

Rattenscharf (Bijtende ratten)

Queen Games, 2005

SCHACHT Michael

2 spelers vanaf 8 jaar

± 30 minuten

Ratten Scharf

Een tactisch spel van M. Schacht voor 2 personen.

Het gaat erom zo vaak mogelijk dezelfde kruiden van de eigen kleur aan elkaar aan te leggen. Op die manier ontvang je telkens waardevolle punten. Maar iedere speler moet oppassen voor de ratten, want wanneer er te veel van de eigen kleur zichtbaar zijn, is het spel voortijdig afgelopen!

Spelvoorbereiding

- Het **koopwarenstrookje "Start"** (met "S" in het midden) wordt open in het midden van de tafel gelegd. Rond het startstrookje zou genoeg plaats beschikbaar moeten zijn.

Het koopwarenkaartje "Start" is herkenbaar aan de "S".



- De **overige koopwarenstrookjes** worden geschud en verdekt klaargelegd.
- De **puntenschijfjes** worden gesorteerd.



Gele schijfjes zijn 2 punten waard.



Grijze schijfjes zijn 1 punt waard.

- Iedere speler beslist met welke kleur hij zal spelen.



Ieder goederenkaartje is in drie velden onderverdeeld.

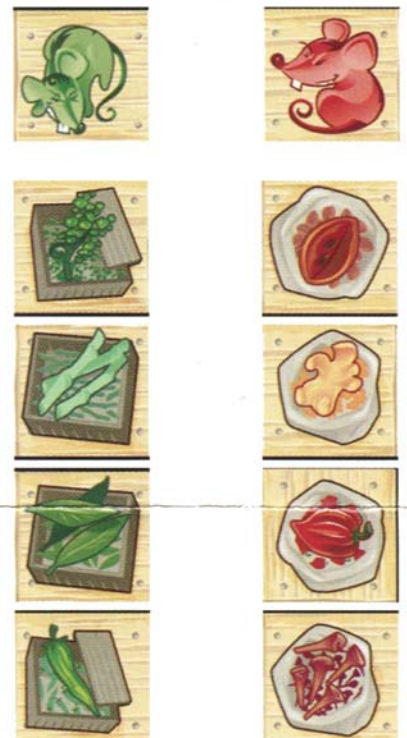


Ieder veld toont:

- één van de acht kruiden,
- een groene, respectievelijk rode rat
- of is leeg.

Voor iedere speler zijn er 4 verschillende kruiden evenals enkele ratten in zijn kleur.

De kruiden en ratten zijn op onregelmatige wijze over de koopwarenkaartjes verdeeld.



Spelverloop

De oudste speler begint, daarna zijn de spelers afwisselend aan de beurt.

Bij de **eerste speelbeurt** van de startspeler ...

legt hij **1 koopwarenstrookje** bloot en legt het aan het strookje "Start" aan (zie legregels).

Bij **iedere volgende speelbeurt** van een speler ...

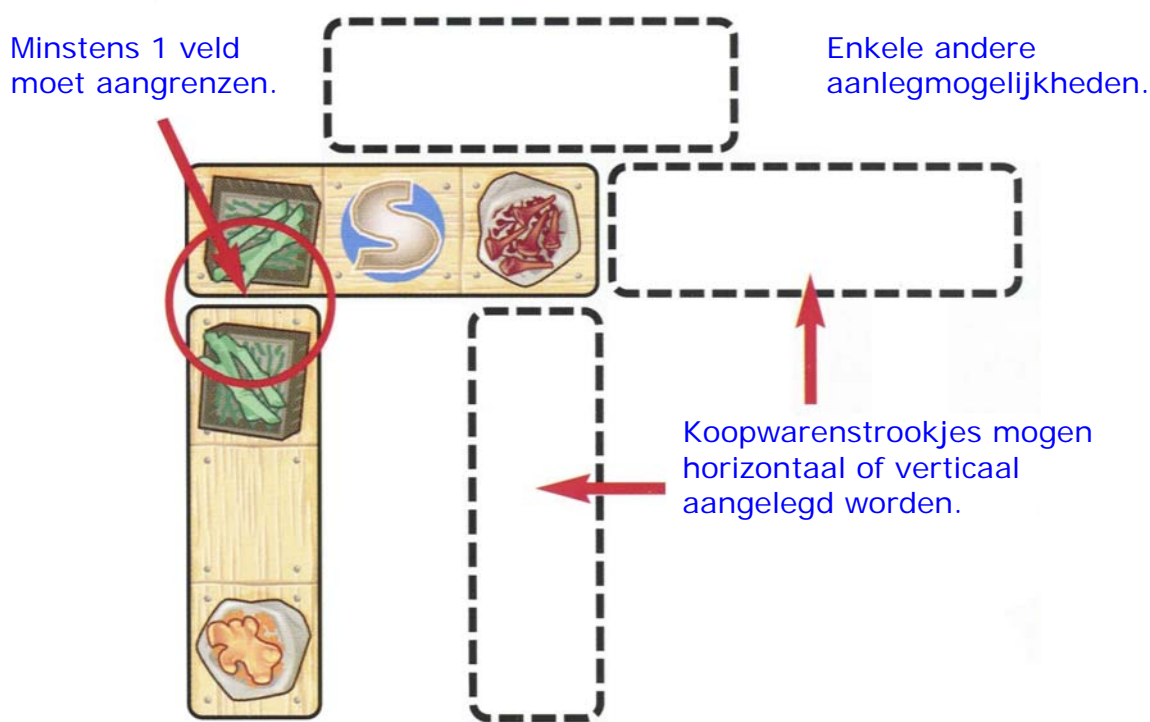
legt deze **2 koopwarenstrookjes** bloot en legt ze in willekeurige volgorde volgens de legregels aan.

Legregels

- Strookjes mogen enkel verticaal of horizontaal gelegd worden.
- Een strookje mag niet zo gelegd worden dat het over de tafelrand zou uitsteken.
- Een goederenstrookje moet zo gelegd worden dat het met minstens één veld, horizontaal of verticaal, aan reeds neergelegde kaartjes grenst.

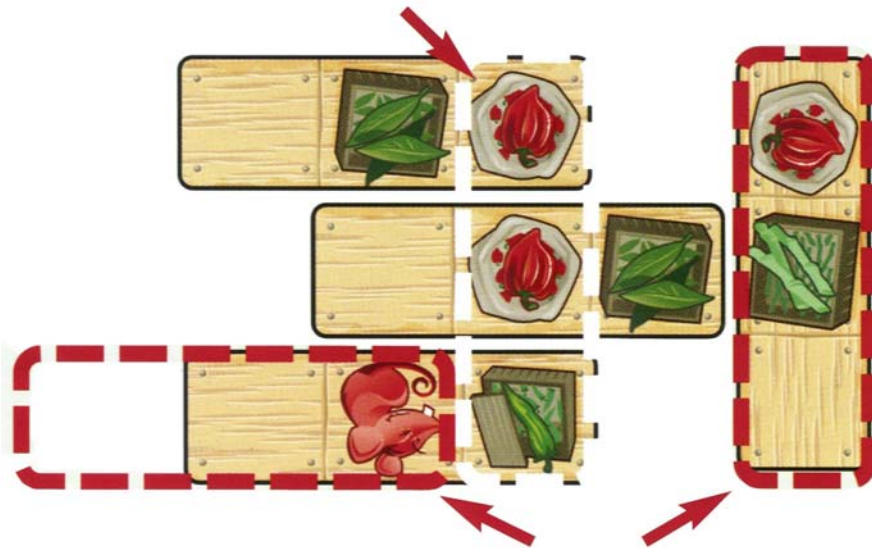
Opmerking

Strookjes die over elkaar liggen gelden automatisch als aangrenzend.



- Koopwarenstrookjes **mogen over elkaar** gelegd worden.
 - Daarbij mogen **geen leemten** ontstaan.
 - Een strookje dat van onder ligt mag **niet in zijn geheel** overbouwd worden. (Strookjes mogen dus niet exact boven op elkaar liggen.)
- **Overbouwde** (niet meer zichtbare) kruiden of ratten tellen niet meer.
- Strookjes mogen nadien **niet** meer om- of afgebouwd worden.

Zo mag men overbouwen.



Zo mag niet gelegd worden.

Waardering

Ieder gelegd strookje wordt **onmiddellijk** gewaardeerd. Wanneer daarbij een groep van dezelfde kruiden, die aan elkaar grenzen, **ontstaat** of **veranderd** wordt, krijgt men daarvoor punten. Daarbij speelt het geen rol op welk niveau de symbolen liggen - hoofdzaak is dat ze van bovenuit zichtbaar zijn.

Voor een groep, bestaande uit **2 dezelfde symbolen** ontvangt de speler van de overeenkomstige kleur **1 punt**.

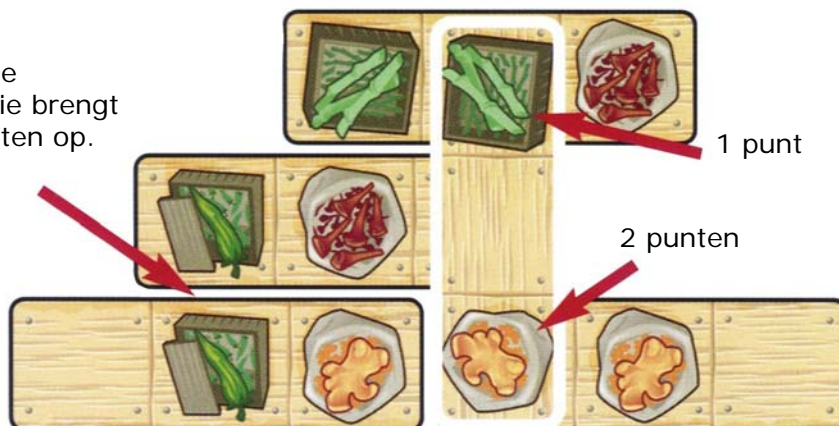
Voor een groep, bestaande uit **3 of meer dezelfde symbolen** ontvangt de speler van de overeenkomstige kleur **2 punten**.

De spelers nemen voor hun punten het overeenkomstig aantal schijfjes uit de voorraad.

Voorbeeld

Speler rood is aan de beurt. Zijn bovenop geplaatst koopwarenstrookje levert volgende punten op: voor rood 2 punten - en voor groen 1 punt.

Deze oude combinatie brengt geen punten op.



Opmerking

Ook wanneer men niet aan de beurt is, kan men punten bekomen. Voor individuele kruiden ontvangt men geen punten.

Opmerking

Voor ratten ontvangt men in geen geval punten. Zij kunnen echter een voortijdig einde en daarmee de nederlaag betekenen (Zie "Voortijdig speleinde") !

In de laatste speelbeurt ...

... is nog slechts één koopwarenstrookje over. De speler die aan de beurt is, legt dit laatste strookje, waardeert het en leidt daarmee het einde van het spel in.

Einde van het spel

Zodra het laatste koopwarenstrookje gelegd werd, vindt nog de eindwaardering plaats.

Eindwaardering

Nu worden nog eenmaal **alle zichtbare** kruiden van beide spelers gewaardeerd.

Ook in de eindwaardering ontvangt men voor:

- groepen van 2 dezelfde kruiden telkens 1 punt.
- groepen van 3 (of meer) telkens 2 punten.

Wie nu in totaal de meeste punten bezit, is de winnaar van het spel.

Voortijdig einde van het spel

Het spel kan ook voortijdig eindigen.

Dit is steeds het geval, wanneer een speler - aan het einde van zijn beurt - 3 of meer ratten in zijn kleur zichtbaar liggen heeft.

Het spel eindigt in dit geval onmiddellijk. Er vindt geen eindwaardering plaats. De speler met de drie ratten heeft verloren.



Ratten Scharf



Twee handelaars in kruiden delen een gemeenschappelijke opslagplaats, waarop ook de ratten hun hongerig oog hebben gelegd.

Ordentelijk als ze zijn, willen de beide handelaars altijd dezelfde goederen verzamelen. Belangrijk is echter ook dat de ratten in het oog worden gehouden.

1

Kruiden en ratten zijn in de kleuren van de spelers onregelmatig over de koopwarenstrookjes verdeeld.

Het startstrookje wordt in het midden van de tafel gelegd. Afwisselend leggen de spelers een nieuw koopwarenstrookje aan.



2

Als een speler dezelfde goederen aflegt, incasseert hij onmiddellijk punten.

Maar ... alle gewonnen punten kunnen verloren gaan als de derde rat van de eigen kleur opduikt en niet verjaagd kan worden.



**Een rattenscherp, tactisch legspel voor 2 personen !
De korte spelregels zorgen voor een snelle start.**



 2
 8+
 30 min
 Nicht für Kinder unter 3 Jahre geeignet: enthält verschluckbare Kleinteile
Art.Nr.: 7001

Autor: Michael Schacht
Grafik: Hans-Jörg Brehm
Realisation: Bernd Dietrich
Inhalt: 1 Spielregel, 1 Startstreifen
42 Warenstreifen, 30 Holzscheiben.
Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten.
© 2005 Queen Games. D-53842 Troisdorf, Germany.

