FIRST **RAT**

Ein Raketenbauspiel für 1 bis 5 Rattonauten ab 10 Jahren von Gabriele Ausiello und Virginio Gigli

Seit Generationen erzählen sich die Ratten auf dem alten Schrottplatz die Legende vom Käsemond und wünschen sich nichts mehr, als diesen unerschöpflichen Schatz eines Tages zu erreichen. Nur wie soll das gelingen?
Eines Tages entdecken die kleinen Rattenkinder im Schrott einen Comic, der von der ersten Mondlandung erzählt. Und schon steht der Plan fest: Die Ratten bauen eine Rakete, um den Mond endlich in Besitz zu nehmen!
Zum Glück bietet der Schrottplatz alles, was die Ratten für den Bau benötigen, und auch die anderen Tiere unterstützen dieses kühne Unterfangen – zumindest wenn sie gut bezahlt werden. Natürlich arbeiten alle Ratten zusammen, um das große Ziel zu erreichen. Jedoch wünscht sich jede Rattenfamilie, den größten Anteil am Raketenbau beizutragen und die meisten Rattonauten auszubilden, sodass sie möglichst viel vom lunaren Käseschmaus abbekommt.

Spielmaterial

1 zweiseitiger Spielplan



Seite Standardaufbau — Seite variabler Aufbau

Komponenten für 5 Rattenteams in 5 Teamfarben, je:



4 Ratten



1 Lichtmarker



10 Wertungssteine



1 Rattenbaumarker

60 Käseplättchen:



45 „1 Käse"



15 „3 Käse"

Neutrale Komponenten für das Spiel mit weniger als 5 Personen:



2 Ratten



14 Wertungssteine

12 Schimmelkäse



36 Gegenstände:
(jeweils links die Vorder- und rechts die Rückseite)



10 Rucksäcke



6 Energydrinks



10 Kronkorken



10 Comics

95 Baumaterialien:



30 Flaschen



30 Backpulver



20 Blechdosen



15 Taschenrechner

Komponenten für den variablen Aufbau:



26 Lauffelder in 5 Gruppen (A bis E)



8 Wertungsplättchen

4 Superratten



16 Auszeichnungen



5 Spielhilfen



1 Startrattenmarker



1 Wertungsblock



22 Karten für das Solospiel



Ersatzteilservice: *Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns:* ***www.pegasus.de/ersatzteilservice.*** *Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus Spiele Team.*

Spielvorbereitung

1 Platziert den **Spielplan** mit der Seite **Stand**



2 Legt alle **Baumaterialien** (**Flaschen**, **Backpulver**, **Blechdosen**, **Taschenrechner**), **Auszeichnungen**, sowie den **Käse** und **Schimmelkäse** als allgemeinen Vorrat neben den Spielplan.



3 Wählt je 1 Teamfarbe und nehmt euch alle **4 Ratten**, alle **10 Wertungssteine**, den **Rattenbaumarker** sowie den **Lichtmarker** dieser Farbe.



Legt 8 der 10 Wertungssteine vor euch ab. Legt die verbliebenen 2 Steine zunächst beiseite.



Nehmt je **1 Spielhilfe** und legt diese vor euch aus.



4 Stellt je **2** eurer **Ratten** auf das **Startfeld des Weges**.

5 Stellt je **2** eurer **Ratten** auf die **Kinderstube** in der Mitte des Rattenbaus.

6 Legt eure **Rattenbaumarker** auf das **Startfeld des Rattenbau-Rundwegs**.

7 Legt eure **Lichtmarker** auf das **Startfeld der Lichterkette**.

8 Mischt alle **Kronkorken** verdeckt.
Legt **6** davon **offen** und nebeneinander in den **Verkaufsstand der Krähe**.
Legt die übrigen Kronkorken zurück in die Schachtel.



9 Legt je nach Anzahl der mitspielenden Personen die folgende Anzahl **Energydrinks** mit der Vorderseite nach oben als Stapel in den **Verkaufsstand des Frosches**:



Personen:	**2**	**3**	**4**	**5**
Energydrinks:	**3**	**4**	**5**	**6**

Legt die übrigen Energydrinks zurück in die Schachtel.



dardaufbau in der Mitte eurer Spielfläche.







Mischt alle **10 Rucksäcke** verdeckt.
Legt je nach Anzahl der mitspielenden Personen die folgende Anzahl Rucksäcke **offen** und nebeneinander in den **Verkaufsstand des Hamsters**:

Personen:	**2**	**3**	**4**	**5**
Rucksäcke:	**5**	**6**	**7**	**9**

Legt die übrigen Rucksäcke zurück in die Schachtel.

10



Bereitet die **Comics** vor:

Erstes Spiel:
Legt die 4 Comics mit den **Superratten** zurück in die Schachtel.
Legt die verbliebenen **6 Comics** in die **rechte Höhle des Rattenbaus**.



Ab dem zweiten Spiel:
Mischt alle 10 Comics verdeckt.
Legt **6** davon **offen** und nebeneinander in die **rechte Höhle des Rattenbaus**.
Legt die übrigen Comics zurück in die Schachtel.

11



Wer zuletzt Käse gegessen hat, beginnt das Spiel.
Diese Person nimmt sich den **Startrattenmarker** und **1 Käse**.



Die nächsten 2 Personen im Uhrzeigersinn erhalten je **2 Käse**.



Die Personen an vierter und fünfter Stelle erhalten je **3 Käse**.

12

Im Spiel zu dritt und zu viert:
Platziert je **1 neutralen Wertungsstein** auf das rechte hervorgehobene Feld aller **Wertungsleisten**.
Diese Felder stehen euch nicht zur Verfügung.



Im Spiel zu zweit:
Platziert je **1 neutralen Wertungsstein** auf beide hervorgehobenen Felder aller **Wertungsleisten**.
Diese Felder stehen euch nicht zur Verfügung.

Hinweis: *Verwendet die neutralen Ratten für die Felder der Wertungsleiste Rattonaut.*

13

Spielüberblick

Ihr bewegt eure Ratten entlang des Weges, um Baumaterialien, Lampen, Apfelreste und Käse einzusammeln. Die Baumaterialien könnt ihr abgeben, um Teile der Rakete zu bauen. Die Lampen verlegt ihr als Lichterkette entlang des Weges, was eure zukünftigen Erträge erhöht. Die gesammelten Apfelreste könnt ihr im Rattenbau entweder für den Winter einlagern, mit ihnen Nachwuchs großziehen oder sie gegen Comics eintauschen, die euch für das weitere Spiel besondere Fähigkeiten geben.

Entlang des Weges erwarten euch 3 Tiere, die euch im Tausch gegen Käse verschiedene Vorteile verkaufen: Hamster, Frosch und Krähe. Käse könnt ihr zusätzlich als Proviant für den Flug zum Käsemond spenden.

Das Spiel endet entweder, wenn alle 4 Ratten von 1 Person in der Rakete sind, oder, wenn 1 Person ihren achten Wertungsstein platziert. Es gewinnt die Person mit den meisten Punkten.

Spielablauf

Ihr spielt mehrere Runden. Die Person mit dem Startrattenmarker führt in jeder Runde den ersten Zug aus. Danach führen alle anderen Personen im Uhrzeigersinn ihre Züge aus. Bist du am Zug, führe die folgenden 4 Schritte in der angegebenen Reihenfolge aus:

1. Ratten bewegen 2. Ressourcen einsammeln
3. Einkaufen (optional) 4. Bauen und Käse spenden (optional)

Schritt 1: Ratten bewegen

Im ersten Schritt deines Zuges musst du deine Ratten entlang des Weges bewegen. Du musst 1 der folgenden 2 Optionen ausführen:

A) Bewege **1 deiner Ratten** um **1 bis 5** Felder entlang des Weges nach vorne.



B) Bewege **2 bis 4 deiner Ratten** um **jeweils 1 bis 3** Felder entlang des Weges nach vorne. Alle Ratten, die du bewegst, müssen ihre Bewegung auf **verschiedenen Feldern** der **gleichen Farbe** beenden.



Hinweis: *Zu Spielbeginn hast du lediglich 2 Ratten, die du bewegen kannst. 2 weitere Ratten befinden sich im Rattenbau. Diese musst du zunächst großziehen (siehe Seite 7).*

Regeln für die Bewegung

- Ratten musst du immer in Richtung der Rakete bewegen, niemals zurück in Richtung des Startfelds.
- Zu keinem Zeitpunkt dürfen 2 oder mehr deiner Ratten auf demselben Feld stehen (mit Ausnahme des Startfeldes). Wählst du Option B, darfst du jedoch zunächst eine Ratte von einem Feld wegbewegen, bevor du eine andere Ratte auf dieses Feld bewegst.
- Das letzte Feld des Weges (die Startrampe) hat alle Farben. Bewegst du 1 deiner Ratten auf dieses Feld, wähle die Farbe des Feldes.



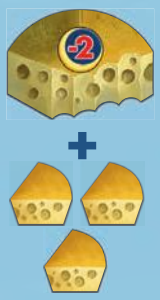
Hinweis: *Bewegst du 1 deiner Ratten auf das letzte Feld und zusätzlich weitere Ratten, musst du diese Ratten auf Felder der gewählten Farbe bewegen. Die genannte Farbe gilt nur für diesen Zug. Bewegst du in einem späteren Zug erneut eine Ratte auf das letzte Feld des Weges, wähle die Farbe des Feldes erneut.*

- Bewegst du eine Ratte auf ein Feld, auf dem bereits 1 Ratte einer anderen Person steht, musst du dieser Person 1 Käse geben. Stehen auf dem Feld gar Ratten mehrerer Personen, musst du jeder dieser Personen je 1 Käse geben.

Hinweis: *Gegebenenfalls musst du einer Person in diesem Schritt mehr als 1 Käse geben, wenn du auf mehrere Felder ziehst, auf denen je 1 Ratte dieser Person steht.*

- Hast du nicht genug Käse, musst du dir Schimmelkäse aus dem allgemeinen Vorrat nehmen. Dafür erhältst du 3 Käse (siehe rechts), um der/den Person(en) Käse geben zu können.

Schimmelkäse



Wann immer du anderen Personen Käse geben musst, aber nicht kannst, musst du dir Schimmelkäse nehmen.
Nimm dir für jeden Schimmelkäse, den du nimmst, sofort auch 3 Käse.
Du darfst dir nur so viel Schimmelkäse nehmen, wie du benötigst, um Käse an andere Personen geben zu können.
Du darfst Schimmelkäse in keiner anderen Situation nehmen.
Einmal genommenen Schimmelkäse darfst du später nicht wieder abgeben. Am Ende des Spiels erhältst du für jeden Schimmelkäse in deinem Besitz 2 Minuspunkte.

Beispiel 1:

Gaby führt ihren ersten Zug aus. Sie kann nur 1 Ratte bewegen. Würde sie mehrere Ratten bewegen, müsste sie diese auf verschiedene gleichfarbige Felder bewegen. Dies ist hier nicht möglich.
Da sie nur eine Ratte bewegt, darf sie diese um bis zu 5 Felder bewegen. Sie entscheidet sich, die Ratte um 4 Felder zu bewegen, auf das grüne Feld mit der Flasche.
Da auf diesem Feld bereits Esras Ratte steht, muss sie Esra 1 Käse geben.



Beispiel 2:

In der zweiten Runde hat Gaby die Möglichkeiten, entweder beide Ratten zu bewegen oder erneut nur 1 Ratte. Sie entscheidet sich dafür, beide Ratten zu bewegen, jeweils um 1 bis 3 Felder. Sie bewegt die vordere Ratte vom Feld mit der Flasche um 1 Feld auf das gelbe Feld mit dem Käse. Außerdem bewegt sie ihre zweite Ratte vom Startfeld um 2 Felder auf ein anderes gelbes Feld mit einem Käse.
Da beide Felder dieselbe Farbe haben, ist dies erlaubt.



Da auf dem zweiten Feld schon wieder 1 von Esras Ratten steht, muss sie Esra erneut 1 Käse geben. Nicht erlaubt wäre zum Beispiel, die zweite Ratte nur um 1 Feld zu bewegen, auf das blaue Feld mit der Glühbirne.

Beispiel 3:

Als nächstes ist Vero am Zug. Sie hat die Möglichkeit, ebenfalls beide Ratten auf die gelben Felder mit dem Käse zu bewegen. In diesem Fall müsste sie Gaby 2 Käse und Esra 1 Käse geben.
Da sie nur 2 Käse hat, müsste sie 1 Schimmelkäse nehmen.
Sie entscheidet sich dagegen und zieht stattdessen ihre vordere Ratte um 5 Felder weiter auf das blaue Feld mit den 2 Lampen.



Abkürzungen

Auf dem Schrottplatz gibt es diverse Rohre, die als Abkürzungen genutzt werden können. Eine Abkürzung verbindet stets 2 Felder, zählt selbst aber nicht als Feld.
Möchtest du in deiner Bewegung eine Abkürzung nutzen, musst du das auf dieser Abkürzung abgebildete Baumaterial abgeben.

Beispiel:
Vero möchte in einem späteren Zug ihre Ratte entlang einer Abkürzung ziehen. Ihre Ratte startet auf dem grünen Feld mit dem Backpulver.
Sie gibt eine Blechdose ab und bewegt ihre Ratte durch die Abkürzung um 3 Felder auf das weiße Feld mit den 3 Apfelresten. Zusätzlich bewegt sie eine weitere ihrer Ratten auf ein anderes weißes Feld.





Schritt 2: Ressourcen einsammeln

Jetzt sammelst du die Ressourcen von allen Feldern ein, auf die du soeben eine Ratte bewegt hast. Ratten, die du nicht bewegt hast, sammeln keine Ressourcen ein.

Gelbe Felder

... unglaublich, welche Köstlichkeiten die Menschen so wegschmeißen!



Nimm dir die abgebildete Menge **Käse** (1 bis 4) aus dem allgemeinen Vorrat.

Grüne und orange Felder

... manche sehen einen Haufen Müll – ich sehe eine Rakete!



Nimm dir 1 **Flasche** aus dem allgemeinen Vorrat.



Nimm dir 1 **Blechdose** aus dem allgemeinen Vorrat.



Nimm dir 1 **Backpulver** aus dem allgemeinen Vorrat.



Nimm dir 1 **Taschenrechner** aus dem allgemeinen Vorrat.

Blaue Felder

... ja ja, Ratten können nachts sehen. Aber die Kakerlaken müssen das nicht wissen!



Bewege deinen Lichtmarker für jede abgebildete **Glühbirne** (1 bis 4) um 1 Feld auf der Lichterkette vorwärts.

Details zur Lichterkette



- Jede Lampe (auch die Baulampen) stellt 1 Feld der Lichterkette dar.



- Es dürfen beliebig viele Lichtmarker auf einem Feld der Lichterkette liegen.



- Durch das Vorrücken des Lichtmarkers entlang der Lichterkette erhöhst du zukünftige Erträge. Sammelst du in zukünftigen Runden Ressourcen von Feldern ein, an denen du deinen Lichtmarker bereits vorbeigezogen hast oder von dem Feld, an dem dein Lichtmarker aktuell liegt, erhältst du von diesem Feld 1 Ressource mehr.



- Erreicht oder überschreitet dein Lichtmarker ein Feld mit einer der 3 großen **Baulampen**, platziere sofort 1 deiner Wertungssteine auf die Lichtleiste (siehe Wertungsleisten auf Seite 9).

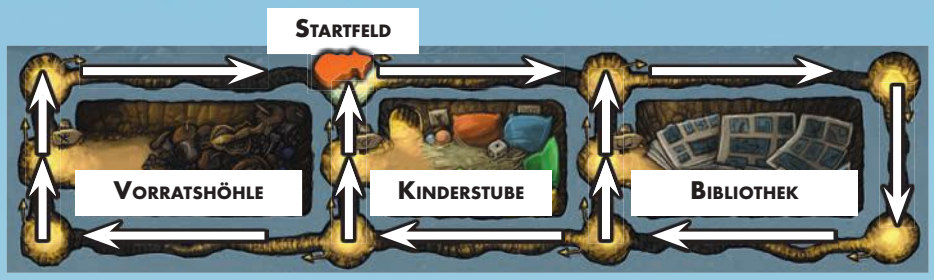
Weisse Felder

... klar, feine Sache dieser Käsemond, wir haben aber jetzt Hunger!



Bewege deinen Rattenbaumarker für jeden abgebildeten **Apfelrest** (1 bis 4) um 1 Feld im Rattenbau weiter.

Details zum Rattenbau



- Du darfst deinen Rattenbaumarker nur **im Uhrzeigersinn** bewegen.
- Entscheide dich jedes Mal beim Verlassen der beiden unteren mittleren Felder, welchem Weg du folgen willst (zur Bibliothek bzw. zur Kinderstube oder weiter in Richtung Vorratshöhle).
- 3 Felder geben dir eine **Belohnung**:



Betrittst du das Feld links neben der **Bibliothek**, darfst du dir 1 in dieser Höhle ausliegenden Comic nehmen und offen vor dir auslegen. Die Comics geben verschiedene Vorteile für die restliche Partie.
Eine Übersicht aller Comics findest du auf dem Beiblatt.



Betrittst du das Feld links neben der **Kinderstube**, erhältst du 1 neue Ratte. Nimm dir 1 deiner Ratten aus der Kinderstube und stelle sie auf das Startfeld des Weges. Du kannst im Laufe der Partie höchstens 2 neue Ratten erhalten.



Betrittst du das Feld links neben der **Vorratshöhle**, platziere sofort 1 deiner Wertungssteine auf die Vorratsleiste (siehe Wertungsleisten auf Seite 9).

Hinweis: *Du erhältst die jeweilige Belohnung auch dann, wenn deine Bewegung nicht auf dem hervorgehobenen Feld endet. Es ist möglich, dass du mehrere Belohnungen, auch mehrfach dieselbe, in einem Zug erhältst, weil du entsprechend viele Apfelreste eingesammelt hast.*

Das letzte Feld: Die Startrampe

... Glückwunsch Kleiner, jetzt bist du ein Rattonaut!



Du hast das Ende des Weges erreicht. Diese Ratte wird zu einem Rattonauten und Teil der Crew, die zum Käsemond fliegt (oder es zumindest versucht). Stelle deine Ratte auf das vorderste freie Feld (von links) der Rattonautleiste. **Dafür erhältst du sofort 1 Belohnung:**



Nimm dir **entweder** 1 Auszeichnung aus dem allgemeinen Vorrat, die am Spielende 3 Punkte wert ist, **oder** stelle 1 deiner Ratten aus der Kinderstube auf das Startfeld des Weges. Die Ratte auf der Rattonautleiste darf nicht mehr bewegt werden.

Hinweis: Du darfst die Auszeichnung nur dann wählen, wenn sich noch mindestens 1 deiner Ratten auf dem Weg befindet oder du deine vierte Ratte in die Rakete gezogen hast (da du ansonsten im restlichen Spiel keine Ratte mehr bewegen könntest).

Beispiel 1: *Gaby hat ihre Ratten auf die gelben Käsefelder gezogen. Da sie ihren Lichtmarker bereits am hinteren Käsefeld vorbeigezogen hat, erhält sie für dieses Feld 1 Käse mehr. Gaby erhält somit 5 Käse (2+2+1).*



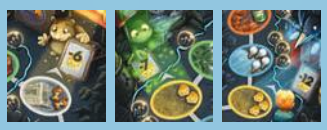
Beispiel 2: *Vero hat 6 Apfelreste eingesammelt. Sie bewegt ihren Rattenbaumarker im Uhrzeigersinn entlang des Weges. An der ersten Abzweigung biegt sie nicht ab. An der zweiten Abzweigung biegt sie ab und betritt das Feld neben der Kinderstube. Sofort stellt sie 1 ihrer beiden Ratten auf das Startfeld des Weges.*



Beispiel 3: *Esra zieht 1 seiner Ratten auf das blaue Feld mit 2 Glühbirnen. Er bewegt seinen Lichtmarker um 2 Felder auf der Lichterkette weiter. Dabei überschreitet er die zweite Baulampe, weshalb er sofort die Lichtleiste wertet (siehe* ***Wertungsleisten*** *auf Seite 9).*



Schritt 3: Einkaufen (optional)



Hast du in diesem Zug eine deiner Ratten auf das Feld des **Hamsters**, des **Frosches** und/oder der **Krähe** bewegt, **darfst** du dort jetzt 1 Gegenstand kaufen.
Willst du einkaufen, wähle **genau 1** der folgenden 2 Optionen und führe sie aus:

A) Bezahlen: Bezahle die angegebene Anzahl Käse und nimm dir aus dem Verkaufsstand des entsprechenden Tieres 1 der ausliegenden Gegenstände deiner Wahl. (Die Energydrinks des Frosches sind alle identisch.)

B) Stehlen: Nimm dir aus dem Angebot des entsprechenden Tieres 1 der ausliegenden Gegenstände deiner Wahl (**ohne** dafür Käse zu bezahlen) und stelle deine Ratte vom Feld dieses Tieres zurück auf das Startfeld des Weges.

Details zum Einkaufen

Hast du Ratten auf die Felder mehrerer Tiere bewegt, darfst du bei jedem dieser Tiere 1 Gegenstand kaufen.
Steht eine Ratte aus einem vorherigen Zug auf dem Feld des Hamsters, des Frosches oder der Krähe, darfst du dort nicht (erneut) einkaufen. Eine Übersicht über das Angebot der 3 Tiere findest du auf dem Beiblatt.

Beispiel 1: *Esra hat 1 seiner Ratten auf das Feld des Hamsters bewegt. Esra möchte gerne einen der angebotenen Rucksäcke kaufen. Da er nicht bereit ist, die geforderten 6 Käse zu bezahlen, wählt er Option B und stiehlt den Rucksack. Er nimmt sich 1 der ausliegenden Rucksäcke seiner Wahl (ohne dafür Käse zu bezahlen) und stellt seine Ratte zurück auf das Startfeld des Weges.*



Beispiel 2*: Gaby hat 1 ihrer Ratten auf das Feld der Krähe bewegt. Gaby entscheidet sich, für einen Kronkorken zu bezahlen und legt daher 12 Käse in den allgemeinen Vorrat zurück. Danach nimmt sie 1 der ausliegenden Kronkorken. Da Gaby Käse bezahlt hat, bleibt ihre Ratte auf dem Feld der Krähe stehen. Sie darf in diesem Zug keinen weiteren Kronkorken nehmen.*



Schritt 4: Bauen und Käse spenden (optional)

Jetzt darfst du Teile der Rakete bauen und Käse für den Flug zum Käsemond spenden.

Bauen

Baue **1 oder mehrere Teile** der Rakete.
Du musst jeweils die folgenden Baumaterialien aus deinem Besitz zurück in den allgemeinen Vorrat legen:


Cockpit: 2 Taschenrechner und 1 Blechdose


Frachtraum: 3 Backpulver und 2 Blechdosen


Antrieb: 5 Flaschen und 2 Backpulver

Platziere nach dem Bau eines Teils der Rakete sofort 1 deiner Wertungssteine auf die zugehörige Wertungsleiste.

Hinweis: *Du darfst in diesem Schritt beliebig viele Teile der Rakete bauen, auch mehrfach denselben.*

Käse spenden

Spende Käse als Proviant für den Flug zum Käsemond.





Lege 10 Käse aus deinem Besitz zurück in den allgemeinen Vorrat.

Platziere jedes Mal, nachdem du Käse gespendet hast, sofort 1 deiner Wertungssteine auf die Käseleiste.

Hinweis: *Du darfst in diesem Schritt beliebig oft Käse spenden.*

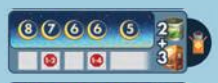
Wertungsleisten

Jede Wertungsleiste hat 5 Felder. Je nach Anzahl der mitspielenden Personen sind einige davon mit neutralen Steinen abgedeckt (siehe Spielvorbereitung).
Auf den **vorderen 4 Feldern** darf je **1 Wertungsstein** platziert werden.
Auf dem **fünften und letzten Feld** dürfen **beliebig viele Wertungssteine** platziert werden.

Platzierst du 1 deiner Wertungssteine, platziere diesen auf das vorderste freie Feld (von links). Am Spielende erhältst du dafür die Punkte oberhalb dieses Wertungssteins.



Bauen:
Jedes Mal, wenn du einen Teil des Cockpits baust, platziere 1 deiner Wertungssteine auf die **Cockpitleiste**.



Jedes Mal, wenn du einen Teil des Frachtraums baust, platziere 1 deiner Wertungssteine auf die **Frachtraumleiste**.



Jedes Mal, wenn du einen Teil des Antriebs baust, platziere 1 deiner Wertungssteine auf die **Antriebsleiste**.



Vollständige Rakete: Jedes Mal, wenn du ein vollständiges Set aus allen 3 Raketenteilen (Cockpit, Antrieb und Frachtraum) gebaut hast, platziere 1 deiner Wertungssteine auf die **Raketenleiste**.



Käse spenden: Jedes Mal, wenn du Käse spendest, platziere 1 deiner Wertungssteine auf die **Käseleiste**.



Baulampen: Jedes Mal, wenn du deinen Lichtmarker auf bzw. über ein Feld mit 1 der 3 großen Baulampen der Lichterkette bewegst, platziere 1 deiner Wertungssteine auf die **Lichtleiste**. (Du kannst also höchstens 3 Wertungssteine auf dieser Wertungsleiste platzieren.)



Vorratshöhle: Jedes Mal, wenn du deinen Rattenbaumarker auf das Feld neben der Vorratshöhle bewegst, platziere 1 deiner Wertungssteine auf die **Vorratsleiste**.



Rattonaut: Erreicht eine deiner Ratten das letzte Feld des Weges, wird sie zu einem Rattonauten. Stelle diese Ratte auf das vorderste freie Feld der **Rattonautleiste**.

Beispiel 1: *Esra baut in Schritt 4 seines Zuges einen Teil des Cockpits. Dafür gibt er 2 Taschenrechner und 1 Blechdose ab. Danach wertet er die Cockpitleiste.*
Beispiel 2: *Esra baut in seinem nächsten Zug einen Teil des Frachtraums sowie einen Teil des Antriebs. Dafür gibt er insgesamt 5 Flaschen, 5 Backpulver und 2 Blechdosen ab und wertet die Frachtraumleiste sowie die Antriebsleiste. Zusätzlich wertet Esra die Raketenleiste, da er nun ein Set aus allen 3 Raketenteilen gebaut hat.*
Beispiel 3: *Vero sammelt in Schritt 2 ihres Zuges insgesamt 22 Apfelreste. Sie bewegt ihren Rattenbaumarker zweimal am Feld links von der Vorratshöhle vorbei. Sie wertet die Vorratsleiste daher zweimal.*
Da die ersten 4 Felder der Wertungsleiste bereits belegt sind, legt sie beide Wertungssteine auf das 5. Feld für jeweils 4 Punkte.



Spielende

Das Spielende kann auf 2 verschiedene Arten eingeleitet werden.

A) Eine Person bewegt ihre 4. Ratte auf die Startrampe.
In diesem Fall endet das Spiel am Ende der laufenden Runde, sodass ihr alle gleich viele Züge ausgeführt habt.
B) Eine Person platziert ihren 8. Wertungsstein.
Spielt in diesem Fall die laufende Runde zu Ende und dann **eine weitere Runde**. Danach endet das Spiel.

Hinweis: *Ihr besitzt jeweils einen 9. und 10. Wertungsstein, die ihr ebenfalls zum Werten verwenden könnt. Zur besseren Übersicht, wann das Spielende eingeleitet wird, empfehlen wir, diese beiden zusätzlichen Wertungssteine zu Beginn des Spiels zur Seite zu legen (siehe Spielvorbereitung) und sie nur bei Bedarf ins Spiel zu bringen. Mehr als 10 Wertungen pro Person sind nicht möglich.*

Zählt nun eure Punkte. Verwendet dafür den **Wertungsblock**:

- Notiert, wie viele Punkte ihr auf den **8 verschiedenen Wertungsleisten** gesammelt habt.
- Addiert die Punkte eurer **Kronkorken**.
- Addiert 3 Punkte pro **Auszeichnung**, die ihr habt, und zieht 2 Punkte pro **Schimmelkäse** ab.
- Für je 4 **Flaschen**, **Backpulver**, **Blechdosen**, **Taschenrechner** und **Käse** in einer beliebigen Kombination erhaltet ihr 1 Punkt.

Es gewinnt die Person mit den meisten Punkten.
Im Falle eines Gleichstandes gewinnt unter den am Gleichstand beteiligten Personen diejenige mit den meisten Rattonauten in der Rakete. Herrscht auch hier Gleichstand, gewinnen alle am Gleichstand beteiligten Personen.

	Esra		Vera		Gaby
	5		6		-
	12		9		8
	6		6		13
	7		9		-
	-		6		13
	13		10		19
	13		-		5
	-		16		19
	12		8		-
	-1		+3		+1
	-		2		-
	67		75		68

Der variable Aufbau

Habt ihr einige Spiele mit dem Standardaufbau gespielt, könnt ihr den Aufbau variabler gestalten.
Verwendet dafür die Spielplanseite variabler Aufbau.

Variabler Weg

Eine variable Auslage des Weges verändert jede Partie.
Es liegt an euch, die richtige Strategie herauszufinden.

- Sortiert alle **26 Lauffelder** nach den Buchstaben auf ihrer Rückseite (A bis E) in 5 Stapel.
- Mischt die 5 Stapel getrennt voneinander.
- Platziert dann die 6 A-Plättchen offen auf die ersten 6 Felder des Weges, anschließend die 5 B-Plättchen auf die nächsten 5 Felder, dann die 5 C-Plättchen, die 5 D-Plättchen und schließlich die 5 E-Plättchen.

Variable Wertungsleisten

- Mischt alle **8 Wertungsplättchen**.
- Zieht 7 davon und legt sie auf die 7 Wertungsleisten des Spielplans. Legt kein Wertungsplättchen auf die Raketenleiste. Diese Wertungsleiste bleibt immer gleich.
- Legt das übrige Wertungsplättchen zurück in die Schachtel, ihr benötigt es in dieser Partie nicht.



Das Solospiel

Die Robo-Ratte Greg fordert dich zu einer Solopartie ***First Rat*** heraus. Greg hat sich leider bereits früh abgewöhnt, fair zu spielen. Er ignoriert die meisten Regeln, denn ihn interessiert nur der Sieg. Kannst du ihn dennoch in seine Schranken weisen?

Spielvorbereitung

Entscheide dich, ob du mit dem Standardaufbau oder dem variablen Aufbau spielen möchtest. Bereite das Spiel dann wie im Spiel mit 2 Personen vor, mit folgenden Änderungen:

- Wähle eine Farbe für Greg. Stelle seine 4 Ratten auf die folgenden 4 Felder des Weges:
  1. Ratte: Feld 8 **2. Ratte:** Feld 5
  3. Ratte: Feld 1 **4. Ratte:** Startfeld
  Greg beginnt die Partie ohne Ratten im Rattenbau und außerdem ohne Licht- und Rattenbaumarker.
- Sortiere die 22 Karten für das Solospiel nach den Buchstaben auf ihrer Vorderseite (A, B, C).
  Mische A- und B-Karten verdeckt und getrennt voneinander.
- Wähle einen Schwierigkeitsgrad (leicht, mittel, schwer, unfair).
- Bereite Gregs Kartendeck abhängig vom gewählten Schwierigkeitsgrad vor: Nimm entsprechend der folgenden Tabelle verdeckt Karten vom A- und B- Stapel.
  Füge die C-Karte verdeckt hinzu und mische diese Karten.
  Platziere sie als verdecktes Deck neben den Spielplan.
  Lege die weiteren Karten des A- und B-Stapels unbesehen zurück in die Schachtel.

Schwierigkeitsgrad	leicht	mittel	schwer	unfair
Anzahl A-Karten	5	6	7	8
Anzahl B-Karten	5	4	3	2



- Platziere je 1 Wertungsstein von einer der 3 Farben, die nicht mitspielen, neben der Cockpit-, Frachtraum-, Antriebs-, Vorrats-, Käse- und Lichtleiste, also neben jeder Wertungsleiste außer der Rattonaut- und der Raketenleiste.
  Die 3 weiteren Steine dieser Farbe benötigst du nicht.

Spielablauf

Das Spiel verläuft identisch zum Spiel mit mehreren Personen, jedoch mit folgenden Unterschieden:

- Greg sammelt keine Ressourcen. Würde er Käse von dir erhalten, lege den Käse stattdessen in den allgemeinen Vorrat.
- Decke zu Beginn von Gregs Zug die oberste Karte seines Kartendecks auf.
  Auf der Vorderseite dieser Karte steht, um wie viele Felder sich Gregs 4 Ratten bewegen.
- Die oberste Bewegung gilt für Gregs Ratte an 1. Position, die nächste für Gregs Ratte an 2. Position usw.
- Bewegt sich eine von Gregs Ratten auf die Startrampe, verfallen ggf. die restlichen Schritte.
- Befinden sich 1 oder mehrere von Gregs Ratten bereits in der Rakete, übernimmt die Ratte an vorderster Position, die noch im Spiel ist, deren Bewegung. Wären also bereits 2 von Gregs Ratten in der Rakete, würde sich die Ratte an 3. Position bei der rechts gezeigten Karte um 3 (1+2+0) Felder bewegen.



- Bewegen sich Gregs Ratten auf Felder mit deinen Ratten, erhältst du wie üblich je 1 Käse.
  Nimm diesen Käse aus dem allgemeinen Vorrat.
- Beendet eine von Gregs Ratten ihre Bewegung auf dem Feld des Hamsters, des Frosches oder der Krähe, mische alle dort ausliegenden Gegenstände und entferne zufällig 1 davon. Lege die restlichen Plättchen zurück in den Verkaufsstand des entsprechenden Tieres. Gregs Ratten bewegen sich niemals zurück zum Startfeld.

Hinweis: *Es ist möglich, dass mehrere von Gregs Ratten ihre Bewegung auf Feldern unterschiedlicher Farbe beenden. Es ist auch möglich, dass mehrere von Gregs Ratten auf dasselbe Feld ziehen. Greg schert sich nicht um Regeln! Für dich gelten jedoch alle Regeln unverändert.*

- Auf manchen Karten ist in der unteren rechten Ecke ein Symbol angegeben. Folgende Symbole befinden sich auf Gregs Karten:



Deckst du 1 Karte mit dem Symbol einer Wertungsleiste auf, bereitet Greg die entsprechende Wertung vor. Platziere den Wertungsstein, der neben der angegebenen Wertungsleiste liegt, auf das Symbol dieser Wertungsleiste. Liegt bereits ein Wertungsstein auf dem Symbol dieser Wertungsleiste, wertet Greg stattdessen diese Leiste. Lege den Wertungsstein, der aktuell auf dem Symbol der Wertungsleiste liegt, wieder neben die Wertungsleiste (wie zuvor in der Spielvorbereitung). Platziere dann 1 von Gregs Wertungssteinen auf die Wertungsleiste. Wird das Symbol erneut aufgedeckt, bereitet Greg die entsprechende Wertung erneut vor usw.



Deckst du eine Karte mit diesem Symbol auf, bereitet Greg die Wertung vor, bei der er zum aktuellen Zeitpunkt die meisten Punkte machen würde. Hat er diese Wertung bereits vorbereitet, wertet er sie stattdessen (nach den oben beschriebenen Regeln). Gibt es mehrere Leisten, bei denen Greg aktuell die meisten Punkte machen könnte, darfst du dir eine davon aussuchen (egal ob dies für ihn die beste Wahl ist oder nicht).
Mische dann alle aufgedeckten Karten zurück in Gregs Kartendeck.



Deckst du eine Karte mit diesem Symbol auf, mische alle Comics des Rattenbaus und entferne zufällig 1 davon. Lege die übrigen Comics zurück in die Bibliothek des Rattenbaus.

Spielende

Das Solospiel endet nach denselben Regeln wie das Spiel mit mehreren Personen. Zähle zunächst deine Punkte zusammen und danach Gregs Punkte. Hast du mehr Punkte erreicht als Greg, gewinnst du die Partie. Versuche dich beim nächsten Mal an einem höheren Schwierigkeitsgrad.

Herausforderungen

Versuche dich an den verschiedenen Herausforderungen. Kannst du alle Herausforderungen auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad meistern?

Herausforderung	leicht	mittel	schwer	unfair
Gewinne, ohne eine einzige Ratte in die Rakete zu bewegen.				
Gewinne ohne Rucksack, Energydrink, Comic und Kronkorken				
Gewinne und bewege alle 4 deiner Ratten in die Rakete.				
Gewinne und werte die Raketenleiste 2×.				
Gewinne mit 4 verschiedenen Rucksäcken.				
Gewinne mit mindestens 90 Punkten.				
Gewinne eine Partie in 16 oder weniger Zügen. Verwende 16 Käse, um deine Züge zu zählen.				
Gewinne eine Partie, in der du mindestens 5× die Käseleiste wertest.				
Gewinne eine Partie, in der du alle 5 Abkürzungen jeweils mindestens 2× nutzt.				

Autoren: Gabriele Ausiello und Virginio Gigli
Illustrationen und Grafikdesign: Dennis Lohausen
Realisation: Sebastian Hein

Wir machen Spaß! www.pegasus.de /pegasusspiele

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland. © 2022 Pegasus Spiele GmbH. Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Pegasus Spiele