

Åse & Henrik Berg

Rattus Africanus

The 2nd Rattus Expansion

Artwork: alexandre-roche.com



Europa e Nord Africa, 1348.

La Morte Nera si propaga in ancora più regioni, non sono in Europa, ma anche nelle regioni islamiche del Nord Africa. Ma fortunatamente per i giocatori, le regioni islamiche sono anche dotate di personalità utili che possono aiutare loro in molteplici modi. L'Astronomo Arabo può fornire ai giocatori opzioni per



evitare la piaga, il Carovaniere e l'Esploratore provvedono allo sviluppo del tabellone, mentre mantengono solide relazioni diplomatiche con il potente Sultano che potrebbero anche dimostrarsi preziose alla fine del gioco. **Questa espansione aggiunge nuove emozionanti opzioni a Rattus e contiene materiale di gioco aggiuntivo che permette a sei giocatori di unirsi alla lotta contro la peste nera.**

Game Components



1 tabellone di gioco mostra il Nord Africa diviso in 5 regioni



4 carte classe (tutte appartenenti alle nuove classi Islamiche)



51 carte regione, ognuna mostra un nome di regione e 2 differenti simboli classi o “?”



40 piccoli cubi di legno (20 per ognuno dei due nuovi colori dei giocatori)



1 Pedina carovana



15 gettoni diplomatico



10 gettoni “Muovi 3 passi”



65 gettoni ratto

The Islamic class cards

L'espansione contiene 4 nuove carte classe, le quali fanno parte della nuova classe Islamica . Comprese le carte del gioco base, ci sono ora 10 differenti carte classe. Comunque, in ogni partita solo alcune di queste carte sono usate. Nel gioco con 2-4 giocatori, sono usate 6 carte classe. In una partita con 5-6 giocatori, se ne usano 8.

Prima di iniziare il gioco si devono selezionare le carte classe che saranno utilizzate:

- Pescare casualmente un insieme di carte dopo aver mescolato insieme tutte le carte classe, oppure
- Selezionare un insieme di carte in accordo con tutti i giocatori.

Se possiedi qualche altra espansione di Rattus, puoi naturalmente utilizzare le carte classe anche da queste! Se due o più carte che fanno parte della stessa classe sono in gioco, ogni simbolo su un gettone ratto eliminerà un cubo per ogni carta di questa classe che un giocatore possiede.

Esempio: se sono in gioco sia la carta Esploratore che la carta Sultano e due differenti giocatori le detengono, essi perderanno un cubo ciascuno per ogni simbolo Islamico su un ratto rivelato quando la peste scoppia. Se entrambe queste carte sono detenute dallo stesso giocatore, questo perderà due cubi per ogni simbolo Islamico sui ratti rivelati.

Preparations

Per giocare a questa espansione, tu necessiti di tutti i componenti del gioco base di Rattus ad eccezione dei gettoni ratto, i quali sono rimpiazzati da dei nuovi gettoni ratto inclusi in questa espansione. (I nuovi gettoni ratto sono marcati con un bordo blu per distinguerli dai ratti del gioco base).

1 Piazzare il tabellone del gioco base di Rattus sul tavolo e piazzare il nuovo tabellone del Nord Africa sotto di esso. Le carte classe usate nel gioco sono disposte vicino al tabellone di gioco.

Note: in una partita con meno di 6 giocatori, alcune regioni non sono usate:

- In una partita con 5 giocatori, le regioni colorate in seuro dell'Europa (Russia e Tartaria) non sono usate.
- In una partita con 2-4 giocatori, il tabellone del Nord Africa non è usato, e con meno di 4 giocatori alcune regioni non sono usate (vedere le regole del gioco base).

2 Ogni giocatore sceglie un colore, e riceve tutti i cubi in legno di quel colore.

3 I 17 gettoni ratto iniziali (i quali sono segnati con un bordo azzurro) sono mescolati (coperti) e se ne piazza uno coperto per ogni regione del tabellone.

Nota: con meno di 6 giocatori, alcune regioni non sono usate, perciò alcuni dei gettoni ratto di partenza non saranno piazzati sul tabellone. Aggiungili agli altri gettoni.

4 I gettoni ratto regolari sono mescolati (coperti) e tenuti come scorta accanto al tabellone.

Nota: con meno di 6 giocatori, alcuni gettoni ratto sono rimossi (non visti) dal gioco:

- Numero di giocatori: 2 3 4 5
- Gettoni da rimuovere: 24 20 16 8

5 La pedina Peste è piazzata in una regione scelta in modo casuale.

6 Le carte regione sono mescolate e distribuite 3 ad ogni giocatore. Le rimanenti carte regione formano un mazzo di carte coperte vicino al tabellone.

Note: con meno di 6 giocatori alcune regioni non sono usate. Prima di mescolare tutte le carte regione, rimuovi le corrispondenti carte regione dal gioco.

7 Se la carta classe Sultano è in gioco, piazzare i gettoni diplomatico vicino al tabellone.

8 Se alcune carte della classe Cavalleria sono in gioco, piazzare un gettone "Muovi 3 spazi" per ognuna di esse.

Nota: con meno di 5 giocatori, i gettoni "Muovi 3 spazi" non sono usati.



9 Il giocatore più giovane inizia il gioco.

Iniziando da lui si prosegue in senso orario, ogni giocatore piazza due dei suoi cubi in qualsiasi regione del tabellone. In seguito, a partire dall'ultimo giocatore e proseguendo in senso antiorario, ogni giocatore piazza due altri cubi in qualsiasi regione del tabellone. Infine, iniziando dal primo giocatore, in senso orario ogni giocatore piazza ancora altri due cubi in qualsiasi regione del tabellone. Fatto questo, ogni giocatore inizia il gioco con 6 cubi sul tabellone, invece dei 4 cubi del gioco base.

Nota: con meno di 5 giocatori, ogni giocatori inizia con solo 4 cubi sul tabellone come nel gioco base.

10 Se la carta classe Carovaniere è in gioco, l'ultimo giocatore (il quale è il giocatore a destra del giocatore iniziale) piazza la pedina Carovana in una regione a sua scelta del tabellone.

11 Successivamente, il primo giocatore inizia il primo turno, e gli altri giocatori attorno al tavolo seguono in senso orario.

Game play

Il gioco con l'espansione è giocato in accordo con le regole del gioco base, con le seguenti eccezioni e aggiunte:



Abilità estese delle carte Cavalleria

In 5 e 6 giocatori, dato che l'area di gioco cresce molto in larghezza, il Cavaliere (e altre carte Cavalleria di altre espansioni) permette di muovere di 3 spazi, invece che, di uno spazio ulteriore come quando si gioca in 4 giocatori o meno. Ricorda che un gettone "Muovi 3 spazi" viene piazzato per ogni carta Cavalleria.



Le Carte Regione

Ogni giocatore inizia il gioco con 3 carte regione. Un giocatore può usare le sue carte regione come aiuto per sopravvivere alla peste durante il gioco, oppure, se le mantiene fino alla fine della partita, può realizzare dei punti addizionali.

Usare le carte regione per sfuggire alla peste: un giocatore potrebbe, in qualsiasi momento quando è risolta la peste nel turno di un qualsiasi giocatore (subito dopo che un ratto è stato rivelato), giocare una carta regione dalla sua mano con un simbolo classe corrispondente ad una carta classe in suo possesso. Piazzare la carta regione giocata scoperta sopra la carta classe. Per il resto dell'attuale fase di risoluzione della peste, il giocatore non è considerato il possessore di questa carta classe per il fine della valutazione dei ratti. La carta regione è scartata quando tutti i ratti della regione sono stati risolti. Alcune carte regione mostrano un punto interrogativo ("?") invece di un simbolo classe. Queste carte possono essere utilizzate per proteggere una carta classe di qualsiasi classe. Nota che le carte regione non possono proteggere i tuoi cubi contro i simboli "M" e "A" sui ratti.

Usare carte regione durante il punteggio: dopo che la peste ha devastato tutte le regioni alla fine del gioco, i giocatori rivelano tutte le carte regione che sono rimaste nelle loro mani. Per ogni carta regione che un giocatore ora detiene, realizza un punto (cioè, la conteggia come un cubo extra durante il punteggio) se ha la maggioranza di cubi (da solo oppure condivisa con altri giocatori) nella regione nominata sulla carta. Egli potrebbe comunque solo realizzare al massimo un punto per ogni regione in questo modo, perfino se possiede più di una carta della stessa regione.

Esempio: il giocatore rosso detiene la carta Contadino (classe Contadino). Uno dei giocatori muove la pedina peste in una regione contenente alcuni cubi rossi. Egli scopre un ratto, il quale mostra il numero 1. La peste ora si diffonderà.



Il ratto mostra un simbolo Contadino. Comunque, per evitare di essere colpito dalla peste, il giocatore rosso gioca una carta regione con un simbolo Contadino e la piazza sulla sua carta classe Contadino. Di conseguenza, egli non perderà nessun cubo dovuto al simbolo Contadino sul ratto rivelato, nemmeno perderà cubi dovuti a simboli Contadino rivelati successivamente su qualsiasi ratto nella regione. Quando nessun altro ratto rimane nella regione, il giocatore rosso scarta la carta regione giocata.

Nota: quando un giocatore gioca una carta regione con due simboli classe, può proteggere solo una di queste classi contro la diffusione della peste. Il giocatore sceglie quale simbolo usare quando gioca la carta.

Nota: una carta regione può proteggere solo una carta classe. Cioè, se possiedi più carte classe della medesima classe (esempio, hai sia la carta Esploratore che il Sultano), e giochi una carta regione con questo simbolo, perderai lo stesso dei cubi dovuti all'altra carta classe che possiedi di questa classe. Potresti però giocare diverse carte simultaneamente su differenti carte classe, se vuoi proteggere più di una carta classe.

Nota: quando scarti una carta regione, piazza questa carta sulla pila degli scarti. Quando il mazzo di carte è esaurito, mescola la pila di carte scartate e piazzale in un mazzo coperto vicino al tabellone.

The new class cards

Nota: solo il giocatore di turno può usare le abilità speciali di queste carte classe. Può utilizzare le abilità di ogni carta una sola volta per ogni turno, e solo prima della fase C (muovere la pedina peste).



Astronomo (Islamico)

Un giocatore che possiede questa carta può pescare tre carte regione dal mazzo, sceglierne una da tenere e scartare le altre due.



Esploratore (Islamico)

Un giocatore in possesso di questa carta può pescare e rivelare tre carte regione dal mazzo e scegliere una delle regioni mostrate da queste carte e piazzare uno dei suoi cubi su quella regione. In seguito le tre carte regione sono scartate.



Sultano (Islamico)

Un giocatore che detiene questa carta può piazzare un gettone diplomatico sotto uno dei suoi cubi in una regione del tabellone. Alla fine del gioco i giocatori con più gettoni diplomatici guadagna punti extra. I cubi con gettoni diplomatici sono trattati come i cubi regolari, cioè, possono essere

eliminati dalla peste, possono muoversi usando il Mercante ecc. In ogni caso, un giocatore non può mai avere più di un gettone diplomatico in ogni regione. Diversi giocatori possono avere cubi con gettoni diplomatici nella stessa regione. Il gettone diplomatico starà con il cubo finché il cubo non è eliminato o il gioco non termina.

Nota: se un giocatore perde uno o più cubi nella diffusione della peste in una regione nella quale si possiede un cubo con un gettone diplomatico, egli prima rimuove i cubi regolari. Se deve rimuovere il cubo con il gettone diplomatico, il gettone ritorna nella riserva.

Alla fine del gioco, dopo che la peste ha devastato tutte le regioni, il giocatore con più gettoni diplomatico sotto i propri cubi riceve 4 punti. Il giocatore che per secondo ha più gettoni diplomatico riceve 2 punti. Se c'è un pareggio per più gettoni diplomatico, i giocatori che pareggiano dividono 6 punti (approssimando per difetto), e nessun punto viene assegnato per il secondo posto. Se vi è un pareggio per il secondo posto, i giocatori che pareggiano dividono 2 punti (approssimando per difetto). Se si usa la carta Sultano in una partita a 2 giocatori, solo i 4 punti per il maggior numero di gettoni diplomatico sono assegnati, e nessun punto viene conferito per il secondo piazzamento.



Carovaniere (Islamico)

Un giocatore che detiene questa carta può muovere la pedina Carovana di due spazi. Nella regione di partenza della Carovana, e nelle regioni attraversate dalla Carovana, il giocatore con attualmente più cubi può piazzare un cubo addizionale. Se due o più giocatori sono in

pareggio per la maggioranza, ognuno di essi piazza un cubo addizionale. Nella regione nella quale la Carovana termina il movimento, non è piazzato alcun cubo addizionale. La pedina Carovana inizierà il proprio movimento da questa regione la prossima volta che l'abilità del Carovaniere sarà utilizzata. La Carovana non può tornare indietro nella regione dalla quale ha iniziato il proprio movimento questo turno.

Nota: il giocatore non può scegliere di muovere la Carovana di un solo spazio. Può comunque scegliere di non usare l'abilità del Carovaniere.

Nota: le pedine Muro (dell'espansione Pied Piper) prevengono il movimento della pedina Carovana.

Game End

Come nel gioco base, il gioco finisce quando la riserva di ratti o la riserva di cubi di uno dei giocatori si esaurisce al termine del turno di un giocatore. Come la solito, quando il gioco termina avviene un round finale in senso antiorario nel quale tutti i giocatori, eccetto il giocatore che ha terminato il turno regolare, possono usare le abilità delle loro carte classe un'ultima volta. Dopo la fine del round, la peste devasta tutte le regioni. I giocatori possono ancora usare carte regione per evitare la piaga. Una carta regione giocata mentre si sta risolvendo la peste in una regione, proteggerà una carta classe solo in questa regione. Il giocatore che ha giocato il suo ultimo turno regolare sceglie l'ordine nel quale le regioni sono risolte (questo può essere importante se i giocatori sono in possesso di carte regione che possono colpire la peste). Infine, i cubi sopravvissuti sono conteggiati, i punti per carte regione e diplomatici sono assegnati, e viene dichiarato il vincitore.

Traduzione regolamento a cura di Davide "Canopus" Tommasin in data 16/01/2012.

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

Artwork: alexandre-roche.com
English translation: Åse & Henrik Berg
Project manager: Jomny de Vries



www.whitegoblingames.com