

Hamelner Ratzentanz

© 2009 Thomas Hülsen,
Abendstern-Spiele Verlag,
Fasanenweg 16, 31787 Hameln.
Spielentwicklung & Illustration:
Thomas Hülsen, Gestaltung &
Layout: Regine Wölk.

Spielvorbereitung:

Die Spieler/innen (nachfolgend kurz Spieler genannt) schlüpfen jeweils in die Rolle einer Rattenfamilie und stellen 3 der 5 farbgleichen Rattenfiguren vor deren Stadttor auf. 2 Ratten werden flach am Spielfeldrand abgelegt und treten später über den Symbolwürfel als zukünftiger Nachwuchs ins Spiel. Auch der Rattenfänger und die Katze müssen am Spielfeldrand warten, bis ihr Symbol gewürfelt wird.

Die Speicher werden jeweils mit den Vorratskärtchen der entsprechenden Sorte bestückt: **Für 2 Spieler wird jeder Speicher mit 3 Vorräten, bei 3 Spielern mit 4 und bei 4 Spielern mit 5 Kärtchen befüllt.**

Spielstart:

Der Startspieler wird ausgewürfelt. Danach würfelt jeder Spieler pro Spielzug gleichzeitig mit dem Symbol- und dem Zahlenwürfel. **Welche Aktion (Zahlen- oder Symbolwürfel) der Spieler zuerst ausführt, kann er selbst entscheiden.**

Spielziel:

Wer als **erster 4 unterschiedliche Vorräte erbeutet und in sein Rattenest geschleppt hat, ist Sieger.** Von fremden Ratten besetzte Beute im eigenen Nest zählt nicht. **Spieldauer ca. 45-60 Minuten.**

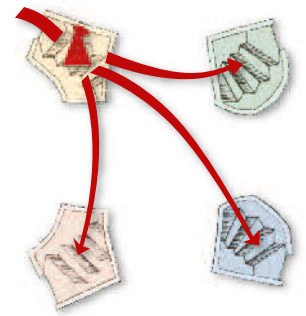
Varianten: 1 Vorrat mehr als Spielziel verlängert die Spieldauer um ca. 15 Minuten, 1 Vorrat weniger verkürzt sie.

Das Spielfeld:

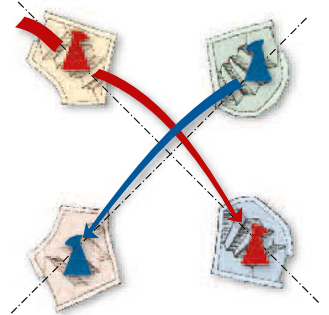
Hamelns Wege sind in Felder unterteilt, ein Feld entspricht einem Auge des Zahlenwürfels. Auch Nester, Gebäude, Speicher, Treppen und Kanäle zählen immer ein Feld. Alle Felder müssen punktgenau mit der gewürfelten Augenzahl erreicht werden. Auf jedem Feld können sich mehrere Ratten gleichzeitig aufhalten.

Ist eine Ratte punktgenau in ein Nest, Gebäude, einen Speicher, einen Kanal oder eine Treppe gelangt, ist sie vor dem Flöten-ton sicher!

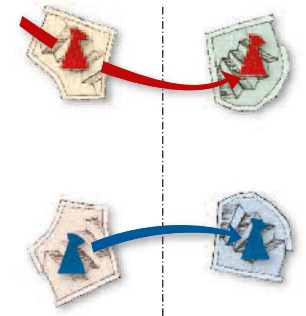
Die Katze besetzt nur die Speichereingänge, der Rattenfänger bewegt sich auf den Wegen.



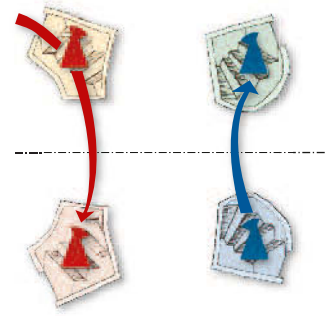
Auf der magische Treppe hat Rot 3 Zugmöglichkeiten, diagonal, waage- oder senkrecht.



Geht Rot diagonal, werden alle anderen Ratten auf der Treppe diagonal versetzt.



Geht Rot waagerecht, werden alle anderen Treppenratten waagerecht gespiegelt versetzt.



Geht Rot senkrecht, werden alle anderen Treppenratten senkrecht gespiegelt versetzt.

Kurzanleitung...

Der Zahlenwürfel:



gibt den Weg der Ratten vor. **Alle Zielfelder müssen punktgenau erreicht und können mehrfach besetzt werden. Es besteht grundsätzlich Zugzwang!**

Ausnahme: die Katze oder der Rattenfänger blockieren alle Ausgänge.

Der Beutezug:



Gelangt eine Ratte in einen Speicher, kann sie eine Vorratskarte besetzen und sie später in ihr Nest bringen.

Der Nestraub:



Erreicht eine Ratte ein fremdes Nest, kann sie dort eine Vorratskarte besetzen, um sie in ihr eigenes Nest zu schleppen.

Der Kanal:



Zieht eine Ratte auf ein Kanalfeld, wird sie auf ein anderes Kanalfeld nach Wahl versetzt.

Die magische Treppe:



Betritt eine Ratte die magische Treppe, wird sie in ein beliebiges anderes Treppenfeld versetzt. Weitere Treppenratten werden dem Zug entsprechend gespiegelt.

Der Symbolwürfel:

entscheidet über das Schicksal der Rattenbande.

Symbol „Nachwuchs für alle“:



Würfelt ein Spieler das Symbol Nachwuchs für alle, **aktiviert jeder Spieler eine Nachwuchsratte** vom Rand des Spielfeldes.

Symbol „Zurück ins Nest“:



Hat eine Ratte einen Vorrat erbeutet, wird sie sofort in ihr Nest gezogen und die Beute dort abgelegt. Alternativ kann man eine fremde Ratte aus seinem eigenen Nest beutelos in ihr eigenes Nest schicken.

Symbol „2x“ (Pasch):



Bei diesem Symbol hat der Spieler **zwei Mal die gewürfelte Augenzahl zur Verfügung.** Der Wurf lässt sich auch auf 2 Ratten gleichmäßig aufteilen.

Symbol „Katze“:



Würfelt ein Spieler dieses Symbol, versetzt er **die Katze als Sperre in den Eingang eines beliebigen Speichers.**

Symbol „Rattenfänger“:



Der Rattenfänger blockiert einzelne Wegfelder. Ausgenommen sind besetzte Felder und das Aus-

gangseckfeld unmittelbar vor einem Nest. **Zieht eine Ratte doch am Rattenfänger vorbei, muss sie vom Spielfeld und wird als Nachwuchs am Rand abgelegt.** Ihre Beute verbleibt auf dem Ausgangsfeld der Ratte.

Symbol „Flöten-ton“:



Alle Ratten auf den Wegen gehen flöten und werden als zukünftiger Nachwuchs am Rand abgelegt. Vorhandene Beute bleibt dort, wo die Ratte zuletzt stand.

Die Original-Spielanleitung des „Hamelner Ratzentanz“ enthält zusätzlich zur Kurzanleitung, eine ausführliche Erklärung und eine kleine Abhandlung zur eigentlichen Grafik des Spielfeldes.

Spieltaktik & Strategie

Ratzentanz eröffnet viele Wege, ans Ziel zu gelangen. Nicht eine Richtung weist den Weg, sondern er muss aus der Vielfalt der möglichen Schritte erkundet werden.

Schnell wird man seine „Lieblings-Winkelzüge“ entdecken, mit denen man ratzfatz Beute machen kann und ganz ne-

benbei seinen Mitspieler in Verzweigung stürzt. Besonders der Pasch vereiltet, geschickt angewendet, vermeintlich vorhersehbare Fügungen und wendet das Blatt.

Vor allem muss mit Ellbogen gespielt werden. Behindern, Ränke schmieden und hintergehen, Hauptsache Beute machen, klauen, was das Zeug hält.

Bezugsquellen & Termine:
www.ratzentanz.de