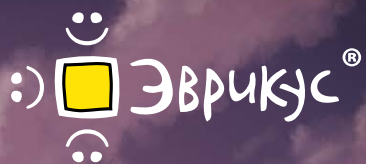




Жюльен Гриффон  
Оливье Дерузетто



НАСТОЛЬНАЯ ИГРА  
**РАТАПОЛИС**

– ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА ИГРЫ –



Основные правила игры предназначены для 3 – 5 игроков.  
Правила для 2 и 6 игроков вы найдёте в буклете «Истории Ратополиса».

Вы счастливо живёте в Ратаполисе вот уже несколько недель... Собственно, с самого рождения. Хорошо жить крысе рядом с людьми! Днём можно прятаться, а ночью выходить. И всё это почти безопасно. Правда, в городе живут и другие крысиные семейства, уживаться порою не просто. Но разве не стоит кусочек лакомой территории кончика хвоста или уса, потерянных в драке? Увы, чутьё вам подсказывает, что грядут перемены. Ваших сородичей стало слишком много. И вам не укрыться от известных крысоловов – Бальтуса и его грозных котов.

Соберите подсказки, чтобы узнать планы охотника Бальтуса и его котов, а затем решите: рискнуть и остаться в районе, куда он может нагрянуть, или же заранее унести лапы. Планируйте свои атаки и перемещения одновременно с соперниками и помните: контроль над некоторыми территориями может стать вашим тактическим преимуществом! Думайте не только о сыре!

## Состав игры



20 тайлов зданий



планшет охотника



10 жетонов свойств зданий



8 жетонов сыра



20 карт охоты



5 фигурок котов



100 фигурок крыс (по 20 фигурок красного, синего, жёлтого, зелёного и оранжевого цветов)



5 ширм



игровой блокнот

## Для игры со сценариями:



буклет  
«История Ратаполиса»

6 карт событий с разными сторонами



1 атака в раунде  
или без атаки в раунде



раунд не  
играется



4 тайла парков

## Тайл здания

### Литера здания

### Вместимость здания

Максимальное количество крыс, которые могут находиться на этом тайле (количество игроков умноженное на число).



Пример: при игре втроем на этом тайле города могут находиться максимум 6 крыс.

### Сырный куш

Количество сыра, которое получит участник в конце игры за каждую свою крысу на этом тайле.

### Свойство здания

Игрок с наибольшим количеством крыс на тайле получает жетон свойства этого здания (если он есть для данного здания).

## Жетон свойства здания

Некоторые здания обладают особыми свойствами, такие здания имеют литеры **оранжевого** цвета. Для этих зданий предусмотрены жетоны свойств. Игрок получает такой жетон, если обладает преимуществом по числу крыс на этом тайле к концу фазы 5.

Литера, указывающая какому зданию соответствует жетон свойства



Свойство здания

Вместимость здания

## Карты охоты

Эти карты показывают, куда планируют нагрянуть охотник Бальтус и его кошки. Иными словами, какой из тайлов зданий может быть сброшен в конце раунда.



## Группа крыс

Группой называют всех крыс одного цвета, находящихся на одном тайле здания. Единственная крыса одного из цветов также считается группой.

**Пример:** на тайле здания с литерой 0 у красного игрока группа из 1 крысы, а у зелёного игрока – из 2 крыс.



## Город

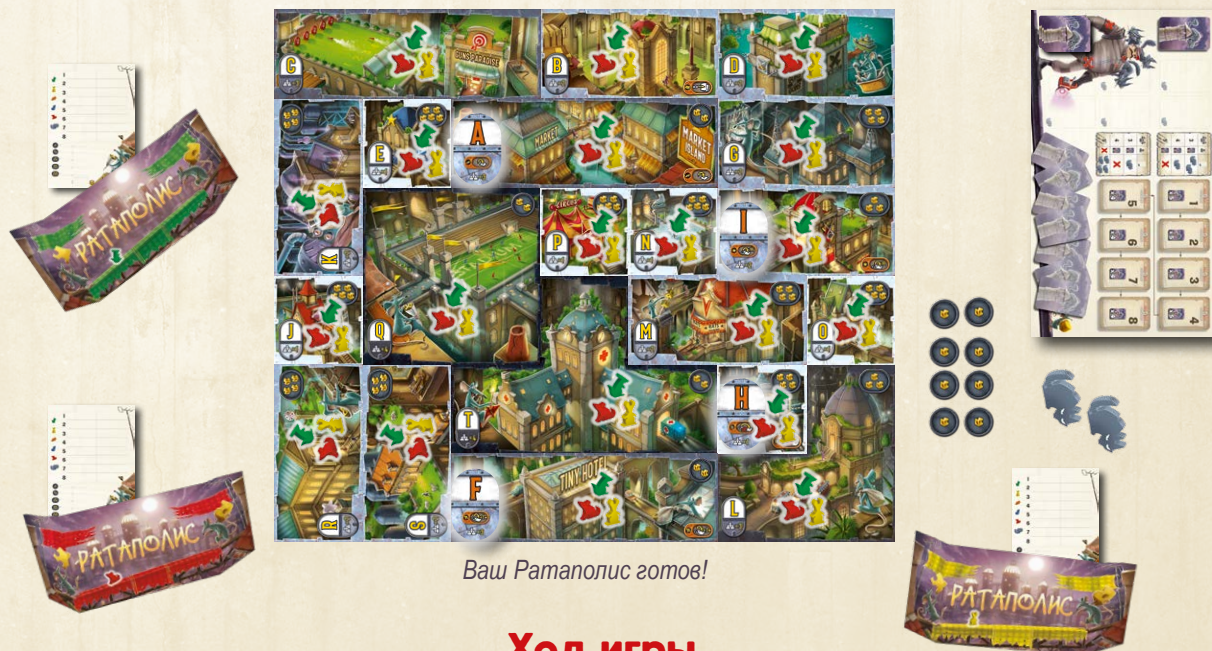
Игровое поле, составленное из тайлов зданий и парков, это и есть город Ратаполис.

## Цель игры

Самое главное в жизни каждой крысы – это сыр! Игрок, собравший в конце игры больше всего сыра, становится победителем. Для этого игроки должны спланировать свои действия так, чтобы у них осталось как можно больше фигурок крыс на тайлах зданий в городе.

## Подготовка к игре

1. Каждый игрок выбирает один из 5 цветов и ставит перед собой ширму и комплект из 20 фигурок крыс этого цвета. Также каждому игроку потребуется листок из игрового блокнота и карандаш или ручка для записи своих действий. Игрок обводит крысу своего цвета на своём листке.
2. Создайте ваш Ратаполис. Для первой игры рекомендуем использовать стартовую раскладку из примера ниже. Другие варианты раскладок описаны в буклете «Истории Ратаполиса», в дальнейшем вы можете сами придумывать варианты раскладок. Разложите тайлы зданий и парков в соответствии с выбранной стартовой раскладкой.
3. Возьмите жетоны свойств зданий, которые есть в вашем городе. Перемешайте их и случайным образом возьмите столько жетонов, сколько участников в игре плюс 1, остальные уберите в коробку. Переверните тайлы зданий, жетоны свойств которых вы выбрали, стороной с **оранжевой** литерой вверх, сами жетоны свойств положите сверху этих зданий. Остальные тайлы зданий должны лежать стороной с жёлтой литерой вверх.
4. Поставьте по одной фигурке крысы вашего цвета на каждый тайл здания в игре.
5. Положите рядом с городом планшет охотника, жетоны сыра и фигурки котов.
6. Перемешайте карты охоты и положите их стопкой лицом вниз на планшет охотника.




## Ход игры

Игра длится 8 раундов. Каждый раунд состоит из 5 последовательных фаз.

1. Получение карт охоты
2. Планирование действий
3. Выполнение действий
4. Охота котов
5. Распределение жетонов свойств зданий

# 1. Получение карт охоты

«Бальтус... здесь! И его коты... тоже!»

Возьмите с верха стопки 5 карт охоты (в раундах 1 – 4) или 4 карты охоты (в раундах 5 – 8). Раздайте каждому игроку по 1 карте взакрытую, а оставшиеся карты положите лицом вверх на планшете охотника. На тайлы зданий, указанные на открытых картах охоты, поставьте по одной фигурке котов .

**В начале 5-го раунда**, когда стопка карт охоты закончится, перемешайте все сброшенные карты (16 карт) и сделайте новую стопку карт охоты.

**Важно:** в любой момент игроки могут посмотреть карту охоты у себя в руке, но не могут показывать свои карты другим игрокам.

**При игре впятером** в раундах 5 – 8 положите все 4 карты охоты на планшет охотника лицом вверх.

*Пример: так выглядит планшет охотника в начале 2 раунда при игре втрём.*



**Важно!** В конце текущего раунда охотники нападут на одно из пяти зданий: либо с литерами **С** и **Ф**, которые видны на открытых картах, либо с литерами, указанными на картах на руках у игроков.

## 2. Планирование действий

«Вы получите того кота, которого заслужили!»

Все игроки одновременно планируют 2 своих действия на текущий раунд. Для этого каждый игрок записывает на листке, какое действие он сделает первым (в ячейке слева на строке текущего раунда), а какое – вторым (в ячейке справа на той же строке). Используйте ширму, чтобы скрыть свои записи от других игроков.

В каждую ячейку игрок может вписать один из 3 вариантов действий. Запланировать можно как разные действия, так и одинаковые.

### • Атаковать крысу соперника

Игрок вписывает в ячейку литеру здания, где будет атаковать, и цвет крысы, на которую нападёт. Для атаки игроку необходимо иметь на выбранном тайле здания хотя бы одну свою крысу.

### • Переместить группу крыс



Игрок вписывает в ячейку литеру здания, откуда уходят крысы, затем ставит стрелку и вписывает литеру здания, куда крысы перейдут.

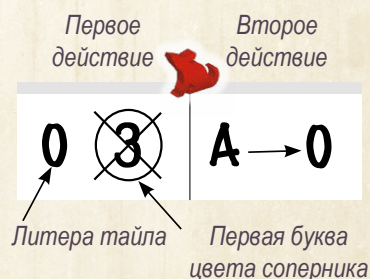
Эти тайлы должны быть соседними, то есть иметь как минимум 1 общую сторону. Игрок обязан переместить всех крыс с тайла, если это возможно. Игрок не может переместить группу крыс на пустые области, которые появляются в городе после фазы 4 «Охота котов».

### • Бездействовать

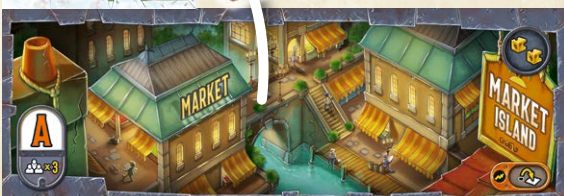
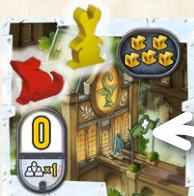
Игрок ставит прочерк в ячейку или оставляет её пустой.

#### Пример

Красный игрок  спланировал свои действия. Первым действием он атакует крысу зелёного игрока  в аптеке (тайл с литерой O). Атакованная крыса зелёного игрока возвращается к своему владельцу за ширму.



Вторым действием красный игрок выбрал перемещение своей группы крыс с рынка (тайл с литерой A) в аптеку (тайл с литерой O).



**Важно:** когда вы закончили планировать действия, сообщите об этом другим игрокам. Вы можете изменять своё решение до тех пор, пока все игроки не будут готовы перейти к следующей фазе игры.

### 3. Выполнение действий

«Мои маленькие крыски! Наше время пришло!»



После завершения фазы 2 «Планирование действий» игроки одновременно открывают свои листки и выполняют все действия в левой ячейке: сначала происходят все запланированные атаки, затем перемещения. Завершив все действия в левой ячейке, игроки одновременно выполняют все действия из правой ячейки: также сначала атаки, а затем перемещения.

#### • Атаковать крысу соперника

За каждую атаку уберите с указанного тайла 1 крысу атакowanego цвета. Фигурки атакowanych крыс возвращаются к своим владельцам. Все атаки происходят одновременно, таким образом игроки могут взаимно убрать крыс друг друга или же несколько атакующих могут напасть на 1 крысу.



*Пример:* Красный и жёлтый игрок выбрали для атаки зелёного игрока в аптеке (тайл здания с литерой O).

 возвращается к зелёному игроку. Если бы на тайле было , то к игроку вернулись бы обе (так как он был выбран целью 2 атак).

#### • Переместить группу крыс

Все перемещения происходят одновременно. Игрок обязан переместить всех крыс своей группы с выбранного тайла. Исключение: тайл здания, куда игрок хочет переместить крыс, не может вместить их. Помните, что у каждого здания разная вместимость: количество игроков умноженное на 1, 2 или 3.

Фигурки крыс, которые не могут переместиться на новый тайл здания, остаются на прежнем тайле. Если несколько игроков должны переместиться на один и тот же тайл здания, а места не хватает, то каждый игрок перемещает равное количество крыс (если это возможно), а остальные остаются на прежнем тайле здания.

#### • Бездействовать

Игрок, выбравший бездействие, ничего не делает.

*Пример вместимости зданий при игре втрём*



• *Аптека* (тайл с литерой O) вмещает  $3 \times 1 = 3$  фигурки крыс

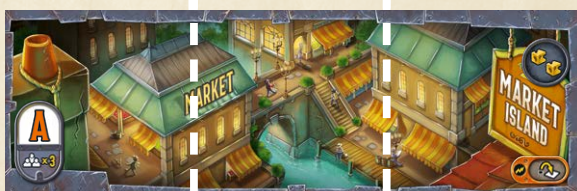




• *Пожарная станция* (тайл с литерой I) вмещает  $3 \times 2 = 6$  фигурок крыс





• *Рынок* (тайл с литерой A) вмещает  $3 \times 3 = 9$  фигурок крыс

*Пример*



Своим первым действием  и  игроки выбрали побег из аптеки (тайл с литерой O) в пожарную станцию (тайл с литерой I). Но на выбранном тайле города может вместиться только  $3 \times 2 = 6$  крыс, при этом там уже стоят 4 крысы красного игрока. Поэтому жёлтый и зелёный игроки перемещают по одной крысе.



Вторым действием  игрок выбрал бездействие, а  перемещает всех крыс с рынка (тайл здания с литерой A) в аптеку (тайл здания с литерой O). Это возможно, так как вместимость аптеки при игре втрём – 3 крысы.



Так выглядит город после фазы 3





## 4. Охота котов

«К... К... Коты!»

После того как все игроки выполнили 2 действия, наступает фаза охоты котов. Карты охоты, розданные игрокам в этом раунде, а также карты открытые на планшете охотника перемешиваются в закрытую, верхняя карта открывается и кладётся на планшет охотника в область текущего раунда. Она останется там до конца игры.

Тайл здания с соответствующей литерой подвергается атаке котов охотника Бальтуса. Уберите этот тайл с поля, все фигурки крыс с этого тайла верните владельцам.

В городе появляется **пустая область**. Игроки не могут перемещаться или ставить фигурки крыс на такие пустые области (исключение: свойство здания с литерой **Н** – метро).

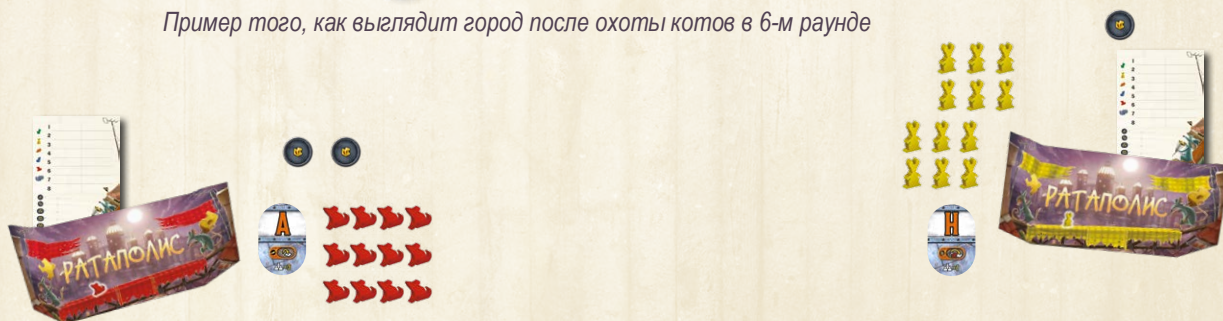
Оставшиеся карты охоты, использованные в этом раунде, кладутся стопкой в область сброса на планшете охотника. Игроки не могут просматривать их в ходе игры. Таким образом, карты, выданные игрокам в начале раунда, останутся тайной, переходящей из одного раунда в другой (каждый игрок будет знать только свои карты).

Фигурки котов убираются с поля в общий запас. Постарайтесь запомнить здания, на которых они стояли. Карты зданий, сброшенные в 1-м, 2-м, 3-м раундах, не будут вновь атакованы котами до конца 4-го раунда. Карты охоты, сброшенные в 5-м, 6-м и 7-м раундах, не будут атакованы котами до конца игры.





Пример того, как выглядит город после охоты котов в 6-м раунде



## 5. Распределение жетонов свойств зданий

«Ратаполис наш!»

Сравните количество крыс на каждом тайле здания с **оранжевой** литерой. Если у одного из игроков есть преимущество (крыс больше, чем у любого другого игрока), он получает жетон свойства этого здания и кладёт его перед собой так, чтобы остальные игроки могли его видеть. Игрок может использовать свойство здания, пока владеет этим жетоном (подробнее на странице 12). Если игрок перестанет лидировать по количеству крыс на тайле здания, то жетон свойств получит новый лидирующий игрок. Если количество крыс одинаково, жетон свойств возвращается на тайл здания.

**НАЧНИТЕ НОВЫЙ РАУНД!**

## Конец игры

Игра заканчивается после фазы 4 «Охота котов» в 8-м раунде.

Каждая фигурка крысы, которая осталась в городе, приносит своему игроку столько сыра, сколько указано на тайле здания, где она стоит.


Для удобства подсчёта переверните планшет охотника на обратную сторону. Переместите ваших крыс с тайлов зданий на ячейки планшета с совпадающим количеством сыра. Подсчитайте результат, добавив полученные жетоны сыра (если они есть). Также удобно использовать для подсчёта нижнюю часть вашего листка.

Побеждает игрок с наибольшим количеством сыра. При ничьей побеждает игрок, у которого осталось больше крыс в городе.

### Пример

Игроки подсчитывают собранный сыр.

Зелёный игрок  :  $1 \times \text{сыр} + 2 \times \text{сыр} + 2 \times \text{сыр} = 16$  кусочков сыра

Жёлтый игрок  :  $1 \times \text{сыр} + 1 \times \text{сыр} + 3 \times \text{сыр} + 1 \times \text{сыр} + 1 \times \text{сыр} = 23$  кусочка сыра

Красный игрок  :  $1 \times \text{сыр} + 1 \times \text{сыр} + 1 \times \text{сыр} + 3 \times \text{сыр} + 2 \times \text{сыр} = 26$  кусочков сыра



## Жетоны свойств зданий



### Рынок (литера А)

Если в конце фазы 3 «Выполнение действий» на тайле города с литерой А есть хотя бы одно свободное место, вы можете поставить туда крысу из вашего запаса.



### Архив (литера В)

Вы можете попросить одного игрока показать вам его карту охоты во время фазы 2 «Планирование действий».



### Тир (литера С)

Вы можете атаковать крыс соперников не только на тайлах зданий, где есть хотя бы одна ваша крыса, но и на соседних с ними.



### Отель (литера F)

Каждый раз перемещая группу крыс, вы можете поместить на тайл здания на одну крысу больше, чем максимальная вместимость. Крысы, уже перемещённые таким образом, остаются на своих местах, даже если вы потеряете жетон свойств этого здания. На тайле может быть размещена только одна крыса сверх вместимости.



### Радиостанция (литера G)

В фазе 4 «Охота котов» вы можете 1 раз сбросить вытянутую карту охоты. Замешайте её обратно в стопку карт охоты этого раунда и вытяните новую карту (от неё уже нельзя отказаться).



### Метро (литера H)

Вы можете переместить крыс через пустую область на любой соседний с этой областью тайл здания.



### Пожарная станция (литера I)

Во время перемещения в первую очередь перемещаются все ваши крысы, а затем крысы остальных игроков.




### Автовокзал (литера L)

Во время побега вы можете перемещать своих крыс через 1 тайл. Вы не можете перемещаться через пустое пространство, но можете перемещаться через тайлы, на которых уже есть максимум крыс.



### Сырная лавка (литера S)

Вы получаете 1 жетон сыра  в конце каждого раунда, начиная с раунда, в котором был получен жетон свойства здания.



### Больница (литера T)

Во время фазы 4 «Охота котов» вы можете переместить одну свою крысу с атакуемого тайла здания на соседний.

