

Hameln

The Lamont Brothers

60 Minuten
3 – 5 Spieler
ab 12 Jahren

Hameln

Inhalt

Abschnitt		Seite
A	Einleitung	1
B	Spielmaterial	2
C	Der Spielplan	2
D	Spielvorbereitung	3
E	Spielablauf / Aktionen	5
F	Einfluss und Spielerreihenfolge	8
G	Ratten!	9
H	Der Rattenfänger (Phasenende)	11
I	Spielende, Wertung	12

A – Einleitung

Willkommen im 13. Jahrhundert in der Stadt Hameln.

Jeder Spieler leitet eine Familie durch den Alltag des Lebens; Häuser kaufen, heiraten, ehrliches Geld verdienen und auch schon mal einen Vorteil auf Kosten des Nachbarn erlangen.

Dennoch steht ihr Leben unter einer Bedrohung... eine Rattenplage ist angekommen. Während die Anzahl an Ratten steigt, versiegen die Nahrungsreserven und romantischen Gedanken – wo ist der Rattenfänger, wenn man ihn am Dringendsten benötigt? Dieser spielt seine Musik außerdem nur für einen gewissen Preis und seine Talente reichen weiter, als nur Ratten zu betören.

Das Spiel wird in drei Phasen gespielt, an deren Ende jeweils der Rattenfänger erscheint. Am Ende des Spiels erhalten die Spieler Siegpunkte für Häuser, Einfluss, Geld, Rattenfallen, dem Besitz der Katze und für das Beenden der Partie. Die Familie mit den meisten Siegpunkten ist der Gewinner des Spiels.

B – Spielmaterial

- 1 Spielplan
- 1 Regelheft
- 1 Beutel
- 4 Würfel „Jungen“ (blau) und 4 Würfel „Mädchen“ (lila)
- 5 Wertungssteine (rot, grün, gelb, blau und weiß)
- 1 Spielstein „Einfluss erwerben“ (silber)
- 12 graue Marker „Rattenfalle“ (4x Nr. 1, 4x Nr. 2, 4x Nr. 3)
- 16 braune Marker „Rattenaktivierung“ (5x Nr. 1, 9x Nr. 2, 2x Nr. 3)
- 56 Würfel „Waren“:
 - 12x braun = Brot
 - 12x gelb = Käse
 - 12x weiß = Bier
 - 20x rot = Fleisch
- 30 kleine Ratten (schwarze Holzscheiben)
- 75 Familienmitglieder (15 in jeder Farbe)
- Geld (35x 1 Florin-Münzen & 10x 5 Florin-Münzen)
- 1 Satz Spielfiguren:
 - Die Kaiserratte
 - Die Königsratten (6x)
 - Der Rattenfänger
 - Die Katze
 - Familienmitglieder

C – Der Spielplan

Der Marktplatz	Königsratten-Nachschub	
Rattenfänger-Startfeld	Straße nach Transsylvanien Einfluss-Leiste Spielerreihenfolge-Leiste	
Schwarzer Bereich	Gelber Bereich	
Grüner Bereich	Roter Bereich	
Ablagefelder für Rattenfallen	Rattenfänger-Felder	Gemeindehaus
Wertungsleiste	Startfeld der Katze	Leiste „Einfluss erwerben“
<u>Bäckerei</u>	Käserei	Bier-Brauerei
Feld „Mann“	Rattenfelder	
Preis	Schlachtereie	Einfluss-Haus (siehe Bild 5, Seite 8)
Feld „Frau“	Das Haus fertigt diese Ware	

D – Spielvorbereitung (siehe Seite 3 für die kursiv gedruckten Begriffe)

- Jeder Spieler wählt eine Farbe.
- Die Spielerreihenfolge wird zufällig bestimmt und ein entsprechendes Familienmitglied für jeden Spieler auf die Leiste der *Spielerreihenfolge* gestellt.
- Man stellt ein Familienmitglied von jedem Spieler auf die unterste Stufe der *Einfluss-Leiste* (der Startspieler ganz nach rechts, der zweite links daneben, etc. (siehe *Abschnitt F, Bild 8* für ein Beispiel).
- Je nach Anzahl der Mitspieler werden Königsratten auf den *Königsratten-Nachschub* gestellt (vier bei 3 oder 4 Spielern, fünf für 5 Spieler).
- Der silberne Spielstein „Einfluss erwerben“ wird auf das Startfeld der Leiste *„Einfluss erwerben“* gelegt.
- Der Rattenfänger und die Katze kommen auf ihr jeweiliges *Startfeld*.
- Die 4 Würfel „Jungen“ und 4 Würfel „Mädchen“ (blau/lila) werden in den Beutel gelegt.
- Die Rattenfallen werden verdeckt gemischt und in drei gleich großen Stapeln verdeckt auf ihre *Ablagefelder* gelegt.
- Die Rattenaktivierungs-Marker werden verdeckt gemischt und anschließend einzeln in die Mitte jedes Hauses gelegt (Produktion und Einfluss), mit Ausnahme der sechs Schlachtereien rund um den *Marktplatz* (sie locken immer genau 3 Ratten an). Nachdem alle Marker platziert wurden, werden sie aufgedeckt.
- Jeder Spieler legt seine restlichen Familienmitglieder vor sich ab und nimmt sich eine Ware Fleisch in den eigenen Vorrat.

- Der Startspieler legt eines seiner Familienmitglieder auf das *Feld „Mann“* eines der Starthäuser (*Bild 1*). Die übrigen Spieler folgen in der Spielerreihenfolge, bis alle Spieler einen Mann platziert haben. Mit dem letzten Spieler beginnend wählt nun jeder entgegen der Spielerreihenfolge ein *Feld „Frau“* in einem Haus, in dem ein Mann eines anderen Spielers steht. Alle Starthäuser besitzen nun einen Mann und eine Frau.

Die folgenden Möglichkeiten sind einem Spieler verboten, noch darf er einen anderen Spieler dazu zwingen:

- a) die eigene Frau zu dem eigenen Mann stellen, oder
- b) beide Starthäuser mit dem gleichen Spieler zu teilen.

Bild 1: Starthäuser für:

- 3 Spieler
- 4 Spieler
- 5 Spieler

Das Spiel kann nun beginnen.

Wichtig: Die Spieler müssen ihr Geld und die Waren offen vor sich liegen haben. Die Anzahl an Rattenfallen ist ebenfalls allen Spielern bekannt, nur ihr Wert darf geheim gehalten werden.

Startaufbau für 5 Spieler

Wird mit 5 Spielern gespielt, bleiben alle Regeln gleich, mit Ausnahme der zwei zusätzlichen Rattenfelder (*Bild 2*). Bitte unter Abschnitt *G – 5 Spieler – zusätzliche Rattenfelder* nach Details schauen.

Diese Felder werden in einer Partie mit 3 oder 4 Spielern nicht verwendet.

Bild 2 – Die zusätzlichen Rattenfelder bei 5 Spielern.

E – Spielablauf

Es wird in der Spielerreihenfolge gespielt.

Ist ein Spieler am Zug, muss er eine der folgenden Pflichtaktionen wählen:

- 1) Männlichen Einfluss nutzen – Güterproduktion / Einkommen
- 2) Weiblichen Einfluss nutzen – Ein Kind auf die Heirat vorbereiten / Einkommen

Locken Ratten an

- 3) Heirat und Einzug in ein Haus
- 4) Waren verkaufen

Wird der Rattenfänger nicht aktiviert (siehe *H – Der Rattenfänger*), kann der Spieler eine der folgenden zusätzlichen Aktionen wählen:

- a) Die Katze kaufen
- b) Einfluss erwerben
- c) Den Rattenfänger bestechen

Wenn ein Spieler keine Pflichtaktion ausführen kann (sehr selten), kann er trotzdem eine der zusätzlichen Aktionen ausführen.

Pflichtaktionen:

1) Männlichen Einfluss nutzen

Der Spieler aktiviert mindestens ein Haus (oder nach Wunsch auch mehrere), in dem er einen Mann kontrolliert (*von Ratten überlaufene* Häuser können nicht aktiviert werden – siehe *G – Von Ratten überlaufen*). Ein Spieler muss zu Beginn seines Zuges alle Häuser nennen, die er aktivieren möchte.

Der Spieler erhält eine Ware (Brot, Käse, Bier oder Fleisch) für jedes Produktions-Haus, das er aktiviert und 1 Florin für jedes Einfluss-Haus.

Der Spieler, der jeweils die Frau in einem der aktivierten Häuser kontrolliert, bereitet entweder ein Kind auf die Hochzeit vor* (Produktions-Haus) oder erhält 1 Florin (Einfluss-Haus).

Alle aktivierten Häuser locken Ratten an (siehe *G – Ratten platzieren*).

*Siehe unter 2) Weiblichen Einfluss nutzen

2) Weiblichen Einfluss nutzen

Der Spieler aktiviert mindestens ein Haus (oder nach Wunsch auch mehrere), in dem er eine Frau kontrolliert (*von Ratten überlaufene* Häuser können nicht aktiviert werden – siehe *G – Von Ratten überlaufen*). Ein Spieler muss zu Beginn seines Zuges alle Häuser nennen, die er aktivieren möchte.

Für jedes aktivierte Produktions-Gebäude, bereitet der Spieler ein Kind auf die Hochzeit vor. Der Spieler zieht einen Würfel aus dem Beutel: ein lila Würfel bedeutet ein Mädchen, ein blauer Würfel bedeutet ein Junge. Sollten keine Würfel im Beutel sein, kann der Spieler diese Aktion nicht ausführen.

Der Spieler nimmt ein Familienmitglied aus seinem Vorrat und stellt es auf die entsprechende Seite des Gemeindehauses. Der Würfel wird an die Seite des Hauses gelegt und bleibt bis auf weiteres außerhalb des Beutels (*Bild 3*).

Für jedes aktivierte Einfluss-Haus erhält der Spieler 1 Florin.

Bild 3: Der gelbe Spieler zieht einen lila Würfel aus dem Beutel. Er stellt ein Familienmitglied aus dem eigenen Vorrat auf die Mädchenhälfte des Gemeindehauses. Der lila Würfel wird anschließend neben die Seite des Gemeindehauses gelegt.

Der Spieler, der jeweils den Mann in einem der aktivierten Häuser kontrolliert, erhält eine Ware (Produktions-Haus) oder 1 Florin (Einfluss-Haus).

Alle aktivierten Häuser locken Ratten an (siehe *G – Ratten platzieren*).

3) Heirat und Einzug in ein Haus

Ein Spieler darf beliebig viele seiner eigenen Kinder im Gemeindehaus heiraten lassen. Es können ausschließlich Kinder eines anderen Spielers vom anderen Geschlecht* geheiratet werden. Der Spieler kann mehr als ein eigenes Kind auf einmal verheiraten. Der Spieler wählt die Reihenfolge, in der die Kinder heiraten. Sofort im Anschluss an die Heirat verlassen die Frischvermählten das Gemeindehaus und ziehen in ein Haus (*Bild 4*). Die Wahl des Hauses hat der aktive Spieler, es wird aber vom Spieler des Mannes* bezahlt. Das Geld wird an die Bank gezahlt. Es kann kein Haus gewählt werden, das der Mann nicht bezahlen kann. Der Mann wird auf das blaue Feld des Hauses gestellt, die Frau auf das lila Feld. Die entsprechenden Junge- und Mädchen-Würfel werden wieder zurück in den Beutel gelegt.

*Wir befinden uns immerhin im 13. Jahrhundert!

Wird ein Einfluss-Haus gewählt, erhalten beide Spieler einmalig einen Einfluss-Bonus. Die Anzahl an Einflusspunkten, die die Spieler erhalten, steht im silbernen Kreis in der rechten oberen Ecke des Hauses (*Bild 5*). Der Spieler, der auf der Einfluss-Leiste führt, markiert die Einflusspunkte zuerst (siehe *F – Einfluss erwerben*).

Bild 5 – Ein Einfluss-Haus

Einfluss-Bonus

4) Waren verkaufen

Ein Spieler kann eine oder mehrere Waren verkaufen. Für jeden verkauften Waren-Würfel erhält er:

Fleisch = 4 Florin Bier = 3 Florin

Käse = 2 Florin Brot = 1 Florin

Ein beliebiger Waren-Würfel = eine Rattenfalle (siehe unten)

Anstatt für eine Ware Geld zu erhalten, kann sich der Spieler dazu entscheiden, eine Rattenfalle zu nehmen. Der Spieler kann zwischen jeder Kombination aus Rattenfallen und Florin wählen. Er muss sich aber zu Beginn des Zuges für eine Kombination entscheiden (er darf sich nicht den Wert einer Rattenfalle anschauen, um sich dann für eine weitere zu entscheiden). Rattenfallen dürfen von einem beliebigen der drei Stapel gezogen werden. Beispiel: Mark besitzt 2 Fleisch-, 1 Käse- und 1 Brot-Würfel. Er entscheidet sich, die beiden Fleisch-Würfel für 8 Florin zu verkaufen (4 + 4) und für den Käse und das Brot zwei Rattenfallen zu nehmen (eine Falle pro Würfel).

Zusätzliche Aktionen

a) Die Katze kaufen

Die Katze wird beim ersten Mal von der Bank gekauft. Sie kostet 4 Florin (an die Bank gezahlt). Der Spieler nimmt sich die Katze und stellt sie vor sich ab. Ab diesem Zeitpunkt wird die Katze immer dem aktuellen Besitzer abgekauft. Die Kosten sind weiterhin 4 Florin, von denen aber 1 Florin an den aktuellen Besitzer und 3 Florin an die Bank gezahlt werden.

Die Katze wird vor den neuen Besitzer gestellt. Ein Spieler kann die Katze nicht von sich selbst kaufen. Man muss darauf warten, dass ein anderer Spieler sie kauft, um sie zurück kaufen zu können.

Direkt im Anschluss an den Kauf der Katze entfernt der Spieler eine kleine Ratte vom Spielfeld. Wird dadurch das Haus nicht mehr von Ratten überlaufen, wird die vorhandene Königsratte zurück zum Königsratten-Nachschub gestellt und der Rattenaktivierungs-Marker wird wieder aufgedeckt (siehe *G – Von Ratten überlaufen*).

b) Einfluss erwerben

Der Spieler zieht den Spielstein „Einfluss erwerben“ im Uhrzeigersinn zu dem nächsten freien goldenen Kreis (der erste Kreis zeigt Kosten von 2 Florin für den Erwerb von 1 Einflusspunkt (*Bild 6*)).

Der Spieler zahlt den angezeigten Betrag (goldener Kreis) und erhält die damit verbundene Anzahl an Einflusspunkten (silberner Kreis). Der Spieler versetzt seinen Spielstein auf der Einfluss-Leiste entsprechend nach oben (siehe *F – Einfluss erwerben*).

Wichtig: Die Leiste „Einfluss erwerben“ ist ein niemals endender Kreis.

Bild 6 – Die Leiste „Einfluss erwerben“

Einflusspunkte

Kosten

c) Den Rattenfänger bestechen

Die Stadt ist in vier Bereiche unterteilt, wobei jeder farblich mit einem Rattenfänger-Feld verknüpft ist (<italic>Bild 7</italic>). Am Ende jeder Phase (siehe <italic>H – Der Rattenfänger</italic>) wird der Rattenfänger alle Ratten aus dem Bereich entfernen, der zu dem Rattenfänger-Feld mit der höchsten Bestechungssumme gehört.

Der Spieler kann den Geldbetrag zur Bestechung des Rattenfängers in einem Bereich erhöhen. Er legt dazu einen oder mehrere Florin auf das Rattenfänger-Feld des gewählten Bereichs. Der Rattenfänger zieht sofort zum Feld mit der höchsten Bestechungssumme. Es darf niemals auf zwei Feldern die gleiche Bestechungssumme liegen. Eine Bestechung in einem Bereich kann aber erhöht werden, ohne dass sie die höchste Summe erreicht.

Bild 7 – Das Rattenfänger-Feld des grünen Bereichs

F – Einfluss und Spielerreihenfolge

Die Einfluss-Leiste

Die Einfluss-Leiste zeigt den Einfluss der Spieler an. Einfluss gibt am Ende des Spiels Siegpunkte und löst alle Gleichstände. Außerdem wird über Einfluss die Spielerreihenfolge am Anfang jeder Runde bestimmt.

Die Spieler starten auf der untersten Stufe der Einfluss-Leiste. Immer wenn sie Einfluss erhalten, steigen sie auf der Leiste auf. Wenn ein Spieler die oberste Stufe erreicht, kann er nicht mehr überholt werden. Wenn zwei oder mehr Spieler auf der gleichen Stufe stehen, ist der Spieler ganz rechts höher in der Rangfolge.

Bild 8 – Eine Startaufstellung zu Beginn einer Partie. Die Reihenfolge auf beiden Leisten ist identisch. Rot führt, gefolgt von Gelb, Blau und schließlich Grün.

<Fig. 8 text>Die oberste Stufe der Leiste

Die Spielerreihenfolge-Leiste

Die Spielerreihenfolge-Leiste gibt vor, in welcher Folge die Spieler in einer Runde ihren Zug durchführen. Zu Beginn jeder Runde wird die Spielerreihenfolge nach Bedarf an die Reihenfolge der Einfluss-Leiste angepasst.

Einfluss erwerben / Spielerreihenfolge ändern

Wenn ein Spieler Einflusspunkte erhält (durch Einzug in ein Haus oder durch den Erwerb von Einfluss), zieht er seinen Spielstein auf der Einfluss-Leiste die entsprechende Anzahl an Stufen hoch. Wenn zwei Spieler gemeinsam in ein Einfluss-Haus ziehen, erhält zuerst der Spieler mit dem höheren Einfluss den entsprechenden Bonus.

Bild 9 – Rot und Gelb haben ihren Zug bereits beendet, ohne zusätzlich Einfluss zu erhalten. Blau erwirbt einen Einflusspunkt durch seine zusätzliche Aktion. Er zieht seinen Spielstein auf die nächste Stufe. Grün schiebt seinen Marker nach rechts, um die entstandene Lücke zu schließen. Anschließend erwirbt Grün ebenfalls einen Einflusspunkt und zieht entsprechend eine Stufe höher.

Bild 10 – Nachdem alle Spieler ihren Zug abgeschlossen haben, ist die Runde beendet. Zu Beginn der neuen Runde wird die Spielerreihenfolge neu geordnet, um der aktuellen Verteilung auf der Einfluss-Leiste zu entsprechen. Die neue Reihenfolge ist Blau, Grün, Rot und Gelb. Spieler Blau beginnt die Runde mit seinem Zug.

G – Ratten!

Ratten platzieren

Jedes Mal, wenn ein Haus aktiviert wird (Produktion oder Einfluss), werden Ratten angelockt. Jeder Rattenaktivierungs-Marker zeigt an, wie viele kleine Ratten beim Aktivieren des Hauses auftauchen. Alle Häuser um den Marktplatz locken jeweils 3 Ratten an, alle anderen Häuser locken, 1, 2 oder 3 Ratten an, je nach Rattenaktivierungs-Marker.

Der aktive Spieler entscheidet, wohin die kleinen Ratten gehen. Er setzt die Ratten auf beliebige, freie weiße Kreise, die um das Haus herum liegen (je eine kleine Ratte pro Kreis) (*Bild 11*). Sind nicht mehr genug freie Plätze vorhanden, belegt der Spieler einfach so viel wie möglich und wirft die überzähligen Ratten ab.

Wichtig: So lange ein Haus auch nur einen freien weißen Kreis besitzt, kann es aktiviert werden.

Bild 11 – Der Spieler aktiviert das Haus und platziert drei kleine Ratten.

5 Spieler – die zusätzlichen Rattenfelder

Spielt man mit 5 Spielern, werden auch die beiden zusätzlichen Rattenfelder genutzt. Werden Ratten von einem angrenzenden Haus angelockt, dürfen sie auf diese Felder gelegt werden. Es dürfen jedoch nach Möglichkeit niemals zwei Ratten auf die gleiche Hausseite gelegt werden, es sei denn, dass es keine Alternative gibt. (*Bilder 12, 13 und 14*).

Bild 12 – Die Ratte 'a' liegt bereits. Der Spieler legt die drei angelockten Ratten auf die Felder b, c & d.

Bild 13 – Nicht erlaubt!

Der Spieler darf b & c nicht auf die gleiche Seite legen, da es noch weitere freie Plätze gibt.

Bild 14 – Da bereits alle anderen Plätze belegt sind (a, b & c), muss der Spieler e & f auf die gleiche Seite legen.

Von Ratten überlaufen!

Ein Haus ist von Ratten überlaufen, wenn der letzte weiße Kreis um das Haus belegt wird. Dies schließt nicht aktivierte oder leer stehende Häuser ein. Der Rattenaktivierungs-Marker wird verdeckt und eine Königsratte (vom Königsratten-Nachschub) wird auf das Haus gestellt. Das Haus kann nicht weiter aktiviert werden, bis eine oder mehrere der umliegenden kleinen Ratten entfernt wird (dies kann durch den Rattenfänger oder die Katze geschehen). Wird eine der umliegenden kleinen Ratten von einem von Ratten überlaufenen Haus entfernt, wird die Königsratte ebenfalls entfernt und der Rattenaktivierungs-Marker wieder aufgedeckt. Das Haus kann nun wieder aktiviert werden. Wird eine Königsratte durch den Einsatz der Katze entfernt, wird sie zurück zum Königsratten-Nachschub gestellt.

Von Ratten überlaufene Häuser geben am Spielende keine Siegpunkte!

Königsratten

Die Spieler können anhand der Anzahl an Königsratten auf dem Nachschub die Länge einer Phase und somit die Ankunft des Rattenfängers abschätzen.

Bild 15 – Die Anzahl an Königsratten pro Phase. Phase Anzahl an Spielern

Zu Beginn jeder Phase wird die entsprechende Anzahl an Königsratten auf den Nachschub gestellt (<italic>Bild 15 & 16<italic>). Häuser, die bereits zu Beginn einer Phase von Ratten überlaufen sind, erhalten keine Königsratte.

Wird die letzte Königsratte vom Nachschub genommen, ist die Phase zu Ende und der Rattenfänger erscheint (siehe <italic> H – Der Rattenfänger erscheint<italic>).

Bild 16 – Der Nachschub der Königsratten

Die Kaiserratte

Die Kaiserratte wird nur in der dritten Phase als eine der Königsratten verwendet. Sie wird als letzte Ratte des Nachschubs genutzt. Sie hilft den Spielern sich daran zu erinnern, dass die letzte Phase gespielt wird.

H – Der Rattenfänger / Ende einer Phase

Der Rattenfänger erscheint

Nachdem alle Königsratten der aktuellen Phase auf Häusern platziert wurden, erscheint der Rattenfänger und die Phase endet. Der Spieler darf keine weiteren Häuser aktivieren und auch keine zusätzliche Aktion mehr durchführen. Alle Königsratten werden entfernt und beiseite gestellt. Der Rattenfänger entfernt alle Ratten aus seinem aktuellen Bereich (dies ist der Bereich mit der höchsten Bestechungssumme, oder der Bereich, in dem er gestartet ist). Einige Rattenfelder reichen in zwei Bereiche hinein. Die Ratten auf diesen Feldern werden entfernt, wenn einer der beiden Bereiche gesäubert wird.

Der Rattenfänger entfernt außerdem alle Ratten vom Marktplatz (*Bild 17*).

Wichtig: In allen Häusern, die nun nicht mehr von Ratten überlaufen sind, wird der Rattenaktivierungs-Marker wieder aufgedeckt.

Bild 17 – Der Marktplatz

Der Rattenfänger wird bezahlt!

In Spielerreihenfolge muss jeder Spieler mit Kindern im Gemeindehaus entscheiden, ob er den Rattenfänger bezahlt. Der Rattenfänger fordert einen, zwei oder drei Florin für jedes Kind im Gemeindehaus. Der Preis pro Kind hängt davon ab, auf welchem Feld der Rattenfänger steht (im gelben Kreis angezeigt) (*Bild 7*). Ein Spieler kann für alle, einige oder keines seiner eigenen Kinder zahlen. Ein Spieler darf nicht für die Kinder der anderen Spieler zahlen. Jedes Kind, für das bezahlt wurde, darf im Gemeindehaus stehen bleiben. Jedes Kind, für das nicht bezahlt wurde, wird auf das vorderste freie Feld der Straße nach Transsylvanien gestellt. Der entsprechende Junge-/Mädchen-Würfel wird zurück in den Beutel gelegt.

Am Ende des Spiels verursachen die Kinder auf der Straße Minuspunkte. Sind alle Felder der Straße belegt, zählt jedes weitere Kind am Ende der Schlange -6 Punkte. Kinder auf der Straße nach Transsylvanien können niemals zurück genommen werden.

Bild 18 – Gelb zahlt 2 Florin für sein Mädchen. Rot entscheidet sich, nur für einen seiner Jungen zu zahlen. Der andere wird auf die Straße nach Transsylvanien versetzt.

Die erfolgreiche Bestechung und alles Geld, das für die Kinder bezahlt wurde, werden in die Bank gelegt. Sollte Geld auf den anderen Rattenfängerfeldern liegen, bleibt es dort für die nächste Phase.

Gibt es kein Geld auf einem der anderen Rattenfängerfelder, zieht der Rattenfänger ein Feld im Uhrzeigersinn weiter. Ansonsten zieht er auf das Feld mit der höchsten Bestechungssumme.

Die nächste Phase kann nun beginnen. Die entsprechende Anzahl an Königsratten wird auf dem Königsratten-Nachschub platziert (siehe *G – Königsratten*). Das Spiel wird mit dem nächsten Spieler in der Spielerreihenfolge fortgesetzt.

I – Spielende / Wertung

Das Spiel endet am Ende der dritten Phase. Wie gewohnt säubert der Rattenfänger seinen Bereich und fordert seine Bezahlung für die Kinder. Nachdem diese Aktionen beendet wurden, folgt die Wertung.

Wertung

Jeder Spieler verwendet seinen Wertungsstein, um seine Siegpunkte auf der Wertungsleiste zu markieren (*Bild 19*).

Die Siegpunkte gibt es wie folgt (Einfluss entscheidet bei Gleichständen):

Art der Wertung	Anzahl an Spielern	3 / 4	5
Das Spiel beenden			1
Besitzer der Katze			1
Gesamtsumme aller Rattenfallen (1. und 2.)			3, 1*
Einfluss (höchster bis niedrigster)			3, 2, 1, (0, 0)
Geld (das meiste bis zum wenigsten – 0 Geld zählt auch)		5, 3, 1, (0)	5, 3, 2, 1, (0)
Häuser mit Familienmitgliedern (nicht von Ratten überlaufen) Siegpunkte = Kosten des Hauses			
Minuspunkte für jedes Kind auf der Straße nach Transsylvanien (die Minuspunkte pro Kind stehen auf den entsprechenden Feldern).			

Bild 19 – Die Wertungsleiste

*Muss wenigstens eine Rattenfalle besitzen.

Von Ratten überlaufene Häuser geben keine Siegpunkte.

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten besitzt die erfolgreichste Familie. Er wird zum Gewinner ernannt und erhält die herzlichsten Glückwünsche der anderen Spieler. Bei einem Gleichstand entscheidet der höhere Einfluss.

Besonderen Dank an Tabby, Judi, Sheena, Jona and Glenn.

Dank an Mark Higgins, Henning Kröpke, Ellis Simpson, Gery McLaughlin und Brian Robson für ihre stetige Unterstützung und Beratung.

Außerdem Dank an Ian Borthwick, Steven 'with a v' Gladstone, Peter Rose, Brian Stern, Marcus Tiefenbrun und Martin Wehnert.

Deutsche Übersetzung: Henning Kröpke

© Frigor Games Limited 2006 Fraser Lamont / Gordon Lamont