

RATTUS

ESPANSIONE CARTE CLASSE BONUS

In questa espansione vengono introdotte 4 nuove carte classe, raffiguranti personaggi famosi (reali e/o di fantasia) dell'epoca medievale in cui il gioco è ambientato.

Giovanna D'Arco (Clero)

Giovanna D'Arco si camuffò da uomo per poter partecipare alla guerra dei 100 anni: in questo gioco pertanto sarà in grado di assumere le abilità di altri personaggi.

Il giocatore che possiede questa carta può, in qualsiasi momento nel proprio turno, girare un gettone ratto da quelli presenti nella riserva e, in funzione del valore limite indicato su tale gettone, usare, se vuole, l'abilità speciale di altre carte Classe in gioco, in possesso degli altri giocatori. Le carte Classe che potranno essere "copiate", in accordo col valore limite del gettone pescato, sono:

1 o 2: nessuna; 3 o 4: Reali e Borghesia; 5: Contadini e Clero; 6: Cavalleria e Maghi

Dopo aver usato quest'abilità, il gettone ratto va riposto nella riserva e rimescolato, coperto, con gli altri. Durante il round finale, se, come succede usualmente, i gettoni ratto della riserva sono finiti, il gettone ratto per la carta Giovanna D'Arco va pescato a caso fra quelli usati durante la partita e rimossi dal gioco.



Conte Dracula (Reali)

Essendo uno dei personaggi storici più assetati di sangue, il Conte Dracula ottiene Punti Vittoria extra uccidendo gli altri giocatori.

I cubetti dei giocatori non in possesso di questa carta che vengono uccisi dalla peste dopo aver spostato il segnalino nero devono essere piazzati su questa carta, dove rimangono fino alla fine del gioco. A fine partita il primo e secondo giocatore con *meno* cubi sulla carta ottengono rispettivamente 4 PV e 2 PV; in caso di pareggio i PV assegnati vengono sommati e divisi equamente fra i giocatori in parità (arrotondati per difetto).

Nel round finale il possessore di questa carta può spostare se vuole il segnalino Peste di uno spazio, in una regione confinante, in modo che da diffondere la peste rivelando e risolvendo i gettoni ratto eventualmente presenti con le normali regole usate durante la partita.

NOTA: in una partita con 2 giocatori vengono assegnati solo i 4 PV per il primo posto.



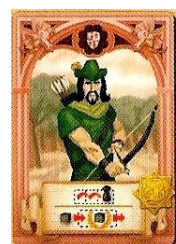
Robin Hood (Cavalleria)

Robin Hood rubava ai ricchi (il giocatore o i giocatori in maggioranza) per dare ai poveri (il giocatore di turno...).

Il giocatore che possiede questa carta può, durante il proprio turno, muovere il segnalino Peste fino a due spazi; in più, prima di rivelare e risolvere i gettoni ratto della Regione Appestata, può rimuovere dalla regione stessa un cubo del giocatore che qui si trova in maggioranza, sostituendolo con uno dei propri cubi (nel caso i giocatori in maggioranza siano più di uno, il giocatore di turno decide a chi di essi rimuovere il cubo).

Nel round finale il possessore di questa carta può spostare se vuole il segnalino Peste fino a due spazi, rivelando e risolvendo i gettoni ratto eventualmente presenti nella regione di destinazione con le normali regole usate durante la partita.

NOTA: la carta ha effetto solo se nella regione di destinazione del segnalino Peste è presente almeno un gettone ratto.



Merlino (Maghi)

Merlino, uno dei maghi più potenti della storia, è in grado di utilizzare le sue abilità per indirizzare la peste dove preferisce.

Il giocatore che possiede questa carta può, durante il proprio turno:

1. se sulla carta Merlino non è presente nessun gettone ratto, prendere un gettone da una regione qualsiasi del tabellone e piazzarlo sulla carta stessa;
2. se sulla carta Merlino è presente un gettone ratto, guardarlo e piazzarlo in una regione qualsiasi del tabellone a sua scelta.

NOTA: vale sempre il limite di un massimo di 3 gettoni ratto per ogni regione.

