

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Åse & Henrik Berg

Rattus

Illustrations & Graphisme : alexandre-roche.com

L'an de grâce 1347. Un fléau s'abat sur le vieux continent : la Peste Noire, qui en 4 ou 5 ans va faire disparaître la moitié de la population européenne. Les joueurs évoluent dans différentes régions de l'Europe, faisant face à la Peste qui se propage à travers tout le continent. Ils sont aidés dans leur tâche par certains personnages du Moyen Age : les Paysans favorisent la croissance de la population, la sagesse des Moines permet de garder les rats à distance, les riches Marchands fuient

avant l'arrivée de la peste, les Chevaliers détournent la maladie vers d'autres régions, les Sorcières contrôlent la propagation grâce à leurs sortilèges, pendant que les Rois se protègent de l'épidémie derrière les murs de leurs châteaux. Mais la Peste ne fait pas de distinction : lorsque les rats arrivent, personne ne peut se sentir en sécurité. Lorsque l'épidémie sera terminée, ainsi que la partie, le joueur qui aura réussi à sauver la plus grande partie de sa population sera déclaré vainqueur.





Contenu



1 plateau de jeu. Le plateau représente l'Europe du Moyen Age, divisée en 12 régions.

 **Dans une partie à 2 joueurs,** seules les régions légèrement colorées sont utilisées.

 +  **Dans une partie à 3 joueurs,** seules les régions légèrement et moyennement colorées sont utilisées.

 +  +  **Dans une partie à 4 joueurs,** toutes les régions du plateau sont utilisées.

 **Deux régions reliées par une flèche doivent être considérées comme régions voisines,** même si elles ne partagent pas de frontière commune.



Sur le plateau se trouve aussi l'emplacement du Château.



80 cubes de bois (20 cubes de 4 couleurs différentes) représentant la population.



49 jetons « rat ». Un symbole rat est dessiné au dos du jeton, alors que côté face sont indiquées les conséquences de l'épidémie de Peste sur la population.



12 de ces jetons sont cerclés de violet, ils seront utilisés pour la mise en place du jeu en début de partie.



6 cartes de Classe (un personnage pour chaque Classe : Paysannerie, Bourgeoisie, Clergé, Chevalerie, Magie et Noblesse).



Un emblème de la Peste symbolisant les déplacements de l'épidémie.

Mise en place

① Le plateau de jeu est posé au centre de la table. Les 6 cartes de Classe sont placées à ses côtés.



② Chaque joueur choisit une couleur et reçoit tous les cubes de bois correspondants.



③ Les 12 jetons « rat » cerclés de violet sont mélangés (face cachée). On place ensuite 1 jeton rat dans chacune des régions de la carte (toujours face cachée). Dans une partie à 2-3 joueurs, seules 8-10 régions sont utilisées, on ne placera donc que 8-10 jetons rats. Les jetons non utilisés rejoignent alors les jetons rats classiques.



④ Tous les jetons rats restants sont mélangés (face cachée) et placés en réserve près du plateau de jeu.

Lors d'une partie à moins de 4 joueurs, un certain nombre de jetons rats (choisis au hasard parmi les jetons classiques) sont retirés du jeu (face cachée). Dans une partie à 2 joueurs, retirez 12 jetons. Dans une partie à 3 joueurs, retirez 6 jetons.



⑤ L'emblème de la Peste est placé sur une région au hasard.



⑦ Le premier joueur commence alors son premier tour de jeu, chaque joueur jouera ensuite à son tour (dans le sens des aiguilles d'une montre).

⑥ Le plus jeune joueur débute la partie. En commençant par lui, puis dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur autour de la table place 2 de ses cubes sur une région du plateau. Ensuite, en commençant cette fois-ci par le dernier joueur et en allant dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, chaque joueur place 2 nouveaux cubes sur une région du plateau.

Tour de jeu

Lors de son tour de jeu, le joueur actif effectue les actions suivantes :

Action n°1 : **Prendre une nouvelle carte de Classe (optionnel)**

Action n°2 : **Placer de nouveaux cubes de population sur le plateau**

Action n°3 : **Déplacer l'épidémie de Peste**

Les actions 1 et 2 peuvent être jouées dans l'ordre de votre choix, mais l'action 3 doit toujours être effectuée à la fin de votre tour de jeu.

① Prendre une nouvelle carte de Classe (optionnel)



Le joueur peut prendre une carte de Classe, parmi celles qui n'ont pas été encore prises, ou chez un autre joueur. Les cartes récupérées doivent être posées devant le joueur, et doivent être visibles par tous.

Les 6 cartes de Classe donnent certains avantages au joueur qui les récupère (voir page 7), mais augmentent aussi la probabilité que les habitants ne soient tués par la Peste. Un joueur doit conserver la carte de Classe qu'il a récupérée jusqu'à ce qu'un autre joueur la lui reprenne. C'est la seule façon de s'en séparer.

Au début de son tour, chaque joueur peut, s'il le souhaite, récupérer une nouvelle carte de Classe même s'il en possède déjà une ou plusieurs autres. Il cumulera alors les capacités de toutes les cartes en sa possession.

② Placer de nouveaux cubes de population sur le plateau

Le joueur peut placer des cubes de sa couleur sur la région de son choix. Il place autant de cubes que de jetons rats présents dans la région choisie.

Il ne peut pas placer de cubes dans une région qui ne contient pas de jeton rat (exception : la carte Paysan, voir page 7).



Exemple : il y a 3 jetons rats en Gallia, 1 en Germania et aucun en Italia. C'est au joueur Rouge de jouer et il choisit de placer un de ses cubes en Germania. Il aurait aussi pu placer 3 cubes en Gallia, mais n'était pas autorisé à placer de cubes en Italia.

③ Déplacer l'épidémie de Peste



Pour finir, le joueur doit faire évoluer l'épidémie de Peste. Pour cela, l'emblème de la Peste doit être déplacé dans une région voisine de la région où il se situe à ce moment. Le joueur choisit librement cette nouvelle région, mais ne peut pas laisser la Peste dans la région actuelle. La nouvelle région accueillant la Peste sera par la suite appelée « région infectée ».

La Peste se développe alors de la manière suivante, en 2 temps :

1. Premièrement, la Peste se propage autour de la région infectée

- Si la région infectée ne contient aucun jeton rat, il ne se passe rien
- Si la région infectée contient 1 jeton rat, le joueur actif prend 1 nouveau jeton rat dans la réserve et le place dans une région voisine.
- Si la région infectée contient 2 ou 3 jetons rats, le joueur actif prend 2 nouveaux jetons dans la réserve et les place dans les régions voisines (2 rats dans la même région, ou un rat dans 2 régions différentes).

2. Deuxièmement, la Peste ravage la région infectée

Si la région infectée contient au moins un cube de population et un ou plusieurs jetons rats, ces jetons vont être retournés l'un après l'autre, jusqu'à ce que tous les cubes ou tous les jetons aient été retirés. Tous les jetons rats retournés sont retirés du jeu une fois effectués, les jetons rats non révélés demeurent face cachée dans la région.

Remarque : les jetons rats doivent toujours être placés face cachée.

Remarque : Il ne peut y avoir plus de 3 jetons rats dans une même région. Il n'est donc pas possible d'ajouter un nouveau jeton dans une région qui en contient déjà 3. Le joueur actif doit donc choisir une autre région pour placer son jeton. Dans le cas très rare où toutes les régions voisines de la région infectée contiennent déjà 3 rats, aucun jeton n'est ajouté.

Le côté face de tous les jetons rats présente deux types d'information :

Une valeur limite. Si le nombre total de cubes (toutes couleurs comprises) présents dans la région infectée est égal ou supérieur à cette valeur, il y a alors contamination. Dans le cas contraire, si le nombre de cubes est strictement inférieur à cette valeur, le jeton est retiré du jeu sans produire ses effets.



Un ou plusieurs symboles. Ces symboles indiquent quelles Classes de personnages sont affectées par la Peste. Chaque joueur possédant une carte de la Classe correspondant à l'un des symboles doit retirer de la région infectée un cube de sa couleur et le remettre dans sa réserve. Si le joueur concerné n'a aucun cube dans cette région, il n'est pas touché.

Les symboles M (« Majorité ») et A (« Tous » pour « All » en anglais) peuvent aussi être présents sur les jetons. Pour chaque symbole M, le joueur qui possède le plus de cubes de population dans la région infectée doit en reprendre un et le remettre dans sa réserve. En cas d'égalité, tous les joueurs majoritaires reprennent un cube. Le symbole M est toujours traité en premier, et affecte le joueur majoritaire au moment où le jeton rat est retourné, même si les autres symboles inscrits sur ce jeton pourraient par la suite donner la majorité à un autre joueur. Pour chaque symbole A, tous les joueurs ayant au moins un cube dans la région infectée doivent en reprendre un et le remettre dans leur réserve.

Lorsque la région infectée ne contient plus de jetons rats ou de cubes de population, le tour de jeu du joueur actif s'achève et c'est au joueur suivant de commencer un nouveau tour de jeu.

Exemple

Le joueur Jaune possède la carte « Chevalier » (Chevalerie), le joueur Vert les cartes « Paysan » (Paysannerie) et « Marchand » (Bourgeoisie), et le joueur Bleu les cartes « Moine » (Clergé), « Sorcière » (Magie) et « Roi » (Noblesse).

C'est le tour du joueur Rouge, qui doit effectuer l'Action n°3 (« déplacer l'épidémie de Peste »).

Il décide de déplacer l'épidémie de Peste en Gallia. Cette région contient 3 jetons rats, 2 cubes verts et 1 cube jaune.

Premièrement, la Peste se propage. Comme il y a 3 jetons rats en Gallia, 2 nouveaux jetons rats doivent être placés sur une ou plusieurs régions voisines. Le joueur rouge choisit de les placer tous les 2 en Hispania.



Deuxièmement, la Peste ravage alors la région infectée, Gallia. Un par un les jetons rats sont retournés :



Le premier jeton indique une valeur limite de 1. Il y a 3 cubes de population en Gallia, la Peste va donc contaminer les habitants. Les symboles de la Bourgeoisie et du Clergé sont représentés (une fois chacun) sur le jeton. Comme le joueur Vert possède la carte Marchand (Bourgeoisie), il retire un de ses cubes de la région et le remet dans sa réserve. Le joueur Bleu possède la carte Moine (Clergé), mais comme il n'a pas de cubes de sa couleur en Gallia, il n'en retire aucun.



Comme il reste encore des cubes de population dans la région, un second jeton est retourné. Il indique une valeur limite de 3. Comme il n'y a plus que 2 cubes en Gallia (un cube vert vient d'être retiré), ce jeton n'a aucun effet.



Il reste encore 2 cubes de population dans la région, le troisième jeton est donc retourné. Comme il indique une valeur limite de 2, une contamination survient. Les symboles présents sur le jeton sont Majorité, Bourgeoisie et Clergé. Les joueurs Vert et Jaune ont tous les deux 1 cube chacun, et se partagent donc la majorité. Ils doivent donc tous les deux retirer leur cube.

En conséquence, Gallia est désormais complètement dévastée. Les joueurs possédant les cartes de Bourgeoisie (vert) et Clergé (bleu) devraient être aussi affectés par la présence de leurs symboles sur le jeton, mais comme plus personne n'a de cubes à retirer de cette région, il ne se passe rien.

Le tour du joueur Rouge se termine alors, dans la situation suivante :



Les cartes de Classe

Rappel : seul le joueur actif (dont c'est le tour de jeu) peut utiliser la capacité d'une carte de Classe, et ne peut le faire qu'une unique fois pour chaque carte (par tour de jeu). Et cela toujours avant l'action n°3 (exception : le Roi)



Roi (Noblesse)

un joueur possédant cette carte peut, à n'importe quel moment de son tour de jeu, retirer du plateau de jeu l'un de ses cubes de population et le placer dans le Château. Ce cube doit provenir d'une région qui ne contient aucun rat. Les cubes placés derrière les murs du Château sont en sécurité jusqu'à la fin de la partie, et auront la même valeur que les autres cubes lors du décompte final.



Moine (Clergé)

un joueur possédant cette carte peut, à n'importe quel moment de son tour de jeu, déplacer un jeton rat d'une région vers une région voisine. Ce déplacement peut être effectué avant ou après avoir ajouté de nouveaux cubes lors de l'Action n°2.

Exemple : Une région contient 3 jetons rats. Le joueur actif peut donc ajouter 3 cubes de population dans cette région. S'il possède la carte Moine, il peut ensuite déplacer un jeton rat dans une région voisine.

Une région ne peut dans tous les cas contenir plus de 3 jetons rats. Le joueur possédant la carte Moine ne peut donc pas déplacer un jeton rat vers une région qui en contient déjà 3.



Chevalier (Chevalerie)

un joueur possédant cette carte peut déplacer l'emblème de la Peste de deux régions au lieu d'une seule (lors de l'Action n°3). Les effets de la Peste ne sont évalués qu'au terme du second déplacement. Cette carte permet aussi au joueur, s'il le souhaite et avant que les jetons rats ne soient retournés, de décider que l'emblème de la Peste compte pour deux cubes supplémentaires de population (neutres) dans la région affectée (dans le but d'augmenter la population totale dans cette région et donc le risque de contamination).

Exemple : si l'emblème de la Peste est en Italia, le joueur peut le déplacer jusqu'en Scandia s'il possède la carte Chevalier. Si le joueur décide que l'emblème de la Peste compte pour deux cubes supplémentaires et qu'il y a 2 cubes en Scandia, la Peste contaminera la population si un jeton rat révèle une valeur limite de 3 ou 4.



Paysan (Paysannerie)

Le joueur possédant cette carte peut placer un cube supplémentaire lorsqu'il ajoute des cubes dans une région (Action n°2 : placer de nouveaux cubes de population sur le plateau). Par exemple, il peut ajouter 4 cubes dans une région contenant 3 jetons rats, ou 1 cube dans une région ne contenant pas de rats.



Marchand (Bourgeoisie)

Le joueur possédant cette carte peut, à n'importe quel moment de son tour de jeu, déplacer jusqu'à 3 cubes de sa couleur d'une région à une autre région voisine.



Sorcière (Magie)

un joueur possédant cette carte peut, à n'importe quel moment de son tour de jeu, retourner un jeton rat et regarder discrètement ce qu'il indique. Il peut ensuite regarder un second jeton rat, dans la même région ou ailleurs sur le plateau de jeu.

Il peut enfin, s'il le souhaite, intervertir ces deux jetons (ce qui n'a de sens bien sûr que dans le cas où les 2 jetons ne sont pas dans la même région...).

Fin du jeu

La partie se termine à la fin du tour de jeu au cours duquel :

- **La réserve de jetons rats est épuisée**
- **OU un joueur a placé tous les cubes de sa couleur sur le plateau de jeu (très rare).**

- Une dernière manche se déroule alors, au cours de laquelle tous les joueurs, excepté celui qui vient d'effectuer le dernier tour de jeu, peuvent utiliser les capacités de leurs cartes une dernière fois.
- Cette dernière manche se déroule dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, en commençant par le joueur assis à la droite de celui qui a effectué le dernier tour de jeu.
- Les joueurs sont uniquement autorisés à utiliser les capacités des cartes en leur possession.
- Ils ne peuvent ni prendre une nouvelle carte, ni ajouter de nouveaux cubes (exception : carte Paysan, voir ci-contre), ni déplacer l'emblème de la Peste (exception : carte Chevalier, voir ci-contre). Les capacités des cartes sont utilisées de manière classique, à l'exceptions du Paysan et du Chevalier.
- Pour finir, la Peste ravage toutes les régions du continent : tous les jetons rats sont retournés l'un après l'autre et leurs effets réalisés.

Paysan : le joueur possédant cette carte peut ajouter un cube de sa couleur dans la région de son choix

Chevalier : le joueur possédant cette carte peut déplacer l'emblème de la Peste de deux régions. Il comptera alors comme deux cubes supplémentaires (neutres) jusqu'à la fin de la partie.

Après cela, le joueur possédant le plus grand nombre de cubes de population sur le plateau (y compris les cubes placés dans le Château) remporte la victoire. En cas d'égalité, le joueur qui l'emporte est celui qui (parmi les vainqueurs) aurait dû jouer le premier si la partie ne s'était pas terminée.

Illustration et graphisme : alexandre-roche.com

Traduction Française : Jean-Baptiste Ramond

Rédaction : Jonny de Vries et Johan Kuipers



www.whitegoblingames.nl

Åse & Henrik Berg



Pied Piper

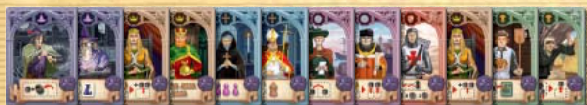
L'extension de Mattus

Europe, 1348. La Peste Noire ravage le vieux continent. Jusqu'à maintenant les joueurs ont sollicité l'aide de plusieurs figures du Moyen Age pour combattre l'épidémie, mais il est désormais urgent d'appeler des renforts. 12 nouveaux personnages sont prêts à apporter leur soutien aux joueurs. Certains d'entre eux,



comme la Reine et l'Empereur, vont utiliser leur richesse et leur pouvoir pour les aider. De leur côté, la Nonne et l'Evêque puiseront dans leur sagesse et leur foi pour contrer l'épidémie. D'autres enfin invoqueront la magie et la sorcellerie, comme Pied Piper, qui, grâce à sa fameuse flûte enchantée, entraînera les rats à sa suite.

Contenu du jeu



12 cartes de personnage (2 nouvelles cartes pour chacune des 6 classes : Paysannerie, Bourgeoisie, Clergé, Chevalerie, Magie et Noblesse)



2 pions Evêque



3 pions Rempart



3 pions Nonne



10 jetons Potion

Mise en place et déroulement de la partie

Cette extension contient **2 nouvelles cartes de personnage supplémentaires pour chacune des 6 classes du jeu**. En incluant les 6 personnages du jeu de base, il y a donc désormais **3 cartes différentes pour chacune des classes, soit 18 cartes**. Mais seules **6 cartes seront utilisées au cours d'une partie**. Après avoir choisi 6 cartes de personnage, la mise en place de la partie est identique à celle proposée dans le jeu de base. Certaines nouvelles cartes nécessitent l'utilisation de matériel additionnel (Evêque - 2 pions Evêque, Empereur - 3 pions Rempart, Nonne - 3 pions Nonne, Magicien - 10 jetons Potion). Si vous choisissez de jouer avec ces cartes, le matériel correspondant doit être placé près du plateau de jeu.

Avant de commencer, il faut choisir les 6 cartes de personnage de la partie. Cela peut être fait de plusieurs façons :

- Prendre au hasard 6 cartes parmi les 18 cartes de personnage.
- Utiliser l'une des listes de cartes proposées à la fin de ce livret de règles.
- Se mettre d'accord entre les joueurs quant aux 6 cartes à utiliser.
 - Mélanger séparément les cartes des 6 classes, puis piochez une carte de chaque classe.

Remarque : Dans une partie à moins de 4 joueurs, il est conseillé de choisir au moins une carte Chevalerie, pour être certain qu'aucun endroit de la carte ne sera à l'abri de l'épidémie.

La partie se déroule comme dans le jeu de base, en utilisant les 6 cartes de personnage choisies. Si plusieurs cartes d'une même classe sont en jeu, les joueurs retireront du jeu un cube de population pour chaque carte correspondante en leur possession (lorsque le symbole de cette classe apparaîtra sur un jeton rat).

Exemple : Si les cartes Croisé et Chevalier sont en jeu, et que deux joueurs différents possèdent ces cartes, ils perdront tous les deux 1 cube de population pour chaque symbole Chevalerie. Si un même joueur est en possession de ces deux cartes, il perdra 2 cubes pour chaque symbole Chevalerie.

Les nouvelles cartes de personnage

Remarque : Seul le joueur actif (dont c'est le tour) peut utiliser les capacités des cartes de personnage en sa possession. Il ne peut utiliser la capacité d'une carte qu'une seule fois par tour, et toujours avant l'action n°3 (à l'exception des cartes Soldat, Croisé et Serf).



Croisé (Chevalerie)

Un joueur possédant cette carte peut déplacer l'emblème de la Peste de 2 régions lors de l'action n°3, avant que les effets de la Peste ne soient évalués. De plus, il peut révéler simultanément tous les jetons rats de la région infectée, et décider de l'ordre dans lequel ils affecteront cette région.



Soldat (Chevalerie)

Un joueur possédant cette carte peut déplacer l'emblème de la Peste de 2 régions lors de l'action n°3, avant que les effets de la Peste ne soient évalués. De plus, lorsqu'il place de nouveaux rats lors de l'action n°3 (propagation de l'épidémie), il peut placer un rat supplémentaire.

Combinaisons de cartes : Si un joueur possède plusieurs cartes Chevalerie, il ne peut cependant jamais déplacer l'emblème de la Peste de plus de 2 régions.



Messager (Bourgeoisie)

Un joueur possédant cette carte peut, à tout moment de son tour de jeu, échanger les places de 2 cubes sur le plateau. Il peut échanger l'un de ses propres cubes avec le cube d'un adversaire, ou 2 cubes appartenant à deux autres joueurs.

Remarque : L'échange de cubes effectué par le messager n'est pas affecté par les pièces Rempart mises en jeu.



Bourgmestre (Bourgeoisie)

Un joueur possédant cette carte peut, plutôt que d'ajouter de nouveaux cubes de manière classique (1 cube par rat) lors de l'action n°2, ajouter un cube de population dans chacune des régions où il possède plus de cubes que n'importe quel autre joueur.

Combinaisons de cartes : Si un joueur possède aussi la carte Paysan, le cube supplémentaire peut être placé dans une région où il possède plus de cubes que n'importe quel autre joueur. Si le joueur possède et peut utiliser la carte Reine, les deux cubes supplémentaires peuvent être placés dans une ou deux régions où il possède plus de cubes que les autres joueurs.

Remarque : Il peut choisir de ne pas utiliser la capacité du Bourgmestre, et placer les cubes de manière classique.



Empereur (Noblesse)

Un joueur possédant cette carte peut, à tout moment de son tour de jeu, placer (ou déplacer) les 3 pions Rempart. Un Rempart doit être placé entre deux régions voisines (sur une frontière ou sur la flèche reliant les deux régions). Rien ne peut franchir un Rempart, ni les rats, ni les cubes de population, ni l'emblème de la Peste tant que le Rempart est en place.

Remarque : Les pions Nonne et Evêque (voir plus bas) ne sont pas bloqués par les Remparts puisqu'ils sont placés librement sur le plateau et non déplacés d'une région à l'autre.



Reine (Noblesse)

Si les cubes de la couleur du joueur possédant cette carte connectent un plus grand nombre de régions que n'importe quel autre joueur, il peut placer 2 cubes supplémentaires lorsqu'il ajoute des cubes dans une région (action n°2 : placer de nouveaux cubes de population sur le plateau).

Exemple : Il y a des cubes rouges en Anglia, Gallia et Hispania, des cubes bleus en Russia et Tartaria, des cubes jaunes en Hispania, Italia et Polonia, et des cubes verts en Germania et Turcia. Le joueur rouge a donc connecté 3 régions, les joueurs bleu et jaune 2 régions, alors que le joueur vert n'a pas connecté de régions. Ainsi, si le joueur rouge possède la carte Reine, il peut ajouter 2 cubes supplémentaires lorsqu'il doit placer de nouveaux cubes sur le plateau. Aucun des autres joueurs ne pourrait utiliser la capacité de la carte Reine dans cette situation.



Pied Piper (Magie)

Un joueur possédant la carte Pied Piper (le joueur de flûte) peut, à tout moment de son tour de jeu, déplacer l'un des cubes de sa couleur d'une région à une région voisine. En faisant cela, il doit déplacer avec ce cube autant de jetons rats que possible de la région d'origine à la nouvelle région. Les Remparts empêchent un

tel déplacement. Si la région de destination contient un pion Evêque, aucun rat ne peut y être amené.

Remarque : La règle stipule que le nombre de rats par région est limité à 3. Ainsi, si le joueur déplace l'un de ses cubes vers une région voisine contenant déjà 2 rats, il ne peut attirer dans cette région qu'un seul rat supplémentaire. Le joueur peut utiliser Pied Piper pour déplacer l'un de ses cubes dans une région voisine même si aucun rat ne peut le suivre (si la région d'origine ne contenait aucun rat ou si la région de destination contient déjà 3 rats ou un jeton Evêque.)



Magicien (Magie)

Un joueur possédant cette carte peut, à tout moment de son tour de jeu, poser un jeton Potion près de l'un de ses cubes n'importe où sur le plateau. Plusieurs potions peuvent être placées près d'un même cube, mais un seul par tour de jeu. La Potion protège le cube : si ce dernier devait être retiré du jeu lors de

l'action n°3, le propriétaire du cube peut choisir à la place de retirer la Potion qui le protégeait.

Remarque : Pour la capacité spéciale du Serf, retirer du jeu une Potion n'est pas équivalent au fait de retirer du jeu un cube de population.



Serf (Paysannerie)

Lors de l'action n°3, à son tour de jeu, un joueur possédant cette carte peut placer un cube de sa couleur dans la région infectée pour chaque jeton rat ayant retiré du jeu au moins 1 cube de population d'un autre joueur. Le nouveau cube est placé immédiatement dans cette région, et peut alors être affecté par la résolution des autres jetons rats.



Boulangier (Paysannerie)

À chacun de ses tours de jeu, le joueur peut poser un cube de sa réserve sur cette carte Boulangier. Lorsque la carte sera prise par un autre joueur, celui-ci placera immédiatement tous les cubes posés sur cette carte dans une unique région de son choix.



Nonne (Clergé)

Un joueur possédant cette carte peut, à tout moment de son tour de jeu, placer (ou déplacer) les 3 pions Nonne. Un pion Nonne peut être placé dans n'importe quelle région, et plusieurs pions Nonne peuvent être placés dans la même région. Chaque pion Nonne permet de réduire la population de la région d'1 unité lorsqu'il s'agira de

savoir si un jeton rat affecte ou non la région.

Exemple : Scandia contient 3 cubes et 2 pions Nonne. La Peste affectera la population uniquement dans le cas où un jeton rat révélé affiche une valeur limite de 1.



Evêque (Clergé)

Un joueur possédant cette carte peut, à tout moment de son tour de jeu, placer (ou déplacer) l'un des deux pions Evêque. Un pion Evêque peut être placé dans n'importe quelle région, et les deux pions peuvent être placés dans la même région. Les pions Evêque protègent la région contre les rats : aucun rat ne peut se déplacer

ou être ajouté dans une région dans laquelle un ou deux pions Evêque sont présents.

Fin de la Partie

Comme dans le jeu de base, lorsque la partie se termine un dernier tour de jeu est effectué dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Tous les joueurs, à l'exception de celui qui vient d'effectuer le dernier tour normal de jeu, peuvent utiliser une dernière fois les capacités de leurs cartes de personnage. À l'issue de ce dernier tour de jeu, et avant que la Peste ne ravage les 12 régions, si la carte du Boulanger est en jeu, le joueur placé à la gauche du joueur possédant le Boulanger place les cubes posés sur cette carte dans la région de son choix.

Lors de l'ultime tour de jeu, les capacités des cartes sont les mêmes, hormis pour :

Reine : Si la condition de la carte Reine est remplie, le joueur peut placer 2 de ses cubes dans la région de son choix.

Croisé : Le joueur peut déplacer l'emblème de la Peste d'une ou deux régions, révéler tous les jetons rats présents dans cette nouvelle région et appliquer leurs effets immédiatement dans l'ordre de son choix.

Soldat : Le joueur peut ajouter un jeton rat dans une région voisine de la région occupée par l'emblème de la Peste. Si la réserve de jetons rats est épuisée (comme souvent à la fin d'une

partie), piochez un jeton parmi les jetons rats déjà retirés du jeu.

Bourgmestre : Le joueur peut ajouter un cube dans une région où il possède plus de cubes que n'importe quel autre joueur.

Serf : Le joueur peut déplacer l'emblème de la Peste d'une région et utiliser les capacités du Serf dans cette nouvelle région (révéler les rats).

Combinaisons de cartes : Si un joueur possède plus d'une carte dont les effets dépendent de l'emblème de la Peste (Croisé, Chevalier, Serf), il doit appliquer les effets de ces cartes dans la même région.

Suggestions de choix de cartes

Age d'Or : Paysan, Boulanger, Serf, Reine, Bourgmestre, Soldat. Ces cartes permettront aux joueurs d'ajouter régulièrement des cubes supplémentaires. Le plateau sera donc un peu plus peuplé que d'habitude.

Contrôle des Rats : Pied Piper, Magicien, Evêque, Nonne,

Moine, Empereur. Ces cartes agiront sur le mouvement, le placement et les effets des jetons rats.

L'Europe en Guerre : Chevalier, Croisé, Soldat, Messenger, Marchand, Pied Piper. Ces cartes permettront aux joueurs de s'attaquer de diverses manières.

Errata règle de base Page 7, Remplacer : «Et cela toujours avant l'action n°3 (Exception : le Roi)»
par : «Et cela toujours avant l'action n°3 (Exception : le Chevalier)»

Illustration et graphisme : alexandre-roche.com
Traduction Française : Jean-Baptiste Ramond
Correction Française : IELLO
Rédaction : Jonny de Vries

www.whitegoblingames.nl