

BraveRats



Duell der Ratten

Ein Spiel für 2 nagetieraffine Personen ab 8 Jahren
von Seiji Kanai

Highlands, im 13. Jahrhundert AD:

Der König der Ratten ist tot! Als wäre dies nicht schon schlimm genug, bricht bald darauf ein Krieg zwischen zwei rivalisierenden Rattenclans aus. Auf der einen Seite sind die mit roten Standarten ausgestatteten, barbarischen Käseratten, bekannt für ihre Fähigkeiten im Umgang mit Waffen und ihrer überaus großen Statur. Sie treffen auf zivilisierte und taktisch gebildete Ratten aus dem Apfelholzwald, die blaue Flaggen ins Gefecht führen.

Welcher Clan wird den Konflikt für sich entscheiden und den neuen König der Ratten stellen?



Spielmaterial

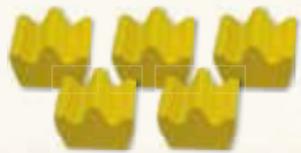
16 Karten - je 8 rote und 8 blaue Karten mit den Werten 0-7



2 Übersichtskarten



5 **Holzkrone**
(nur in Variante benötigt)



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

Spielvorbereitung

Trennt die Karten in den roten und den blauen Kartensatz auf. Ein Spieler wählt die roten, der andere Spieler die blauen Karten. Nehmt alle Karten auf eure Hand.

Nehmt euch zusätzlich jeweils 1 der Übersichtskarten.

Spielziel

Ihr übernehmt die Kontrolle über einen Rattenclan im schottischen Hochland. Durch geschicktes Ausspielen eurer Karten versucht ihr, euren Gegner zu überlisten und Runden für euch zu gewinnen. Der Spieler, der zuerst 4 Runden für sich entscheiden kann, gewinnt das Spiel.



Spielablauf

Eine Partie *Brave Rats* besteht aus mehreren aufeinanderfolgenden Runden.

Jede Runde besteht aus den folgenden 2 Schritten:

1. Karte auswählen:

Gleichzeitig wählt ihr 1 eurer Handkarten aus und legt sie verdeckt vor euch ab.

Sobald ihr beide 1 Karte vor euch ausgespielt habt, dreht ihr sie gleichzeitig um und vergleicht ihren Wert.

2. Gewinner der Runde bestimmen:

Nun bestimmt ihr den Gewinner der Runde. Derjenige Spieler, der die Karte mit dem höheren Wert ausgespielt hat, gewinnt die Runde.

Achtung: Einige Karten haben spezielle Fähigkeiten, die den Ausgang der Runde auf den Kopf stellen können.

(Mehr zu den Fähigkeiten der Karten findet ihr auf Seite 6 unter „Die Ratten“.)

Der Sieger der Runde legt seine eigene Karte offen vor sich ab, der Verlierer seine Karte verdeckt. (Lege die Karte so ab, dass du sie nicht mit deiner nächsten ausgespielten Karte verwechselst.)

Jede offene Karte steht für 1 gewonnene Runde. Ihr könnt somit jederzeit sofort erkennen, wie viele Runden ihr gewonnen habt, indem ihr eure offenen Karten zählt.

Was passiert, wenn beide Spieler den gleichen Kartenwert gespielt haben?

Solltet ihr beide den gleichen Kartenwert gespielt haben, gibt es in dieser Runde keinen Gewinner (Unentschieden). In diesem Fall bleiben die Karten offen in der Tischmitte liegen.

Der Gewinner der nächsten Runde legt dann seine beiden Karten offen vor sich ab. Der Verlierer muss seine beiden Karten verdeckt ablegen.

Es kann vorkommen, dass mehrere Runden in Folge ohne Gewinner ausgehen. In diesem Fall gewinnt der Spieler, der zuerst 1 Runde für sich entscheiden kann, alle diese Runden.

Beachtet in jedem Fall die Fähigkeiten der gespielten Karten; nur wenn diese keinen eindeutigen Gewinner bestimmen, kann es zum Unentschieden kommen.

Spielende

Eine Partie *Brave Rats* endet, sobald der erste Spieler 4 oder mehr offene Karten gesammelt hat.

Sollten euch durch Unentschieden die Karten ausgehen, gewinnt kein Spieler – findet in einer weiteren Partie den neuen König der Ratten heraus!

Die Ratten



Prinz (Wert: 7) – Du gewinnst die Runde.

Mit dem Prinzen gewinnst du automatisch die Runde, außer dein Gegner hat die Prinzessin oder den Musiker gespielt. Sollte dein Gegner ebenfalls einen Prinzen spielen, geht die Runde unentschieden aus.

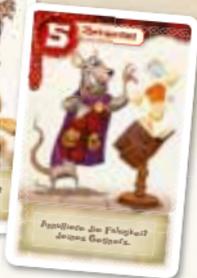
(**Ausnahme vom Unentschieden:** Ein Spieler hat in der Vorrunde den General gespielt.)



General (Wert: 6) – Erhöhe den Wert deiner Karte in der nächsten Runde um 2.

Mit dem General erhöht sich der Wert deiner Karte in der nächsten Runde um 2. Dadurch erhöhst du deine Siegchancen in der folgenden Runde.

Hinweis: Spielt dein Gegner in der folgenden Runde einen Zauberer, wird der Effekt des Generals aus dieser Runde nicht annulliert.



Zauberer (Wert: 5) – Annulliere die Fähigkeit deines Gegners.

Mit dem Zauberer annullierst du die Fähigkeit der Karte, die dein Gegner in dieser Runde gespielt hat. Es zählt also nur noch der Wert der Karten, so dass die Karte mit dem höheren Wert gewinnt. Sollte dein Gegner in der Vorrunde den General gespielt haben, erhöht sich sein Wert in dieser Runde um 2.



Botschafter (Wert: 4) – Gewinnst du die Runde mit dieser Karte, zählt die Karte als 2 gewonnene Runden.

Gewinnst du die Runde mit dem Botschafter, zählt die offene Karte als 2 gewonnene Runden. Um dies anzuzeigen, lege die Karte um 90° gedreht vor dir ab. Geht die Runde unentschieden aus, zählt der Botschafter für dich als 2 gewonnene Runden, wenn du in einer der nächsten Runden das Unentschieden für dich entscheidest.



Assassine (Wert: 3) – Der Spieler mit dem niedrigeren Wert gewinnt die Runde (Ausnahme: Prinz).

Spielst du den Assassinen, gewinnt der Spieler die Runde, der die Karte mit dem niedrigeren Wert gespielt hat.

Ausnahme: Hat dein Gegner den Prinzen gespielt, gewinnt er die Runde.



Spion (Wert: 2) – Nächste Runde muss dein Gegner seine Karte offen spielen, bevor du deine Karte wählst.

Wenn du den Spion spielst, muss dein Gegner in der folgenden Runde zuerst seine Karte offen spielen. Anschließend spielst du 1 Karte aus, mit der du gegen die Karte deines Gegners antrittst.

Spielt auch dein Gegner einen Spion, annullieren sich die Fähigkeiten gegenseitig.



Prinzessin (Wert: 1) – Gewinne sofort die Partie, wenn dein Gegner den Prinzen spielt.

Spielst du die Prinzessin und dein Gegner den Prinzen, gewinnst du die Partie sofort.



Musiker (Wert: 0) – Diese Runde endet sofort unentschieden (Ausnahme: Zauberer).

Spielst du den Musiker, wertet die Runde sofort unentschieden, unabhängig davon, welche Karte dein Gegner gespielt hat. Hast du oder dein Gegner in der Vorrunde den General gespielt, endet die Runde dennoch sofort unentschieden.

Ausnahme: Spielt dein Gegner den Zauberer, annulliert er die Fähigkeit deines Musikers (und gewinnt die Runde).

Die Ergebnistabelle

Auf der Rückseite eurer Übersichtskarten findet ihr eine Tabelle, die euch zu jeder Konstellation den sofortigen Gewinner anzeigt. Die Verbindung der Zeile und Spalte der beiden gespielten Karten zeigt euch, wer von euch die Runde gewonnen hat.

Beachtet dabei folgende Ausnahme:

Sollte 1 Spieler in der vorherigen Runde den General gespielt haben, kann sich das Ergebnis verändern.

Beispiel für 4 aufeinanderfolgende Runden

Runde 1: Du spielst den **General**, dein Gegner den **Musiker**. Die Runde endet sofort unentschieden und ihr lasst beide Karten offen in der Mitte der Spielfläche liegen.

Runde 2: Du spielst den **Prinzen**, dein Gegner spielt ebenfalls den **Prinzen**. Da du in Runde 1 den **General** gespielt hast, gewinnst du die Runde mit 9:7. Lege deinen General und Prinzen aus Runde 1 offen vor dir ab.

Runde 3: Du spielst die **Prinzessin**, dein Gegner den **General**. Dein Gegner gewinnt die Runde mit 6:1.

Runde 4: Du spielst den **Assassinen**, dein Gegner spielt die **Prinzessin**. Die Runde endet 3:3 Unentschieden. Hätte dein Gegner auch den **Assassinen** gespielt, hättest du die Runde mit 3:5 gewonnen! (Aufgrund des Assassinen gewinnt der kleinere Wert.)

	7 - Prinz	6 - General	5 - Zauberer	4 - Botschafter	3 - Assassine	2 - Spion	1 - Prinzessin	0 - Musiker
7 - Prinz	U	R	R	R	R	R	Blau gewinnt die Partie.	U
6 - General	B	U	R	R	B	R	R	U
5 - Zauberer	B	B	U	R	R	R	R	R
4 - Botschafter	B	B	B	U	B	R	R	U
3 - Assassine	B	R	B	R	U	B	B	U
2 - Spion	B	B	B	B	R	U	R	U
1 - Prinzessin	Rot gewinnt die Partie.	B	B	B	R	B	U	U
0 - Musiker	U	U	B	U	U	U	U	U

U: Die Runde endet unentschieden. B: Der blaue Spieler gewinnt die Runde.
R: Der rote Spieler gewinnt die Runde.

Varianten

A) Der wahre König

Für diese Variante benötigt ihr die 5 Kronen. Legt sie in der Spielvorbereitung zwischen euch in die Mitte der Spielfläche. Der Gewinner der Partie nimmt sich 1 **Krone**. Spielt anschließend eine weitere Partie *Brave Rats*. Der Spieler, der zuerst 3 **Kronen** gewinnt, wird zum wahren König aller Ratten ernannt.

B) Verräter

Bevor das Spiel beginnt, mischt jeder Spieler sein Kartendeck. Danach gibt jeder Spieler 1 zufällige Karte an seinen Mitspieler, die dieser zusammen mit seinen verbliebenen 7 Karten auf seine Hand nimmt. Jeder Spieler spielt also mit 7 eigenen und 1 fremder Karte. Spielt anschließend mit den bekannten Regeln weiter.

C) Auswahl

Mischt alle 16 Rattenkarten und bildet daraus 1 Nachziehstapel. 1 zufällig bestimmter Spieler zieht 4 Karten vom Nachziehstapel, wählt davon 1 Karte aus und gibt die restlichen Karten an seinen Mitspieler weiter. Dieser wählt 1 Karte der verbliebenen 3 Karten aus und gibt die verbliebenen 2 Karten zurück. Der erste Spieler wählt nun von den 2 Karten 1 Karte aus und gibt die verbliebene Karte an seinen Mitspieler.

Nachdem der zweite Spieler die letzte Karte erhalten hat, zieht er 4 neue Karten.

Wiederholt diesen Prozess so lange, bis jeder Spieler 8 Karten besitzt, und spielt anschließend mit den bekannten Regeln weiter.

D) Zufälliges Austeilen

Mischt alle 16 Karten zusammen und teilt an jeden Spieler jeweils 8 zufällige Karten aus. Spielt dann die folgende Partie *Brave Rats* mit dieser Verteilung.

**Forscher oder
Velociraptor -
wer behält die
Oberhand auf
der Dino-Insel?**



Enthält 16
Miniaturen!



2 
SPIELER

IMPRESSUM

Autor: Seiji Kanai

Illustrationen: Christophe Swal

Deutsche Ausgabe

Satz und Layout: Jens Wiese

Schachtellayout basierend auf dem Grunddesign von:
Hans-Georg Schneider

Realisation: Sebastian Hein

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg,
Deutschland, unter Lizenz von Blue Orange Europa.

© 2014 Blue Orange.

© der deutschen Ausgabe 2016 Pegasus Spiele GmbH.

Alle Rechte vorbehalten.

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung,
des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur
mit vorheriger Genehmigung erlaubt.



Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



[/pegasusspiele](https://www.youtube.com/pegasusspiele)