

Rat Hot

Een tactiekspel van Michael Schacht voor 2 personen

Het gaat erom zo vaak mogelijk gelijke specerijen van de eigen kleur aan elkaar te leggen. Daarvoor scoort u telkens weer waardevolle punten. Maar iedere speler moet goed op de ratten letten, want als zich te veel ratten van de eigen kleur laten zien is het spel vroegtijdig afgelopen!



Vorbereiding van het spel

Het warenstrookje "start" (met "S" in het midden) wordt open midden op tafel gelegd. Erom heen moet evenredig veel ruimte zijn.

De resterende warenstrookjes worden geschud en verdekt klaar gelegd. De puntenchips worden per soort gescheiden.

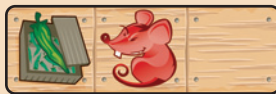


Iedere speler bepaalt de kleur waarmee hij wil spelen.

Het warenstrookje "start" is met "S" gekenmerkt.



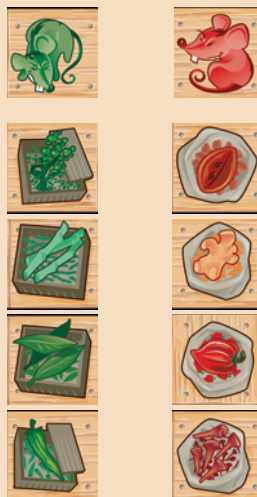
Ieder warenstrookje is in drie velden onderverdeeld.



Ieder veld toont
• een van acht specerijen,
• een groene resp. een rode rat
• of het is leeg.

Voor iedere speler zijn er 4 verschillende specerijen en een paar ratten van zijn kleur.

De specerijen en ratten zijn onregelmatig over het warenstrookje verdeeld.



Spelverloop

De oudste speler mag beginnen, daarna gaat het om beurten door.

Bij de eerste beurt van de startspeler ...
legt hij 1 warenstrookje open, dat hij aan het warenstrookje "start" aanlegt [zie legregels].

Bij iedere volgende beurt van een speler ...
legt hij 2 warenstrookjes open, die hij in een willekeurige volgorde volgens de legregels aanlegt.

Legregels

- Warenstrookjes mogen alleen verticaal of horizontaal worden gelegd.
- Een warenstrookje mag niet zo gelegd worden dat het over de rand van de tafel zou uitsteken.
- En warenstrookje moet zo gelegd worden dat het met minstens een veld aan een reeds geplaatst warenstrookje grenst (orthogonaal).

Opmerking: Warenstrookjes, die boven elkaar liggen, tellen automatisch als aan elkaar grenzend.

Minstens 1 veld moet aangrenzen.

Andere mogelijkheden voor het leggen van de strookjes



Warenstrookjes mogen horizontaal of verticaal worden aangelegd.

- warenstrookjes mogen **oven elkaar** worden gestapeld:
 - er mag geen leegte eronder ontstaan.
 - een onderaan liggend warenstrookje **mag niet congruent** worden bebouwdv.
- **Bebouwde** (niet meer zichtbare) specerijen of ratten tellen **niet** meer mee.
- Warenstrookjes mogen achteraf **niet** meer worden verbouwd of weggehaald.



■ Puntenbeoordeling

Ieder gelegd strookje wordt **meteen** beoordeeld. Indien daarbij een groep van aan elkaar grenzende gelijke specerijen **ontstaan** is of **veranderd** werd, krijgt u daarvoor punten. Het maakt niet uit op welk niveau de symbolen liggen, als zij maar van boven te zien zijn.

Voor een groep uit **2 dezelfde symbolen** krijgt de speler van de desbetreffende kleur **1 punt**.

Voor een groep van **3 of meer dezelfde symbolen** krijgt de speler van de desbetreffende kleur **2 punten**.

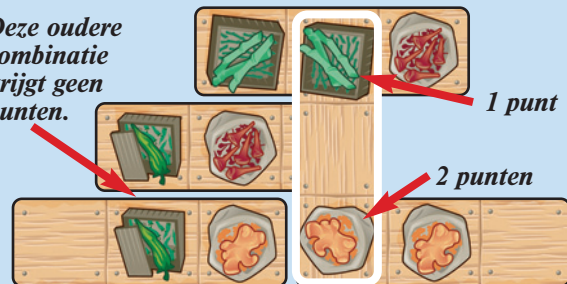
De spelers nemen het desbetreffende aantal chips voor hun punten uit de voorraad.

In de laatste beurt ...

... is er nog maar één warenstrookje over. De speler die de beurt heeft plaatst dit laatste strookje, beoordeelt dit strookje en het spel is daarmee afgelopen.

Voorbeeld: Speler rood heeft de beurt. Zijn warenstrookje heeft hij bovenop geplaatst en hij krijgt het volgende aantal punten: Voor rood 2 punten – en voor groen 1 punt.

Deze oudere combinatie krijgt geen punten.



Opmerking: Ook al heeft u niet de beurt, dan kunt u toch punten scoren. Voor afzonderlijke specerijen scoort u geen punten.

Voor ratten scoort u nooit punten. Maar zij kunnen wel een vroegtijdig einde en daarmee de nederlaag betekenen! [Zie "Vroegtijdig einde van het spel"]

Einde van het spel

Nadat het laatste warenstrookje gelegd werd vindt de eindbeoordeling plaats.

Eindbeoordeling

Nu worden nog een keer alle open zichtbare specerijen van de spelers beoordeelt.

Ook in de eindbeoordeling scoort u voor:

- Groep van 2 dezelfde specerijen telkens 1 punt.
- Groep van 3 dezelfde specerijen (of groter) telkens 2 punten.

Winnaar is wie nu in totaal de meeste punten heeft gescoord.

Vroegtijdig einde

Het spel kan ook **vroegtijdig eindigen**.

Dat gebeurt altijd wanneer aan het einde van de beurt van een van de spelers **3 of meer van de ratten van zijn kleur open liggen**.

In dat geval is het spel meteen afgelopen. Er volgt geen eindbeoordeling. De speler met de drie ratten heeft verloren.

