LES RÈGLES DU JEU

~ BUT DU JEU ~

Chaque joueur incarne un habitant de la ville d'Hamelin qui tente de se débarrasser des rats en les envoyant chez ses voisins. Lorsque trop de rats se sont installés dans une maison, ses occupants la quittent, désespérés ! Le vainqueur est celui qui reste chez lui le plus longtemps possible !

~ CONTENU ~

- 5 mini-plateaux ***Maison*** comportant chacun 7 niveaux .
- 5 compteurs ***Rat*** .
- 6 figurines de rat en bois (chaque rat possède une couleur de queue différente correspondant aux couleurs des cartes *Personnage*).
- 1 figurine représentant le joueur de flûte et son socle en plastique.
- 21 cartes ***Personnage*** .
- 50 cartes ***Action*** .

~ MISE EN PLACE ~

Veuillez-vous reporter au schéma situé sur la deuxième de couverture de la boîte de jeu qui illustre une mise en place pour 4 joueurs :

1. Placez un plateau *Maison* et un compteur *Rat* devant chaque joueur.
2. Désignez un premier joueur (celui ou celle qui est le dernier à avoir vu des rats dans sa baignoire, sinon le plus jeune).
3. Placez une figurine de rat **entre** chaque maison. Puis, à gauche du premier joueur, ajoutez une seconde figurine de rat et la figurine du joueur de flûte. Les figurines sont orientées vers la droite, comme indiqué sur le schéma.
Les maisons et les figurines non utilisées sont retirées du jeu, ainsi que les cartes *Personnage* correspondantes (**la couleur de queue des figurines de rats correspond à la couleur des cartes *Personnage***).
4. Mélangez les cartes *Personnage* restantes puis constituez une pioche, face cachée. Retournez les 4 premières cartes de la pioche et placez-les au centre de la table, les unes à côté des autres.
Si 2 ou 3 cartes *Joueur de flûte* apparaissent, retirez-en 1 ou 2 puis remplacez-les par de nouvelles cartes de la pioche, ceci jusqu'à avoir 4 cartes dont au plus 1 carte *Joueur de flûte*. Remélangez, dans la pioche, les cartes *Joueur de flûte* retirées.

5. Mélangez les cartes *Action* et constituez une pioche, face cachée. Puis distribuez 4 cartes *Action* à chaque joueur.

Mise en place pour 2 joueurs

La mise en place est similaire à celle pour 4 joueurs avec les différences suivantes :
- placez une maison devant chacun des 2 joueurs et 2 autres maisons entre les 2 joueurs (une de chaque côté).
- chaque joueur reçoit un compteur *Rat* qu'il place sous sa maison. Ne placez pas de compteur sous les maisons neutres situées entre les joueurs. En effet, durant toute la partie, ces 2 maisons serviront seulement d'obstacle.

~ DÉROULEMENT DE LA PARTIE ~

Principe du jeu

Les cartes *Action* permettent de déplacer les personnages, rats ou joueur de flûte.
Lorsqu'un rat passe par une maison, le compteur de cette maison augmente de 1.
Lorsque le joueur de flûte passe par une maison, il chasse les rats de la maison et fait donc diminuer le compteur de 1 dans cette même maison.
Le vainqueur est le joueur possédant le moins de rats dans sa maison à la fin du jeu.

Tour de jeu

Lors du premier tour, et uniquement lors de celui-ci, le premier joueur commence en effectuant les phases suivantes :

1. Il pose une carte *Action*, face visible, sous une carte *Personnage*.
2. Et il pioche une carte *Action* pour compléter sa main à 4 cartes.

Puis chacun joue à tour de rôle dans le sens anti-horaire (en suivant le sens des flèches vertes ➡).

A son tour, le joueur actif doit effectuer les phases suivantes et **toujours** dans cet ordre :

1. Il pose une carte *Action*, face visible, sous une carte *Personnage*.
2. Il pose une seconde carte *Action*, face visible, **sous une autre carte *Personnage***.

3. Après avoir posé ses 2 cartes *Action*, le joueur actif vérifie si des cartes *Personnage* doivent être activées.

S'il y a 2 cartes *Action* sous une carte *Personnage*, la figurine de ce personnage est activée et on résout, pour ce personnage, les actions indiquées par les 2 cartes *Action* en respectant l'ordre de pose.

Si 2 cartes *Personnage* doivent être activées, c'est le joueur actif qui décide quel personnage sera activé en premier.

Une fois les cartes *Action* résolues, ces dernières sont défaussées face visible. La ou les cartes *Personnage* activées pendant le tour sont également défaussées face visible, puis remplacées par de nouvelles cartes de la pioche. Si la pioche des cartes *Personnage* est vide, on reconstitue celle-ci en mélangeant les cartes *Personnage* défaussées précédemment.

Voir en fin de livret pour la description des effets des cartes

4. Enfin, le joueur actif pioche 2 cartes *Action* pour compléter sa main à 4 cartes. Si la pioche des cartes *Action* est vide, on reconstitue celle-ci en mélangeant les cartes *Action* défaussées précédemment.

Puis c'est au tour du joueur suivant dans le sens anti-horaire ( ).

Les règles de bon voisinage !

Règle n°1

Durant son tour, un joueur ne peut pas poser 2 cartes Action sous la même carte Personnage. Cependant, il peut ajouter une seconde carte Action sous une autre carte Action posée lors d'un tour précédent.

Règle n°2

Les figurines Rat et Joueur de flûte obéissent aux mêmes règles de déplacement. La seule différence survient lorsqu'elles traversent une maison (ou) :

- Un rat fait augmenter de 1 niveau le compteur Rat d'une maison.

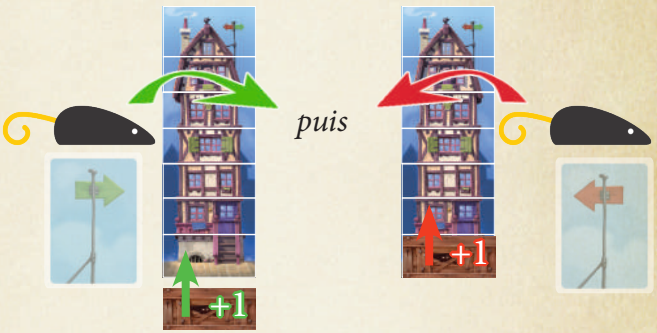
- Le Joueur de flûte fait diminuer de 1 niveau le compteur Rat d'une maison.

Exemple de tour de jeu *:*

C'est au tour de Maïa qui joue les cartes suivantes : *et*

Une fois la pose des cartes effectuée, Maïa vérifie si un personnage doit être activé. 2 cartes Action se trouvent sous le rat jaune. Ce dernier est donc activé.

Le rat jaune traverse la maison située devant lui et fait augmenter de 1 le compteur Rat de cette maison. Puis il repasse par cette même maison en sens inverse et fait à nouveau augmenter le compteur de 1.



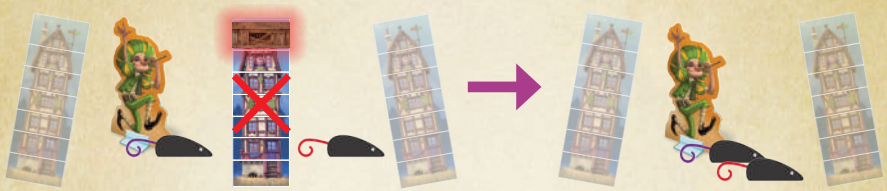
La carte Personnage représentant le rat jaune est défaussée puis remplacée par une nouvelle carte de la pioche. Les 2 cartes Action ayant servi à déplacer le rat jaune sont également défaussées. Enfin, Maïa pioche 2 nouvelles cartes Action afin de compléter sa main. C'est au tour de son voisin de droite de jouer.

Elimination d'un joueur

Dès que le compteur *Rat* d'un joueur atteint le toit de sa maison au cours de la résolution d'une carte *Action*, ce dernier s'enfuit et est éliminé.

La maison du joueur est immédiatement retirée du jeu et le joueur dont c'est le tour récupère le compteur *Rat* du joueur éliminé (et éventuellement les autres compteurs que ce dernier possédait s'il avait éliminé d'autres joueurs avant sa propre élimination).

De plus, s'il y avait des figurines de part et d'autre de la maison retirée, ces dernières sont rassemblées. Les deux voisins du joueur éliminé sont désormais voisins.



Si un joueur est éliminé au cours de la résolution de la première action d'un personnage, la seconde action prend effet juste après l'élimination du joueur en prenant en compte la nouvelle configuration.

Rappel pour 2 joueurs

Les maisons neutres situées entre les deux joueurs n'ont pas de compteur. Elles ne peuvent donc pas être retirées du jeu. Cependant, elles sont considérées comme les autres maisons lors des déplacements des figurines.

~ FIN DE LA PARTIE ~

La partie prend fin dès qu'il n'y a plus que 2 joueurs en jeu. Si un joueur est éliminé lors de la résolution de la première action d'un personnage et qu'il ne reste que 2 joueurs en lice après cela, la partie s'arrête immédiatement. On ne résout pas la seconde action.

Le vainqueur parmi les 2 joueurs restants est celui dont le compteur *Rat* est au niveau le plus bas.

En cas d'égalité, le joueur possédant le plus de compteurs *Rat* adverses (récupérés lors de l'élimination des autres joueurs) remporte la partie.

En cas de nouvelle égalité, refaites une partie !

Fin de la partie à 2 joueurs

La partie s'achève dès que le compteur *Rat* d'un joueur atteint le toit de sa maison. Son adversaire remporte immédiatement la partie.

~ LES P'TITS TRUCS À SE RAPPELER ~

• Il faut 2 cartes *Action* sous une carte *Personnage* pour que la figurine de ce personnage soit activée (après la phase de pose des cartes). Par conséquent, il ne peut jamais y avoir plus de 2 cartes *Action* sous une même carte *Personnage*.

• Durant son tour, un joueur ne peut pas poser 2 cartes *Action* sous la même carte *Personnage*. Cependant, il peut ajouter une seconde carte *Action* sous une autre carte *Action* posée lors d'un tour précédent.

• Les figurines *Rat* et *Joueur de flûte* obéissent aux mêmes règles de déplacement. La seule différence survient lorsqu'elles traversent une maison (ou) : **un rat fait augmenter de 1 niveau** le compteur *Rat* d'une maison. **Le Joueur de flûte fait diminuer de 1 niveau** le compteur *Rat* d'une maison.

~ LES VARIANTES ~

Variante «p'tits rats»

Lors de la mise en place, retirez les cartes *Action* spéciales ***+1*** et ***Mélodie***. Elles ne serviront pas dans cette variante.
Au cours de la partie, chaque joueur applique **immédiatement** les effets de la carte qu'il pose (on n'attend pas qu'il y ait 2 cartes *Action* sous une carte *Personnage* pour le faire).
En revanche, une carte *Personnage* est toujours défaussée après que sa seconde carte *Action* ait été activée.

Variante «pour vivre heureux, vivons cachés»

A son tour, un joueur peut poser l'une de ses 2 cartes *Action* face cachée puis l'autre face visible, ou inversement.
Les cartes posées face cachée sont révélées lors de l'activation de la carte *Personnage* (lorsque 2 cartes *Action* ont été posées sous celle-ci et après la phase de pose.).
De même, le premier joueur de la partie peut poser son unique carte face cachée.

~ LES 4 CARTES ACTION DE BASE ~

La figurine représentée par la carte *Personnage* traverse la maison située **devant** elle en suivant la flèche verte.
- S'il s'agit d'un rat, le compteur *Rat* de la maison traversée est augmenté de 1.
- S'il s'agit du joueur de flûte, le compteur *Rat* est diminué de 1.
La figurine termine son déplacement à droite de la maison traversée.

La figurine représentée par la carte *Personnage* traverse les **deux** maisons situées **devant** elle en suivant les flèches vertes.
- S'il s'agit d'un rat, le compteur *Rat* de chaque maison traversée est augmenté de 1.
- S'il s'agit du joueur de flûte, le compteur *Rat* est diminué de 1.
La figurine termine son déplacement à droite de la seconde maison traversée.

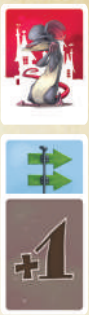
La figurine représentée par la carte *Personnage* traverse la maison située **derrière** elle en suivant la flèche rouge.
- S'il s'agit d'un rat, le compteur *Rat* de la maison traversée est augmenté de 1.
- S'il s'agit du joueur de flûte, le compteur *Rat* est diminué de 1.
La figurine termine son déplacement à gauche de la maison traversée.

La figurine représentée par la carte *Personnage* passe par les égouts donc sous la maison située **devant** elle en suivant la flèche verte.
Qu'il s'agisse d'un rat ou du joueur de flûte, le compteur *Rat* de la maison traversée n'augmente pas et ne diminue pas non plus.
La figurine termine son déplacement à droite de la maison traversée.

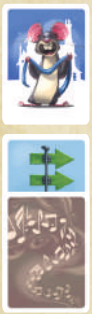
~ LES 2 CARTES ACTION «SPÉCIALES» ~

La carte *+1* n'a d'effet que si elle est combinée avec une carte *Action* de base, qu'elle soit placée au-dessus ou au-dessous de celle-ci.
Lorsque l'effet de cette carte est appliqué en combinaison avec une carte *Action* de base, l'effet de cette dernière est **augmenté de 1**.

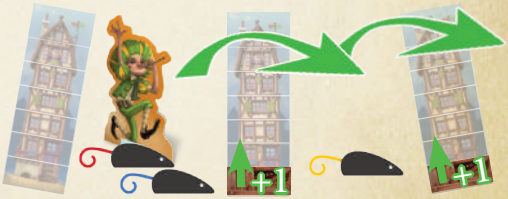
Dans cet exemple, le rat rouge est activé et traverse les 3 maisons situées devant lui en suivant le sens des flèches vertes (2 maisons grâce à la carte Action + 1 grâce à la carte +1).



La carte ***Mélodie*** n'a d'effet que si elle est combinée avec une carte *Action* de base, qu'elle soit placée au-dessus ou au-dessous de celle-ci.
Lorsque l'effet de cette carte est appliqué en combinaison avec une carte *Action* de base, l'effet de cette dernière est appliqué **à toutes les figurines situées au même endroit** que le personnage activé.
Toutes les figurines sont déplacées simultanément.



Dans cet exemple, le rat bleu est activé. Grâce à la carte Mélodie, il se déplace accompagné du rat rouge et du joueur de flûte.



Au total, les propriétaires des 2 maisons traversées auront vu leurs compteurs Rat augmenter d'un niveau (+1 avec le rat bleu +1 avec le rat rouge - 1 avec le joueur de flûte = +1 niveau). Le rat jaune ne rejoint pas le groupe lorsque ce dernier passe au même endroit que lui.

Note : Une carte *Personnage* peut recevoir 2 cartes *Action* spéciales. Lorsque le joueur actif résout l'activation de la carte *Personnage*, rien ne se passe et les cartes concernées, *Personnage* et *Action*, sont défaussées.