

DOCTOR



ANLEITUNG



Johannes Krenner
Simon Douchy



MATERIAL

- 129 Karten:
 - 60 Speisekarten
 - 56 Vorgabenkarten:
 - › 16 Diätkarten (grün)
 - › 6 Kategoriekarten (gelb)
 - › 34 Ernährungsplankarten (lila)
 - 5 Komplikationskarten
 - 6 Identitätskarten
 - 2 Übersichtskarten
- 5 Sonderaktionsplättchen:
 - 1 Plättchen „Strenge Speisekarte“
 - 1 Plättchen „Medizin“
 - 3 Plättchen „Igit!“
- 1 Gängeplan
- 1 Rattenfigur
- 1 Mülleimerplättchen
- 1 Schachtel mit Sichtschirm und Schachteinsatz
- 1 Plättchen „Erste Ratte“ für die Variante „KAMERADENRATTEN“



ÜBERSICHT

Abhängig von deiner Rolle spielst du entweder den berühmten Doktor Ratte oder ein Rudel hungriger Ratten. Als Doktor musst du den Rattenrudeln beibringen, welche Speisen gesund für sie sind und welche sie meiden sollten.

Der Doktor weiß die Diätvorgaben aller Ratten. Leider darf der Doktor nicht mit den Ratten kommunizieren. Er kann ihnen nur die bestmöglichen Speisen aus den vorhandenen Zutaten anbieten und hoffen, dass jedes Rattenrudel die für es gesündeste Option wählt.

Die Rattenrudel dürfen untereinander diskutieren, um ihre jeweiligen Diätvorgaben herauszufinden. Doch sie müssen ihre Speisen klug wählen, denn Doktor Ratte kann ihnen erst sagen, ob die Speise geeignet war oder nicht, wenn sie sie bereits gefressen haben!

Doktor Ratte hat große Pläne für die anderen Ratten. Er will ihnen gesunde Ernährung beibringen. Er leitet den schönsten Medizinschrank der ganzen Mülldeponie und über 8 Tage lädt er die anderen Ratten zu einem intensiven Diätprogramm ein.

Seine Ziele sind klar: Jedes Rattenrudel muss seine Diätvorgaben herausfinden und gesund bleiben. Es gibt nur ein Problem: Doktor Ratte kann ihnen nicht alles einzeln erklären. Also müssen die Rattenrudel selbst herausfinden, was sie fressen dürfen und was ihnen den Magen verdirbt!



WHITE CASTLE
GAMES AGENCY
License: whitecastle.at

blue orange
Hot Games Cool Plans

GRUNDREGELN

ZIEL DES SPIELS

Ihr spielt alle gemeinsam und versucht alle Rattenrudel so korrekt wie möglich zu ernähren. Euer Ziel ist es, den 8. Tag zu erreichen und die Speisen zu überstehen! Ihr gewinnt oder verliert alle gemeinsam.

VORBEREITUNG VARIANTE: KOLONIE

- A** Legt den Gängeplan mit dem Symbol, das 3 Ratten zeigt, oben in eure Mitte. Stellt die Rattenfigur auf den Kanaldeckel.
- B** Legt das Mülleimerplättchen neben den Gängeplan.
- C** Entscheidet, wer von euch Doktor Ratte spielt. Doktor Ratte führt folgende Schritte aus:



- 1** Doktor Ratte baut seinen Tisch auf, indem er den Schachteinsatz und die Schachtel wie abgebildet vor sich aufbaut.

Anschließend legt er die 5 Spezialaktionen oben auf die Schachtel.



- 2** Doktor Ratte fragt alle Anderen, ob sie 2 oder 3 Rattenrudel spielen wollen. Je nach ihrer Entscheidung teilt er 2 oder 3 Identitätskarten aus.

- 3** Doktor Ratte nimmt für jede ausgeteilte Identitätskarte eine gleiche Identitätskarte und platziert sie in den einzelnen Steckplätzen des Einsatzes.
- 4** Doktor Ratte sortiert die 56 Vorgabekarten nach Art in 5 Stapel. Er mischt jeden Stapel und legt alle Stapel verdeckt neben sich:

✓ 1 Stapel aus den 16 Diätkarten (grün)

✓ 1 Stapel aus den 6 Kategoriekarten (gelb)

✓ 3 Stapel aus den 34 Ernährungsplankarten (lila)

- 1 Stapel aus den 6 Karten mit bestimmten Speisearten
- 1 Stapel aus den 8 Karten mit bestimmter Speisenzahl
- 1 Stapel aus den 20 Karten mit Farbenpaaren

- 5** Doktor Ratte zieht (oder wählt geheim) pro Rattenrudel je 1 grüne Diätkarte und platziert sie neben der jeweiligen Identitätskarte in seinem Tisch.

BEACHTET: Einige Diätkarten stimmen mit 1 Kategoriekarte oder 1-2 Ernährungsplankarten überein. Um herauszufinden, wie du diese Karten den Rattenrudeln zuweist, siehe **AUFLISTUNG DER DIÄTVORGABEN** oder schau auf den Übersichtskarten nach.

- 6** Nachdem Doktor Ratte eventuelle Kategorie- und Ernährungsplankarten zugewiesen hat, legt er alle übrigen Vorgabekarten verdeckt zur Seite, ohne sie den Rattenrudeln zu zeigen. Ihr nutzt sie in dieser Partie nicht.
- 7** Doktor Ratte mischt die 60 Speisekarten und steckt sie als Zugstapel in den entsprechenden Steckplatz des Einsatzes.

A) EIN NEUER GANG WIRD SERVIERT

Rückt die Rattenfigur 1 Feld vor auf den nächsten Tellerstapel. Ignoriert diese Phase im 1. Gang.

B) DOKTOR RATTE BEREITET SPEISEKARTEN VOR

WICHTIG: Während dieser Phase bleibt Doktor Ratte stumm. Er darf den Rattenrudeln ihre Diätvorgaben niemals mitteilen!

Doktor Ratte zieht 1 Speisekarte mehr als Rattenrudel mitspielen. Er zieht die Speisekarten dabei von der Rückseite des Zugstapels. Er platziert die gezogenen Karten in den vorderen Steckplatz seines Tisches: das ist sein Vorrat an verfügbaren Speisekarten.

Beispiel: Doktor Ratte spielt mit 2 Rattenrudeln und zieht folglich 3 Speisekarten.

BEACHTET: Im 5. Gang zieht Doktor Ratte keine Speisekarten, sondern muss die Speisekarten nutzen, die er bereits im Vorrat hat.



IGITT!

Doktor Ratte darf nun ein Plättchen „Igit!“ mit der Vorderseite nach oben spielen, um seine Speisekarten auszutauschen. Siehe **SONDERAKTIONEN**.



Doktor Ratte wählt für jedes Rattenrudel 1 Speisekarte aus seinem Vorrat, wobei er auf die Diätvorgaben der Rattenrudel achtet.



BEACHTET: Im 3. Gang zieht Doktor Ratte, nachdem er die Speisekarten gewählt hat, 1 zusätzliche Speisekarte und mischt sie zu den gewählten Karten.



MEDIZIN & STRENGE SPEISEKARTE

Doktor Ratte darf nun sein Plättchen „Medizin“ und/oder sein Plättchen „Strenge Speisekarte“ nutzen, um den Rattenrudeln zu helfen. Siehe **SONDERAKTIONEN**.



- ▶ Sobald Doktor Ratte die Speisekarten für den aktuellen Gang gewählt hat, legt er sie mit dem grünen Häkchen nach oben in den Spielbereich, so dass alle Rattenrudel sie sehen. Er ruft laut „Essen ist fertig!“.

BEACHTET: Doktor Ratte weist niemals einem Rattenrudel eine Speisekarte zu und darf die Rattenrudel nicht bei ihrer Wahl beeinflussen, indem er z.B. auf eine bestimmte Speisekarte zeigt. Er legt die Speisekarten alle gleichzeitig in den Spielbereich. Speisekarten, die Doktor Ratte nicht wählt, verbleiben für spätere Gänge in seinem Vorrat.

C) DIE RATTENRUDEL WÄHLEN



WICHTIG: Doktor Ratte bleibt auch in dieser Phase stumm und darf die Rattenrudel nicht bei ihrer Wahl beeinflussen. Er darf nur ihren Diskussionen zuhören!

- ▶ Alle Rattenrudel dürfen frei miteinander diskutieren, welche Speise der Diätvorgabe welches Rudels entsprechen würde.
- Die Rattenrudel dürfen die gewählten Speisen von Doktor Ratte fressen, jedoch auch die Speisen aus dem Mülleimer.
- Spielt ihr zu zweit, sollte die Person, welche die Rattenrudel spielt, die Wahl jeder Speise für die einzelnen Rattenrudel laut begründen. Auf diese Weise erfährt Doktor Ratte die Logik hinter der Wahl, darf sie jedoch nicht kommentieren.

- ▶ Nach der Diskussion wählt jedes Rattenrudel 1 Speise und legt sie vor die Identitätskarte.
- Können sich die Rattenrudel nicht einigen, entscheidet die jüngste Ratte.

IGITT!



Doktor Ratte darf nun ein Plättchen „Igitt!“ mit der Rückseite nach oben spielen, um ein Rattenrudel am Fressen zu hindern. Siehe **SONDERAKTIONEN**.

- ▶ Phase C endet, sobald alle Rattenrudel 1 Speise gewählt haben. Legt übrige Speisekarten in den Mülleimer. Sie können während zukünftigen Gängen von den Rattenrudeln gewählt werden.

D) DOKTOR RATTE ÜBERPRÜFT DIE WAHL DER RATTENRUDEL

- ▶ In dieser Phase überprüft Doktor Ratte, ob die gewählten Speisekarten den Diätvorgaben der Rattenrudel entsprechen:



- Hat ein Rattenrudel eine Speise gewählt, die seinen Diätvorgaben entspricht, verkündet Doktor Ratte „Diese Speise ist gut für euch!“. Das entsprechende Rattenrudel legt die Speisekarte nun mit dem grünen Häkchen nach oben neben seine Identitätskarte.



● Hat ein Rattenrudel eine Speise gewählt, die nicht seinen Diätvorgaben entspricht, verkündet Doktor Ratte „Diese Speise ist schlecht für euch!“. Das entsprechende Rattenrudel legt die Speisekarte nun mit dem roten Kreuz nach oben neben seine Identitätskarte.

BEACHTET: Legt die überprüften Speisekarten ab dem 2. Gang zum Teil über die Speisekarte des vorigen Ganges, wie auf der Abbildung gezeigt. Die grünen Häkchen und roten Kreuze sind dabei auf einer Linie.



Die Ratten haben fertig gegessen! Habt ihr eine der Endbedingungen ausgelöst, geht zum **ENDE DER PARTIE** über. Ansonsten, geht zum nächsten Gang über.



ENDE DER PARTIE

Die Partie endet, falls 1 der 3 folgenden Endbedingungen erfüllt ist:

● Ein Rattenrudel erhält das dritte rote Kreuz auf einer Speisekarte. Die Partie endet sofort und ihr verliert alle, auch Doktor Ratte. Es wäre wohl der Ausdruck „MIST!“ angebracht.



● Ein Rattenrudel erhält im 8. Gang - auch „letzte Prüfung“ genannt - ein rotes Kreuz. Die Partie endet sofort und ihr verliert alle, auch Doktor Ratte. Auch, falls ihr bis zu diesem Zeitpunkt keinen einzigen Fehler gemacht habt: Die letzte Prüfung müsst ihr fehlerfrei bestehen!



● Ihr übersteht den 8. Gang - auch „letzte Prüfung“ genannt - ohne Fehler. Ihr gewinnt alle gemeinsam die Partie, auch Doktor Ratte. **GRATULATION** an euch alle!



AUFLISTUNG DER DIÄTVORGABEN

Die Diätvorgaben jedes Rattenrudels werden von 1 Diätkarte vorgegeben. Allerdings ist diese Diätkarte oft mit 1 Kategoriekarte oder 1-2 Ernährungsplankarten verbunden.

KATEGRIEKARTEN (gelb)



Diese Karten geben an, auf welche Diätinformationen die Rattenrudel achten müssen. Es gibt 3 Arten von Kategoriekarten:

Speisearten



Speisenanzahl



Speisefarben



Mit jeder Diätkarte „Identisch“ oder „Unterschiedlich“ ist 1 Kategoriekarte verbunden. Siehe *DIÄTKARTEN*.



ERNÄHRUNGSPLANKARTEN (lila)



Diese Karten geben an, auf welche Diät Elemente die Rattenrudel achten müssen. Es gibt 3 Arten von Ernährungsplankarten:

bestimmte
Speisearten



bestimmte
Speisenanzahl



Farbenpaare



Mit jeder Diätkarte „Verpflichtend“, „Verboten“ oder „Abwechselnd“ sind 1 oder 2 Ernährungsplankarten verbunden.



Siehe *DIÄTKARTEN*.

DIÄTKARTEN (grün)



Diese Karten geben das Hauptmerkmal der Diätvorgaben an. Doktor Ratte zieht zufällig oder wählt in der *VORBEREITUNG* je 1 Diätkarte für jedes Rattenrudel. Abhängig von der Diätkarte fügt er dann eventuell noch 1 Kategoriekarte oder 1-2 Ernährungsplankarten hinzu.

BEACHTET: 2 Rattenrudel können nicht dieselben Diätvorgaben haben.

WICHTIG: Doktor Ratte muss sicherstellen, dass die Diätvorgaben eines Rattenrudels nicht den Speisen auf der Identitätskarte des Rattenrudels widersprechen.

Die 6 Diätvorgaben sind:

Verpflichtend

- Für diese Diätkarte muss Doktor Ratte noch 1 oder 2 zusätzliche Ernährungsplankarten von den 3 Arten ziehen:

eine bestimmte Speiseart



eine bestimmte Speisenzahl



ein Farbenpaar



Doktor Ratte entscheidet, ob er 1 oder 2 Ernährungsplankarten zieht.

- Doktor Ratte platziert diese Ernährungsplankarte(n) im Steckplatz rechts neben die Diätkarte.

Das Rattenrudel, dem Doktor Ratte diese Diätvorgaben zuweist, verträgt folglich nur Speisen, die mit der Ernährungsplankarten übereinstimmen. Gibt es 2 Ernährungsplankarten, müssen Speisen immer mit mind. 1 davon übereinstimmen.

BEACHTET: Bei einer verpflichtenden Diät muss mind. 1 der Ernährungsplankarten mit der Speise auf der Identitätskarte des entsprechenden Rattenrudels übereinstimmen.

Beispiel: Doktor Ratte zieht 2 Ernährungsplankarten. Die 1. zeigt eine bestimmte Speisearart: „Flüssigkeit“. Die 2. zeigt ein Farbenpaar: „rot und „orange“. Das Rattenrudel, dem diese Diätvorgaben zugewiesen sind, verträgt folglich Speisen, die Flüssigkeit, orange oder rot sind. Ebenso verträgt es Kombinationen dieser Vorgaben, wie etwa eine rote Flüssigkeit.



Verboten

- Für diese Diätkarte muss Doktor Ratte noch 1 oder 2 zusätzliche Ernährungsplankarten von den 3 Arten ziehen:

eine bestimmte Speisearart



eine bestimmte Speisenzahl



ein Farbenpaar



Doktor Ratte entscheidet, ob er 1 oder 2 Ernährungsplankarten zieht.

BEACHTET: Zieht Doktor Ratte 2 Ernährungsplankarten, müssen diese unterschiedlicher Art sein!

Beispiel: Doktor Ratte kann nicht 2 Ernährungsplankarten mit Speisearten wählen, er darf aber 1 mit Speisearart und 1 mit Farbenpaar wählen.



● Doktor Ratte platziert diese Ernährungsplankarte(n) im Steckplatz rechts neben die Diätkarte.

Das Rattenrudel, dem Doktor Ratte diese Diätvorgaben zuweist, verträgt folglich keine Speisen, die mit den Ernährungsplankarten übereinstimmen.

BEACHTET: Bei einer verbotenen Diät müssen alle Ernährungsplankarten mit der Speise auf der Identitätskarte des entsprechenden Rattenrudels übereinstimmen.

Beispiel: Doktor Ratte zieht 2 Ernährungsplankarten. Die 1. zeigt eine bestimmte Speisearart: „Flüssigkeit“.

Die 2. zeigt ein Farbenpaar: „blau“ und „orange“. Das Rattenrudel, dem diese Diätvorgaben zugewiesen sind, verträgt folglich keine Speisen, die Flüssigkeit, orange oder rot sind. Die Identitätskarte des Rattenrudels zeigt 2 grüne Äpfel (also nicht Flüssigkeit, blau oder orange), folglich widersprechen die Ernährungsplankarten nicht der Identitätskarte.



Abwechselnd

● Für diese Diätkarte muss Doktor Ratte noch 2 zusätzliche Ernährungsplankarten von den 3 Arten ziehen:

eine bestimmte Speiseart



eine bestimmte Speisenzahl



ein Farbenpaar



✓ Für eure ersten Partien empfehlen wir euch, 2 Ernährungsplankarten derselben Art zu wählen, wie z.B. 2 Speisearten, 2 Speisenzahlen oder 2 Farbenpaare. Diese vertragen die Ratten besser!

✓ Habt ihr bereits Erfahrung, wählt Ernährungsplankarten unterschiedlicher Art, wie z.B. 1 Speiseart und 1 Farbenpaar. Man kann ja nicht nur von Vorspeisen leben!

● Doktor Ratte platziert 1 der 2 Ernährungsplankarten im Steckplatz links von der Diätkarte.

BEACHTET: Die Ernährungsplankarte darf der Speise auf der Identitätskarte eines Rattenrudels nicht widersprechen.

● Doktor Ratte platziert die andere Ernährungsplankarte im Steckplatz rechts von der Diätkarte. Die Diätvorgaben des entsprechenden Rattenrudels bedeuten, dass das Rattenrudel abwechselnd Speisen fressen muss, die mit der linken Ernährungsplankarte übereinstimmen, dann Speisen, die mit der rechten Ernährungsplankarte übereinstimmen, dann wieder mit der linken Ernährungsplankarte, usw.

✓ Die Identitätskarte jedes Rattenrudels zählt als seine 1. Speisekarte, somit muss die Ernährungsplankarte links von der Diätkarte damit übereinstimmen. Ebenso muss die Speisekarte, die dieses Rattenrudel im 1. Gang wählt, mit der Ernährungsplankarte rechts von der Diätkarte übereinstimmen.

BEACHTET: Speisekarten, die Rattenrudel nicht vertragen und mit dem roten Kreuz oben liegen, zählen bei einer abwechselnden Diät trotzdem. Folglich müssen die Speisen des 1., 3., 5. und 7. Ganges mit der Ernährungsplankarte rechts von der abwechselnden Diätkarte übereinstimmen und die Speisen des 2., 4., 6. und 8. Ganges mit der Ernährungsplankarte links von der abwechselnden Diätkarte.

Beispiel: Doktor Ratte wählt 2 Ernährungsplankarten mit Speisekarten: „Käse“ (links von der Diätkarte) und „Gemüse“ (rechts von der Diätkarte).

Dabei achtet Doktor Ratte darauf, dass die Ernährungsplankarte „Käse“ links von der Diätkarte mit der Identitätskarte des Rattenrudels übereinstimmt, welche „3 rote Käse“ zeigt.

Dieses Rattenrudel muss folglich abwechselnd 1 Gemüsespeise, dann 1 Käsespeise, dann wieder 1 Gemüsespeise usw. fressen.

Die Speisekarte „2 rote Flüssigkeiten“ ist für das Rattenrudel unverträglich, da sie nicht mit der Ernährungsplankarte „Gemüse“ rechts von der Diätkarte übereinstimmt.



Allerdings verträgt das Rattenrudel die nächste Speisekarte „4 blaue Käse“, da sie mit der Ernährungsplankarte „Käse“ links von der Diätkarte übereinstimmt.



Identisch zur vorigen Speise

- Für diese Diätkarte muss Doktor Ratte noch 1 zusätzliche Kategoriekarte von den 3 Arten ziehen:

eine Art



eine Anzahl



eine Farbe



- Doktor Ratte platziert die Kategoriekarte im Steckplatz rechts von der Diätkarte.

Die Diätvorgaben des entsprechenden Rattenrudels bedeuten, dass das Rattenrudel nur Speisen verträgt, die mit der vorigen Speisekarte übereinstimmen.

- ✓ Die Identitätskarte des Rattenrudels zeigt die 1. Kategorie an.

BEACHTET: Diese Vorgabe gilt auch, falls die vorige Speisekarte unverträglich war und mit dem roten Kreuz oben liegt.

Beispiel: Doktor Ratte zieht 1 Kategoriekarte mit Speiseart. Folglich verträgt das Rattenrudel nur Speisen, die mit der vorigen Speisekarte übereinstimmen.

Die Identitätskarte des Rattenrudels zeigt „3 rote Käse“.

Im 1. Gang wählt das Rattenrudel die Speisekarte „2 rote Käse“. Diese Speise ist verträglich, da die Speiseart „Käse“ mit der vorigen Speise (auf der Identitätskarte) übereinstimmt.

Im 2. Gang wählt das Rattenrudel die Speisekarte „2 rote Flüssigkeiten“. Diese Speise ist unverträglich, da die Speiseart „Flüssigkeit“ nicht mit der Speiseart „Käse“ der vorigen Speisekarte übereinstimmt.

Im 3. Gang wählt das Rattenrudel die Speisekarte „4 gelbe Flüssigkeiten“. Diese Speise ist verträglich, da die vorige Speisekarte ebenfalls die Speiseart „Flüssigkeit“ zeigt.



eine Art



eine Anzahl



eine Farbe



● Doktor Ratte platziert die Kategoriekarte im Steckplatz rechts von der Diätkarte.

Die Diätvorgaben des entsprechenden Rattenrudels bedeuten, dass das Rattenrudel nur Speisen verträgt, die sich von der vorigen Speisekarte unterscheiden.

✓ Die Identitätskarte des Rattenrudels zeigt die 1. Kategorie an.

BEACHTET: Diese Vorgabe gilt auch, falls die vorige Speisekarte unverträglich war und mit dem roten Kreuz oben liegt.

Unterschiedlich zur vorigen Speise

● Für diese Diätkarte muss Doktor Ratte noch 1 zusätzliche Kategoriekarte von den 3 Arten ziehen:



Beispiel: Doktor Ratte zieht 1 Kategoriekarte mit Speiseart. Folglich verträgt das Rattenrudel nur Speisen, die sich von der vorigen Speisekarte unterscheiden.

Die Identitätskarte des Rattenrudels zeigt „3 rote Käse“. Im 1. Gang wählt das Rattenrudel die Speisekarte „2 rote Flüssigkeiten“. Diese Speise ist verträglich, da sich die Speiseart „Flüssigkeit“ von der vorigen Speiseart „Käse“ (auf der Identitätskarte) unterscheidet.



Im 2. Gang wählt das Rattenrudel die Speisekarte „2 grüne Flüssigkeiten“. Diese Speise ist unverträglich, da sich die Speiseart „Flüssigkeit“ nicht von der Speiseart „Flüssigkeit“ der vorigen Speisekarte unterscheidet.

Im 3. Gang wählt das Rattenrudel die Speisekarte „3 blaue Käse“. Diese Speise ist verträglich, da sie sich von der vorigen Speiseart „Flüssigkeit“ unterscheidet.

Anzahl „+1 oder -1“

- Für diese Diätkarte zieht Doktor Ratte keine zusätzlichen Karten.

Die Diätvorgaben des entsprechenden Rattenrudels bedeuten, dass das Rattenrudel nur Speisen verträglich, deren Anzahl genau um 1 mehr oder um 1 weniger ist, als die Anzahl der vorigen Speise.

- ✓ Die Identitätskarte des Rattenrudels zeigt die 1. Anzahl an.

BEACHTET: Diese Vorgabe gilt auch, falls die vorige Speisekarte unverträglich war und mit dem roten Kreuz oben liegt.

Beispiel: Die Identitätskarte des Rattenrudels zeigt „3 rote Käse“.

Im 1. Gang wählt das Rattenrudel die Speisekarte „2 rote Käse“. Diese Speise ist verträglich, da sich die Anzahl „2“ um genau 1 von der Anzahl „3“ der vorigen Speise (auf der Identitätskarte) unterscheidet.

Im 2. Gang wählt das Rattenrudel die Speisekarte „2 rote Flüssigkeiten“. Diese Speise ist unverträglich, da die Anzahl nicht genau um 1 mehr oder weniger ist, als bei der vorigen Speise „2 Käse“.

Im 3. Gang wählt das Rattenrudel die Speisekarte „1 orange Karotte“. Diese Speise ist verträglich, da die Anzahl genau um 1 weniger ist, als bei der vorigen Speise „2 rote Flüssigkeiten“.



IN EURER 1. PARTIE empfehlen wir, dass Doktor Ratte von der Person gespielt wird, die diese Anleitung liest. Ebenso empfehlen wir folgende Diätvorgaben:



- Das Rattenrudel mit der Identitätskarte „1 blaue Flüssigkeit“ erhält eine „verpflichtende“ Diätkarte und die Ernährungsplankarte „rot und blau“.
- Das Rattenrudel mit der Identitätskarte „2 grüne Äpfel“ erhält eine „verbotene“ Diätkarte und die Ernährungsplankarte „Flüssigkeiten“.
- Das Rattenrudel mit der Identitätskarte „3 rote Käse“ erhält eine „verpflichtende“ Diätkarte und die Ernährungsplankarte „3“.

BEACHTET: Die Diätvorgaben für jedes Rattenrudel müssen mit der Speise auf seiner Identitätskarte übereinstimmen!

SONDERAKTIONEN

Um Doktor Ratte bei seiner schwierigen Aufgabe zu helfen, darf er Sonderaktionen nutzen, um den Rattenrudeln kleine Hinweise zu geben.

ACHTUNG: Bei der letzten Prüfung kann Doktor Ratte keine Sonderaktionen nutzen.



Doktor Ratte darf in den jeweiligen Phasen beliebig viele verfügbare Sonderaktionen nutzen.
Doktor Ratte stehen 3 Arten an Sonderaktionen zur Verfügung:

Phase B Doktor Ratte bereitet Speisekarten vor



Igitt!
(3 Plättchen)

Vorderseite

Während Doktor Ratte die Speisekarten in seinem Vorrat durchsucht und bevor er 1 Speisekarte für jedes Rattenrudel wählt, darf Doktor Ratte ein Plättchen „Igitt!“ mit der **Vorderseite** nach oben nutzen.

Nutzt Doktor Ratte ein Plättchen „Igitt!“ mit der **Vorderseite** nach oben, legt er alle Speisekarten, die sich aktuell in seinem Vorrat befinden, verdeckt neben den Spielbereich. Diese Speisekarten sind nicht mehr Teil der Partie.

Anschließend zieht er so viele Speisekarten vom Zugstapel wie er Speisekarten entfernt hat und legt sie in seinen Vorrat.

Doktor Ratte legt das Plättchen „Igitt!“ vor die Schachtel, um anzuzeigen, dass er es genutzt hat.



Igitt!
(3 Plättchen)

Rückseite

Sobald die Rattenrudel ihre Wahl getroffen haben, darf Doktor Ratte ein Plättchen „Igitt!“ mit der **Rückseite** nach oben nutzen.

Nutzt Doktor Ratte ein Plättchen „Igitt!“ mit der **Rückseite** nach oben, wählt er 1 Speisekarte vor einem Rattenrudel und legt die Speisekarte zurück in den Spielbereich.

Das Rattenrudel kann diese Speisekarte nicht mehr wählen.

Das Rattenrudel muss aus den Speisekarten im Spielbereich und im Mülleimer 1 neue Speisekarte wählen.

Doktor Ratte legt das Plättchen „Igitt!“ vor die Schachtel, um anzuzeigen, dass er es genutzt hat.

Phase C Die Rattenrudel wählen



Medizin (1 Plättchen)

Vorderseite/Rückseite

Nachdem Doktor Ratte die Speisekarten gewählt hat und bevor er sie in den Spielbereich legt, darf Doktor Ratte das Plättchen „Medizin“ nutzen.

Nutzt Doktor Ratte das Plättchen „Medizin“, legt er es auf 2 benachbarte Symbole (Häkchen und Kreuze) auf die Speisekarten vor einem Rattenrudel.

Mit „Medizin“ deckt Doktor Ratte grüne Häkchen und rote Kreuze ab. Abgedeckte Symbole werden ignoriert.

Einmal genutzt, verbleibt das Plättchen „Medizin“ bis zum Ende der Partie.



Strenge Speisekarte (1 Plättchen)

Vorderseite/Rückseite

Bevor Doktor Ratte die gewählten Speisekarten in den Spielbereich legt, darf er das Plättchen „Strenge Speisekarte“ nutzen.

Nutzt Doktor Ratte das Plättchen „Strenge Speisekarte“, wählt er 1 der gewählten Speisekarten und gibt sie direkt einem Rattenrudel seiner Wahl.

Doktor Ratte legt das Plättchen „Strenge Speisekarte“ vor die Schachtel, um anzuzeigen, dass er es genutzt hat.



Hinweis für Doktor Ratte: Desto mehr du deinen Rattenrudel vertraust, desto weniger Plättchen „Igit!“ benötigst du. Dein Ziel ist es, eine Partie zu gewinnen, ohne Plättchen „Igit!“ zu nutzen. Schaffst du das?



VARIANTE: KOMPLIKATIONEN

Sind die Rattenrudel zu klug, empfehlen wir euch diese Variante, um die Partie schwieriger zu gestalten.

ACHTUNG: Die Varianten „KOMPLIKATIONEN“ und „KAMERADENRATTEN“ sind nicht kombinierbar.

VORBEREITUNG

● Mischt die Komplikationskarten und legt sie mit dem grünen Kreuz nach oben als Stapel vor den Tisch von Doktor Ratte.



ABLAUF

● Hat nach der Phase „D) Doktor Ratte überprüft die Wahl der Rattenrudel“ ein Rattenrudel 3 ununterbrochene grüne Häkchen auf seinen Speisekarten, tritt eine Komplikation auf.



BEACHTET: Hierbei zählt die Identitätskarte nicht, da sie kein grünes Häkchen zeigt. Ebenso zählen auch keine grünen Häkchen links von einem Plättchen „Medizin“.

● Doktor Ratte zieht die unterste Komplikationskarte vom Stapel und gibt sie dem entsprechenden Rattenrudel. Das Rattenrudel muss den Effekt der Komplikationskarte in

der Phase „C) Die Rattenrudel wählen“ ohne Absprache mit den anderen Rattenrudeln abhandeln. Die Komplikation tritt nur für den nächsten Gang auf. Siehe **EFFEKTE DER KOMPLIKATIONSKARTEN**.

BEACHTET: Das Rattenrudel muss den Effekt der Komplikationskarte abhandeln, auch, falls die Rattenrudel dadurch eine unverträgliche Speise wählen.

● Legt die Komplikationskarte am Ende des nächsten Gangs, nachdem ihr ihren Effekt abgehandelt habt, mit dem grünen Kreuz nach oben in die Reihe der Speisekarten des Rattenrudels. Die Zählung der grünen Häkchen beginnt rechts vom grünen Kreuz dieser Komplikationskarte neu.



WICHTIG: Falls im 7. Gang in der Phase „D) Doktor Ratte überprüft die Wahl der Rattenrudel“ ein Rattenrudel sein 3. grünes Häkchen erhält, erhält es keine Komplikationskarte für den 8. Gang. Anders gesagt, können Rattenrudel niemals während der letzten Prüfung (🚫) eine Komplikationskarte erhalten.



BEACHTET: Ist der Stapel an Komplikationskarten leer, erhältet ihr keine weiteren Komplikationen.

EFFEKTE DER KOMPLIKATIONSKARTEN



WAHNSINN

Doktor Ratte zieht 2 Speisen von der Rückseite des Zugstapels und gibt sie dir. Wähle 1 davon und lege sie vor dich.

Lege die andere Speise neben den Spielbereich.

Doktor Ratte überprüft in der Phase „D) Doktor Ratte überprüft die Wahl der Rattenrudel“ die gewählte Speise.

BEACHTET: Das Rattenrudel, das von Wahnsinn betroffen ist, wählt in diesem Gang keine weitere Speise.



PARANOIA

Du musst 1 Speise aus dem Mülleimer wählen.



SCHLAFLOSIGKEIT

Du musst deine Speise vor den anderen Rattenrudeln wählen und darfst dich nicht mit ihnen absprechen.



VÖLLEREI

Nachdem alle Rattenrudel ihre Speise gewählt haben und vor der Phase „D) Doktor Ratte überprüft die Wahl der Rattenrudel“, musst du 1 zusätzliche Speise aus dem Spielbereich oder dem Mülleimer wählen.



GRÖSSENWAHN

● Nachdem alle Rattenrudel ihre Speise gewählt haben und vor der Phase „D) Doktor Ratte überprüft die Wahl der Rattenrudel“, musst du Vorhersagen treffen. Teile Doktor Ratte für jedes Rattenrudel laut mit, ob du glaubst, dass die gewählte Speise des Rattenrudels verträglich ist oder nicht.

● Anschließend teilt dir Doktor Ratte mit, ob deine Vorhersagen richtig sind oder nicht:

✓ War deine Vorhersage für das Rattenrudel richtig, passiert nichts.

✓ War deine Vorhersage für das Rattenrudel falsch, lege die Speise des Rattenrudels stattdessen vor dich.

● Anschließend führt Doktor Ratte die Phase „D) Doktor Ratte überprüft die Wahl der Rattenrudel“ durch, wobei er bei dir auch alle Speisen überprüft, die du durch falsche Vorhersagen erhalten hast.

VARIANTE: KAMERADENRATTEN

In dieser Variante spielt ihr ebenfalls alle gemeinsam, allerdings mit 2 Doktor Ratte gleichzeitig, die sich gegenseitig unterstützen. Jeder Doktor Ratte kann von 1 oder mehr Personen gespielt werden.

VORBEREITUNG

● Teilt euch in 2 Gruppen: Eine Gruppe spielt Doktor Ratte A und die andere spielt Doktor Ratte B.

Bereitet die Partie wie die Variante „KOLONIE“ vor, mit folgenden Änderungen:

● Den Schachteinsatz, die Schachtel sowie die Plättchen „Streng Speisekarte“ und „Medizin“ nutzt ihr nicht.

● Legt den Gängeplan mit dem Symbol oben, das 2 Ratten zeigt, in eure Mitte. Stellt die Rattenfigur auf den Kanaldeckel.

● Jeder Doktor Ratte zieht 2 Identitätskarten, behält eine, die ihn darstellt und gibt dem anderen Doktor Ratte die 2 Identitätskarte, damit dieser die Identität des anderen kennt. Der Doktor Ratte, dessen Identitätskarte eine Speise mit geringerer Anzahl zeigt, erhält das Plättchen „Erste Ratte“.

● Beide Doktor Ratte ziehen abwechselnd 1 Diätkarte und eventuell entsprechend Kategorie- oder Ernährungsplankarten (siehe **AUFLISTUNG DER DIÄTVORGABEN**). Der Doktor Ratte, der gerade keine Diätkarte zieht, dreht sich dabei um.



Um dem anderen Doktor Ratte nichts zu verraten, legt jeder Doktor Ratte die gezogenen Karten unter die Identitätskarte, die er vom anderen Doktor Ratte erhalten hat.

✓ Beachtet: Ihr dürft euch die Diätvorgaben für den anderen Doktor Ratte, die unter der Identitätskarte liegen, die ihr vom anderen Doktor Ratte erhalten habt, jederzeit ansehen.

● Legt 3 Plättchen „Igit!“ in eure Mitte. Beide Doktor Ratte dürfen sie wie üblich nutzen.

Beachtet: Um die Partie schwieriger zu gestalten, könnt ihr die Anzahl der Plättchen „Igit!“ reduzieren.

● Mischt alle Speisekarten und platziert sie als Zugstapel mit den grünen Häkchen oben in eure Mitte.

● Zieht 1 Speisekarte vom Zugstapel und legt sie mit dem grünen Häkchen oben in den Mülleimer.



ABLAUF

Gänge laufen wie in der Variante „KOLONIE“ üblich ab, mit folgenden Änderungen:

B) DOKTOR RATTE BEREITET SPEISEKARTEN VOR

- Die Erste Ratte zieht jeden Gang (außer im 5. und 8. Gang) 3 Speisekarten und legt sie in die Mitte.
- Im 5. und 8. Gang zieht ihr keine Speisekarten, sondern wählt aus den Speisekarten im Mülleimer.



IGITT!

Zu diesem Zeitpunkt dürfen beide Doktor Ratte ein Plättchen „Igit!“ mit der Vorderseite nach oben nutzen, um alle Speisekarten zu ersetzen.

BEACHTET: In der Variante „KAMERADENRATTEN“ ersetzt ein Plättchen „Igit!“ alle Speisekarten in der Mitte und im Mülleimer.

C) DIE RATTENRUDEL WÄHLEN

- Die Erste Ratte beginnt diese Phase, wählt 1 Speisekarte aus der Mitte oder aus dem Mülleimer und legt sie vor sich.
- ✓ Wird mit der Variante „KAMERADENRATTEN“ ein Doktor Ratte von nur einer Person gespielt, sollte diese Person ihre Gedankengänge laut mitteilen, damit der andere Doktor Ratte die Wahl der Speisekarte versteht. Allerdings darf kein Doktor Ratte

diese Gedankengänge kommentieren.

- Anschließend wählt der andere Doktor Ratte auf dieselbe Weise 1 Speisekarte und legt sie vor sich.

IGITT!

Zu diesem Zeitpunkt dürfen beide Doktor Ratte ein Plättchen „Igit!“ mit der Rückseite nach oben nutzen, um den anderen Doktor Ratte am Fressen einer Speisekarte zu hindern. Siehe **SONDERAKTIONEN**.

D) DOKTOR RATTE ÜBERPRÜFT DIE WAHL DER RATTENRUDEL

Jeder Doktor Ratte überprüft die Wahl des anderen.

- Am Ende des Ganges überprüfen die beiden Doktor Ratte, ob das Ende der Partie ausgelöst wurde. Ist dies nicht der Fall, wird das Plättchen „Erste Ratte“ weitergegeben und der nächste Gang gespielt.



ENDE DER PARTIE

Die Partie endet wie in der Variante „KOLONIE“ üblich.

Deutsche Übersetzung:

Paul Wilhelm, unterstützt von Philipp Kühnl, für The Geeky Pen

©2023 Blue Orange Edition. Doctor Rat und Blue Orange sind Markenzeichen von Blue Orange Edition, Frankreich. Veröffentlichung und Vertrieb des Spiels unter der Lizenz von Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, Frankreich. www.blueorangegames.eu