

## Правила настольной игры «Раттус: Меркатус» (Rattus: Mercatus)

Авторы игры: Осе и Хенрик Берг (Åse & Henrik Berg)

Перевод на русский язык: Анна Романова, ООО «Игровед» ©

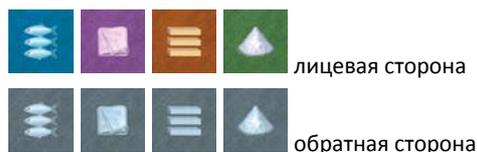
*Третье дополнение для игры «Раттус»*

Европа, 1349 год. Чёрная Смерть бушует уже несколько лет. Однако население Европы пытается жить нормальной жизнью, насколько это возможно. Ремесленники производят товары, торговцы продают их по максимальным возможным ценам, в то время как мошенники, воры и мародёры пытаются прибрать к рукам всё, до чего только могут дотянуться. Впрочем, не исключено, что в конце концов самый большой куш сорвут расхитители могил, потому что чума, похоже, не собирается утихать.

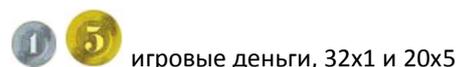
### Компоненты игры



**12 карт сословий**, по 2 каждого из 6 сословий  
(Крестьянство, Буржуазия, Духовенство, Рыцарство,  
Магия и Дворянство)



28 жетонов товаров, по 7 каждого из 4  
разных типов (рыба, ткани, дерево и  
соль)



игровые деньги, 32x1 и 20x5

### Подготовка к игре

- ① Расположите игровое поле посередине стола, распределите (и удалите некоторые) жетоны крыс, как в базовой игре, и поместите фишку чумы в произвольно выбранный регион.
- ② Возьмите по 4 жетона товаров каждого типа и положите их лицевой стороной вниз в запас рядом с игровым полем. Переверните по одному жетону каждого типа. Эти четыре жетона представляют собой доступный запас товаров.
- ③ Оставшиеся жетоны товаров помещаются на игровое поле. Положите в каждый регион по одному произвольно выбранному жетону лицевой стороной вверх. Когда в игре участвует меньше четырёх человек, используются не все регионы и, следовательно, не все

жетоны товаров будут нужны. В игре с двумя игроками удалите по одному жетону каждого типа. В игре с тремя игроками удалите два разных, случайным образом выбранных жетона.

④ Положите все монеты в банк рядом с игровым полем. Каждый игрок получает по 4 монеты.

⑤ Выберите 6 карт сословий, которые будут использоваться в игре. Это можно сделать разными способами:

- Вытяните 6 карт сословий случайным образом после того, как будут перемешаны все имеющиеся карты сословий (из этого дополнения, из базовой игры и из любых других используемых дополнений).
- Разложите карты по сословиям и перемешайте их отдельно, после чего из каждой колоды вытащите по одной карте.
- Используйте один из предложенных ниже наборов.
- Выберите 6 карт, которые устроят всех игроков.

***Примечание:** Когда в игре меньше четырёх игроков, рекомендуется включить в набор хотя бы одну карту Рыцарства, чтобы ни один кусочек карты не был полностью защищён от чумы.*

***Важно:** Если в игре используются две (или больше) карты, принадлежащих к одному сословию, каждый символ на жетоне крысы будет означать, что игрок должен удалить по одному кубику за каждую карту данного сословия, которая у него есть.*

***Пример:** Если в игре используются карты *Мародёр* и *Рыцарь*, но находятся при этом у двух разных игроков, то каждый из них потеряет по одному кубику за каждый символ Кавалерии, когда чума начнёт опустошать регион. Если же обе эти карты находятся у одного игрока, то он потеряет по два кубика за каждый символ Кавалерии.*

## Варианты выбора сословных карт

**Для новичков:** Крестьянин, Монах, Рыцарь, Купец, Король, Ведьма. Вы можете попробовать ввести в игру жетоны товаров и деньги из этого дополнения, но выбрать карты из базовой игры. Таким образом добавится аспект добывания товаров и их продажи без дополнительных сложностей выбора, который дают новые карты сословий.

**Аристократы:** Король, Казначей, Наместник, Папа, Землевладелец, Рыцарь. С этим мирным набором карт игроки используют деньги и товары, чтобы увеличить своё население – как на игровом поле, так и в дворцовой области.

**Жестокие времена:** Мародёр, Ассасин, Расхититель могил, Ведьма, Шаман, Мошенник. Как можно судить по названию, такой набор карт обычно приводит к множеству конфликтов. Но, как бы ни сложилась партия, пожалуйста, пусть жестокость остаётся лишь игрой!

**Ремёсла и торговля:** Ганзейский Купец, Пивовар, Пекарь, Мародёр, Слуга, Курьер. Этот набор можно рекомендовать, если у вас также есть дополнение «Крысолов». Как можно судить по названию, такой набор предоставляет дополнительные возможности для зарабатывания жетонов товаров, а также способы добиться перевеса, чтобы иметь возможность эти товары продать.

## Ход игры

Игра проходит по правилам базовой игры «Раттус» и любого используемого расширения с некоторыми изменениями и дополнениями.

### Жетоны товаров



**В начале хода каждого из игроков должно быть доступно по одному жетону каждого типа товаров. Если это не так, переверните лицом вверх жетон (или жетоны) того типа, которого не хватает, так, чтобы все четыре типа были открыты.** В свой ход игрок может взять из запаса один из доступных товаров. Он может сделать это в любой момент своего хода до начала фазы С (“Перемещение фишки чумы”). Некоторые из новых карт сословий позволяют игрокам брать дополнительные жетоны товаров. В любом случае игрок может выбирать только из доступных жетонов товаров в запасе и, таким образом, никогда не может взять товар одного типа дважды за один ход.

### Торги

**Если в конце хода игрока (после фазы С) запас одного или нескольких типов товаров совершенно исчерпался (в запасе не осталось ни открытых, ни закрытых жетонов этого типа), начинается фаза Торгов.** Все игроки должны продать все свои жетоны товаров того типа (типов), которые закончились. Товары этого типа должны быть проданы в регионы, в которых лежат жетоны такого типа. Игрок может продать товары в регион только в том случае, если он имеет там наибольшее количество кубиков. В этом случае он возвращает жетон товара в запас и получает три монеты из банка. Игрок может продать в каждый регион только один жетон товара.

Если двое или больше игроков имеют равное наибольшее количество кубиков в регионе, считается, что оба удерживают первенство в данном регионе. В этом случае несколько игроков могут продавать товары в один и тот же регион. Все остальные не проданные жетоны того типа, запас которого закончился, возвращаются в запас и не приносят денег. Все возвращённые жетоны товаров помещаются в запас лицевой стороной вниз.

В конце игры, когда все жетоны крыс вскрыты, но до подсчёта очков, происходит фаза финальных Торгов, во время которой все игроки должны продать все свои товары в регионы, в которых они имеют преимущество по кубикам (или возвращают жетоны в запас, не получая за это монет).

**Пример:** Во время подготовки игры жетоны “Рыба” были помещены в Германию, Пологию и Венгрию. Синий игрок в данный момент имеет три жетона “Рыба” и сохраняет преимущество по кубикам в Германии и Пологии.

Сейчас ход красного игрока. В свой ход он берёт последний жетон “Рыба” из запаса и помещает кубики на игровое поле таким образом, чтобы в конце своего хода (после фазы Чумы) иметь в Германии ничью по кубикам с синим игроком и сохранять преимущество в Венгрии. В конце его хода в запасе не осталось жетонов “Рыба”, поэтому происходит фаза Торгов: У синего игрока 3 жетона “Рыба”, но преимущество по кубикам только в двух “рыбных” регионах. Он возвращает свои 3 жетона “Рыба” в запас и получает  $2 \times 3 = 6$  монет. У красного игрока 1 жетон “Рыба” и преимущество по кубикам в двух “рыбных” регионах. Он возвращает свой жетон “Рыба” в запас и получает  $1 \times 3 = 3$  монеты.

## Деньги

5

В конце игры при подсчёте очков каждые 5 монет считаются за один дополнительный кубик. Некоторые из новых карт сословий позволяют игрокам тратить или зарабатывать деньги разными способами.

## Новые персонажи



**Примечание:** только тот игрок, чей сейчас ход, может использовать специальные способности своих карт сословий. Он может использовать способности каждой карты только один раз за ход и только до начала фазы С (исключения: Мародёр, Ассасин, Дьякон и Расхититель могил).



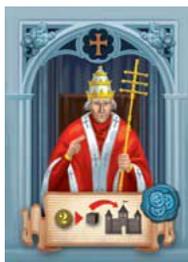
### Наместник (Дворянство)

Игрок, владеющий этой картой, может за деньги поместить дополнительные кубики на игровое поле. За 1 монету он может поместить 1 кубик, за 3 монеты – 2 кубика, а за 6 монет – 3 кубика. Все дополнительные кубики должны быть помещены в один регион. Это может быть любой регион, не обязательно тот, который игрок выбрал в фазе В.



### Казначей (Дворянство)

Игрок, владеющий этой картой, может взять две монеты из запаса.



### Папа (Духовенство)

Игрок, владеющий этой картой, может заплатить две монеты в банк, чтобы поместить один кубик из своего запаса прямо в дворцовую область на игровом поле.



### Дьякон (Духовенство)

Во время фазы С своего хода игрок, владеющий этой картой, может заплатить монеты в банк, чтобы защититься от действий крыс после переворачивания жетонов. Первый раз, когда он решает воспользоваться этой возможностью, он должен заплатить в банк 1 монету. Во второй раз он платит 2 монеты, а в третий – должен заплатить 3 монеты.



### **Ассасин (Рыцарство)**

Игрок, владеющий этой картой, в фазе С может передвинуть фишку чумы на два шага, до того как чума начнёт опустошать регион.

Дополнительно, он получает из банка по одной монете за каждый жетон крыс, который во время хода этого игрока убивает хотя бы один кубик, принадлежащий другому игроку.

**Комбинации карт:** Если у игрока две или больше карты, принадлежащие к Рыцарству, он всё равно сможет передвинуть фишку чумы только на два шага.



### **Мародёр (Рыцарство)**

Игрок, владеющий этой картой, может в фазе С передвинуть фишку чумы на два шага до того, как чума начнёт опустошать регион.

Дополнительно, он может взять из запаса один из лежащих лицевой стороной вверх жетонов товара того типа, который имеется в чумном регионе.



### **Ганзейский Купец (Буржуазия)**

Чтобы использовать эту карту, игрок должен положить на неё один из своих жетонов товаров. Этот жетон больше не принадлежит игроку: он не может быть продан или использован любым другим способом. Даже в фазу Торгов этот товар не будет продан и остаётся на карте. Этот жетон товара будет лежать на карте, пока другой игрок не возьмёт эту карту себе или пока игрок, владеющий картой, не захочет заменить его на другой жетон товара. В обоих случаях жетон товара с карты возвращается в запас лицевой стороной вниз.

Игрок может взять эту карту, даже когда у него нет ни одного жетона товара. Также игрок не обязан немедленно помещать жетон товара на карту. Он может положить его позже в свой ход или в последующих раундах. После помещения на карту жетона (или замены одного жетона на другой) игрок может использовать эту карту (если только она ещё не использовалась в этот ход).

Игрок, владеющий этой картой, может передвинуть до пяти кубиков своего цвета из одного региона в другой регион, в котором имеются жетоны товаров того же типа как тот, что лежит на карте. Все кубики, перемещаемые с помощью карты *Ганзейский Купец*, должны отправиться в один регион.



### **Мошенник (Буржуазия)**

Игрок, владеющий этой картой, может в любой момент своего хода поместить один жетон крыс из запаса в любой регион игрового поля, в котором есть хотя бы один его кубик. Если он это делает, то может также взять из запаса один из открытых жетонов товара того же типа, что и жетон товара, имеющийся в данном регионе.

Если после использования карты *Мошенник* истощается запас жетонов крыс, игра заканчивается, когда пройдёт фаза С этого хода. В этом случае чума не распространяется, так как крыс больше не осталось.

**Примечание:** Ни в один регион не разрешается помещать более 3 жетонов крыс. Поэтому игрок, владеющий картой *Мошенник*, не может поместить жетоны крыс в регион, в котором уже лежит 3 жетона крыс.

**Расхититель могил (Магия)**

В фазе С игрок, владеющий этой картой, может взять из запаса один открытый жетон товара (если они там есть) за каждый жетон крысы, который в его ход убивает хотя бы один кубик, принадлежащий другому игроку.

**Шаман (Магия)**

Чтобы использовать эту карту, игрок должен положить на неё один из своих жетонов товара (см. выше “Ганзейский Купец”)

Игрок, владеющий этой картой, может один раз за свой ход свободно распределить жетоны крыс (не подглядывая) по всем регионам игрового поля, содержащим жетоны товара того же типа, что и тот, который лежит на карте.

**Примечание:** Ни в один регион нельзя поместить больше 3 жетонов крыс.

**Землевладелец (Крестьянство)**

Чтобы воспользоваться этой картой, игрок должен положить на неё один из своих жетонов товара (см. “Ганзейский Купец”).

Игрок, владеющий этой картой, может поместить два кубика в регион, в котором имеется жетон товара того же типа, что и жетон, лежащий на карте.

**Пивовар (Крестьянство)**

Игрок, владеющий этой картой, может дополнительно взять один открытый жетон товара из запаса (если они там есть).

## Конец игры

**Как и в базовой игре, когда партия заканчивается, начинается финальный раунд, в котором все игроки, кроме того, который последним сделал обычный ход, в обратном порядке (против часовой стрелки) могут ещё раз использовать способности своих карт сословий.**

Карты обладают своими обычными способностями, со следующими исключениями:

**Наместник:** В финальном раунде эта карта не позволяет добавить больше одного кубика. Это означает, что игрок, обладающий данной картой, в финальном раунде может заплатить в банк одну монету и поместить один кубик в регион по своему выбору.

**Ганзейский Купец, Землевладелец, Шаман:** Игрок, владеющий любой из этих карт, всё ещё может заменить жетон, лежащий на ней, любым своим жетоном товара, так же, как во время игры. Карты обладают своими обычными свойствами.

**Пивовар, Мошенник, Мародёр, Расхититель могил:** Во время последнего раунда все жетоны товара в запасе считаются доступными. Таким образом, игроки, владеющие этими картами, могут брать товары любого типа, если они есть в запасе.

***Важно:** Фаза Торгов, когда какой-то тип товара заканчивается во время финального раунда, не происходит.*

**Мошенник:** Если запас жетонов крыс закончился, можно случайным образом вытащить один из использованных жетонов крыс.

**Мародёр:** Игрок, владеющий этой картой, может передвинуть фишку чумы на два шага и взять из запаса один товар того же типа, что и расположенный в чумном регионе жетон.

**Ассасин:** Игрок, владеющий этой картой, может передвинуть фишку чумы на два шага, открыть один за другим жетоны крыс в этом регионе и взять из банка по одной монете за каждый жетон, который убил хотя бы один кубик, принадлежащий другому игроку.

**Расхититель могил, Дьякон:** Игрок, владеющий этой картой, может передвинуть фишку чумы на один шаг, открыть один за другим жетоны крыс в этом регионе и использовать способность своей карты.

***Комбинации карт:** Если у одного игрока есть несколько карт, эффект которых связан с фишкой чумы (например, Мародёр, Ассасин, Расхититель могил, Дьякон), он должен применить эффекты всех этих карт в одном и том же регионе.*