

Правила настольной игры «Раттус. Картус» (Rattus: Cartus)

Авторы игры: Осе и Хенрик Берги (Åse & Henrik Berg)

Перевод на русский язык: Александр Петрунин, ООО «Игровед» ©

Игра для 2-5 участников от 10 лет

1347 год. «Чёрная смерть» уничтожает Европу. Чума не щадит никого, даже правителя вашего государства. И теперь вы, наследные принцы, вступаете в борьбу за опустевший трон. Вы путешествуете по стране, созывая сторонников из самых разных средневековых сословий. Каждый новый день вы проводите в новом городе, осматривая различные здания и получая определённые выгоды. Посещая здание, принадлежащее какому-либо сословию, вы находите союзников из этого сословия. Время от времени к вам даже примыкают притаившиеся на улицах незнакомцы. На улицах, по которым туда-сюда снуют крысы. Но ведь пара крыс ещё никого не убила, правда же?

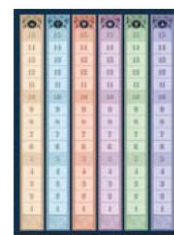
Компоненты игры



84 карты населения: по 14 карт каждого из 6-ти сословий (крестьянство, буржуазия, духовенство, рыцарство, магия, дворянство) с различным числом монахинь (24 карты с 4-мя монахинями, 12 с 3-мя, 12 с 1 и 24 с 0)



51 специальная карта: 12 «мечей», 12 «флейт», 15 «золотых» и 12 карт «пас»



1 счётчик влияния



60 карт зданий: 12 различных зданий по 5 карт каждого (2 разных здания для каждого сословия)



1 карта первого игрока



15 карт джокеров



50 жетонов крыс со значениями «1», «3» и «5»



40 деревянных дисков: по 8 для каждого игрока



20 жетонов победных очков

Подготовка к игре

- ① Положите счётчик влияния на стол.
- ② Каждый игрок выбирает цвет и кладёт по одному диску своего цвета на каждое из шести начальных делений счётчика влияния. Два оставшихся диска игроки держат перед собой.
- ③ Жетон крысы со значением «3» равнозначен 3-м жетонам крыс со значением «1», а жетон «5» эквивалентен 5-ти жетонам «1». Жетон крысы со значением «1» мы будем называть просто «крысой». Каждый игрок получает 10 крыс (любыми жетонами, какими хочет). По ходу игры участники не должны показывать цифры на своих жетонах крыс другим, однако сами могут смотреть их в любой момент. Все оставшиеся после раздачи игрокам жетоны крыс выкладываются на стол цифрами вверх, это запас. По ходу игры участники в любой

Ход игры

Игра длится 8 (с 4-5 участниками), 9 (с 3 участниками) или 10 (с 2 участниками) раундов. Каждый раунд состоит из 5-ти фаз.

1. Появление новых карт зданий.
2. Получение привилегий.
3. Посещение зданий и выкладывание карт населения.
4. Действия зданий.
5. Конец раунда.

Фаза 1. Появление новых карт зданий

Откройте из колоды зданий новые карты. В игре с 4-5 участниками открывайте и выкладывайте в ряд 3 карты. В игре с 2-3 участниками открывайте только 2 карты. Если на всех выложенных картах одно и то же здание, замените последнюю открытую карту верхней картой колоды замен (заменённую карту положите под низ колоды замен). Если и на новой карте такое же здание, повторите процедуру замены.

Фаза 2. Получение привилегий

Каждый игрок выбирает одну из открытых карт зданий и выполняет действие, указанное в верхнем левом углу карты. На каждой карте можно встретить один или несколько символов привилегий.



Возьмите указанное перед этим символом число карт.



Сбросьте 1 крысу.



Посмотрите одну карту ряда монахинь.

Примечание. По умолчанию игроки выполняют фазу 2 по очереди, начиная с первого игрока. По общей договорённости они могут выполнять её одновременно.

Пример. Игра вчетвером. В фазу 1 из колоды зданий открываются 3 карты. В фазе 2 каждый из игроков может выбрать: получить 2 карты и посмотреть карту ряда монахинь («Шатёр гадалки»), получить 4 карты («Монастырь») или сбросить 2 крысы («Монастырь»).



Фаза 3. Посещение зданий и выкладывание карт населения

Начиная с первого игрока и по направлению часовой стрелки, каждый участник посещает одно из открытых зданий, размещая диск своего цвета в первую свободную область карты. Размещая диск, игрок объявляет, сколько карт он будет использовать в этом здании (число это может быть и нулём) и выкладывает перед собой в закрытую названное число карт.

Примечание. Игрок может посетить здание, даже если кто-то уже посетил его раньше.

Примечание. Выбор здания в фазе 3 никак не связан с выбором здания в фазе 2.

Пример. В текущем раунде участники ходят в следующем порядке: Красный игрок, Жёлтый игрок, Зелёный игрок, Синий игрок. Красный игрок решает посетить «Монастырь». Он кладёт диск на область «1» карты «Монастыря» и выкладывает перед собой 4 карты в закрытую. После этого Жёлтый игрок кладёт диск на область «1» «Шатра гадалки» и выкладывает перед собой 3 карты в закрытую. Затем Зелёный игрок кладёт диск на область «1» второго «Монастыря», но

решает не выкладывать карты. Наконец, Синий игрок кладёт диск на область «2» второго «Монастыря» и выкладывает перед собой 1 карту в закрытую.



Фаза 4. Действия зданий

Начиная с первого здания в ряду, игроки переворачивают выложенные карты, а затем выполняют действия зданий.

❶ Игроки переворачивают карты

Переходя к очередному зданию, игроки, чьи диски лежат в этом здании, переворачивают выложенные ими карты и получают то, что им причитается – в том порядке, в котором они посетили здание (то есть сначала игрок, чей диск лежит в области «1», затем игрок с диском в области «2» и т.д.).

- За каждую карту населения (неважно, какого сословия) и карту джокера, игрок получает одно очко влияния у сословия, которому принадлежит здание (полученное влияние игрок отмечает своим диском на соответствующей шкале счётчика влияния).
- За каждую выложенную карту населения, сословие которой не совпадает с сословием здания, игрок берёт 1 крысу из запаса (и кладёт перед собой цифрой вниз).
- Выложенные специальные карты «меч» и «флейта» приносят карты и крыс (см. описание специальных карт на стр. 6-7).

Примечание. Если деление счётчика влияния, на которое игрок должен переместить свой диск, уже занято дисками других игроков, он кладёт свой диск поверх остальных.

❷ Игроки выполняют действия

Игроки, посетившие здание, могут выполнить связанные с этим зданием действия. Обычно у каждого здания есть два схожих действия.

- **Эксклюзивное действие** (верхнее) доступно тому игроку, кто выложил в это здание наибольшее количество карт населения (неважно, какого сословия) и карт джокеров. В случае ничьи право на эксклюзивное действие принадлежит тому, кто посетил здание раньше.
- **Обычное действие** (нижнее) доступно любому другому игроку в здании.

Примечание. Даже если игрок не выложил в здание карты, он всё равно может выполнить обычное действие. Более того, если он единственный, кто посетил здание, ему доступно эксклюзивное действие. Та же ситуация возникает, если никто из игроков не выложил карты населения и джокеров, но данный игрок был первым, кто посетил здание.

Примечание. Иногда порядок, в котором игроки выполняют действия, оказывается важен. В таких случаях первым выполняется эксклюзивное действие, а затем обычные действия в том порядке, в котором игроки посещали здание.

Важное замечание. В игре на двоих, даже если оба игрока посетили разные здания, эксклюзивное действие может выполнить только один из них – тот, кто выложил больше карт населения и джокеров (неважно, в каком здании). В случае ничьи эксклюзивное действие (того здания, в котором он находится) выполняет первый игрок.

Последний раунд. В последнем раунде игры действия зданий не выполняются. Но зато игроки, которые должны были выполнить эксклюзивные действия, получают по 1 дополнительному очку влияния на сословие, которому принадлежит здание.

Примечание. В последнем раунде заканчивается колода зданий, поэтому вы его ни за что не пропустите.

Пример.



Первое здание – «Шатёр гадалки». Его посетил один только Жёлтый игрок. Он переворачивает выложенные им 3 карты, и среди них оказываются 2 «Ведьмы» и 1 «Монах». Поскольку «Монах» не соответствует сословию здания, Жёлтый игрок получает 1 крысу.



3 карты населения приносят ему 3 очка влияния на сословие магии (и он начисляет их на счётчике).



Жёлтый игрок выполняет эксклюзивное действие здания – смотрит 2 карты ряда монахинь.



Следующее здание – первый «Монастырь». Его посетил один лишь Красный игрок. Он переворачивает 4 выложенные им карты, среди них оказываются 1 «Монах», 1 «Король» и 2 «Ведьмы».



Красный игрок получает 3 крысы и 4 очка влияния на духовенство.

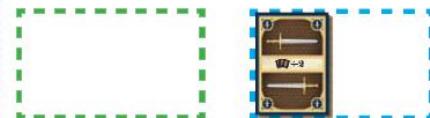


В качестве эксклюзивного действия он сбрасывает 2 крысы.

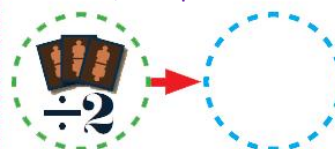


Последнее здание – ещё один «Монастырь». Его посетили Синий и Зелёный игроки. Синий игрок переворачивает выложенную карту.

Зелёный игрок карты не выкладывал, он не получает ни очки влияния, ни крыс.



Карта Синего игрока – «меч» (специальная карта), поэтому он тоже не получает ни очки влияния, ни крыс.



Но зато получает половину карт Зелёного игрока (эффект «меча»).



Игроки выложили одинаковое число карт населения и джокеров (ноль), они оба претендуют на выполнение эксклюзивного действия, но Зелёный игрок посетил здание первым, и эксклюзивное действие (сброс 2-х крыс) выполнять ему. Синему игроку остаётся обычное действие (сброс крысы).

❷ Игроки сбрасывают карты

Все выложенные карты сбрасываются: карты населения – в сброс, джокеры и специальные карты – в соответствующие стопки. Игроки берут в руки карты, полученные благодаря эффектам специальных карт и действиям зданий.

Фаза 5. Конец раунда

Выполнив действия зданий, игроки забирают свои диски с карт и сбрасывают открытые карты зданий. Первый игрок текущего раунда передаёт карту первого игрока соседу слева, в следующем раунде тот станет новым первым игроком.

Конец игры

Игра заканчивается после последнего раунда. Игроки подсчитывают, сколько победных очков (далее – ПО) набрал каждый из них.

- Игрок, оказавший наиболее сильное влияние на какое-либо сословие, получает 10 ПО. Игрок, набравший второе по величине количество очков влияния на это же сословие, получает 5 ПО. Наконец, игрок, набравший третье по величине количество очков влияния на данное сословие получает 2 ПО. Игрок, не получивший ни одного очка влияния у какого-либо сословия, не может получить ПО от этого сословия.

Примечание. В случае ничьи большее число ПО получает тот, чей диск лежит ниже.

Примечание. В игре на двоих игроки могут получить лишь 10 ПО и 5 ПО.

Пример. На одно из сословий повлиял только один игрок. Он получает 10 ПО. А 5 ПО и 2 ПО не получает никто.

- Игрок с наибольшим количеством карт населения и джокеров в руке получает 2 ПО. В случае ничьи несколько игроков с максимальным количеством карт населения и джокеров получают по 1 ПО.
- Игрок с наибольшим количеством специальных карт «меч» в руке получает 2 ПО. В случае ничьи несколько игроков получают по 1 ПО. То же касается специальных карт «флейта» и «пас».
- Игрок с наибольшим количеством специальных карт «золотой» в руке получает 6 ПО. Игрок со вторым по величине количеством «золотых» получает 3 ПО. В случае равенства максимального числа «золотых» у нескольких игроков, эти игроки делят между собой 9 ПО (с округлением в меньшую сторону). В случае равенства второго по величине числа «золотых» у нескольких игроков, эти игроки делят между собой 3 ПО (с округлением в меньшую сторону).

Примечание. В игре на двоих игрок со вторым по величине количеством «золотых» не получает победных очков.

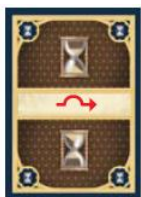
- Жетоны победных очков приносят столько, сколько на них указано.

Подсчитав очки, определите, все ли игроки пережили чуму. Игроки переворачивают свои жетоны крыс и подсчитывают цифры на них. Переверните ряд монахинь. Любой игрок, число крыс которого превышает суммарное число монахинь на открытых картах, погибает от чумы и проигрывает игру – даже если набрал больше всех победных очков!

Выживший игрок с наибольшим числом победных очков примеряет корону и побеждает в игре! В случае ничьи несколько выживших игроков с одинаковым наибольшим результатом сравнивают число крыс – побеждает тот, у кого их меньше. Если ничья сохраняется, в игре несколько победителей.

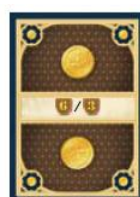
Примечание. Если все игроки погибли от чумы, в игре нет победителя. Однако если вы хотите, чтобы победитель непременно был, можете объявить им того, у кого меньше крыс.

Описание специальных карт



Пас

Выложите «пас» в начале своего хода в фазе 3 (Посещение зданий и выкладывание карт населения), чтобы пропустить ход и передать его игроку слева. После того, как все игроки посетят здания (или тоже сыграют «пас»), ход снова вернется к вам, и вы сможете либо выбрать здание, либо сыграть ещё один «пас».



Золотой

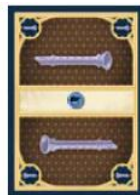
В конце игры игрок с наибольшим числом «золотых» получает 6 ПО, игрок со вторым по величине количеством «золотых» получает 3 ПО.

Примечание. Хотя «золотые» и не используются в течение игры, они по-прежнему считаются «картами в руке», а значит, могут быть сброшены в «Больнице» и украдены противниками с «мечами».

**Меч**

Как и карты населения, «мечи» выкладываются в фазе 3, чтобы в фазе 4 (Действия в зданиях) игрок с наименьшим числом «мечей» отдал половину карт по своему выбору из руки (с округлением в меньшую сторону) игроку с наибольшим числом «мечей». Если несколько игроков выкладывают наибольшее число «мечей», карты получает тот, кто посетил здание раньше. Если у нескольких игроков наименьшее число «мечей», игрока, отдающего карты, выбирает игрок с наибольшим количеством «мечей».

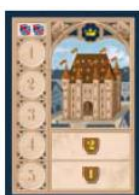
Примечание. Если все игроки выложили одинаковое число «мечей», ничего не происходит.

**Флейта**

Как и карты населения, «флейты» выкладываются в фазе 3, чтобы в фазе 4 игрок с наименьшим числом «флейт» получил 1 крысу от игрока с наибольшим числом «флейт». Если несколько игроков выкладывают наибольшее число «флейт», крысу отдаёт тот из них, кто посетил здание раньше. Если у нескольких игроков наименьшее число «флейт», игрока, получающего крысу, выбирает игрок с наибольшим количеством «флейт».

Примечание. Если все игроки выложили одинаковое число «флейт», ничего не происходит.

Описание карт зданий

**Дворец (дворянство)**

Эксклюзивное действие

Возьмите жетон победных очков со значением «2».

Обычное действие

Возьмите жетон победных очков со значением «1».

**Монастырь (духовенство)**

Эксклюзивное действие

Сбросьте 2 крысы.

Обычное действие

Сбросьте 1 крысу.

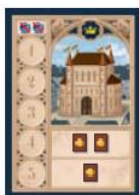
**Рынок (буржуазия)**

Эксклюзивное действие

Возьмите 2 карты джокеров из запаса.

Обычное действие

Возьмите 1 карту джокера из запаса.

**Казна (дворянство)**

Эксклюзивное действие

Возьмите 2 специальные карты «золотой».

Обычное действие

Возьмите 1 специальную карту «золотой».

**Больница (духовенство)**

Эксклюзивное действие

Сбросьте 1 крысу.

Можете сбросить до 3-х карт, чтобы сбросить такое же число крыс.

Обычное действие

Сбросьте до 2-х карт, чтобы сбросить такое же число крыс.

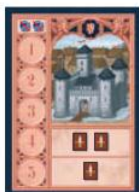
**Контора (буржуазия)**

Эксклюзивное действие

Возьмите 2 специальные карты «пас».

Обычное действие

Возьмите 1 специальную карту «пас».

**Замок (рыцарство)**

Эксклюзивное действие

Возьмите 2 специальные карты «меч».

Обычное действие

Возьмите 1 специальную карту «меч».

**Ферма (крестьянство)**

Эксклюзивное действие

Возьмите 4 карты из колоды населения.

Обычное действие

Возьмите 2 карты из колоды населения.

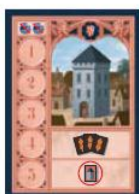
**Хижина Крысолова (магия)**

Эксклюзивное действие

Возьмите 2 специальные карты «флейта».

Обычное действие

Возьмите 1 специальную карту «флейта».

**Сторожевая вышка (рыцарство)**

Эксклюзивное действие

Каждый не посетивший это здание игрок отдаёт вам 3 карты по своему выбору из руки, если на руках у него не меньше карт, чем у вас.

Примечание. Если у игрока меньше 3-х карт, он отдаёт столько, сколько есть.

Обычное действие

Его нет. Но вы защищены от эффекта эксклюзивного действия этого здания.

Примечание. Советуем не использовать эту карту при игре вдвоём.

**Пивоварня (рыцарство)**

Эксклюзивное действие

Возьмите столько карт из колоды населения, сколько очков влияния получили в этом раунде.

Обычное действие

Возьмите по карте из колоды населения за каждые 2 очка влияния, полученные вами в этом раунде.

**Шатёр гадалки (магия)**

Эксклюзивное действие

Посмотрите 2 карты ряда монахинь.

Обычное действие

Посмотрите 1 карту ряда монахинь.

Важное замечание.

Порядок карт в ряду монахинь не меняется всю игру.