

Åse & Henrik Berg

# Rattus artus

Artwork: Alexandre Roche



Mobilis

**1348** A Fekete Halál pusztít Európában, és az országoknak még mindig nincs királya, mióta az utolsót elvitte a pestis. A nemeseknek elégük lett abból, hogy ti hercegek nem tudtok megegyezni az ország örökösében. Ezért a nemesek elkezdték megzavarni a megbeszéléseket. A különböző épületekben tett látogatásaid során,

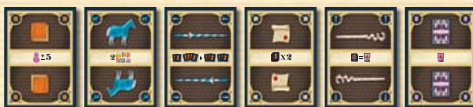


találkozhatsz nemesekkel, akiknek saját politikai elképzeléseik vannak. Néhány esetben várnak, és segítenek a küldetésedben, míg más esetben megpróbálják olyan nehézé tenni az életed, amennyire csak lehetséges. Képes leszel a nemeseket a magad oldalára állítani a többi herceg elleni harcban, és így végre új, méltó királyt választanak?

## Játékelemek



**90 épületkártya**, 5 db mind a 18 különböző épületből (3 különböző épület osztályonként)



**78 speciális kártya**, 15 db könyv, 12 db ló, 12 db dárda, 12 db kiváltság, 12 db varázslóbot és 15 db diploma.



**14 patkányjelző**,  
1-es értékű



**12 Nemesjelző**

## Játék áttekintés

Ez a kiegészítő két modult tartalmaz, amik az alapjátékkal kombinálhatóak. Szabadon dönthettek, hogy csak az egyik vagy mindkettő modult használjátok a játékban.


### 1. modul: Új épületkártyák



Ez a modul 18 új épületet tartalmaz. Játshattok csak ennek a modulnak az épületeivel vagy kombinálhatjátok az alapjáték és e modul épületeit egymással.

Minden játékban csak 30 épületet használhattok, 5-5 darabot mind a 6 osztályból. Lásd az alapjáték szabályát, ahol a játékban résztvevő épületeket határozza meg.

## 2. modul: A nemesek

 Ez a modul 12 nemesjelzőt tartalmaz, amik speciális hatásokat és/vagy akciókat adnak annak a játékosnak, aki olyan épületbe lép be, amin van nemesjelző.

Az alapjáték szabályai (beleértve a másik modulét is) ugyanazok maradnak, a következő kiegészítésekkel:

## Előkészületek

Keverjétek meg a nemesjelzőket, és tegyétek képpel lefelé az asztalra talonként.

## Játékmenet

### B Ellátmány

**Tegyetek nemesjelzőt egy épületkártyára.** Miután mindegyik játékos végrehajtotta az ellátmányakcióját a B fázisban, akkor az a játékos, aki az előző fordulóban nemesjelzőt kapott, az tegye ezt a jelzőt képpel felfelé valamelyik elérhető épületre. Ez a nemes befolyásolja az adott épületet: minden játékos, aki belép ide (azt is beleértve, aki letette a nemesjelzőt) kap majd valamilyen előnyt vagy hátrányt a nemesről.

### C Belépés egy épületbe és lakosságkártyák kijátszása

**Annak a meghatározása, hogy kikap egy nemes.** Miután minden játékos belépett egy épületbe, és kijátszott kártyákat a C fázisban, az a játékos, aki a legtöbb kártyát játszotta ki (leszámítva a kijátszott «Passz» speciális kártyákat, de hozzávéve a többi speciális kártyát) elvesz egy nemesjelzőt a talonból. Ha két vagy több játékos közt holtverseny lenne, akkor közülük az kapja a nemesjelzőt, aki előbb játszotta ki a lapjait. A játékos képpel lefelé maga elé teszi a jelzőt. Megnézheti, hogy mit húzott.

**A nemesek hatása.** A következő táblázat felsorolja a nemeseket, és bemutatja a hatásukat. Ha egy hatás megengedi vagy kötelezővé teszi, hogy a játékos akciót hajtson végre (pl. kártyahúzás, patkány elvétel), akkor ezt az akciót rögtön végre kell hajtani, még az épületek kiértékelése előtt (D fázis).

|   |   |   |
|---|---|---|
|  Húzz két kártyát a lakosságkártyapakliból |  Vegyél el egy győzelmpont-jelzőt a talonból.  |  Vegyél el egy patkányt a talonból.  |
|  Dobj el egy patkányt                      |  Kapsz egy plusz befolyáspontot az épület osztályában.   |  Hagyd figyelmen kívül ennek az épületnek az akcióját: azok a játékosok, akik ebbe az épületbe léptek be, nem hajthatják végre sem a prémium, sem a standard akciót. |
|  Nézz meg egy kártyát az apácasorról     |  Maximum 2 nem egyező lakosságkártyáért nem kapsz patkányt, amit ebben az épületben játszottál ki. |  A játékosok csak akkor léphetnek be ebbe az épületbe, ha legalább 4 kártyát kijátszanak.   |
|  Nézz meg két kártyát az apácasorról      |  Dobj el két kártyát a kezedből.   |  A játékosok csak akkor léphetnek be ebbe az épületbe, ha 3 kártyánál többet nem játszanak ki.   |

### E A forduló vége

E forduló B fázisában letett nemesjelző kikerül a játékból.

## Az épületkártyák áttekintése



**Vártorony** (Főnemesség)  
**Prémium akció:** Dobj el legfeljebb három kártyát a kezedből, és egy győzelmi pontot kapsz a talonból minden eldobott kártyáért. Valamint kapsz egy győzelmi pontot a talonból, a dobott kártyák számától függetlenül.  
**Standard akció:** Dobj el legfeljebb két kártyát a kezedből, és egy győzelmi pontot kapsz talonból minden eldobott kártyáért.



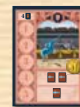
**Emlékmű** (Főnemesség)  
**Prémium akció:** Csökkentsd a befolyáspontjaid számát valamelyik osztályon maximum 3 ponttal, és vegyél el annyi győzelmi pontot a talonból, amennyivel csökkentettél.  
 Valamint kapsz egy győzelmi pontot a talonból, a pontcsökkentéstől függetlenül.  
**Standard akció:** Csökkentsd a befolyáspontjaid számát valamelyik osztályon maximum 2 ponttal, és vegyél el annyi győzelmi pontot a talonból, amennyivel csökkentettél.



**Nagykövetség** (Főnemesség)  
**Prémium akció:** Vegyél el két «Diplomata» speciális kártyát.  
**Standard akció:** Vegyél el egy «Diplomata» speciális kártyát.



**Fal** (Lovagság)  
**Prémium akció:** Adj minden olyan játékosnak egy patkányt, akinek legalább annyi kártya van a kezében, mint neked.  
 Kivétel: Az a játékos, aki ebben a fordulóban belépett a Fal épületbe, az védve van, és nem kap patkányt, mindegy mennyi lap van a kezében.  
**Standard akció:** Nincs akció. Védelmet ad ebben a fordulóban a Fal prémium akciójával szemben.



**Harcjáték mező** (Lovagság)  
**Prémium akció:** Vegyél el két «Dárda» speciális kártyát.  
**Standard akció:** Vegyél el egy «Dárda» speciális kártyát.



**Istálló** (Lovagság)  
**Prémium akció:** Vegyél el két «Ló» speciális kártyát.  
**Standard akció:** Vegyél el egy «Ló» speciális kártyát.



**Katedrális** (Papság)  
**Prémium akció:** Az ebben a fordulóban szerzett minden 2 befolyáspont után dobj el patkányt.  
**Standard akció:** Az ebben a fordulóban szerzett minden 3 befolyáspont után dobj el patkányt.



**Egyházi iskola** (Papság)  
**Prémium akció:** Vegyél el két «Könyv» speciális kártyát.  
**Standard akció:** Vegyél el egy «Könyv» speciális kártyát.



**Kápolna** (Papság)  
**Prémium akció:** Maximum 3 nem egyező lakosságkártyáért nem kapsz patkányt, amit ebben az épületben játszottál ki.  
**Standard akció:** Nincs akció.



**Kert** (Parasztság)  
**Prémium akció:** Fedj fel egyesével kártyákat a lakosságkártya-pakliból amíg vagy (a), úgy döntesz, hogy megállsz, vagy (b), a felfedett kártyákon látható apácák száma eléri vagy túl haladja a kilencet. (a) esetben a felfordított kártyákat vedd a kezébe. (b) esetben dobj az összes felfordított lapot.  
**Standard akció:** Ugyanaz, mint a prémium akció, csak ekkor a kártyák akkor kerülnek dobásra, ha az apácák száma a hatot éri el vagy haladja meg.

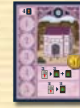


**Fogadó** (Parasztság)  
**Prémium akció:** Annyi lapot húzz a lakosságkártya-pakliból, hogy nyolc lap legyen a kezében.  
**Standard akció:** Annyi lapot húzz a lakosságkártya-pakliból, hogy öt lap legyen a kezében.

**Megjegyzés:** A kézben lévő kártyákba beleszámítanak a speciális kártyák is. Nem dobhatsz el pár lapot, ha több, mint 8 (vagy 5) lap van a kezében.



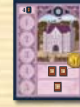
**Malom** (Parasztság)  
**Prémium akció:** Nevez meg két különböző osztályt, és kövesd az alábbi utasításokat.  
**Standard akció:** Nevez meg egy olyan osztályt, amit még nem neveztek meg itt, és kövesd az alábbi utasításokat. Miután az épületben minden játékos megnevezte az osztályait, fordítsatok fel 10 lapot a lakosságkártyák közül. Minden játékos megkapja az összes olyan lapot, ami megegyezik az általa megnevezett osztállyal.



**Bank** (Polgárság)  
**Prémium akció:** Vegyél el egy dzsökerkártyát. Csökkentsd a befolyáspontjaid valamelyik osztályon legfeljebb három ponttal, és minden pontcsökkentésért vegyél el egy dzsökerkártyát.  
**Standard akció:** csökkentsd a befolyáspontjaid valamelyik osztályon legfeljebb kettő ponttal, és minden pontcsökkentésért vegyél el egy dzsökerkártyát.



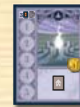
**Kereskedőház** (Polgárság)  
**Prémium akció:** Kapsz két befolyáspontot valamelyik osztályon.  
**Standard akció:** Kapsz egy befolyáspontot valamelyik osztályon.



**Városháza** (Polgárság)  
**Prémium akció:** Vegyél el két «Kiváltság» speciális kártyát.  
**Standard akció:** Vegyél el egy «Kiváltság» speciális kártyát.



**Varázslókastély** (Varázlók)  
**Prémium akció:** Vegyél el két «Varázslóbot» speciális kártyát.  
**Standard akció:** Vegyél el egy «Varázslóbot» speciális kártyát.



**Köör** (Varázlók)  
 Amikor ezt az épületet értékeltek, húzz egy épületkártyát a cserepakliból. Ha Köör kártyát húztál, akkor húzzál másikat, amíg egy másféle épületet nem húzol. Ennek a fordulónak a végén a húzott épületkártya visszakerül a cserepakliba (és a paklit újra kell keverni).  
**Prémium akció:** Hajtsd végre a húzott épületkártya prémium akcióját.  
**Standard akció:** Hajtsd végre a húzott épületkártya standard akcióját.

**Megjegyzés:** Ha a húzott kártya másik osztályba tartozik, akkor is az a játékos, aki belépett a Köörbe, a varázsló osztályban kapja a befolyáspontjait.



**Laboratórium** (Varázlók)  
**Prémium akció:** Amikor ezért az épületért megkapod a befolyáspontokat, akkor választhatsz, hogy a pontjaid egy részét vagy az egészét egy másik osztályban kapd meg. Valamint kapsz egy plusz befolyáspontot (a varázslók osztályban vagy abban a másik osztályban amiben pontot kaptál).  
**Standard akció:** Amikor ezért az épületért megkapod a befolyáspontokat, akkor választhatsz, hogy a pontjaid egy részét vagy az egészét egy másik osztályban kapd meg.

# II speciális kártyák áttekintése



## «Könyv»

A «Könyv» speciális kártyát nem lehet kijátszani. A játék végén, miután az «Apácasor» lapjai felfedésre kerültek, az a játékos, akinek a legtöbb «Könyv» speciális kártyája van, az Apácák számát legfeljebb 5 ponttal növelheti vagy csökkentheti. Ha több játékos holtversenyben állna a legtöbb «Könyv» kártyában, akkor az Apácák száma ugyanannyi marad.

**Megjegyzés:** Bár a «Könyv» kártyát nem lehet kijátszani, de ettől még a kézben kell tartani, mint a többi lapot, el lehet dobni a Kórháznál, vagy másik játékos ellophatja a «Kard» kártyával, stb.



## «Kiváltság»

A «Kiváltság» speciális kártyát lakosságkártyaként ki lehet játszani egy épületen. Az épület értékelésekor, egy kijátszott «Kiváltság» kártya megduplázza a befolyásod, amikor az épület prémium akcióját megnyerő játékos határozzátok meg. Ha két «Kiváltság» kártyát játszottál ki, akkor a befolyásod háromszorozódik, stb. Ez nincs hatással a befolyássávon kapott pontjaidra, a «Kiváltság» kártya hatása csak az adott épület prémium akciójáért zajló küzdelmet befolyásolja.



## «Ló»

A «Ló» speciális kártyát lakosságkártyaként ki lehet játszani egy épületen. Az épület értékelésekor, aki a legtöbb «Ló» speciális kártyát játszottta ki, megnevez két különböző osztályt (pl., Parasztág és Polgárság). Az a játékos, aki a legkevesebb «Ló» kártyát tette hozzá a lakosságkártyáihoz, a kezéből neki adja az ehhez az osztályhoz tartozó lapokat.

Ha több játékosnak van holtversenyben legtöbb «Ló» kártyája, akkor közülük az a győztes, aki előbb lépett be az épületbe. Ha több játékosnak van holtversenyben legkevesebb «Ló» kártyája, akkor aki a legtöbbet játszottta ki, az dönti el, hogy kitől lop kártyákat. Ha minden játékos ugyanannyi «Ló» speciális kártyát játszott ki, akkor nem történik semmi.



## «Diplomata»

A «Diplomata» speciális kártyát nem lehet kijátszani. A játék végén, a győzelmi pontok számolása előtt, minden játékos felmutatja a «Diplomata» kártyáit, és kap egy befolyáspontot. a kártya mutatta osztályban.

Ritka esetben, az így szerzett pontok hatással lehetnek a végső értékelésre, ezért a «Diplomata» kártyáért járó pontokat körsorrendben kell kiosztani, azzal a játékosal kezdve, aki az utolsó fordulóban a kezdőjátékos volt..



## «Dárda»

A «Dárda» speciális kártyát lakosságkártyaként ki lehet játszani egy épületen. Az épület értékelésekor, aki a legkevesebb «Dárda» kártyát és aki a legtöbb «Dárda» kártyát játszottta ki ezen az épületen, az meg kell mutassa a kezében lévő lapokat. Ezután azzal a játékosal kezdve, aki a legtöbb «Dárda» kártyát játszottta ki, ők egyesével, felváltva elvesznek egy kártyát, míg az összes szét nem osztották. Ha több játékosnak holtversenyben legtöbb «Dárda» speciális kártyája lenne, akkor közülük az a győztes, aki előbb lépett be az épületbe. Ha több játékosnak van holtversenyben legkevesebb «Dárda» kártyája, akkor aki a legtöbbet játszottta ki, az dönti el, hogy közülük kivel osztják szét a kártyákat. Ha minden játékos ugyanannyi «Dárda» speciális kártyát játszott ki, akkor nem történik semmi.



## «Varázslóbot»

A «Varázslóbot» speciális kártyát lakosságkártyaként ki lehet játszani egy épületen. Minden kijátszott «Varázslóbot» speciális kártyáért, válasz egy másik játékos ugyanebből az épületből. Minden olyan nem egyező kártyáért, amit ez a játékos kijátszott ebben az épületben, egy befolyáspontot kapsz az épület osztályában. Ha kettő vagy több «Varázslóbot» speciális kártyát játszottál ki, akkor minden kártyáért másik játékost kell választanod. Ha olyan épületben játszottál ki «Varázslóbot» kártyát, ahova senki más nem lépett be, akkor a kártyának semmilyen hatása nincs.

Játéktervező: Åse & Henrik Berg  
Illusztráció és grafika: alexandre-roche.com  
Szabályfüzet fejlesztő: Jeroen Hollander  
Projektmenedzser: Jonny de Vries  
Magyar fordítás: Dunda



[www.whitegoblingames.com](http://www.whitegoblingames.com)