-les à votre garde-manger.



**Chou blanc ! Aucun effet.**



**Renvoyez l'un de vos rats à la réserve**

**commune.** Ce rat ne doit pas être placé dans votre cimetière (*seuls les rats qui n'ont pas été nourris vont au cimetière, voir plus loin*).



**Mort-aux-rats.** L'un de vos rats s'est empoisonné :

placez-le à l'infirmerie. Ce rat doit être nourri en phase 7 au même titre que les autres. Cependant, il ne peut pas être déployé au prochain tour et devra attendre la phase 5 (*Retour*) pour rentrer. N'ajoutez pas de fromage à votre garde-manger.



**Rat en vadrouille.** Placez l'un de vos rats sur la partie droite de votre carte Cimetière / Vadrouille (*il ne sera pas nourri en phase 7*). Il ne peut pas être déployé au prochain tour et devra attendre la phase 5 (*Retour*) pour rentrer. N'ajoutez pas de fromage à votre garde-manger.

**PHASE 7 – NOURRITURE** : chaque joueur doit maintenant dépenser des fromages pour assurer la survie de son clan, en fonction de la taille de celui-ci. Utilisez la carte de référence rappelée ci-contre pour savoir combien de fromages vous devez dépenser.

1-3	鼠	→	0
4-6	鼠	→	1
7-9	鼠	→	3
10-12	鼠	→	4
13-15	鼠	→	5
16-18	鼠	→	6
19-20	鼠	→	7
21-22	鼠	→	8
23-24	鼠	→	9
			+1 *鼠

Carte de référence

**Exemple:** si vous avez 26 rats, vous devez dépenser 11 fromages (9 de base parce que vous avez 23-24 rats, +1 par rat supplémentaire).

**Si un joueur n'a pas assez de fromage pour nourrir son clan**, il doit dépenser tous ses fromages, et perd 1 rat par fromage manquant. Tout rat perdu de cette façon est placé dans le cimetière de ce joueur. Les rats en vadrouille se débrouillent pour se nourrir : ils ne consomment pas de fromage et ne peuvent pas être choisis comme perte.

Tout rat au cimetière fera **perdre** des points à son propriétaire à la fin de la partie.

**Exemple:** Alfredo a 11 rats et uniquement 2 fromages. Or pour nourrir 11 rats, il en faudrait 4. Elle dépense ses 2 fromages et perd 2 rats, 1 par fromage manquant.



**GAGNER LA PARTIE** : la partie s'arrête **immédiatement** lorsque la carte Fin de partie ci-dessous est révélée. Passez alors au décompte final, sans jouer le tour de jeu.



Carte Fin de partie

Chaque rat en vie (*même empoisonné ou en vadrouille*) rapporte 1 point.

Chaque rat au cimetière fait perdre 1 point.

**Le joueur qui a le plus de points remporte la partie.**

En cas d'égalité, le joueur qui a le **plus de fromages** dans son garde-manger remporte la partie. S'il y a encore égalité, les joueurs concernés se partagent la victoire.

# CARTES ÉVÉNEMENT :



L'effet d'une carte Événement s'applique **uniquement** pour le tour actuel.

## ÉVÉNEMENTS INITIAUX :

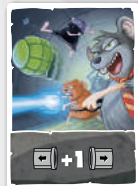
### Les 5 premières cartes.

Le dos de ces cartes représente une plaque d'égout fermée.



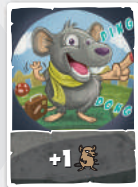
#### ABONDANCE :

Lorsque cette carte est tirée, chaque joueur ajoute un fromage de la réserve à son garde-manger.



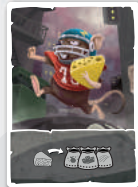
#### ATTAQUE MASSIVE :

Toutes les attaques sont résolues avec un bonus de +1 rat (*il faut quand même au moins 1 rat pour lancer une attaque*).



#### VISITE DU COUSIN :

Lorsque cette carte est tirée, chaque joueur ajoute 1 rat à son clan. Il peut être déployée normalement à ce tour.



#### RAT CASQUÉ :

Une fois par zone (*décharge, ville, champ*), un joueur peut ignorer un fromage tiré dans le sac et le remettre à l'intérieur.



#### YELLOW IS THE NEW BLACK :

Tout fromage noir est considéré comme un fromage jaune.

## ÉVÉNEMENTS FINAUX :

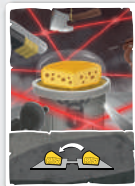
### Les événements restants.

Le dos de ces cartes représente une plaque d'égout entrouverte.



#### IVRE :

Lorsque cette carte est tirée, le joueur qui a le plus de rats doit en donner un au joueur qui en a le moins (*le rat ne doit pas être empoisonné ou en vadrouille*).



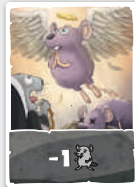
#### PLANQUEZ LE FROMAGE :

Chaque joueur peut cacher un fromage dans sa maternité.



#### JUSTE À TEMPS :

Les rats empoisonnés et en vadrouille peuvent être déployés normalement à ce tour.



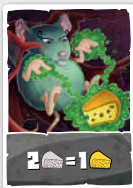
#### SACRÉ RAT :

Lorsque cette carte est tirée, chaque joueur retire un rat de son cimetière et le met dans la réserve commune.



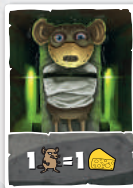
#### FIN DE PARTIE :

La partie s'arrête immédiatement et on procède au décompte final : 1 point par rat en vie (*même empoisonné ou en vadrouille*) et -1 point par rat au cimetière.



### **RALCHIMISTE :**

Lorsqu'un joueur tire deux fromages blancs depuis le sac, et sur la même zone, il peut les transformer en un seul fromage jaune.



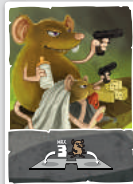
### **RATTIBAL LECTER :**

Lors de la phase 7 (*Nourriture*), chaque joueur peut échanger un rat contre un fromage.



### **STRATÈGES :**

Lors de la phase 6 (*Recherche de fromage*), chaque joueur gagne un fromage jaune pour chaque zone (*décharge, ville, champ*) où il n'a pas envoyé de rat.



### **PRÊTS À TOUT :**

Chaque joueur peut déployer jusqu'à 3 rats dans la maternité et le garde-manger. Ces rats comptent à la fois pour la phase 3 (*en défense*) et la phase 4 (*pour se reproduire*).

## **VARIANTE : PLATEAU AGRESSIF**



Le plateau agressif

Vous pouvez jouer avec la **variante du plateau agressif**, mais seulement après vous être familiarisés avec le jeu standard. Lorsque vous jouez avec cette variante, vous pouvez soit imposer que tout le monde joue avec le **plateau agressif**, soit laisser chaque joueur choisir au début de la partie s'il veut jouer avec le plateau agressif ou non (*le choix se fait alors en secret derrière le paravent*).

### **Les joueurs qui utilisent le plateau agressif doivent suivre ces règles :**

**ATTAQUE :** un joueur qui remporte un combat contre un adversaire lui fait perdre un rat. Si c'est en attaque, l'attaquant doit avoir plus de rats que le défenseur pour triompher. S'il y a égalité ou si le défenseur est en surnombre, c'est l'attaquant qui perd un rat. Tout rat perdu est remis dans la réserve générale

**RECHERCHE DE FROMAGE - COMBAT :** avant de piocher des fromages dans le sac, résolvez un **Combat**.

- **Si le joueur agressif a envoyé le plus de rats sur la zone**, un rat adverse est blessé. Il choisit un rat et l'envoie dans l'infirmerie de son propriétaire.
- **Les rats blessés ne peuvent pas prendre de fromage.**
- Dans toutes les zones, les **joueurs agressifs** reçoivent toujours un fromage en moins.

# VARIANTE : RÈGLES DE CLAN



Vous pouvez aussi jouer avec les règles de clan. Au début de la partie, chaque joueur reçoit deux cartes Clan et choisit celle qui lui convient. Les clans ont une capacité de base utilisable lors des premiers tours (🐹 *plaque d'égout fermée*) qui est améliorée lors de la seconde partie du jeu (🐹 *plaque d'égout entrouverte*). L'amélioration de la capacité est utilisable dès que le premier événement final est révélé.



## **CLAN DES RECYCLEURS :**

- 🐹 Lorsque vous allez à la décharge, prenez un fromage supplémentaire.
- 🐹 Vous pouvez échanger deux fromages blancs pris dans la décharge contre un fromage jaune.



## **CLAN DES MUTANTS :**

- 🐹 Considérez la mort-aux-rats (*violet*) comme un fromage jaune.
- 🐹 Considérez la mort-aux-rats (*violet*) comme un fromage orange.



## **CLAN DES EXPLORATEURS :**

- 🐹 Lorsque vous récupérez vos rats qui étaient en vadrouille, recevez un fromage (*en tout*).
- 🐹 Lorsque vous récupérez vos rats qui étaient en vadrouille, recevez un fromage par rat qui était en vadrouille.



## **CLAN DES CHAROGNARDS :**

- 🐹 Choisissez une zone (*décharge, ville, champ*) où vous n'avez pas envoyé de rats. Lorsque les joueurs ont fini de prendre des fromages dans cette zone, piochez un fromage dans le sac (*si possible*).
- 🐹 Appliquez le pouvoir ci-dessus à toutes les zones où vous n'avez pas envoyé de rats.



## **CLAN DES ALCHEMISTES :**

- 🐹 À la fin de votre tour, après la phase Nourriture, vous pouvez transformer un fromage (*un seul*) en un nouveau rat.
- 🐹 Vous pouvez faire cette action deux fois dans le même tour.



## **CLAN DES NINJAS :**

- 🐹 Si vous attaquez un seul voisin avec exactement 2 rats, vous pouvez lui voler un fromage, quel que soit le nombre de défenseurs.
- 🐹 À chaque fois que vous attaquez avec exactement 1 rat, vous pouvez voler un fromage, quel que soit le nombre de défenseurs.



### **CLAN DES REPRODUCTEURS :**

- Lors de la phase 4, si vous n'avez envoyé aucun rat à la maternité, ajoutez quand même un rat à votre clan.
- Ajoutez toujours un rat de plus que la normale lors de la phase 4 (même si votre maternité est vide).



### **CLAN DES GUERRIERS :**

- Ignorez les effets du fromage noir.
- Ignorez les effets du fromage noir. Lorsque vous êtes attaqué, considérez que vous avez 2 rats supplémentaires en défense.



### **CLAN DES MUSICIENS :**

- À la fin du tour, le joueur qui a le plus de fromages vous en donne un.
- À la fin du tour, les trois joueurs qui ont le plus de fromages vous en donnent un chacun.



### **CLAN DES SPORTIFS :**

- À la fin de la phase 2, après que tous les joueurs ont retiré leur paravent, vous pouvez redéployer un rat sur une autre section de votre plateau.
- À la fin de la phase 2, après que tous les joueurs ont retiré leur paravent, vous pouvez redéployer jusqu'à 3 rats sur d'autres sections.



### **CLAN DES CORROMPUS :**

- Choisissez une zone. Avant que les joueurs ne piochent des fromages dans le sac, ajoutez-y un fromage de votre choix.
- Appliquez le pouvoir ci-dessus à toutes les zones.



### **CLAN DES DEVINS :**

- À tout moment du tour, vous pouvez regarder la prochaine carte Événement.
- À tout moment du tour, vous pouvez regarder la prochaine carte Événement et la prochaine carte nourriture.

- **AUTEUR :** Eduardo García Martín
- **ILLUSTRATEUR :** Ramsés Bosque
- **CONCEPTION GRAPHIQUE :** Matías Cazorla
- **MODÈLES 3D :** Pablo Miras

- **TRADUCTEURS :** Jesús Sánchez López, Jaime Devesa, Antoine Prono
- **COLLABORATEURS :** José Manuel Moreno, Miriam Pamos, Jaime Devesa



© Copyright 2018 - ECLIPSE EDITORIAL - Tous droits réservés. Ce produit ne peut pas être reproduit, ni en partie ni en totalité, sans autorisation expresse des auteurs. "RATLAND" et le logo "RATLAND" sont des marques déposées. Ne convient pas aux enfants de moins de 5 ans : il contient de petites pièces qui pourraient être ingérées ou inhalées. Danger d'étouffement. Illustrations du matériel non contractuelles.

# SPIELPHASEN



## 1 EREIGNISPHASE

Der **Aktive Spieler** reicht die Karte seinem linken Nachbarn weiter (*außer in der ersten Spielrunde*). Dieser deckt die nächste **Ereigniskarte** auf und dann die nächste **Nahrungskarte**.

## 2 RATTENPHASE

Hinter seinem Sichtschirm verteilt jeder Spieler seine Ratten auf die Plätze seines Abwasserkanals (*Kinderstube, Vorratskammer, Stadt, usw.*).

## 3 ANGRIFFSPHASE

Alle **Angriffe** werden abgewickelt (*falls welche stattfinden*).

## 4 VERMEHRUNGSPHASE

Der Clan **wächst** um so viele neue Ratten an, wie Ratten in der **Kinderstube** sind.

## 5 HEIMKEHRERPHASE

Die Spieler mit **vergifteten und/oder verirrten Ratten** legen diese in ihre **Vorratskammer**.

## 6 KÄSESUCHPHASE

In jedem der **3 Nahrungsbereiche** ziehen die Spieler so viele **Käsestücke** aus dem Beutel wie sie **Ratten dorthin geschickt** haben.

## 7 ERNÄHRUNGSPHASE

Jeder Spieler muss so viel **Käse abgeben**, wie für das Überleben seines Clans erforderlich ist, **je nach Anzahl der Ratten** seines Clans. Anschließend ist die Spielrunde beendet.

# PHASES DE JEU



## 1 ÉVÉNEMENT

Le **Joueur actif** passe sa carte (*ou le marqueur Rat en carton*) à son voisin de gauche, sauf au premier tour. Piochez une **carte Événement**, puis une **carte Nourriture**.

## 2 RATS

Chaque joueur répartit ses rats parmi les différentes sections de son plateau (*maternité, garde-manger, ville...*). Utilisez votre paravent pour cacher ce que vous faites.

## 3 ATTAQUES

Résolvez les **attaques**, le cas échéant.

## 4 MATERNITÉ

Chaque rat à la **maternité** vous rapporte un **nouveau rat**.

## 5 RETOUR

Chaque joueur replace ses rats **empoisonnés** et **en vadrouille** dans son garde-manger.

## 6 RECHERCHE DE FROMAGE

Pour chacune des **3 zones** (*décharge, ville, champ*), chaque joueur pioche autant de **fromages** que de rats qu'il a **envoyés** sur la zone.

## 7 NOURRITURE

Les joueurs **dépensent** les **fromages** nécessaires pour nourrir leur clan, en se rapportant à la carte de référence. **Le tour se termine** après cette phase.