

Åse & Henrik Berg

Rattus Cartus

Artwork: Alexandre Roche

1347 Europe. La Peste Noire ravage le vieux continent. Le seigneur de votre royaume a succombé à l'épidémie, et ce sont vous, ses héritiers, qui allez vous affronter pour prendre sa succession. Pour cela, vous allez devoir voyager à travers tout le royaume, tentant de trouver des soutiens au sein des différentes classes de la population du Moyen-Age. Chaque jour, vous traverserez une nouvelle ville. Vous y



trouverez différents bâtiments, chacun se révélant utile à votre quête, à sa façon. En pénétrant dans un bâtiment appartenant à une certaine classe de population, vous pourrez obtenir davantage de soutien de cette même classe. De temps à autres, il vous sera possible d'enrôler les étrangers rôdant dans les rues sombres de la ville. Il y a bien aussi quelques rats qui traînent dans ces ruelles... mais croiser un rongeur ou deux n'a jamais tué personne, si ?

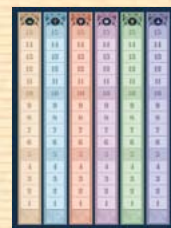
Contenu du jeu



84 carte Population, 14 pour chacune des six classes (Paysannerie, Bourgeoisie, Clergé, Chevalerie, Magie et Noblesse), affichant un certain nombre de symboles « nonne » (24x4, 12x3, 12x2, 12x1 et 24x0).



51 cartes spéciales, 12x Épée, 12x Flûte, 12x Laissez-passer et 15x Or



1 plateau d'influence



60 cartes Bâtiment, 5 dans chacun des 12 types de bâtiment (2 bâtiments différents par classe)



1 carte premier joueur



15 cartes Joker



50 jetons rat, de valeur 1, 3 et 5



40 marqueurs ronds en bois (8 dans chacune des couleurs de joueurs)



20 jetons de point de victoire

Mise en place

① Placez le plateau d'influence sur la table

② Chaque joueur choisit une couleur, et place un marqueur rond de sa couleur sur la première case de chacune des six pistes d'influence du plateau. Il pose les deux marqueurs non utilisés devant lui (l'un servira uniquement à rappeler la couleur de chaque joueur).

③ Chaque joueur reçoit des jetons rat pour une valeur de 10. Formez une réserve avec les jetons rats restants (face visible sur la table). Au cours de la partie, les joueurs conservent leurs jetons rat face cachée, mais peuvent consulter la valeur de leurs jetons quand ils le souhaitent. A tout moment, les joueurs peuvent convertir trois (ou cinq) jetons de valeur 1 en un jeton de valeur 3 (ou de valeur 5).

Remarque : chaque fois que la règle indique qu'un joueur « reçoit un rat », il prend un jeton rat de valeur 1 dans la réserve. Il effectue l'opération inverse lorsqu'il doit « défausser un rat ».

④ Mélangez toutes les cartes Population. Piochez 5 cartes Population (sans les regarder) et placez-les face cachée sur la table, de façon à former une rangée de 5 cartes. Cette rangée de cartes est appelée **Soutien des nonnes**, elle permettra de déterminer en fin de partie le nombre de nonnes qui viendront en aide aux joueurs.

⑤ Distribuez 5 cartes Population à chaque joueur. Formez une pioche avec les cartes Population restantes (face cachée), en prévoyant à proximité un emplacement pour une défausse. Cette pioche est appelée **pioche de population**. Lorsqu'elle est épuisée, mélangez la défausse pour former une nouvelle pioche de population.

⑥ Formez des paquets de cartes distincts, face visible : l'un avec les cartes Joker et les autres avec toutes les cartes spéciales requises par les cartes Bâtiment choisies pour cette partie.

⑦ Choisissez (voir plus bas) les 30 cartes Bâtiment que vous utiliserez pour cette partie. Mélangez ces cartes, puis formez une pioche (face cachée) appelée **pioche des bâtiments**.



⑧ Retirer un certain nombre de ces cartes (sans en prendre connaissance) pour former une **pioche de remplacement** (face cachée).

Nombre de joueurs	2	3	4	5
Nombre de cartes Bâtiment à retirer	10	12	6	6

⑨ Choisissez un premier joueur, qui reçoit la carte premier joueur.



Choix des cartes Bâtiment : Dans chaque partie, seules 30 cartes Bâtiment sont utilisées, 5 bâtiments dans chacune des 6 classes. Avant de commencer la partie, vous devez décider quelles cartes Bâtiment utiliser. Les joueurs peuvent choisir tous ensemble, ou le tirage de ces cartes peut être aléatoire : soit en choisissant au hasard une carte Bâtiment par classe (et en incluant les 5 exemplaires de ce bâtiment), soit en mélangeant toutes les cartes bâtiment d'une même classe et en piochant 5 cartes au hasard.

Remarque : pour une première partie, nous vous conseillons d'utiliser les cartes Bâtiment suivantes : 5x Ferme (Paysannerie), 5x Marché (Bourgeoisie), 5x Monastère (Clergé), 5x Château (Chevalerie), 5x Palais (Noblesse), 5x Tente de la cartomancienne

Déroulement de la partie

La partie se déroule en 8 tours de jeu à 4-5 joueurs, 9 tours à 3 joueurs ou 10 tours à 2 joueurs. Chaque tour de jeu est divisé en cinq phases :

- A. Pioche des nouvelles cartes Bâtiment
- B. Soutien
- C. Visite des bâtiments et choix des cartes Population
- D. Résolution des bâtiments
- E. Fin de tour

A) Pioche de nouvelles cartes Bâtiment

Piochez de nouvelles cartes Bâtiment dans la pioche des bâtiments. Dans une partie à quatre ou cinq joueurs, piochez trois cartes Bâtiment et formez une rangée avec ces cartes. Dans une partie à deux ou trois joueurs, piochez uniquement deux cartes Bâtiment. Si toutes les cartes piochées sont identiques, remplacez la dernière carte piochée par la première carte de la pioche de remplacement (remettez la carte remplacée au bas de cette dernière pioche). Si la nouvelle carte est à nouveau identique, recommencez ce procédé jusqu'à piocher une carte différente.



Exemple : lors de la phase A d'une partie à 4 joueurs, les cartes Bâtiments suivantes ont été piochées. En phase B, chaque joueur a donc trois possibilités : piocher deux cartes et regarder une carte de la rangée des nonnes (Tente de la cartomancienne), piocher quatre cartes (premier Monastère) ou défausser deux rats (second Monastère).

B) Soutien

Chaque joueur choisit et effectue l'action de soutien de l'une des cartes Bâtiment piochée.

Chaque carte Bâtiment propose en effet une action de soutien, combinaison des symboles suivants :

Piochez le nombre de cartes Population indiqué

Défaussez un rat

Regardez l'une des cartes du Soutien des nonnes

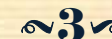
Remarque : Si tous l'acceptent, les joueurs peuvent réaliser cette phase simultanément. Dans le cas contraire, cette phase est jouée dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le premier joueur.

C) Visite des bâtiments et choix des cartes Population

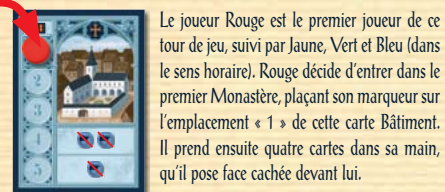
Chaque joueur, en commençant par le premier joueur puis en suivant le sens horaire autour de la table, choisit l'un des bâtiments disponibles en plaçant l'un de ses marqueurs sur le plus à gauche des emplacements libres de la carte Bâtiment. Il annonce le nombre de cartes de sa main qu'il va utiliser dans ce bâtiment (« zéro » est possible). Il place devant lui face cachée le nombre de cartes annoncé.

Remarque : Un joueur peut entrer dans un bâtiment même si un autre joueur y est déjà précédemment entré.

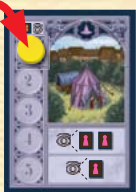
Remarque : Un joueur peut choisir le même bâtiment ou un bâtiment différent de celui choisi en phase B.



Exemple :



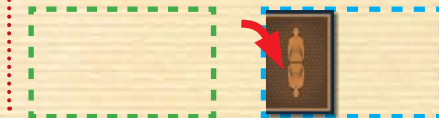
Le joueur Rouge est le premier joueur de ce tour de jeu, suivi par Jaune, Vert et Bleu (dans le sens horaire). Rouge décide d'entrer dans le premier Monastère, plaçant son marqueur sur l'emplacement « 1 » de cette carte Bâtiment. Il prend ensuite quatre cartes dans sa main, qu'il pose face cachée devant lui.



C'est au tour de Jaune, qui décide de placer son marqueur sur l'emplacement « 1 » de la Tente de la cartomancienne, et pose trois cartes face cachée devant lui.



Vert place ensuite son marqueur sur l'emplacement « 1 » du second Monastère, et décide de ne pas jouer de carte. Pour finir, Bleu place son marqueur sur l'emplacement « 2 » du second Monastère, et pose une seule carte face cachée devant lui.



D Résolution des bâtiments

Les bâtiments sont résolus l'un après l'autre, en commençant par le premier de la rangée. La résolution s'effectue en 3 étapes :

a. Résolution des cartes

Tous les joueurs qui sont entrés dans le bâtiment révèlent les cartes qu'ils ont placées devant eux. Chaque joueur (suivant l'ordre d'entrée dans le bâtiment) résout ensuite les cartes qu'il a jouées :

- Pour chaque carte Population (peu importe sa classe) ou carte Joker jouée, le joueur marque un point d'influence dans la classe du bâtiment (il déplace son marqueur d'une case sur la piste d'influence de la classe correspondante).
- Pour chaque carte Population jouée qui ne correspond pas à la classe du bâtiment, il doit prendre un rat de la réserve et le placer face cachée devant lui.
- Pour chaque carte spéciale (Epée ou Flûte) jouée, il applique les effets la concernant (voir le détail des cartes spéciales page 8).

Important : chaque bâtiment est résolu en respectant l'ordre dans lequel les joueurs y sont entrés. Le joueur sur l'emplacement « 1 » joue en premier, suivi par le joueur sur l'emplacement « 2 », etc.

b. Actions des bâtiments

Les joueurs entrés dans le bâtiment peuvent réaliser son action spécifique. La plupart des bâtiments proposent deux actions similaires :

- L'action privilège (en haut) : ne peut être réalisée que par le joueur ayant joué le plus grand nombre de cartes Population (peu importe leur classe) et Jokers sur ce bâtiment (on ne tient pas compte des cartes spéciales). Si plusieurs joueurs ont joué le même nombre de cartes, c'est le joueur concerné par cette égalité qui est entré en premier dans le bâtiment qui est autorisé à réaliser l'action privilège.
- L'action de base (en bas) : peut être réalisée par tous les joueurs qui sont entrés dans ce bâtiment.

Remarque : si un joueur déplace son marqueur sur une case déjà occupée par un ou plusieurs marqueurs adverses, il place son marqueur par-dessus les marqueurs des autres joueurs.

Remarque : même si un joueur est entré dans un bâtiment sans jouer de cartes Population ou Joker, il est autorisé à réaliser l'action de base. Il peut même être autorisé à réaliser l'action privilège s'il est seul à être entré dans le bâtiment, ou s'il est entré en premier dans ce bâtiment et que les joueurs qui l'y ont suivi n'ont pas joué de cartes Population ou Joker.

Remarque : l'ordre dans lequel les joueurs réalisent les actions d'un bâtiment est parfois important. Si c'est le cas, le joueur qui réalise l'action privilège commence, suivi ensuite par les autres joueurs, en respectant l'ordre d'entrée dans le bâtiment.

Important : dans une partie à deux joueurs, un seul joueur est autorisé à réaliser une action privilège, même si les deux joueurs sont entrés dans des bâtiments différents. Le joueur qui a joué le plus de cartes Population et Joker (peu importe dans quel bâtiment il est entré) peut réaliser l'action privilège de son bâtiment, son adversaire ne pouvant réaliser que l'action de base. En cas d'égalité, le premier joueur à être entré dans un bâtiment remporte l'égalité.

Dernier tour de jeu : Lors du dernier tour de jeu, aucune action n'est réalisée dans les bâtiments. Le joueur qui aurait dû réaliser l'action privilège gagne un point d'influence dans la classe correspondante. Les autres joueurs ne gagnent rien.

c. Défausse des cartes

Toutes les cartes sont ensuite défaussées : les cartes Population vont dans la défausse correspondante, les Jokers et cartes spéciales retournent dans leur pioche respective. Les joueurs conservent les cartes gagnées grâce à une carte spéciale ou à la résolution d'un bâtiment.

Remarque : le dernier tour est facile à reconnaître : la pioche des bâtiments est alors épuisée.

Exemple :



Poursuivons l'exemple précédent : le premier bâtiment à résoudre est la Tente de la cartomancienne. Jaune est le seul joueur à être entré dans ce bâtiment, il révèle les trois cartes qu'il avait jouées. Deux de ces cartes sont des cartes Sorcières, et la troisième carte est un Moine.



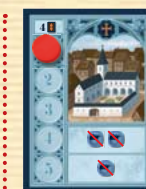
Comme l'une des cartes ne correspond pas à la classe du bâtiment (magie), il doit prendre un rat dans la réserve.



Il marque 3 points d'influence dans la classe Magie (il avance son marqueur de 3 cases sur la piste d'influence Magie).



Il est ensuite autorisé à réaliser l'action privilège du bâtiment, lui permettant de regarder deux des cartes du Soutien des nonnes.



Le premier Monastère est ensuite résolu. Rouge est seul à être entré dans ce bâtiment, il révèle les quatre cartes qu'il a jouées. Un Moine, un Roi, et deux cartes Sorcières.



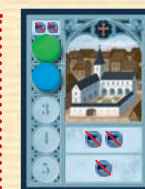
Il doit prendre trois rats.



Il avance son marqueur de 4 cases sur la piste d'influence Clergé.



Il est autorisé à réaliser l'action privilège du bâtiment, qui lui permet de défausser deux rats.



Pour finir, le second Monastère est résolu. Vert et Bleu sont entrés dans ce bâtiment, ils doivent tous les deux révéler leurs cartes. Vert n'a joué aucune carte, il ne marque donc aucun point d'influence et ne récupère aucun rat.



Bleu a joué une carte : une carte spéciale Epée. Il ne marque aucun point d'influence et ne récupère aucun rat.



Mais comme Bleu a joué une carte Epée, Vert doit lui donner la moitié des cartes qu'il lui reste en main.



Vert est ensuite autorisé à réaliser l'action privilège, Bleu l'action de base : aucun d'eux n'a joué de carte Population ou Joker, mais l'égalité est remportée par Vert, qui est entré en premier dans le bâtiment. Vert peut donc se défausser de deux rats, Bleu d'un seul.

E Fin de tour

Une fois tous les bâtiments résolus, les joueurs reprennent les marqueurs qu'ils avaient placés sur les cartes Bâtiments. Toutes les cartes Bâtiments de ce tour sont défaussées. Le premier joueur donne la carte premier joueur à son voisin de gauche, qui deviendra le premier joueur du prochain tour de jeu.

Fin de la partie

A l'issue du dernier tour de jeu, la partie se termine.

Tous les joueurs calculent leur score. Les points de victoires sont obtenus comme suit :

- Dans chacune des 6 classes, le joueur qui possède le plus de points d'influence marque 10 points de victoire. Le joueur avec le second plus grand nombre de points d'influence marque 5 points, le troisième joueur le plus influent marque 2 points de victoire. Un joueur qui n'aurait aucun point d'influence dans une classe donnée ne peut pas recevoir de points de victoire pour cette classe.
- Le joueur qui possède le plus grand nombre de cartes Population et Joker dans sa main marque 2 points de victoire. En cas d'égalité, les joueurs concernés marquent chacun 1 point.
- Pour chaque type de cartes spéciales en jeu (à l'exception de l'Or), le joueur possédant en main le plus de cartes de ce type marque 2 points. En cas d'égalité, les joueurs concernés marquent chacun 1 point.
- Si le bâtiment Trésor était en jeu, le joueur ayant en main le plus de cartes spéciales Or marque 6 points. Le joueur possédant le second plus grand nombre de cartes Or marque 3 points. En cas d'égalité pour le plus grand nombre de cartes Or, les joueurs concernés se partagent 9 points de victoire (arrondis à l'inférieur) et aucun point de victoire n'est attribué pour la seconde place. En cas d'égalité pour le second plus grand nombre de cartes Or, les joueurs concernés se partagent 3 points de victoire (arrondis à l'inférieur).
- Certains jetons récupérés au cours de la partie rapportent des points de victoire (tel qu'indiqué sur ces jetons).

Pour finir, voyons comment les joueurs ont résisté à l'épidémie ! Chaque joueur révèle ses jetons rat et additionne leurs valeurs. Révélez ensuite toutes les cartes du Soutien des nonnes, et comptez le nombre de symboles « nonne ». Si la somme de la valeur des rats d'un joueur excède le nombre de nonnes, le joueur est tué par l'épidémie et, plus grave, il perd la partie, même s'il avait le plus de points de victoire !

Parmi les joueurs survivants, celui qui possède le plus de points de victoire hérite de la couronne et remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur avec la plus faible valeur de jetons rat l'emporte. En cas de nouvelle égalité, les joueurs concernés partagent la victoire.

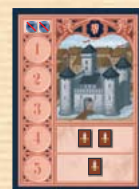
Présentation des cartes Bâtiment



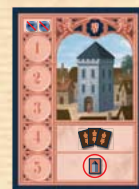
Palais (Noblesse)
Action privilège : prenez deux jetons de point de victoire.
Action de base : prenez un jeton de point de victoire.



Trésor (Noblesse)
Action privilège : prenez deux cartes spéciales Or.
Action de base : prenez une carte spéciale Or.



Château (Chevalerie)
Action privilège : prenez deux cartes spéciales Epée.
Action de base : prenez une carte spéciale Epée.



Tour de garde (Chevalerie)
Action privilège : chaque joueur qui n'est pas entré dans la Tour de garde ce tour-ci doit vous donner trois cartes de sa main s'il possède au moins autant de cartes que vous (au moment de la résolution du bâtiment). Il choisit les cartes qu'il vous donne.

Remarque : si ce joueur possède moins de trois cartes, mais au moins autant que vous, il vous donne toutes ses cartes.

Action de base : aucune action. Vous vous protégez de l'action privilège de la Tour de garde (pour ce tour).

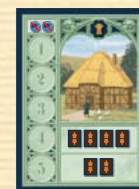
Remarque : il n'est pas conseillé d'utiliser ce bâtiment dans une partie à 2 joueurs.



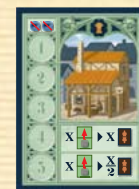
Monastère (Clergé)
Action privilège : défaussez deux rats.
Action de base : défaussez un rat.



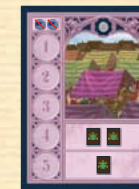
Hôpital (Clergé)
Action privilège : défaussez un rat. En complément, vous pouvez défausser jusqu'à 3 cartes de votre main pour vous défausser d'un même nombre de rats.
Action de base : Défaussez jusqu'à 2 cartes de votre main pour vous défausser d'un même nombre de rats.



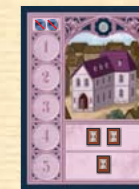
Ferme (Paysannerie)
Action privilège : piochez quatre cartes Population.
Action de base : piochez deux cartes Population.



Brasserie (Paysannerie)
Action privilège : piochez une carte Population par point d'influence que vous avez marqué lors de ce tour.
Action de base : piochez une carte Population par paire de points d'influence que vous avez marqués lors de ce tour.



Marché (Bourgeoisie)
Action privilège : prenez deux cartes Joker.
Action de base : prenez une carte Joker.



Administration (Bourgeoisie)
Action privilège : prenez deux cartes spéciales Laissez-passer.
Action de base : prenez une carte spéciale Laissez-passer.

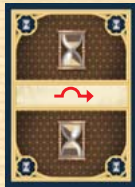


Cabane du joueur de flûte (Magie)
Action privilège : prenez deux cartes spéciales Flûte.
Action de base : prenez une carte spéciale Flûte.



Tente de la cartomancienne (Magie)
Action privilège : regardez deux cartes du Soutien des nonnes.
Action de base : regardez une carte du Soutien des nonnes.
Important : l'ordre des cartes du Soutien des nonnes ne doit jamais être changé.

Présentation des cartes spéciales



Laissez-passer

La carte spéciale Laissez-passer peut être jouée au début de votre tour en phase C : Visite des Bâtiments. Quand vous jouez une carte Laissez-passer, le tour passe au joueur suivant. Lorsque tous les joueurs sont entrés dans un bâtiment (ou ont joué une carte Laissez-passer), le tour vous revient et vous devez alors entrer dans un bâtiment ou jouer une nouvelle carte Laissez-passer.



Epée

Parmi les joueurs entrés dans ce bâtiment, celui qui a joué le moins de cartes Epée doit donner la moitié des cartes de sa main, arrondi à l'inférieur, au joueur qui a joué le plus de cartes Epée.

En cas d'égalité pour désigner quel joueur a joué le plus de cartes Epée, le joueur qui est entré en premier dans le bâtiment remporte l'égalité. Si plusieurs joueurs sont à égalité pour le plus petit nombre de cartes Epée jouées, c'est le joueur qui a joué le plus grand nombre de cartes Epée qui choisit qui, parmi les joueurs concernés, va lui donner la moitié des cartes de sa main.

Remarque : lorsque tous les joueurs ont joué le même nombre de cartes spéciales Epée, rien ne se passe.



Or

Les cartes spéciales Or ne peuvent être jouées sur un bâtiment. A la fin de la partie, le joueur avec le plus grand nombre de cartes Or en main marquera 6 points de victoire et le joueur avec le second plus grand nombre de cartes Or marquera 3 points de victoire.

Remarque : les cartes Or ne peuvent être jouées, elles sont conservées en main par les joueurs. Comme les autres cartes, elles peuvent cependant être défaussées à l'Hôpital ou volées par les adversaires à l'aide des cartes Epée.



Flûte

Parmi les joueurs entrés dans ce bâtiment, celui qui a joué le moins de cartes Flûte reçoit un rat du joueur qui a joué le plus de cartes Flûte.

En cas d'égalité pour désigner quel joueur a joué le plus de cartes Flûte, le joueur qui est entré en premier dans le bâtiment remporte l'égalité. Si plusieurs joueurs sont à égalité pour le plus petit nombre de cartes Flûte jouées, c'est le joueur qui a joué le plus grand nombre de cartes Flûte qui choisit à qui, parmi les joueurs concernés, il va donner un rat.

Remarque : lorsque tous les joueurs ont joué le même nombre de cartes spéciales Flûte, rien ne se passe.

Auteurs : Åse & Henrik Berg

Illustrations et graphisme : alexandre-roche.com

Développement de la règle du jeu : Jeroen Hollander

Traduction française : Jean-Baptiste Ramond

Chef de projet : Jonny de Vries



www.whitegoblingames.nl