

Правила настольной игры «Раттус: Африканус» (Rattus: Africanus)

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

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

Второе дополнение для игры «Раттус»

1348 год. Европа и Северная Африка. «Чёрная смерть» распространяется всё дальше, перекинувшись на земли Северной Африки. К счастью для игроков, в этих регионах можно встретить крайне полезных людей. Арабский Астроном поможет спастись от чумы, Караванщик и Исследователь обеспечат рост населения на игровом поле, а установление прочных дипломатических отношений с могущественным Султаном принесёт богатство и славу к концу игры.

Это дополнение откроет для вас новые замечательные возможности игры «Раттус» и позволит присоединиться к битве против чумы пятому и шестому игрокам.

Компоненты игры



1 игровое поле, изображающее Северную Африку, разделённое на 5 регионов



51 карта региона, на каждой карте указано название региона и два разных символа сословий (или вопросительный знак)



4 карты сословий (все персонажи относятся к одному новому сословию мусульман)



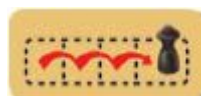
40 маленьких деревянных кубиков (по 20 для каждого нового игрока)



1 фишка каравана



15 маркеров дипломатов



10 жетонов «Три шага»



65 маркеров крыс

Мусульмане

В этом дополнении вы найдёте 4 новых персонажей, которые принадлежат к одному сословию мусульман (символ «☪»). После того как вы добавите их к картам базовой игры, у вас будет 10 разных карт, но не все эти карты будут использоваться в игре. В игре с 2-4 участниками оставьте только 6 карт сословий, в игре с 5-6 участниками – 8 карт.

Перед началом игры выберите карты сословий:

- перемешайте все карты и случайным образом оставьте столько, сколько нужно;
- или отберите те карты, какие хотите (по договорённости со всеми игроками).

Если у вас есть и другие дополнения к «Раттусу», вы, само собой, можете взять карты сословий и оттуда тоже. Если вы играете с двумя или более персонажами одного сословия,

каждый символ на маркере крысы будет «убивать» 1 кубик за каждого персонажа этого сословия в руке игрока.

Пример. У одного из игроков на руках карта Исследователя, у другого – Султан. Если в регионе произойдёт вспышка чумы, каждый из них потеряет по кубику за каждый открывшийся на маркере крысы символ мусульманского сословия. Если бы обе эти карты были на руках у одного игрока, он терял бы сразу 2 кубика за каждый символ мусульман на маркере крысы.

Подготовка к игре

Для игры с этим дополнением вам понадобятся все компоненты базовой игры за исключением маркеров крыс – они полностью заменяются соответствующими маркерами этого дополнения (крыс этого дополнения можно отличить по синему фону).



① Положите игровое поле «Раттуса» посередине стола, ниже поместите поле из этого дополнения. Карты сословий выкладываются рядом с игровыми полями.

Примечание. В игре с менее чем 6 участниками некоторые регионы окажутся недоступны.

- В игре с 5 участниками не используются самые тёмные регионы Европы (Россия и Тартария).
- В игре с 2-4 участниками не используется Северная Африка и некоторые другие регионы (см. правила базовой игры).

② Игроки выбирают цвет и забирают все деревянные кубики выбранного цвета.

③ Перемешайте (лицом вниз) все 17 стартовых маркеров крыс (они помечены голубым ободком). Выложите по маркеру в каждый

регион (лицом вниз).

Примечание. В игре с менее чем 6 участниками некоторые регионы недоступны, следовательно, несколько маркеров останется. Отложите их к обычным маркерам крыс.

④ Обычные маркеры крыс тоже перемешиваются (лицом вниз) и откладываются в запас рядом с полем.

Примечание. В игре с менее чем 6 участниками часть маркеров убирается обратно в коробку (тоже лицом вниз).

• Число игроков:	2	3	4	5
• Число неиспользуемых маркеров крыс:	24	20	16	8

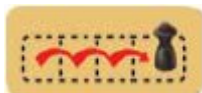
- ⑤ Фишка чумы ставится в любой регион по выбору игроков.
- ⑥ Перемешайте колоду карт регионов, раздайте каждому игроку по 3 карты и положите её рядом с полем в закрытую.
Примечание. В игре с менее чем 6 участниками некоторые регионы недоступны. Перед тем как перемешать карты, уберите соответствующие карты регионов из колоды.
- ⑦ Если вы играете с Султаном, положите маркеры дипломатов рядом с полем.
- ⑧ Если вы играете с персонажами рыцарского сословия, положите на каждого из них жетон «Три шага».
Примечание. В игре с менее чем 5 участниками жетоны «Три шага» не используются.
- ⑨ Игру начинает самый младший участник, он кладёт 2 кубика своего цвета на любой регион. Каждый игрок в порядке очереди (по ходу часовой стрелки) делает то же самое. Затем, начиная с последнего игрока и двигаясь против часовой стрелки, каждый участник выкладывает ещё по 2 кубика в любой регион. После этого первый игрок вновь размещает 2 кубика в любом выбранном им регионе, и все остальные участники по очереди (по часовой стрелке) повторяют это действие. Таким образом, к началу игры у каждого участника будет выложено по 6 кубиков.
Примечание. В игре с менее чем 5 участниками игроки начинают с 4 кубиками на поле (как в базовой игре).
- ⑩ Если вы играете с Караванщиком, последний игрок (тот, кто сидит справа от первого игрока) выкладывает фишку каравана на любой регион по своему выбору.
- ⑪ Первый игрок делает первый ход, остальные участники ходят по часовой стрелке.

Ход игры

Игра проходит по правилам «Раттуса» с некоторыми изменениями и дополнениями.

Уточнённая способность рыцарского сословия

Поскольку в игре с 5-6 участниками игровая зона становится довольно большой, Рыцарь (и любой другой персонаж рыцарского сословия) получает возможность сделать до 3-х шагов фишкой чумы (это на шаг больше, чем в игре с 4 или меньшим числом участников). В качестве напоминания на каждую карту рыцарского сословия кладётся жетон «Три шага».



Карты регионов



Каждый игрок начинает с 3-мя картами регионов в руке. Эти карты можно использовать либо по ходу игры (чтобы пережить чуму), либо в конце игры (чтобы получить дополнительные очки).

Использовать карты, чтобы спастись от чумы

Если сословие персонажа, выбранного игроком, совпадает с сословием на одной из его карт регионов, он может выложить эту карту региона в любой момент разыгрывания действий чумы во время хода любого игрока (даже сразу после того, как кто-то перевернул маркер крысы). Карта региона выкладывается поверх соответствующего персонажа. До конца текущей фазы разыгрывания действий чумы считается, что у игрока нет персонажа указанного сословия. Карта региона сбрасывается после разыгрывания действий всех крыс в регионе.

На некоторых картах регионов вместо символов сословий изображён знак вопроса. Такими картами можно защитить персонажа любого сословия. Обратите внимание, что карты регионов никак не спасут ваши кубики от символов «A1» и «A» (на маркерах крыс).

Пример. У Красного игрока есть карта Крестьянина (крестьянское сословие).

Один из игроков перемещает фишку Чумы в регион с красными кубиками. Он открывает маркер крысы, и на нём оказывается цифра «1» – в регионе происходит вспышка чумы.

На крысе указан символ крестьянского сословия, и, чтобы уберечься от чумы, игрок выкладывает карту региона с символом крестьянского сословия поверх своего Крестьянина. Теперь «крестьянский» символ на крысе (и на всех других открывшихся крысах этого региона) ему не страшен, кубики он не потеряет. Когда все крысы текущего региона будут разыграны, Красный игрок сбросит выложенную карту региона.



Примечание. Когда игрок выкладывает карту региона, на которой указаны два символа сословий, он должен выбрать, какой из двух символов использовать – кого защитит от вспышки чумы.

Примечание. Карта региона защищает конкретного персонажа соответствующего сословия, а не всё это сословие целиком. То есть если у вас несколько персонажей одного сословия (например, Исследователь и Султан), и вы выкладываете карту региона только на одного из них, вы будете терять кубики за каждого другого персонажа этого подвергшегося вспышке чумы сословия. Впрочем, никто не запрещает одновременно выложить сразу несколько подходящих карт регионов.

Примечание. Сброшенные карты регионов откладываются в отдельную стопку сброса. Если по ходу игры колода карт регионов закончится, перемешайте сброшенные карты и сделайте из них новую колоду, положив её на стол, как и в начале игры, в закрытую.

Использовать карты, чтобы получить очки

После того, как игра закончилась, а вспышка чумы разразилась во всех регионах, игроки открывают оставшиеся у них на руках карты регионов. Игрок получает 1 очко, если в регионе, указанном на карте, у него наибольшее количество кубиков (даже если такое же максимальное число кубиков в этом регионе есть и у какого-то другого игрока). В одном регионе игрок может получить лишь 1 дополнительное очко, даже если у него несколько карт, на которых указан один и тот же регион.

Новые персонажи



Примечание. Особые способности своего персонажа может использовать только текущий игрок. В течение хода способность каждого персонажа можно использовать только один раз. И только до наступления фазы С (перемещение фишки чумы).

**Астроном***(мусульманин)*

Игрок может взять 3 карты регионов из колоды, оставить себе 1 и сбросить 2 остальные.

**Исследователь***(мусульманин)*

Игрок может взять и выложить в открытую 3 карты регионов из колоды, выбрать один из указанных на картах регионов и положить в него 1 свой кубик, после чего сбросить все 3 карты.

**Султан** *(мусульманин)*

Игрок может положить 1 маркер дипломата под 1 из своих кубиков на поле. В конце игры участники с наибольшим числом дипломатов заработают дополнительные очки. Кубики с дипломатами считаются обычными кубиками, а значит, они могут «погибнуть» от чумы, их можно переместить с помощью Купца и так далее. Однако в одном регионе у игрока не может быть больше одного дипломата. В одном регионе может быть несколько дипломатов, но все они должны принадлежать разным игрокам. Маркер дипломата остаётся под кубиком до тех пор, пока кубик не «погибнет» или игра не закончится.

Примечание. Если после вспышки чумы игрок вынужден убрать один или несколько кубиков из региона, и в этом регионе у него имеется дипломат, первыми убираются «обычные» кубики. Если игрок убирает кубик с дипломатом, маркер дипломата возвращается в запас. В конце игры, после того как вспышка чумы разразится во всех регионах, участник с наибольшим числом маркеров дипломатов под кубиками своего цвета получит 4 очка. В случае ничьей несколько игроков поровну разделят между собой 6 очков (с округлением в меньшую сторону).

Участник со вторым по величине количеством дипломатов получит 2 очка. При ничьей несколько игроков поделят между собой 2 очка (с округлением в меньшую сторону).

При игре вдвоём за наибольшее число дипломатов даётся 4 очка и 0 очков – за второе по величине количество дипломатов.

**Караванщик** *(мусульманин)*

Игрок может сделать 2 шага фишкой каравана. Игрок может положить 1 дополнительный кубик своего цвета в регион, откуда караван начинает движение, если кубиков игрока в данном регионе больше всех.

Аналогично, игрок может положить 1 дополнительный кубик в регион, через который проходит караван, если кубиков игрока в этом регионе большинство. Если игрок не единственный, у кого в каком-либо из этих регионов оказывается наибольшее число кубиков, все игроки с максимальным числом кубиков кладут в регион по одному дополнительному кубик. В регионе, где караван остановился,

дополнительный кубик может быть выложен лишь на следующем ходу – когда способность Караванщика будет задействована вновь. Караван не может вернуться в тот же регион, откуда он начал движение в текущем ходу.

Примечание. Караван всегда перемещается ровно на 2 шага. И, конечно, игрок вообще может не использовать способность Караванщика.

Примечание. Караван не может перемещаться через стены (из дополнения «Крысолов»).

Конец игры

Как и базовая игра, игра с этим дополнением завершается, если к концу хода какого-нибудь игрока либо заканчивается запас маркеров крыс, либо у игрока заканчивается запас кубиков.

Как обычно в конце игры участники (за исключением того, кто сделал последний ход в игре) получают возможность использовать способности своих персонажей ещё раз; этот последний раунд участники играют против часовой стрелки.

После этого во всех регионах происходит вспышка чумы. Игроки по-прежнему могут использовать карты регионов, чтобы спастись от неё. Карта, выложенная во время разыгрывания действий чумы в каком-либо регионе, защищает персонажей только этого региона. Игрок, сделавший последний ход в игре, выбирает, в каком порядке чума поражает регионы (что может быть важно, если на руках игроков имеются карты регионов, способные противостоять чуме).

В конце концов, игроки подсчитывают «выжившие» кубики, прибавляют очки за карты регионов и маркеры дипломатов и определяют победителя.

