





SPIELREGEL

~ ZIEL DES SPIELS ~




Du lebst in der Stadt Hameln, die von einer Rattenplage heimgesucht wird. Um die Ratten aus deinem Haus zu vertreiben, scheuchst du sie am besten zu deinen Nachbarn. Wann immer ein Haus komplett mit Ratten überlaufen ist, fliehen dessen Bewohner aus der Stadt! Der Spieler, der die Ratten am besten von seinem Haus fernhalten kann, gewinnt!

~ SPIELMATERIAL ~

- 5 **Häuser** mit jeweils 7 Stockwerken
- 5 **Rattenmarker** 
- 6 **Rattenfiguren aus Holz** (jede hat eine andere Schwanzfarbe, passend zu den Farben der Figurenkarten)
- 1 **Rattenfängerfigur** 
- 21 **Figurenkarten** 
- 50 **Aktionskarten** 

~ SPIELAUFBAU ~

Das Beiblatt auf der letzten Seite des Märchens zeigt einen beispielhaften Aufbau für eine Partie zu viert.

1. Jeder Spieler nimmt sich ein **Haus** und einen **Rattenmarker** und legt beides vor sich. Der Rattenmarker wird unterhalb des Hauses abgelegt.
2. Wählt einen Startspieler (z. B. wer zuletzt eine Ratte gesehen hat).
3. Stellt jeweils eine beliebige **Rattenfigur** **zwischen** zwei Häusern. Stellt anschließend eine weitere **Rattenfigur** und die **Rattenfängerfigur** links neben das Haus des Startspielers. Richtet die Figuren nach rechts aus, sodass sie gegen den Uhrzeigersinn laufen, wie in der Abbildung dargestellt. Legt nicht benötigte Häuser, Rattenfiguren und deren zugehörige **Figurenkarten** zurück in die Spielschachtel. **Die Farbe eines Rattenschwanzes zeigt an, zu welcher Figurenkarte sie gehört.**
4. Mischt die verbliebenen **Figurenkarten**  und legt sie als verdeckten Figurenstapel bereit. Deckt die obersten vier Karten vom Stapel auf und bildet eine Kartenreihe in der Tischmitte. Falls ihr mehr als eine **Rattenfängerkarte**  aufgedeckt habt, legt alle bis auf eine ab und ersetzt sie durch neue Karten vom Figurenstapel. Fahrt fort, bis vier Karten in der Mitte liegen, darunter höchstens eine **Rattenfängerkarte**. Mischt alle abgelegten **Rattenfängerkarten** zurück in den Figurenstapel.
5. Mischt die **Aktionskarten**  und legt sie als verdeckten Aktionsstapel bereit. Teilt dann an jeden Spieler vier Aktionskarten aus.

Aufbau für 2 Spieler

Der Aufbau ist identisch mit einer 4-Spieler-Partie, mit den folgenden Unterschieden:

- Setzt euch mit euren Häusern gegenüber. Die beiden anderen Häuser zwischen euch (eins auf jeder Seite) sind neutral und gehören zu keinem Spieler.
- Jeder Spieler erhält einen **Rattenmarker** und legt ihn unter seinem Haus ab. Die neutralen Häuser zwischen den Spielern erhalten keine Rattenmarker.

~ SPIELABLAUF ~

Überblick

Mit den *Aktionskarten* beeinflusst ihr die Bewegungen der Ratten und des Rattenfängers. Immer wenn eine Ratte ein Haus passiert, muss dessen Besitzer den *Rattenmarker* ein Stockwerk nach oben bewegen. Passiert der Rattenfänger ein Haus, lockt er einige Ratten heraus und der *Rattenmarker* wird ein Stockwerk nach unten bewegt. Wer am Ende des Spiels die wenigsten Ratten in seinem Haus hat, gewinnt.

Am Ende der Spielregel findet ihr noch zwei Varianten: eine für sehr junge Rattenfänger und eine, die das Spiel noch etwas spannender und unvorhersehbarer macht.

Ein Spielzug

Der Startspieler beginnt die Partie und spielt genau eine *Aktionskarte* von seiner Hand aufgedeckt in die Mitte unter eine *Figurenkarte*. Danach zieht er eine Aktionskarte vom Aktionsstapel, um seine Hand wieder auf vier Karten aufzustocken und beendet seinen Zug. Dann ist der Spieler zu seiner Rechten am Zug und das Spiel geht **gegen** den Uhrzeigersinn weiter (in Richtung des grünen Pfeils an den Wetterfahnen auf den Häusern). Ab jetzt wird jeder Spielzug wie folgt durchgeführt.



Führe in deinem Zug die folgenden Schritte in dieser Reihenfolge durch:

1. Spiele eine Aktionskarte aufgedeckt unter eine Figurenkarte.
2. Spiele eine zweite Aktionskarte aufgedeckt unter eine **andere** Figurenkarte.
3. Nachdem du deine Aktionskarten gespielt hast, prüfe nun, ob eine Figurenkarte aktiviert wird.

Falls unter einer Figurenkarte zwei Aktionskarten liegen, wird diese Figur aktiviert!

Bewege die zugehörige Figur (Ratte oder Rattenfänger) so, wie auf den Aktionskarten angegeben. Führe die Karten in der Reihenfolge aus, in der sie gespielt wurden (erst die obere Karte, dann die untere).

Falls zwei Figuren aktiviert werden, entscheidest du, welche Figur sich zuerst bewegt. Sobald du die Aktionskarten ausgeführt hast, werden sie offen neben dem Aktionsstapel abgelegt. Lege außerdem alle Figurenkarten, die in deinem Zug ausgeführt wurden, offen neben den Figurenstapel ab und ersetze sie durch neue Karten vom Figurenstapel. Falls der Figurenstapel leer sein sollte, mischt die abgelegten Figurenkarten und bildet so einen neuen Stapel.

Am Ende dieser Spielregel werden die Karteneffekte beschrieben.

4. Ziehe schließlich zwei Aktionskarten, um deine Hand wieder auf vier Karten aufzufüllen. Falls der Aktionsstapel aufgebraucht ist, mischt die abgelegten Aktionskarten und bildet so einen neuen Stapel.

Nun ist der Spieler zu deiner Rechten an der Reihe (in der Richtung des grünen Pfeils ➡).

Regeln für eine gute Nachbarschaft:

1. Regel

Du darfst in deinem Zug nicht zwei Aktionskarten unter dieselbe Figurenkarte spielen. (Sollte bereits eine Aktionskarte aus einem früheren Zug unter der Figurenkarte liegen, kannst du eine zweite darunter spielen.)

2. Regel

Die Ratten und der Rattenfänger folgen den gleichen Bewegungsregeln. Der einzige Unterschied besteht darin, was passiert, wenn sie ein Haus passieren (➡ oder ⬅):

- ♣ Eine Ratte bewegt den Rattenmarker 1 Stockwerk nach oben.*
- ♣ Der Rattenfänger bewegt den Rattenmarker 1 Stockwerk nach unten.*



Beispiel eines Spielzugs:

Nora ist am Zug und spielt die folgenden Karten:

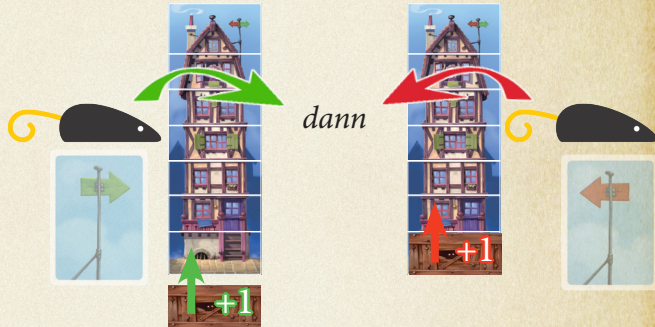


und



Sobald sie ihre Karten gespielt hat, prüft Nora, ob sie dadurch Figuren aktiviert. Unter der gelben Ratte liegen zwei Aktionskarten, also wird die gelbe Ratte aktiviert.

Die gelbe Ratte passiert das Haus vor ihr, wodurch der Rattenmarker des Hauses ein Stockwerk nach oben bewegt wird. Dann läuft sie durch dasselbe Haus zurück: der Rattenmarker bewegt sich ein weiteres Stockwerk nach oben.



Die Figurenkarte mit der gelben Ratte wird danach abgelegt und durch eine neue Karte vom Figurenstapel ersetzt. Die zwei Aktionskarten unter der gelben Ratte werden ebenfalls abgelegt. Abschließend zieht Nora zwei neue Aktionskarten, um ihre Hand aufzufüllen. Nun ist ihr rechter Nachbar an der Reihe.

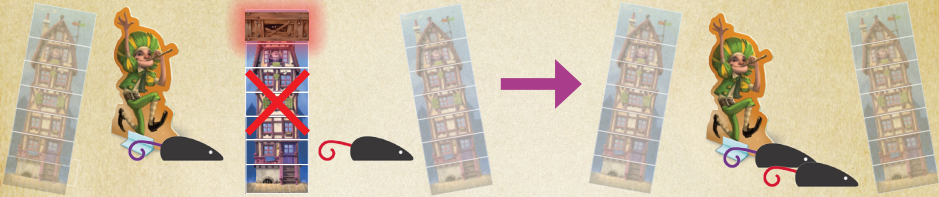
Aus der Stadt fliehen

Falls dein Rattenmarker das Dach deines Hauses erreicht, nachdem eine Aktionskarte ausgeführt wurde, ist dein Haus voller Ratten! Du fliehst sofort aus der Stadt und scheidest aus dem Spiel aus.



Entferne dein Haus aus dem Spiel. Der aktive Spieler erhält deinen Rattenmarker (und alle anderen Rattenmarker, falls du welche von deinen Mitspielern gesammelt hast).

Alle Figuren, die sich auf beiden Seiten deines Hauses befanden, füllen nun die entstandene Lücke. Deine beiden ehemaligen Nachbarn sind nun direkt zueinander benachbart.



Falls du durch die erste Aktion einer Figur ausgeschieden bist, wird zuerst dein Haus entfernt, bevor die zweite Aktion ausgeführt wird. Dann wird die zweite Aktion in der neuen Nachbarschaft ohne dein Haus abgehandelt.

Hinweis für 2 Spieler

Die neutralen Häuser zwischen euch haben keine Rattenmarker. Sie können nie aus dem Spiel ausscheiden. Ihr zählt sie bei den Figurenbewegungen wie normale Spielerhäuser mit.

~ SPIELENDE ~

Die Partie endet, sobald nur noch 2 Spieler übrig sind. Sollten nach der ersten Aktion einer Figur nur noch 2 Spieler im Spiel sein, endet die Partie sofort und die zweite Aktion wird nicht mehr ausgeführt.

Es gewinnt der Spieler, dessen *Rattenmarker* am niedrigsten ist.

Im Falle eines Unentschiedens gewinnt der Spieler, der mehr Rattenmarker sammeln konnte. Sollte es immer noch unentschieden stehen, spielt einfach noch eine Partie!

Spielende bei 2 Spielern

Die Partie endet, sobald der *Rattenmarker* eines Spielers das Dach erreicht und er aus der Stadt flieht. Sein Mitspieler gewinnt sofort die Partie.



~ KLEINE ERINNERUNGEN ~

- Es können nie mehr als zwei Aktionskarten unter derselben Figurenkarte liegen. Zwei Aktionskarten aktivieren eine Figur erst, nachdem der aktive Spieler zwei Karten ausgespielt hat.
- Du darfst in deinem Zug nicht zwei Aktionskarten unter dieselbe Figurenkarte spielen. Du darfst eine zweite Aktionskarte spielen, wenn dort schon eine aus einem vorhergehenden Zug liegt.
- Die Ratten und der Rattenfänger bewegen sich nach denselben Regeln. Der einzige Unterschied besteht darin, was passiert, wenn sie ein Haus passieren (→ oder ←): **Eine Ratte sorgt dafür, dass der Rattenmarker 1 Stockwerk nach oben bewegt wird. Der Rattenfänger bewegt den Rattenmarker dagegen 1 Stockwerk nach unten.**



~ VARIANTEN ~

Variante für kleine Rattenfänger

Entfernt während des Spielaufbaus die *besonderen Aktionskarten +1* und *Melodie*. Sie werden in dieser Variante nicht benötigt und kommen zurück in die Schachtel. Wenn ein Spieler eine Aktionskarte unter eine Figurenkarte spielt, wird die Karte **sofort** ausgeführt (anstatt erst nach der zweiten Aktionskarte). Lasst die erste Aktionskarte unter der Figurenkarte liegen, nachdem sie ausgeführt wurde. Nachdem eine zweite Aktionskarte unter die Figurenkarte gespielt und ausgeführt wurde, werden die Figurenkarte und die beiden Aktionskarten abgelegt. Ersetzt die Figurenkarte wie üblich.

Variante „Was ich nicht weiß ...“

Während deines Zugs kannst du eine deiner beiden Aktionskarten verdeckt spielen (entweder deine erste oder deine zweite). Deckt verdeckte Karten auf, sobald die entsprechende Figur aktiviert wird (also zwei Aktionskarten unter ihr liegen). Im allerersten Zug der Partie darf der Startspieler seine einzige Karte auch verdeckt ausspielen.

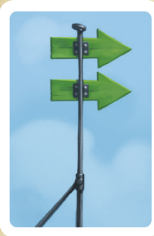
~ DIE 4 NORMALEN AKTIONSKARTEN ~



Die Figur bewegt sich durch das Haus **vor ihr** in Richtung des grünen Pfeils.

- ◆ Ist es eine Ratte, bewege den Rattenmarker 1 Stockwerk nach oben.
- ◆ Ist es der Rattenfänger, bewege den Rattenmarker 1 Stockwerk nach unten.

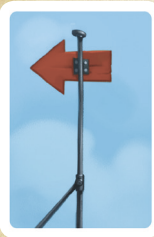
Die Figur beendet ihre Bewegung rechts von dem Haus, das sie passiert hat.



Die Figur bewegt sich durch die zwei Häuser **vor ihr** in Richtung der grünen Pfeile.

- ◆ Ist es eine Ratte, bewege die Rattenmarker der beiden Häuser jeweils um 1 Stockwerk nach oben.
- ◆ Ist es der Rattenfänger, bewege die Rattenmarker der beiden Häuser jeweils um 1 Stockwerk nach unten.

Die Figur beendet ihre Bewegung rechts von dem zweiten Haus, das sie passiert hat.



Die Figur bewegt sich durch das Haus **hinter ihr**, in Richtung des roten Pfeils.

- ◆ Ist es eine Ratte, bewege den Rattenmarker des Hauses um 1 Stockwerk nach oben.
- ◆ Ist es der Rattenfänger, bewege den Rattenmarker des Hauses um 1 Stockwerk nach unten.

Die Figur beendet ihre Bewegung links von dem Haus, das sie passiert hat.



Die Figur schlüpft durch den Kanal und passiert das Haus vor ihr in Richtung des grünen Pfeils.

Unabhängig davon, ob es eine Ratte oder der Rattenfänger ist, wird der Rattenmarker des Hauses nicht bewegt.



Die Figur beendet ihre Bewegung rechts von dem Haus, das sie passiert hat.

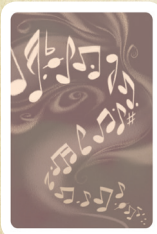


~ DIE 2 BESONDEREN AKTIONSKARTEN ~



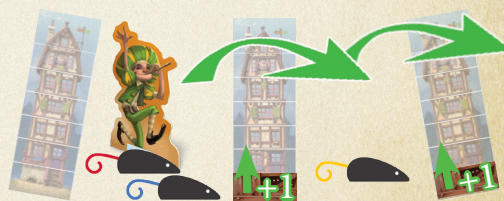
Die **+1-Karte** lässt eine Figur 1 zusätzlichen Schritt laufen. Diese Karte hat nur dann einen Effekt, wenn sie mit einer normalen Aktionskarte (über oder unter ihr) kombiniert wird.

In diesem Beispiel wird die rote Ratte aktiviert und passiert die 3 Häuser vor ihr in Richtung des grünen Pfeils (2 Häuser wegen der -Karte und 1 weiteres wegen der -Karte).



Die **Melodie-Karte** hat nur dann einen Effekt, wenn sie mit einer normalen Aktionskarte kombiniert wird (über oder unter ihr). Diese Karte sorgt dafür, dass die normale Aktionskarte unter der aktivierten Figur **für alle Figuren am gleichen Platz zählt**. Es werden also alle Figuren zusammen bewegt.

In diesem Beispiel wird die blaue Ratte aktiviert. Dank der **Melodie-Karte** bewegen sich der Rattenfänger und die rote Ratte mit ihr.



Insgesamt bewegen die Besitzer der beiden Häuser ihre Rattenmarker jeweils 1 Stockwerk nach oben (+1 für die blaue Ratte, +1 für die rote Ratte, -1 für den Rattenfänger = +1 Stockwerk). Die gelbe Ratte bewegt sich nicht mit den anderen Figuren, da sie nicht zusammen gestartet sind.

Hinweis: Eine Figurenkarte kann zwei besondere Aktionskarten erhalten. Sollte dies passieren, bewegt sich die Figur nicht. Legt einfach die Figurenkarte und die Aktionskarten ab.