

RATTUS

di Ase & Henrik Berg – per 2-4 giocatori

Europa, 1347. La catastrofe è imminente. La Peste, detta Morte Nera, raggiunge l'Europa e, nel corso dei successivi 4-5 anni la popolazione verrà dimezzata. I giocatori si stabiliscono nelle varie regioni d'Europa, mentre la Peste si diffonde in tutto il continente. I giocatori ricevono benefici e svantaggi dalle varie classi sociali del Medioevo: i Contadini contribuiscono alla crescita della popolazione, i saggi Monaci tengono lontani i topi, i ricchi Mercanti scappano quando arriva la Peste, la guerra condotta dai Cavalieri diffonde in nuove zone la Peste, le Streghe attraverso la magia e la stregoneria regolano la diffusione, mentre i Nobili evitano la Peste restando al sicuro nei loro palazzi fortificati. La Peste però non fa alcuna distinzione: quando i topi arrivano, nessuno può sentirsi al sicuro. Quando la Peste si ritrae, il gioco finisce e il giocatore con la popolazione superstita più numerosa sarà il vincitore.

COMPONENTI DI GIOCO

- 1 Tabellone di gioco, che raffigura l'Europa nel Medioevo, divisa in 12 regioni:
 - in 2 giocatori si usano soltanto le 8 regioni di colore marrone chiaro;
 - In 3 giocatori si usano 10 regioni: le 8 di colore marrone chiaro e le 2 di colore marrone medio (Turchia e Bulgaria);
 - In 4 giocatori si usano tutte le 12 regioni del tabellone (colore marrone chiaro, medio, scuro).



Le frecce indicano le regioni considerate adiacenti anche se, essendo separate dal mare, non hanno confini in comune. Inoltre, il tabellone contiene un'area con il palazzo (in alto a sinistra).

- 80 cubetti di legno (20 in ognuno dei quattro colori dei giocatori)
- 49 gettoni ratto, che mostrano un ratto sul retro e un evento Peste sul davanti. 12 di questi gettoni sono contraddistinti con un cerchio viola: sono i ratti di partenza che vengono usati durante la preparazione del gioco.
- 6 carte Classe, una per ciascuna delle 6 Classi: Re (Reali), Monaco (Clero), Cavaliere (Cavalleria), Mercante (Borghesia), Contadino (Contadini) e Strega (Maghi)
- 1 segnalino nero Peste



PREPARAZIONE

1. Disporre il tabellone al centro del tavolo e posizionare le 6 carte Classe accanto ad esso.
2. Ogni giocatore sceglie un colore e prende tutti i cubetti di legno di quel colore.
3. I gettoni ratto iniziali (quelli contraddistinti da un cerchio viola) vengono mischiati (a faccia coperta), e in ogni regione del tabellone ne viene piazzato uno (sempre a faccia coperta). Poiché in una partita con 2/3 giocatori vengono usate solo 8/10 regioni, solo 8/10 gettoni ratto iniziali vengono piazzati sul tabellone.
4. Gli altri gettoni ratto (quelli senza cerchio viola) vengono mischiati (coperti) e posizionati come riserva a lato del tabellone. Con meno di 4 giocatori alcuni di questi gettoni devono essere rimossi a caso (senza vederli) dal gioco: in 2 giocatori rimuovere 12 gettoni; in 3 giocatori rimuovere 6 gettoni. I gettoni ratto iniziali non piazzati sul tabellone (partite con 2/3 giocatori) devono essere mischiati (a faccia coperta) insieme ai gettoni ratti normali.
5. Piazzare il segnalino Peste in una regione a caso (fra quelle utilizzate nel gioco).
6. Il giocatore più giovane inizia la partita. Partendo da lui e proseguendo in senso orario, ogni giocatore piazza 2 dei suoi cubetti in una qualsiasi regione sul tabellone. Successivamente, partendo dall'ultimo giocatore e procedendo in senso anti-orario ogni giocatore piazza altri 2 suoi cubetti in una qualsiasi regione sul tabellone (anche nella stessa scelta prima). Più giocatori possono scegliere la stessa regione (anche quella col segnalino Peste); non c'è limite al numero di cubetti in una regione.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Partendo dal giocatore iniziale e proseguendo in senso orario, ogni giocatore svolge il suo turno effettuando le seguenti azioni:

- A. Prendere una carta Classe (opzionale)
- B. Piazzare nuovi cubetti sul tabellone
- C. Muovere il segnalino Peste

Le azioni A e B possono essere svolte in qualsiasi ordine, mentre l'azione C deve sempre essere svolta alla fine del turno.

A. Prendere una carta Classe (opzionale)

Il giocatore di turno può, se vuole, prendere una carta Classe: o una di quelle vicino al tabellone (che non sono state ancora prese da nessuno), oppure una di quelle già prese da un altro giocatore. Le carte Classe che vengono prese devono essere tenute bene in vista sul tavolo, davanti ad ogni giocatore.

Ognuna delle sei carte Classe assicura dei vantaggi al giocatore che la possiede (vedi più avanti in questo regolamento), ma allo stesso tempo aumenta la probabilità che i cubetti del giocatore vengano eliminati dalla Peste. Ogni giocatore deve tenere le carte Classe che ha preso fin quando non gli vengono sottratte da un altro giocatore; una volta prese, non c'è altro modo per liberarsene.

NOTA: Anche se un giocatore ha una o più carte Classe di fronte a sé sul tavolo, può sempre prendere un'altra carta durante ogni suo turno; pertanto può accadere che un giocatore possieda più di una carta nello stesso momento; in questo caso ottiene comunque i vantaggi di tutte le carte che possiede.

B. Piazzare nuovi cubetti sul tabellone

Il giocatore di turno può piazzare i propri cubetti colorati in una qualsiasi regione sul tabellone, in numero pari al numero dei gettoni ratto attualmente presenti nella regione stessa. Perciò non è possibile aggiungere cubetti in una regione priva di gettoni ratto (*Eccezione: la carta Contadino, vedi più avanti*).

ESEMPIO: al momento ci sono tre gettoni ratto in Gallia, uno in Germania e nessuno in Italia; è il turno del giocatore rosso, che decide di aggiungere uno dei suoi cubetti in Germania. Se invece avesse deciso di aggiungere cubetti in Gallia, avrebbe potuto aggiungere tre cubetti, mentre in Italia non avrebbe potuto aggiungere nessun cubetto.



C. Muovere il Segnalino Peste

Come ultima mossa del suo turno, il giocatore deve muovere il segnalino Peste, spostandolo in una regione confinante con quella dove si trova attualmente; non è permesso lasciare il segnalino nella regione attuale. In seguito, la regione in cui si è mosso il segnalino Peste viene chiamata "Regione Appestata".

La peste, a questo punto, provoca i suoi danni:

1. Diffusione della peste:

- se la Regione Appestata non contiene gettoni ratto, non accade nulla;
- se la Regione Appestata contiene 1 gettone ratto, il giocatore di turno piazza un nuovo gettone ratto, preso dalla riserva, in una qualsiasi regione confinante con la Regione Appestata;
- se la Regione Appestata contiene 2 o 3 gettoni ratto, il giocatore di turno piazza 2 nuovi gettoni ratto, presi dalla riserva, in una o due regioni qualsiasi confinanti con la Regione Appestata (può piazzare, a scelta, 2 gettoni in una sola regione, oppure 1 gettone in due regioni differenti).

NOTA: i gettoni ratto devono essere piazzati coperti e rimanere in tale stato finché non arriva il momento di rivelarli; a nessun giocatore è permesso guardarli prima che vengano girati!

NOTA: in qualsiasi regione non possono mai essere presenti più di 3 gettoni ratto contemporaneamente, perciò non è permesso aggiungere gettoni ad una regione che già ne contiene 3. In questo caso il giocatore di turno deve scegliere un'altra regione tra quelle confinanti con la Regione Appestata; nella rara eventualità che tutte le regioni confinanti con la Regione Appestata contengano già 3 gettoni, nel turno in corso non verrà aggiunto nessun altro gettone.

2. Devastazione della Regione Appestata:

Se la Regione Appestata contiene almeno un cubetto di legno ed uno o più gettoni ratto, questi gettoni vengono rivelati e risolti uno alla volta, fino a quando o tutti i gettoni ratto sono stati risolti, oppure tutti i cubetti della regione sono stati rimossi. I gettoni ratto rivelati e risolti vengono rimossi dal gioco, quelli non ancora rivelati (ovvero ancora coperti) restano nella regione stessa.

Una volta girati dal lato scoperto, i gettoni ratto mostrano le seguenti informazioni:

- Valore limite della popolazione (in alto): se il numero totale dei cubetti (indipendentemente dal colore) nella Regione Appestata è uguale o maggiore del valore limite del gettone, la Peste si diffonderà nella regione stessa; in caso contrario, se il numero dei cubetti è minore del valore limite del gettone, il gettone ratto viene rimosso dal gioco senza ulteriori conseguenze.
- Simboli di Classe (al centro): indicano quali Classi vengono infettate dalla Peste: per ogni simbolo presente, il giocatore che al momento possiede la corrispondente carta Classe deve rimuovere uno dei

suoi cubetti dalla Regione Appestata, rimettendolo nella propria riserva; se il giocatore che possiede la carta non ha alcun cubetto in questa regione, non deve rimuovere nulla.

- **Simboli "M" e "A"** (in basso): in aggiunta (o al posto) dei simboli di Classe, possono essere presenti il simbolo "M" (Maggioranza) e/o "A" ("All": Tutti):
 - **Simbolo "M"**: il giocatore che attualmente ha più cubetti del suo colore nella Regione Appestata, deve rimuovere un cubetto (in caso di pareggio per la maggioranza, tutti i giocatori in parità devono rimuovere un cubetto); il simbolo "M" viene sempre risolto per primo, ovvero colpisce il giocatore che ha la maggioranza di cubi nella regione al momento in cui il gettone ratto viene rivelato, anche nel caso che altri simboli sul gettone stesso cambiassero la maggioranza nella regione ed un altro giocatore si trovasse con più cubetti.
 - **Simbolo "A"**: tutti i giocatori aventi almeno un cubetto nella Regione Appestata devono rimuovere un cubetto ciascuno.

Non appena la Regione Appestata non contiene più gettoni ratto oppure non ha più cubetti, il turno in corso finisce e il giocatore successivo inizia il turno successivo.

ESEMPIO DI UN TURNO

Il giocatore giallo attualmente ha la carta "Cavaliere", il giocatore verde ha le carte "Contadino" e "Mercante", il giocatore blu ha le carte "Monaco", "Strega" e "Re". È il turno del giocatore rosso, che deve effettuare l'azione C ("Muovere il Segnalino Peste"); decide di muovere il segnalino dall'Italia alla Gallia, che contiene 3 gettoni ratto, 2 cubetti verdi e 1 cubetto giallo.

Per prima cosa, la Peste si diffonde: poiché la Gallia contiene 3 gettoni ratto, 2 nuovi gettoni devono essere piazzati in una oppure in due delle regioni confinanti con la Gallia; il giocatore di turno sceglie di piazzarli entrambi in Hispania (dove ancora non se ne trovava nessuno).

Successivamente, la Peste devasta la Gallia. Uno ad uno, i tre gettoni ratto vengono rivelati (in ordine casuale): il primo gettone mostra il valore limite 1 e i simboli Borghesia e Clero (ma nessun simbolo "M" e/o "A"); la Gallia contiene tre cubetti, perciò si scatena la Peste: il giocatore verde, che possiede la carta Mercante, deve rimuovere uno dei suoi cubetti e rimetterlo nella riserva; il giocatore blu, che possiede la carta Monaco, non ha invece nessun cubetto in Gallia, e non deve pertanto rimuovere nulla.



Poiché in Gallia sono rimasti ancora dei cubetti, deve essere rivelato un secondo gettone, che mostra il valore limite di 3, più altri simboli (Borghesia, Contadini, Clero); ma poiché, al momento, la Gallia contiene soltanto 2 cubetti (dato che uno di quelli verdi è appena stato rimosso), questo gettone ratto non ha effetto.



Essendo rimasti ancora dei cubetti, deve essere rivelato anche l'ultimo gettone, che ha un valore limite di 2, per cui la Peste si scatena nuovamente. Su questo gettone sono presenti i simboli "M", Borghesia e Clero; i giocatori verde e giallo sono attualmente in parità per la maggioranza di cubetti (uno a testa) e quindi devono rimuovere entrambi un cubetto; la regione rimane così completamente vuota. In base ai simboli del gettone, il giocatore che possiede la carta Mercante (il verde) dovrebbe rimuovere un altro cubetto; tuttavia, non essendoci più cubetti da rimuovere, non succede più nulla.



Il turno del giocatore rosso finisce e passa al giocatore alla sua sinistra.



LE CARTE CLASSE

Re (Reali)



Il giocatore che possiede questa carta può, in ogni momento nel corso del proprio turno, spostare uno dei suoi cubetti dal tabellone all'area del Palazzo. Questo cubetto deve essere preso da una regione che non contiene gettoni ratto. I cubetti nell'area del Palazzo sono considerati fuori pericolo per il resto della partita e contano come cubetti normali quando si contano i punti alla fine del gioco.



Cavaliere (Cavalleria)



Il giocatore che possiede questa carta può muovere il segnalino Peste fino a due spazi; in più il giocatore può, prima che i segnalini ratto vengano rivelati, decidere di far valere il segnalino Peste come 2 cubetti extra di colore neutro nella Regione Appestata, con lo scopo di superare il valore limite del gettone ratto.



ESEMPIO: se il segnalino Peste è in Italia, il giocatore che possiede la carta Cavaliere può muoverlo in Scandia, dove si trovano 2 cubetti; se il giocatore sceglie poi di far valere il segnalino Peste come 2 cubetti extra, la Peste si scatena in Scandia anche se i gettoni ratto rivelati hanno un valore limite di 3 o 4 (in caso contrario la peste invece non si scatenerrebbe).

Mercante (Borghesia)



Il giocatore che possiede questa carta può, in qualsiasi momento nel proprio turno, spostare fino a 3 cubetti del suo colore da una regione ad un'altra, confinante con quella di partenza.



Monaco (Clero)



Il giocatore che possiede questa carta può, in qualsiasi momento nel proprio turno, spostare un gettone ratto da una qualsiasi regione ad una confinante con essa, sempre rispettando il limite di un massimo di 3 gettoni per regione. Questo movimento può essere svolto o prima o dopo avere aggiunto nuovi cubetti (azione B).



ESEMPIO: il giocatore di turno aggiunge 3 cubetti in una regione che contiene 3 gettoni ratto; poiché possiede la carta Monaco, può poi spostare uno dei gettoni ratto in una regione confinante (a patto che quest'ultima, prima dello spostamento, ne contenga meno di 3).

Contadino (Contadini)



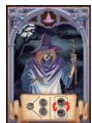
Il giocatore che possiede questa carta può aggiungere un cubetto in più del normale quando aggiunge cubetti in una regione (azione B): ad esempio, può aggiungere 4 cubetti in una regione contenente 3 gettoni ratto, oppure 1 cubetto in una regione priva di gettoni ratto.



Strega (Maghi)



Il giocatore che possiede questa carta può, in qualsiasi momento nel proprio turno, guardare 2 qualsiasi gettoni ratto sul tabellone; i 2 gettoni possono trovarsi nella stessa regione oppure in regioni differenti. Dopo averli guardati può, se vuole, scambiali fra di loro (ciò ovviamente ha senso solo se ha guardato 2 gettoni in due regioni differenti).



FINE DEL GIOCO

Il gioco finisce quando, alla fine di un turno, si verifica una delle seguenti condizioni:

- la riserva dei gettoni ratto si è esaurita;
- dopo aver rivelato e risolto i gettoni ratto della Regione Appestata, un giocatore ha tutti i suoi cubetti ancora sul tabellone (è raro che questo accada).

A questo punto viene svolto un round finale in senso antiorario, partendo cioè dal giocatore che siede a destra di quello che ha effettuato l'ultimo turno in maniera regolare e finendo con quello alla sua sinistra, in cui tutti i giocatori (ad eccezione proprio di quello che ha effettuato l'ultimo turno) possono usare le abilità delle proprie carte Classe un'ultima volta.

I giocatori possono soltanto usare le abilità delle carte che possiedono al momento: non è permesso cioè né prendere nuove carte, né aggiungere cubetti sul tabellone (ad eccezione di chi possiede la carta Contadino), né spostare il segnalino Peste (ad eccezione di chi possiede la carta Cavaliere). Tutte le carte hanno le loro solite abilità, con le sole varianti indicate di seguito:

- Carta Contadino: il giocatore che possiede questa carta può aggiungere un cubetto del proprio colore in una regione qualsiasi.

- Carta Cavaliere: il giocatore che possiede questa carta può spostare il segnalino Peste al massimo di 2 spazi; quando il gioco finisce, il segnalino Peste è considerato comunque (anche se il giocatore non volesse) come 2 cubetti extra di colore neutro.

In ultimo, la Peste devasta tutte le regioni in gioco, ovvero vengono rivelati e risolti tutti i gettoni ratto, uno alla volta.

Dopo aver effettuato queste ultime azioni, il giocatore col maggior numero di cubetti ancora in gioco sul tabellone (incluso ogni cubetto nell'area del Palazzo) vince. In caso di pareggio tra due o più giocatori, la partita è vinta dal giocatore (tra quelli in parità) che avrebbe giocato per primo nel prossimo turno se il gioco non fosse finito.

Traduzione di *giorgio* (Giorgio Pascolini)

Revisione e adattamento di *mocs* (Guido Favaro)

2^a revisione e inserimento immagini di *adams* (Marco Adami)

La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco.

Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco.

Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.