



Жюльен Гриффон
Оливье Дерузетто



НАСТОЛЬНАЯ ИГРА
РАТАПОЛИС

— ИСТОРИИ РАТАПОЛИСА —



Перед началом игры выберите одну из историй города, рассказанных на страницах этого буклета. Если вы не можете прийти к единому мнению, перемешайте жетоны свойств зданий с литерами **A, B, C, F, G, H, I, L, S, T** и случайным образом выберите один из них. Он укажет вам на историю, которая будет разыграна сегодня (см. таблицу ниже).

		Количество раундов	Уровень сложности	Страница
A Тихий район	2-5	6		3
B Даунтаун	2-5	8		4
C Исторический центр	2-5	8		5
F Бесплатный сыр!	2-5	6		6
G На природу!	2-5	8		8
H Ярмарка	2-5	8		9
I Умелые крысы	4	8		10
L Пополнение в семье	2-5	8		11
S Поездка в город	2-4	6		12
T Бальтус здесь!	3-6	8		14



Для игры вдвоём в дополнение к базовым правилам, изучите правила на странице 16 этого буклета.



При игре вчетвером вы можете объединиться в 2 команды. В конце игры побеждает команда, набравшая в сумме наибольшее количество сыра.

Как читать истории Ратополиса

- **Завязка истории** расскажет вам о том, что происходит в городе. Зачитайте её вслух всем участникам.
- **Состав игры для этой истории.** Все компоненты, которые вам не понадобятся, сразу уберите обратно в коробку.
- **Подготовка к игре** описывает изменения в базовой подготовке.
- **Составьте игровое поле** так, как показано на схеме в конкретной истории.

Количество игроков
Количество раундов
Уровень сложности

Значение сторон карт событий



В этом раунде игроки не могут выбрать своим действием атаку.



В этом раунде игроки могут только один раз выбрать своим действием атаку.



Раунд не играется.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Особые правила дополняют основные правила игры

Небольшие советы по стратегии
Пришла пора старой, мудрой крысе
дать вам добрый совет.

Игроки: 2 – 5




Раунды: 6

Сложность: 




А – Тихий район!

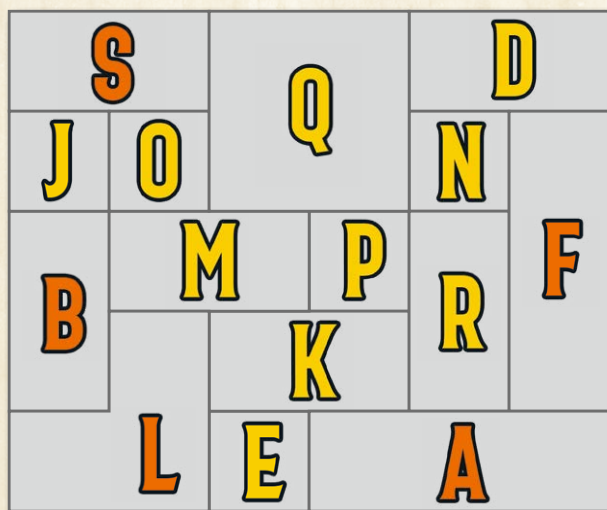
Вам нравится добрососедская атмосфера вашего района. Все друг друга знают и уважают... По крайней мере, пока дела идут неплохо. Вот только люди решили нанести вам удар – быстрый, но эффективный!

Состав игры

- Уберите обратно в коробку тайлы зданий с литерами **C, G, H, I и T**, а также карты охоты и жетоны свойств с такими же литерами. Так же поступите и с тайлами парков с литерами **V, W, Y и Z**. Для этой истории они вам не понадобятся.
- Возьмите по 15 фигурок крыс своего цвета, вместо 20.
- Возьмите 6 карт событий, повернув их следующими сторонами вверх: 2 карты , 2 карты , 2 карты .

Подготовка к игре

1. Каждый игрок выбирает свой цвет, ставит перед собой ширму и комплект из 15 фигурок крыс этого цвета. Также каждому игроку потребуется листок из игрового блокнота и карандаш или ручка для записи своих действий.
2. Создайте ваш Ратаполис. Разместите тайлы зданий так, как это показано на схеме ниже. При этом здания с литерами **A, B, F, L и S** положите стороной с **оранжевой** литерой вверх.
3. На каждый тайл здания с **оранжевой** литерой положите соответствующий жетон свойства.
4. Поставьте по 1 фигурке крысы каждого игрока на каждый тайл здания в городе.
5. Положите планшет охотника рядом с городом. Разместите на нём карты событий: по одной карте  в области 4 и 8 раундов, по одной карте  в области 1 и 2 раундов, по одной карте  в области 3 и 5 раундов.
6. Перемешайте карты охоты и положите их стопкой лицом вниз на планшет охотника.



ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- Игроки не могут проводить атаки в течение первых 2 раундов.
 - В течение следующих 2 раундов каждый игрок может провести только 1 атаку за раунд.
 - Раунды 4 и 8 не разыгрываются.
 - Карты охоты в сбросе перемешиваются в конце 3-го раунда.
- Все остальные правила игры остаются прежними.



Мои милые крысята, от рынка не будет пользы до середины игры.



Игроки: 2 – 5


Раунды: 8

Сложность: 

В – Даунтаун

Ах, этот мир людей и мощь мегаполисов! Только взгляните: высятся небоскрёбы, кипит деловая жизнь! Такая плотность населения нам по вкусу. Но людская одержимость работой заставляет двуногих забывать о еде, а так недалеко и до обвала на бирже объедков!

Состав игры

• Уберите в коробку тайлы парков с литерами **V**, **W**, **Y** и **Z**, а так же все карты событий . Для этой истории они вам не понадобятся.

Подготовка к игре

1. Каждый игрок выбирает себе один из 5 цветов, 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.
2. Создайте ваш Ратаполис. Разместите тайлы зданий так, чтобы самые большие здания находились в его центре, а самые маленькие — по краям (согласно схеме ниже).
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. Остальные тайлы зданий должны лежать стороной с жёлтой литерой вверх.
4. На каждый тайл здания с **оранжевой** литерой положите соответствующий жетон свойств.
5. Поставьте по 1 фигурке крысы каждого игрока на каждый тайл здания в городе.
6. Положите планшет охотника рядом с городом.
7. Перемешайте карты охоты и положите их стопкой лицом вниз на планшет охотника.

O	S	M	P
K	A		G
E	C	Q	F
D			L
J	I	R	H

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Для этой истории нет особых правил.
Все основные правила игры сохраняются.



Игроки: 2 – 5




Раунды: 8

Сложность: 

С – Исторический центр

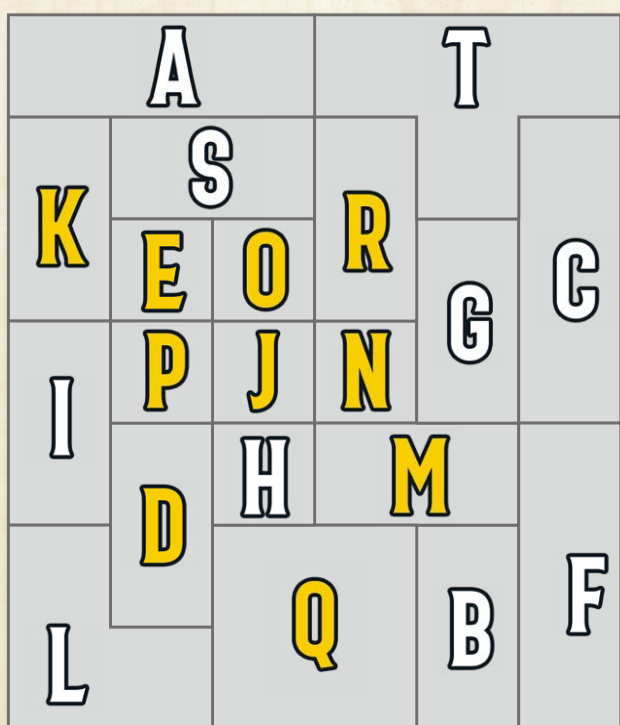
Наш город расширяет границы, однако застройщики пока не покушаются на исторические здания и очаровательные улочки в центральной части. Это настоящее благословение как для всех нас, так и для прочих обитателей этих прелестных, старых, тёмных уголков.

Состав игры

• Уберите в коробку тайлы парков с литерами **V, W, Y и Z**, а так же все карты событий   . Для этой истории они вам не понадобятся.

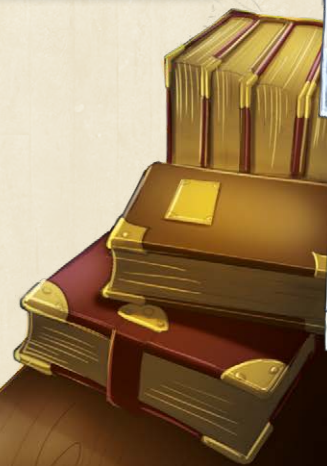
Подготовка к игре

1. Каждый игрок выбирает себе один из 5 цветов, 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.
2. Создайте ваш Ратаполис. Разместите тайлы зданий так, чтобы самые маленькие тайлы зданий находились в его центре, а самые большие — по краям (согласно схеме ниже).
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. Остальные тайлы зданий должны лежать стороной с жёлтой литерой вверх.
4. На каждый тайл здания с **оранжевой** литерой положите соответствующий жетон свойств.
5. Поставьте по 1 фигурке крысы каждого игрока на каждый тайл здания в городе.
6. Положите планшет охотника рядом с городом.
7. Перемешайте карты охоты и положите их стопкой лицом вниз на планшет охотника.



ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Для этой истории нет особых правил.
Все основные правила игры сохраняются.



Игроки: 2 – 5


Раунды: 6

Сложность: 


F – Бесплатный сыр!

Ваш старый враг поселился в самом центре города. Его зловещие коты всё ближе. А ведь здесь находят себе кров и пищу многие крысиные семейства! Между собой кланы не ссорятся, но сомнений нет – когда атакуют коты, каждая крыса сама за себя.

Состав игры

- Уберите в коробку тайлы зданий с литерами **A, B, F, L и S**, а также карты охоты и жетоны свойств с такими же литерами. Также поступите и с тайлами парков с литерами **V, W, Y и Z**. Для этой истории они вам не понадобятся.
- Возьмите по 15 фигурок крыс своего цвета вместо 20.
- Возьмите 2 карты событий, повернув их стороной  вверх.

Подготовка к игре

1. Каждый игрок выбирает себе один из 5 цветов, ставит перед собой ширму и комплект из 15 фигурок крыс этого цвета. Также каждому игроку потребуется листок из игрового блокнота и карандаш или ручка для записи своих действий.
2. Создайте ваш Ратаполис (согласно схеме на странице 7). Разместите тайлы зданий с литерами **C, G, H, I и T** стороной с **оранжевой** литерой вверх.
3. На каждый тайл города с **оранжевой** литерой положите соответствующий жетон свойств.
4. Поставьте по 1 фигурке крысы каждого игрока на каждый тайл здания в городе.
5. Положите планшет охотника рядом с городом, затем поставьте 1 фигурку кота в область 1-го раунда.
6. Выложите по одной карте событий  в области 4-го и 8-го раундов на планшете охотника.
7. Перемешайте карты охоты и положите их стопкой лицом вниз на планшет охотника.

Мои милые крысята, коты стали слишком хитры!

Они лишают нас лучших преимуществ самых полезных зданий. И, что ещё хуже, научились действовать скрытно!



G			M	
N	J	C	Q	
E	K			
R			D	P
	T		O	I



ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- В центре города осталось пустое пространство. Здесь уже охотятся Бальтус и его коты, и крысам тут делать нечего. В раундах 1 – 3 возьмите с верха стопки по 5 карт охоты, однако, вопреки основным правилам, не раздавайте их игрокам и не выкладывайте лицом вверх на планшет охотника. Положите эти карты рядом с планшетом.

- В конце каждого из раундов 1 – 3 во время фазы 4 «Охота котов» случайным образом возьмите одну из 5 карт охоты этого раунда.

- Если карта охоты указывает на тайл здания с **оранжевой** литерой, уберите его жетон свойств в коробку. Сам тайл здания остаётся лежать на своём месте. Вы не сможете использовать свойство этого здания до конца игры. Положите все 5 карт охоты этого раунда в область сброса, не подсматривая их. Затем передвиньте фигурку кота в область следующего раунда.

- Если карта охоты указывает на тайл здания с жёлтой литерой, то уберите с поля тайл здания и положите карту охоты на планшет охотника по обычным правилам. Оставшиеся 4 карты охоты, не подсматривая, положите стопкой в область сброса. Затем передвиньте фигурку кота в область следующего раунда.

- 4 и 8 раунды не разыгрываются.


- В начале 5-го раунда перемешайте все карты охоты, и с этого момента играйте как обычно.

В конце игры у вас в стопке может остаться до 3 карт охоты.

Все остальные правила игры остаются прежними.

Игроки: 2 – 5

Раунды: 8

Сложность: 

G – На природу!

Когда атмосфера в городе давит, лучшее средство восстановить боевой дух и силы – вылазка на природу. А ещё лучше переселиться туда навсегда – чтобы там ни думали эти коты!

Состав игры

• Возьмите все тайлы зданий, а также тайлы парков с литерами W, W и Y.



2 тайла парков имеют разные стороны - V/W, просто поворачивайте их нужной стороной в зависимости от сценария.

• Уберите в коробку карты событий   . Для этой истории они вам не понадобятся.

Подготовка к игре

1. Каждый игрок выбирает себе один из 5 цветов, 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.
2. Создайте ваш Ратаполис согласно схеме ниже.
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. Остальные тайлы зданий должны лежать стороной с жёлтой литерой вверх.
4. На каждый тайл здания с **оранжевой** литерой положите соответствующий жетон свойств.
5. Поставьте по 1 фигурке крысы каждого игрока на каждый тайл здания в городе, кроме тайлов парков с литерами W, W и Y.
6. Положите планшет охотника рядом с городом.
7. Перемешайте карты охоты и положите их стопкой лицом вниз на планшет охотника.

	R			A		
T		P	W	D	H	K
	B				L	
J		F	Y	S		
	Q				N	O
		I	W		C	
G				E	M	

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

• Вы можете перемещать фигурки своих крыс на 3 тайла парков как на обычные тайлы зданий. Коты не могут охотиться в парках, так как нет карт охоты с такими литерами. Однако вы можете атаковать на этих тайлах друг друга. Все остальные правила игры остаются прежними.



Игроки: 2 – 5

Раунды: 8

Сложность: 

Н – Ярмарка


В городе началась ярмарка. Чей клан окажется проворнее и сорвёт сырный куш во время этого праздника?

Состав игры

Возьмите все тайлы зданий, а также тайлы парков с литерами V, V и Y.



2 тайла парков имеют разные стороны - V/W, поворачивайте их нужной стороной в зависимости от сценария.

• Уберите в коробку карты событий . Для этой истории они вам не понадобятся.

Подготовка к игре

1. Каждый игрок выбирает себе один из 5 цветов, 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.
2. Создайте ваш Ратаполис согласно схеме ниже. Тайлы парков V, Y, V – это ярмарка, которая пройдёт сегодня в центре города.
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. Остальные тайлы зданий должны лежать стороной с жёлтой литерой вверх.
4. На каждый тайл здания с **оранжевой** литерой положите соответствующий жетон свойств.
5. Поставьте по одной фигурке крысы каждого игрока на каждый тайл здания в городе. **Не ставьте фигурки крыс** на тайлы парков с литерами V, V и Y.
6. Разместите планшет охотника рядом с городом.
7. Перемешайте карты охоты и положите их стопкой лицом вниз на планшет охотника.

O		J		K	R
	T		F		N
B					H
D	V	Y	V		I
	P		S		E
A		Q		L	C
					M

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- Вы можете перемещать фигурки своих крыс на 3 тайла парков как на обычные тайлы зданий. Коты не могут охотиться в парках, так как нет карт охоты с такими литерами. Однако вы можете атаковать на этих тайлах друг друга.
 - В конце игры подсчитайте суммарное количество ваших крыс на ярмарке (то есть на тайлах V, V, Y). Тот, у кого в сумме больше фигурок крыс на всех этих тайлах, получает 10 дополнительных кусочков сыра.
- Все остальные правила игры остаются прежними.

Игроки: 4




Раунды: 8

Сложность:  

I – Умелые крысы

Каждая крысиная семейка обосновалась в своём тихом уголке города, освоив его вдоль и поперёк. А заодно научилась использовать сильные стороны своего укрытия. Но помогут ли эти знания и навыки укрыться от смертоносных котов?

Состав игры

- Возьмите все тайлы зданий. Уберите в коробку тайлы парков с литерами **V, W, Y** и **Z**.
- Уберите в коробку карты событий   . Для этой истории они вам не понадобятся.

Подготовка к игре

1. Случайным образом распределите цвета между игроками. Каждый игрок кладёт перед собой ширму и комплект из 20 фигурок крыс полученного цвета. Также каждому игроку потребуется листок из игрового блокнота и карандаш или ручка для записи своих действий.
2. Создайте ваш Ратаполис согласно схеме ниже. Тайлы здания с литерами **B, C, I, L** и **S** положите стороной с **оранжевыми** литерами вверх. Остальные тайлы – жёлтой литерой вверх.
3. Поставьте фигурки крыс каждого игрока на каждый тайл зданий в городе, как показано на схеме ниже. Например, **x2** означает, что на тайл здания нужно поставить 2 фигурки крыс зелёного игрока.
4. Положите планшет охотника рядом с городом, затем перемешайте карты подсказок с литерами **B, C, I, L** и **S** и положите их стопкой лицом вниз на область 4-го раунда на планшете охотника.
5. Перемешайте оставшиеся карты охоты и положите их стопкой лицом вниз на планшет охотника.
6. Каждый игрок берёт жетон свойств того тайла здания, где его фигурок больше, чем у любого другого игрока. Например, синий игрок получает жетон свойства здания с литерой **L**.



ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- В течение первых 3 раундов не используются карты охоты с литерами **B, C, I, L** и **S**.
- Во время 4-го раунда возьмите карты охоты с литерами **B, C, I, L** и **S**. Не раздавайте их игрокам, а положите лицом вверх на планшет охотника. Поставьте фигурки котов на соответствующие тайлы зданий. Разыграйте раунд по обычным правилам. Все остальные правила игры остаются прежними.

Игроки: 2 – 5


Раунды: 8

Сложность: 

L – Пополнение в семье

Угроза котов не сломала дух вашего клана. Хотя вам пришлось бежать и бороться за жизнь, вера в светлое будущее никогда вас не покидала. Между кризисами семейные ряды пополняло подрастающее поколение. Скоро из лабиринтов потайных ходов на свет выйдут молодые крысы, такие же быстрые и решительные, как их родители.

Состав игры

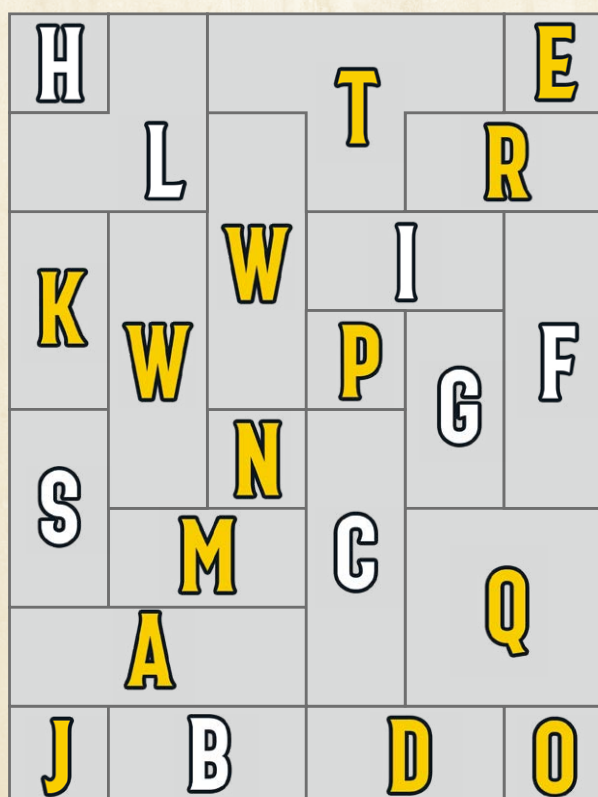
• Уберите тайлы парков с литерами **Y** и **Z**. Для этой истории они вам не понадобятся. Также уберите в коробку карты событий .



2 тайла парков имеют разные стороны - **V/W**, просто поворачивайте их нужной стороной в зависимости от сценария.

Подготовка к игре

1. Каждый игрок выбирает себе один из 5 цветов, 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.
2. Создайте ваш Ратаполис согласно схеме ниже. Тайлы зданий с литерами **A** и **T** разместите стороной с жёлтой литерой вверх. Тайлы парков разместите стороной с литерой **W** вверх.
3. Возьмите жетоны свойств зданий, которые есть в вашем городе (за исключением жетонов с литерами **A** и **T**). 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. Остальные тайлы зданий должны лежать стороной с жёлтой литерой вверх.
4. На каждый тайл здания с **оранжевой** литерой положите соответствующий жетон свойств.
5. Поставьте по 1 фигурке крысы каждого игрока на каждый тайл здания в городе.
6. Положите планшет охотника рядом с городом.
7. Перемешайте карты охоты и положите их стопкой лицом вниз на планшет охотника.



ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

В игре появляется новое действие: «Размножение»

• Во время фазы 2 вы можете запланировать действие «Размножение», вписав в соответствующую ячейку листка букву тайла, где планируете выполнить действие, и «+1».

• Во время фазы 3 действия выполняются в следующем порядке: атака, перемещение, размножение.

• Для выполнения действия «Размножение» на выбранном тайле у игрока после всех атак и перемещений должны стоять 2 фигурки крыс его цвета. Игрок ставит на выбранный тайл 1 фигурку крысы своего цвета из личного запаса, если число крыс на тайле не превысит вместимость здания. Все остальные правила игры остаются прежними.

Игроки: 2 – 4

Раунды: 6

Сложность:

S – Поездка в город

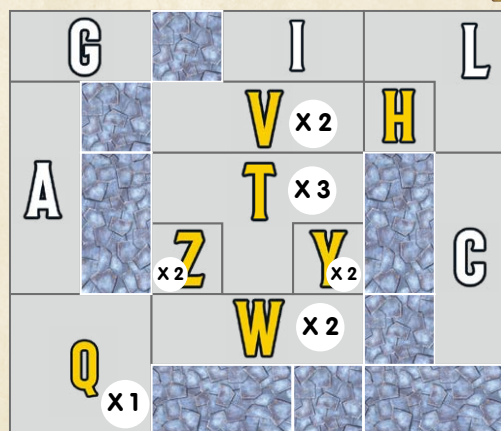
Больница посреди парка стала новым убежищем для крысиных семейств. Во время недавней ярмарки под ногами посетителей нашлись не только объедки, но и скверные вести – коты Бальтуса добрались и сюда! Старейшины поведали о других зданиях, полных изобретений, которые могли бы пригодиться для сохранения нашего убежища... Не говоря уже о новых пристанищах, которые хвостатые смельчаки непременно обнаружат в ходе вылазок.

Состав игры

- Уберите в коробку тайлы зданий с литерами **B, S** и **F**. Для этой истории они вам не понадобятся.
- Возьмите 2 карты событий стороной вверх.

Подготовка к игре

1. Каждый игрок выбирает себе один из 5 цветов, 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.
2. Создайте ваш Ратаполис.
 - Поместите тайл города с литерой **T** стороной с жёлтой литерой вверх в центре стола. Разместите тайлы парков с литерами **V, W, Y** и **Z** вокруг тайла с литерой **T** согласно схеме ниже.
 - Отложите в сторону тайлы зданий **A, C, H, G, I** и **L**.
 - Возьмите остальные тайлы зданий, перемешайте тайлы одинаковой формы и разложите их согласно схеме ниже. Уберите неиспользованные тайлы обратно в коробку, не подглядывая, чтобы ваше исследование города стало ещё интереснее.
 - Выложите на поле ранее отложенные тайлы **A, C, H, G, I** и **L**.
3. Перемешайте все жетоны свойств, за исключением жетонов с литерами **B, F, S** и **T**. Случайным образом возьмите столько жетонов свойств, сколько участников в игре плюс 1, остальные уберите в коробку. Тайлы зданий, с такими же литерами как и на выбранных жетонах, переверните стороной с **оранжевыми** литерами вверх. Остальные тайлы зданий должны лежать стороной с жёлтыми литерами. Оставшиеся жетоны свойств уберите в коробку.
4. На каждый тайл здания с **оранжевой** литерой положите соответствующий жетон свойств.
5. Поставьте по 3 фигурки крыс каждого игрока на тайл здания с литерой **T**, по 2 фигурки крыс – на тайлы парков с литерами **V, W, Y** и **Z** и по одной фигурке крыс – на тайл здания с литерой **Q**.
6. Положите планшет охотника рядом с городом, затем выложите карту охоты с литерой **T** в область 5-го раунда и по одной карте событий в области 4-го и 8-го раундов на планшете охотника.



7. Уберите в коробку карты охоты с литерами **B, F, S**, а затем перемешайте оставшиеся карты охоты и положите их стопкой лицом вниз на поле охотника.



ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- Раунды 4 и 8 не разыгрываются.
- Учитывайте изменения в фазах хода игроков.

1. Получение карт охоты

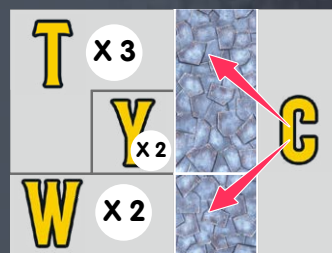
В этой фазе вам могут попасться карты охоты с литерами зданий, лежащих лицом вниз.

В конце 3-го раунда перемешайте сброшенные карты охоты с теми, которые все ещё находятся в стопке на поле охотника, чтобы подготовить колоду для 6-го и 7-го раундов.

Во время 5-го раунда не раздавайте карты охоты, коты будут охотиться на тайле здания с литерой **T**.

2. Планирование действий

Игрок может запланировать передвижение своих крыс на тайл, лежащий лицом вниз. Для этого игрок записывает в ячейку действия букву тайла города, откуда собирается бежать, и стрелку, направленную вверх, вниз, влево, вправо или по диагонали (если несколько зданий города соседствуют с выбранным тайлом, например, здание с литерой **C** на схеме справа). Направление стрелки определяется по положению игрока относительно выбранного тайла города.



3. Выполнение действий

Если во время передвижения игрок перемещает фигурки крыс на тайл, лежащий лицом вниз, сначала переверните этот тайл. Если соответствующая карта охоты лежит на планшете охотника и на ней стоит фигурка кота, то игрок сбрасывает тайл здания и убирает фигурки крыс, которые собирался переместить на этот тайл. В ином случае завершите ваш ход по обычным правилам.

4. Охота котов

Если карта охоты указывает на тайл, лежащий лицом вниз, то в этом раунде коты не атакуют. Положите карту охоты в область текущего раунда и поставьте на неё фигурку кота.


5. Распределение жетонов свойств зданий

Правила игры остаются прежними.

Пояснение: жетон преимущества с литерой **L** позволяет вам перемещать фигурки крыс через тайлы, лежащие лицом вниз, не открывая их.

Игроки: 3 – 6

Раунды: 8


Сложность: 

T – Бальтус здесь!


**Охотник
среди
нас**

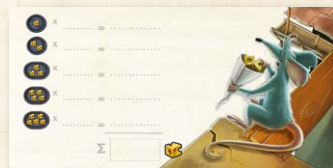
Эволюция превратила котов в грозных хищников. Они коварны и хитры, их жестокость неоспорима, но за всем этим стоит интеллект не только самих котов. У ваших противников есть хозяин. Это человек, который пойдет на всё, чтобы переловить всех вас. И зовут его Бальтус.

Состав игры

- Уберите в коробку тайлы парков с литерами **V**, **W**, **Y** и **Z**. Для этой истории они вам не понадобятся.
- Возьмите 2 карты событий стороной  вверх.

Подготовка к игре

1. Один из игроков берёт на себя роль охотника Бальтуса.
2. Каждый из оставшихся игроков выбирает себе один из 5 цветов и ставит перед собой ширму и комплект из 20 фигурок крыс этого цвета.
3. Каждому игроку потребуется листок из игрового блокнота и карандаш или ручка для записи своих действий. Бальтус использует только нижнюю половину листка.
4. Бальтус строит Ратаполис своей мечты.
5. Перемешайте жетоны свойств с литерами, совпадающими с литерами тайлов зданий в городе (кроме жетонов литерами **B**, **C** и **G**). Случайным образом возьмите столько жетонов свойств, сколько участников в игре плюс 1, считая игрока-Бальтуса. Остальные жетоны свойств уберите в коробку. Тайлы зданий, с такими же литерами как и на выбранных жетонах, переверните стороной с **оранжевыми** литерами вверх. Остальные тайлы зданий должны лежать стороной с жёлтыми литерами.
6. На каждый тайл здания с **оранжевой** литерой положите соответствующий жетон свойств зданий.
7. Поставьте по одной фигурке крысы каждого игрока на каждый тайл здания в городе.
8. Положите перед Бальтусом планшет охотника, закройте картами событий  памятки получения карт охоты, как показано на картинке ниже.
9. Бальтус перемешивает карты охоты и кладёт их в стопку лицом вниз на планшет охотника.



ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Крысы

- Карты охоты не раздаются игрокам и не выкладываются на планшете охотника.
- Вы не можете планировать действие «Атака».
- Вы не должны раскрывать свои действия до фазы 3 «Выполнение действий».
- При определении вместимости здания не учитывайте игрока-Бальтуса.

Бальтус

В городе появился охотник Бальтус. У него свои особые правила игры в каждую фазу.

1. Получение карт охоты

- В раундах 1 – 4 Бальтус берёт с верха стопки 5 карт охоты и ставит по 1 фигурке кота на каждый тайл здания, указанный на полученных картах. Затем он тайно выбирает одну из карт и кладёт её лицом вниз в область текущего раунда. Оставшиеся карты охоты он сбрасывает лицом вниз.
- В раундах 5 – 8 Бальтус берёт 4 карты охоты и действует так же, как в первых 4 раундах.

2. Планирование действий

Бальтус, словно готовящийся к прыжку кот, только наблюдает за другими игроками, пока они планируют свои действия.

3. Выполнение действий

Бальтус руководит, объявляя порядок действий этой фазы, описанный в буклете основных правил игры. Он следит, чтобы свойства зданий использовались в соответствии с правилами.

4. Атака котов

Бальтус переворачивает карту охоты текущего раунда лицом вверх, сбрасывает соответствующий тайл и все фигурки крыс на нём. За успешную охоту Бальтус получает сыр: количество крыс, выбывших из игры, умноженное на сырный «куш» этого здания. Он отмечает кусочки сыра с помощью чёрточек в соответствующих ячейках нижней части своего листка.

5. Распределение жетонов свойств зданий

Бальтус помогает подсчитать количество крыс на тайлах зданий и верно распределить жетоны свойств.

Конец игры

В конце игры Бальтус и другие игроки подсчитывают, сколько каждый из них получил кусочков сыра. Кто победит: охотник или один из крысиных кланов?

Подлый Бальтус! Тщательно обдумывайте каждый свой шаг.
Не позволяйте ему понять, что вы собираетесь сделать!

Мои дорогие крысята, опасайтесь
этих... любителей морковки!


	Раунды		
2	1 – 4	2	1
	5 – 8	2	0

Правила игры для 2 игроков


Наш город был бы ещё прекраснее без Бальтуса и его котов. А также без этой несносной семейки с большими зубами и такими же ушами! О, как бы хорошо мы зажили без них! Они обычно прячутся в своих норах, но нередко приходят ночью за одним из нас. А может быть, лучше нам прийти за ними?

Для игры вдвоём вы можете использовать основные правила игры или одну из историй (за исключением историй «Умелые крысы» и «Бальтус здесь!»). Правила, описанные в этом разделе, дополняют правила игры или заменяют их, если возникают противоречия.

Состав игры

• Игроки не могут выбирать жёлтый цвет. Жёлтые фигурки  в этой игре будут нейтральными. Теперь это... КРОЛИКИ!

Подготовка к игре

- Тайл здания с литерой **A** всегда должен лежать стороной с жёлтой литерой вверх. Жетон свойства этого здания не используется.
- Поставьте по одной фигурке жёлтого цвета  на каждый тайл здания в городе рядом с фигурками обоих игроков.

Особые правила

- Вместимость зданий соответствует вместимости при игре втроём. Другими словами, на самых маленьких тайлах города может быть размещено до 3 фигурок крыс, на средних – до 6 фигурок крыс и т. д.
- Каждый игрок получает по 2 карты охоты, а оставшуюся карту, если таковая будет, положите в открытую на планшет охотника.

Особые свойства нейтральных фигурок

- В фазу 5 игрок получает жетон свойств здания, если у него на соответствующем тайле больше фигурок крыс, чем у соперника. Если на этом тайле нет крыс второго игрока, то жетон свойств может быть получен только в том случае, если там нет также и нейтральной фигурки.
- Фигурки нейтрального цвета могут быть атакованы по обычным правилам. Каждый игрок, атаковавший и убравший фигурку нейтрального цвета, получает один жетон сыра. Полученные жетоны сыра игроки держат за своими ширмами, а в конце игры прибавляют их количество к итоговому количеству полученного ими сыра.
- Если оба игрока одновременно атакуют одну и ту же фигурку нейтрального цвета, то каждый из них теряет по одной своей фигурке крыс на этом тайле здания или парка, а нейтральная фигурка остаётся стоять на своём месте.
- Атака кроликов происходит после **фазы 4**, если у игроков не равное количество фигурок крыс на поле. Кролики всегда атакуют игрока, у которого осталось больше фигурок крыс. Вытяните вторую карточку охоты из тех, что участвовали в этом раунде. Если на указанном тайле здания находится фигурка нейтрального цвета и хотя бы одна фигурка выбранного для атаки игрока, этот игрок теряет свою фигурку крысы. Открытая карта охоты после этого сбрасывается вместе с остальными.

Все остальные правила игры остаются прежними.

