

Grundregeln
für 3 bis 5 Spieler ab 8 Jahren.



Legt zunächst Folgendes zurück in die Schachtel
- die fünf Rollen-Karten (nur für die Fortgeschrittenen-Varianten)
- die sechs „3te-Ratte“ Karten (nur für die 2-Spieler-Variante)



SPIELZIEL :

Ihr seid eine Bande von Ratten, die versucht möglichst viel Käse aus einem Haus zu holen. Dabei werdet ihr zeitweise zusammenarbeiten – am Ende gewinnt jedoch nur derjenige von euch, der den meisten Käse horten konnte. Also seid vorsichtig, wem ihr vertraut. Rat Trap wird über maximal drei Runden gespielt – das Spiel endet früher, wenn ein Spieler nach der Rundenbewertung insgesamt 7 oder mehr Käse gehortet hat.

SPIELVORBEREITUNG

Legt die Token PUNKTE und PFLASTER als allgemeinen Vorrat bereit.



NEHMT DIE TÜR-KARTEN ENTSPRECHEND DER SPIELERANZAHL. Schaut dazu rechts unten auf den Karten nach den Nummern und behaltet nur die Karten, die eurer Spieleranzahl entsprechen.

Beispiel :

bei 4 Spielern behaltet ihr nur Karten, die unten rechts eine 4 zeigen.



Die restlichen Tür-Karten legt ihr zurück in die Schachtel. Sie werden in dieser Partie nicht benötigt.

Bei drei Spielern sollten 15 Karten bleiben, bei vier Spielern 20 und bei fünf Spielern (alle) 25.

Wer zuletzt ein Stück Käse gegessen hat wird Startspieler. **DER STARTSPIELER ERHÄLT DEN RATTE-AUFSTELLER UND DIE BEIDEN WÜRFEL.**



VORBEREITUNG EINER SPIELRUNDE

- Sucht pro Spieler eine Mausefalle aus dem vorbereiteten Tür-Karten-Stapel heraus, und legt sie kurz zur Seite. Beispiel: bei 4 Spielern legt ihr 4 Mausefallen zur Seite.
- Mischt die restlichen Tür-Karten und bildet daraus, verdeckt und gleichmäßig, jeweils 1 Tür-Karten-Stapel pro Spieler. Beispiel: bei 4 Spielern bildet ihr 4 Stapel.
- Legt anschließend von den eben beiseitegelegten Mausefallen jeweils 1 verdeckt auf jeden Tür-Karten-Stapel. Mischt jeden Stapel einzeln und legt dann alle Stapel verdeckt, für alle gut erreichbar, in die Tischmitte.



DIESER AUFBAU DIENT ZU :

So viele Tür-Karten-Stapel (Räume) wie Spieler zu haben. Jeder Stapel besteht aus 5 Tür-Karten wovon mindestens 1 eine Mausefalle zeigt. Die Stapel gehören keinem einzelnen Spieler. Es sind vielmehr Räume in denen die Ratten (durch verdecktes Ziehen der jeweils obersten Tür-Karte) stöbern.

Beispiel : Aufbau für 4 Spieler



DER STARTSPIELER (mit den 2 Würfeln und dem Ratte-Aufsteller) UNTERNIMMT DEN ERSTEN SPIELZUG.



ABLAUF EINES SPIELZUGES :

1. DER AKTIVE SPIELER WIRFT BEIDE WÜRFEL : Missfällt ihm das Würfelergebnis, darf er **BEIDE WÜRFEL** 1x neu werfen (es müssen immer beide Würfel neu geworfen werden!). Spätestens nach dem zweiten Wurf zeigen die Würfel die **AKTIONEN** die in diesem Zug verfügbar sind.
2. DER AKTIVE SPIELER WÄHLT EINEN KOMPLIZEN FÜR DIESEN ZUG UND SCHIEBT BEIDE WÜRFEL ZU IHM : Es ist erlaubt vorher darüber zu diskutieren, wen man als Komplizen wählt. Mögliche Versprechen die bei diesen ‚Verhandlungen‘ gemacht werden müssen aber nicht zwingend eingehalten werden.
3. DER KOMPLIZE WÄHLT EINE AKTION : Er entscheidet, welchen Würfel (Aktion) er für sich behalten möchte und schiebt den anderen Würfel zurück zum aktiven Spieler.
4. DIE AKTIONEN WERDEN NACHEINANDER AUSGEFÜHRT : Zuerst spielt der Komplize, danach der aktive Spieler.



DIE AKTIONEN :

eine Aktion muss, sofern möglich, ausgeführt werden. Sie ist nicht optional.

1 SCHLÜSSEL : ZIEHE DIE OBERSTE KARTE EINES TÜR-KARTEN-STAPELS deiner Wahl (siehe „Karten ziehen und aufbewahren“).

2 SCHLÜSSEL : ZIEHE NACHEINANDER DIE OBERSTEN 2 KARTEN EINES TÜR-KARTEN-STAPELS deiner Wahl. Sollte ein Stapel nur noch aus einer Karte bestehen, ziehst du nur diese eine Karte. Das ‚nacheinander‘ ist wichtig, denn zieht man zuerst ein Kleeblatt, erlaubt dies sich sofort vor einer anschließenden Falle zu schützen. In umgekehrter Reihenfolge ist dies nicht erlaubt.

STEHLEN : STIEHL EINEM GEGENSPIELER deiner Wahl **1 KARTE**. Seine Karten bleiben dabei verdeckt und er darf sie zuvor mischen, wenn er möchte.

KATZENANGRIFF : EIN GEGENSPIELER DEINER WAHL ERHÄLT EINE KRATZWUNDE (Pflastertoken).

Die Katze darf im selben Spielzug nicht zweimal denselben Spieler angreifen. Sollten beide Würfel einen Katzenangriff zeigen, müssen aktiver Spieler und Komplize unterschiedliche Gegenspieler angreifen.

Man kann sich auch nicht selbst kratzen, darf aber sehr wohl seinen aktuellen Komplizen angreifen und/oder umgekehrt.

Nochmal zum Verständnis: Wer die Aktion „Katzenangriff“ ausführt bekommt nicht selbst die Kratzwunde. ER WÄHLT wen die Katze angreift.

HEILUNG : HEILE EINE DEINER KRATZWUNDEN (falls du welche hast). Lege ein Pflastertoken zurück in den allgemeinen Vorrat.

KARTEN ZIEHEN UND AUFBEWAHREN :

Karten die man zieht sieht man sich immer zunächst verdeckt an.



IST ES EINE MÄUSEFALLE, DECKE SIE SOFORT AUF und lege sie offen neben den Stapel, von dem du sie soeben gezogen hast.

NIMM EIN PFLASTER (Token) aus dem allgemeinen Vorrat. Aktion „2 Schlüssel“: Auch wenn dich gerade eine Mausefalle erwischt hat, musst du natürlich trotzdem noch die 2te Karte ziehen, es sei denn du bist durch diese Falle aus dem Spiel ausgeschieden.



IST ES EINE 1er ODER 2er KÄSEKARTE, LEGE SIE VERDECKT VOR DIR AB. Am Ende der Runde sind diese Karten entsprechend viele Punkte wert!

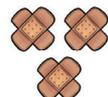


IST ES EIN KLEEBLATT, LEGE ES VERDECKT VOR DIR AB. Ein Kleeblatt **SCHÜTZT DICH VOR EINER ZUKÜNFTIGEN WUNDE** (Mausefalle oder Katzenangriff).

Solltest du also im weiteren Spielverlauf ein Pflaster (Token) nehmen müssen, könntest du falls du möchtest, stattdessen ein Kleeblatt aus deinem Vorrat abwerfen und somit diese Wunde vermeiden.

Ein Kleeblatt heilt aber keine Wunden, die du bereits erlitten hast. Dies geht nur mit der Aktion „Heilen“.

EIN SPIELER SCHEIDET AUS DER LAUFENDEN RUNDE AUS (nicht aus der Partie) : wenn er seine 3te Wunde erhält. Er beendet damit auch die laufende Runde und **VERLIERT ALLE KARTEN DIE ER IN DIESER RUNDE GESAMMELT HAT.**



ENDE EINES SPIELZUGES

Nachdem beide Aktionen ausgeführt wurden, **REICHT DER AKTIVE SPIELER DIE 2 WÜRFEL UND DEN RATTE-AUFSTELLER AN SEINEN LINKEN NACHBARN WEITER**. Dieser wird der neue aktive Spieler und beginnt einen neuen Spielzug.

ENDE EINER SPIELRUNDE

Eine Spielrunde endet, wenn :

EIN SPIELER AUSSCHIEDET (weil er sein 3tes Pflaster-Token erhalten hat).
- oder -

ZWEI TÜR-STAPEL LEER SIND.

Führt in jedem Fall noch alle Aktionen des Zuges aus, bevor ihr die Runde beendet, auch wenn ein Spieler durch die erste Aktion ausgeschieden ist oder damit einen zweiten Türen-Stapel geleert hat.

Es ist möglich, dass in derselben Runde mehrere Spieler ausscheiden (und ihre Karten abgeben müssen), oder mehr als zwei Tür-Stapel leer werden.

ALLE SPIELER DIE NICHT AUSGESCHIEDEN SIND ZEIGEN NUN IHRE GESAMMELTEN KARTEN UND ERHALTEN PUNKTE (Token) in Höhe der abgebildeten Käsestücke.

Beispiel :



PUNKTE-TOKEN BEHÄLT MAN VON RUNDE ZU RUNDE, bis zum Ende der Partie. Sie können nicht gestohlen werden.

Sonderfall: Wenn es am Ende einer Spielrunde gar keine Punkte gibt, weil kein Spieler Karten mit Käse gesammelt hat, erhält jeder Spieler, der nicht aus der Runde ausgeschieden ist, 2 Punkte.

DER AKTIVE SPIELER REICHT DIE 2 WÜRFEL UND DEN RATTE-AUFSTELLER AN SEINEN LINKEN NACHBARN WEITER. Dieser wird der neue aktive Spieler. **BEREITET ERNEUT ALLE RÄUME VOR** (siehe: Vorbereitung einer Spielrunde) und beginnt eine neue Spielrunde.

SPIELLENDE

Das Spiel endet, wenn :

- **MINDESTENS EIN SPIELER 7 (ODER MEHR) PUNKTE HAT, am Ende der ersten oder zweiten Runde.**
 - **SPÄTESTENS WENN DIE 3. RUNDE ZU ENDE IST.**
- DER SPIELER MIT DEN MEISTEN PUNKTEN GEWINNT.**

Bei Gleichstand gewinnt derjenige, am Gleichstand beteiligte Spieler, der in der aktuellen Runde die meisten Karten gesammelt hat. Bei erneutem Gleichstand teilen sich die Gewinner den Sieg oder spielen eine weitere Runde aber mit allen Spielern!

Ende der Basis Regeln

Erweiterte Regeln „Rollenspiel“ – für 2 bis 5 Spieler

SPIELT MIT DEN ROLLEN-KARTEN :

Am Anfang jeder Spielrunde werden die Rollen-Karten verdeckt gemischt und je 1 pro Spieler verteilt, die er sich heimlich anschaut. Rollen-Karten gewähren folgende Sonderfähigkeiten.



MANIPULIERER :

Diese Karte muss am Anfang der Runde aufgedeckt werden. Der Manipulierer schaut sich zwei Tür-Stapel an und darf die Karten pro Stapel nach Belieben neu ordnen, ohne jedoch Karten von einem Tür-Stapel zum anderen zu verschieben. Dann legt er die beiden Tür-Stapel wieder verdeckt auf den Tisch.



AL RATONE :

Einmalig während der Spielrunde, und nachdem der aktive Spieler gewürfelt hat, könnt ihr diese Karte aufdecken und den aktiven Spieler dazu zwingen euch als Komplizen auszuwählen.



HYPNOTISEUR :

Einmalig während der Spielrunde könnt ihr diese Karte aufdecken und einen gegen euch gerichteten Katzenangriff auf einen beliebigen Spieler zurück/umleiten.



VERRÜCKTER :

Jedes Mal wenn ihr eine Mausefalle zieht, deckt ihr diese nicht auf sondern legt sie, ohne ein Pflaster-Token zu nehmen, verdeckt vor euch ab. Aber Achtung! Wenn ein Mitspieler euch eine Mausefalle klaut, nimmt er 1 Pflaster-Token und ihr je 1 pro weitere Mausefalle in eurer Ablage. Alle Mausefallen und diese Rollenkarte kommen dann auf die allgemeine Ablage.



ALCHEMIST :

Jedes nicht genutzte Kleeblatt bringt euch 1 Bonus-Punkt am Ende der Spielrunde.

BONUS : Variante für 2 Spieler

„Die dritte Ratte“

NEHMT DIE SECHS KARTEN „3TE-RATTE“.

Das Spiel funktioniert **wie im Spiel zu dritt**.

Am Anfang jeder Spielrunde mischt ihr die „3te-Ratte“ Karten und legt sie als verdeckten Nachziehstapel an die Stelle der „dritten Ratte“.

DER AKTIVE SPIELER KANN, solange es noch unaufgedeckte „3te-Ratte“ Karten gibt, DIE „DRITTE RATTE“ ALS KOMPLIZEN WÄHLEN. Ansonsten ist automatisch der andere Spieler Komplize.

FALLS DIE „DRITTE RATTE“ KOMPLIZE IST, WIRD DIE OBERSTE KARTEN DES NACHZIEHSTAPELS „3TE-RATTE“ AUFGEDECKT. Diese Karte zeigt an welchen Würfel die „dritte Ratte“ behält und welchen sie an den aktiven Spieler zurückgibt.

Die dritte Ratte behält bevorzugt den Würfel von Position 1. Ist dieser nicht vorhanden, den Würfel von Position 2, sonst Position 3, u.s.w..

Beispiel: Der aktive Spieler würfelt und deckt die rechts abgebildete Karte auf.

Die „dritte Ratte“ erhält (weil Position 2) und der aktive Spieler (weil weiter unten auf Position 4).

Die neben den Würfelsymbolen abgebildete Ratte gibt an ob entweder der aktive Spieler oder sein Gegner die Aktion(en) der „dritten Ratte“ ausführt.

1 oder zwei Schlüssel :

▶ Der aktive Spieler entscheidet, von welchem Stapel die „dritte Ratte“ eine Karte zieht.

◀ Der Gegner entscheidet, von welchem Stapel die „dritte Ratte“ eine Karte zieht.

Katzenangriff :

▶ Der aktive Spieler gibt dem Gegner ein Pflaster-Token

◀ Der Gegner gibt dem aktiven Spieler ein Pflaster-Token

Stehlen :

▶ Der aktive Spieler entscheidet von wem, sich selbst oder dem Gegner, die „dritte Ratte“ stiehlt. Falls der Gewählte keine Karten in seiner Ablage hat stiehlt „die dritte“ Ratte automatisch vom anderen Spieler (falls dieser welche hat).

◀ Der Gegner entscheidet von wem, sich selbst oder dem aktiven Spieler, die „dritte Ratte“ stiehlt. Falls der Gewählte keine Karten in seiner Ablage hat stiehlt „die dritte“ Ratte automatisch vom anderen Spieler (falls dieser welche hat).

ZUSATZREGELN FÜR DIE „DRITTE RATTE“ :

- Die „dritte Ratte“ würfelt nie, sie ist nie der aktive Spieler.
- Alle Karten die die „dritte Ratte“ sammelt bleiben aufgedeckt vor ihr liegen.
- Sollte die „dritte Ratte“ 2 Pflaster-Token haben wird sie, falls auf der aufgedeckten Karte abgebildet, bevorzugt die Aktion Heilung wählen, egal an welcher Stelle dieses Symbol ist.
- Die „dritte Ratte“ benutzt, falls möglich, ein Kleeblatt um ein Pflaster-Token zu verhindern.
- Bevor man von der „dritten Ratte“ stiehlt, mischt der Gegner verdeckt ihren Ablagestapel. Nach dem Stehlen werden die restlichen Karten wieder aufgedeckt hingelegt.
- Die „dritte Ratte“ erhält wie die Spieler Punkte (Token) am Ende einer Spielrunde.

Fragen zu den Spielregeln?

www.ludolux.lu

TIKI
EDITIONS

LUDOLUX
MINI

