

MAXIME MERCIER & MATTHIEU CAN

# RATJACK

**W**illkommen im Ratcity Casino!  
Hier tummeln sich Ratten, Wiesel  
und Nagetiere aller Art, um Ratjack  
zu spielen. Halte dich einfach an diese 3 rattenscharfen  
Tipps: Denke strategisch, sei gerissen und denk dran –  
**nie mehr als 25!** Die Pfoten sind verschwitzt, die  
Schnurrhaare zittern, die Karten sind verteilt ...  
**Heute wirst du richtig abräumen!**



## ZIEL DES SPIELS

Das Spiel wird über mehrere Runden gespielt. Der erste von euch, der 3 Siegpunkte erreicht, hat sofort gewonnen!

Je 1 Siegpunkt erhältst du, indem du entweder **(A)** mit deinen offenen Karten einen Gesamtwert von genau 25 erreichst, **(B)** wenn du mit einer Aktion einen Gegner ausscheiden lässt, **(C)** wenn du als einziger in einer Runde „überlebst“ oder **(D)** den höchsten Gesamtwert (24 oder niedriger) hast, wenn das Deck leer ist.

## SPIELVORBEREITUNG

Wählt 2 Karten-Sets (aus je 12 Karten) und mischt sie zu einem gemeinsamen Kartenstapel aus 24 Karten zusammen. Das ist euer **Deck** für diese Partie.

Für euer erstes Spiel empfehlen wir, mit den 2 „Ratten“-Sets   zu spielen. Diese lassen euch schön das Spiel entdecken. Sobald ihr euch mit dem Spiel vertraut gemacht habt, könnt ihr einfach 2 Sets eurer Wahl zusammen mischen, um mit jeder Partie unterschiedliche Effektkombinationen zu verwenden.

## EINE RUNDE VORBEREITEN

1. Werft die 6 Bonus-Chips in die Luft und legt sie in eine **Auslage** in die Tischmitte **1**. Nur ihre sichtbaren Effekte sind für diese Runde verfügbar. Ihr dürft innerhalb einer Runde diese Chips niemals umdrehen.
2. Mischt das **Deck**. Teilt davon an jeden von euch **2** verdeckte Karten aus.
3. Legt das restliche Deck dann als verdeckten Stapel in der Mitte des Tisches aus **3**.

## INHALT

4 Karten-Sets (je mit 12 Karten von 1-12), davon:

2 identische „Ratten“-Sets  

1 „Wiesel“-Set 

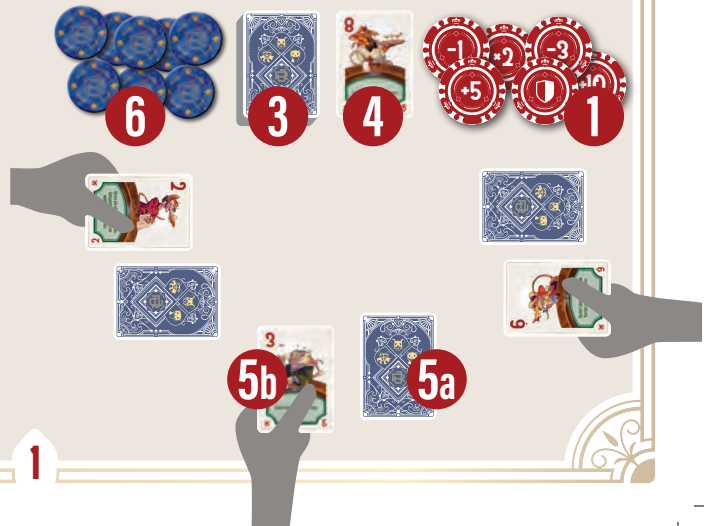
1 „Waschbären“-Set 

9 Siegpunkt-Plättchen

6 Bonus-Chips (unterschiedliche Vorder- und Rückseite)

4. Werft die erste Karte vom Deck ab – legt sie also offen neben das Deck. Das ist die erste Karte des Ablagestapels **4**. **Abgeworfene Karten sind immer offen.**
5. **Jeder macht nun folgendes:** Wähle genau 1 der 2 Karten auf deiner Hand und lege diese **verdeckt** vor dir ab **5a**. Die andere Karte behältst du auf der Hand **5b**.
6. Legt die Siegpunkte beiseite **6**.
7. Der größte Glückszahl von euch wird Startspieler...

Lasst das Ratjack-Turnier beginnen!



## SPIELABLAUF

**Ratjack** wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt, bis einer von euch das Ende der Runde auslöst.

Wenn du am Zug bist, **MUSST** du erst 1 Karte **ZIEHEN**, dann 1 Karte **AUSSPIELEN**.

### 1. ZIEHEN

Ziehe entweder die **oberste** Karte des **Decks** oder die **oberste** Karte des **Ablagestapels** auf die Hand.

### 2. AUSSPIELEN

Wähle 1 der 2 Karten auf deiner Hand, und führe mit ihr 1 der folgenden 3 Aktionen aus:

Lege sie **verdeckt** vor dich hin.

**BEACHT**E: Du kannst jederzeit deine verdeckten Karten einsehen.

**ODER**

Lege sie **offen** vor dich hin und löse den **Effekt** der Karte aus.

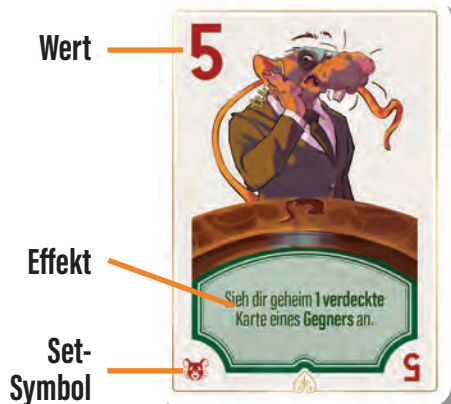
**SUPERWICHTIG!** Um eine Karte offen vor dich hinzulegen, **MUSST** du den Effekt der Karte vollständig ausführen können. Anderenfalls darfst du diese Aktion nicht wählen.

**ODER**

Wirf sie (offen) **ab**, um 1 deiner **verdeckt** liegenden Karten **aufzudecken** und den **Effekt** dieser Karte auszulösen.

**SUPERWICHTIG!** Um eine Karte aufzudecken, **MUSST** du den Effekt der Karte vollständig ausführen können. Anderenfalls darfst du diese Aktion nicht wählen.

## KARTEN-ANATOMIE



## Spielbeispiel

**1**

Das Deck      Der Ablagestapel      Die Auslage

Marie      Robin      Anna

Jeder war schon 1x am Zug, und jeder hat sich entschieden, eine zusätzliche Karte (offen oder verdeckt) zu spielen.

**2**

Lege 1 Chip auf 1 deiner Karten.

Marie hat eine 2 auf der Hand. Sie beschließt, die 8 (die oberste Karte vom Ablagestapel) zu ziehen und sie dann offen auszuspielen, um ihren Effekt auszulösen.

Der Effekt der 8 besagt, dass sie einen Chip auf eine ihrer Karten legen muss. Sie wählt den +5-Chip aus der Auslage und legt ihn auf eine ihrer verdeckten Karten (sie hätte sie auch auf die 8 legen können).

Der Gesamtwert ihrer offenen Karten ist 8 (die +5 zählt erst, wenn die Karte, auf der sie liegt, offen ist), siehe S. 4.

**3**

In ihrem Zug zieht Anna die oberste Karte des Decks.

Sie hat jetzt eine 9 und eine 10 auf der Hand. Würde sie eine dieser beiden Karten offen ausspielen, wäre sie über 25 und damit aus der Runde. Also beschließt sie, ihre 9 verdeckt auszuspielen.

Der Gesamtwert ihrer offenen Karten bleibt bei entspannten 17.

## AUSSCHIEDEN

Wenn jemand am Ende eines Zuges, nachdem alle Effekte ausgelöst wurden, mit seinem Gesamtwert auf seinen offenen Karten 26 oder mehr hat (verdeckte Karten zählen nicht), scheidet er sofort aus der laufenden Runde aus. **Wenn du ausscheidest, nimm alle deine Karten und alle darauf platzierten Chips und lege sie beiseite – sie kommen bis zum Ende der Runde aus dem Spiel.**

Wenn dein Ausscheiden das Ergebnis der Aktion eines anderen Spielers ist, erhält der andere Spieler dafür sofort **1 Siegpunkt**.

**BEACHTEN:** Wenn du dich selbst eliminiert hast, erhältst du dafür **KEINEN Siegpunkt**.

In jedem Fall wird die Runde mit den verbleibenden Spielern fortgesetzt, es sei denn, es bleibt nur 1 Spieler übrig.

## ENDE DER RUNDE

Die Runde endet, wenn 1 der folgenden Bedingungen erfüllt ist:

- ◆ Jemand (das muss nicht nur der Spieler am Zug sein) hat am Ende eines Zuges einen Gesamtwert von **genau 25** auf seinen offenen Karten – **Ratjack**: Erhalte sofort **1 Siegpunkt!**
- ◆ Es ist nur noch 1 Spieler im Spiel, weil alle anderen ausgeschieden sind. Der überlebende Spieler erhält **1 Siegpunkt**.
- ◆ **Sobald die letzte Karte vom Deck gezogen/abgeworfen wird:** Am Ende deines Zuges endet die Runde. Wenn bis jetzt niemand durch eine der beiden anderen Bedingungen die Runde beendet hatte, überprüft: Wer jetzt den **höchsten Gesamtwert** auf seinen offenen Karten hat (ohne 25 zu überschreiten) erhält **1 Siegpunkt!**

Hat jemand jetzt **3 Siegpunkte**? Nein? Dann **bereite eine neue Runde vor**. Der letzte von euch, der einen Siegpunkt erhalten hat, wird der Startspieler der nächsten Runde.

## ENDE DER PARTIE

Sobald ein Spieler **3 Siegpunkte** erhalten hat, gewinnt er das Spiel sofort.

### FAQ

**Was passiert, wenn mehrere Spieler gleichzeitig auf 25 kommen?**

In diesem seltenen Fall erhält jeder dieser Spieler je **1 Siegpunkt**. Wenn mehrere Spieler gleichzeitig 3 Siegpunkte erreichen, teilen sie sich den Sieg. Der beste Weg, diese Pattsituation zu lösen, ist ein weiteres Spiel!

**Wenn ich einen Spieler ausscheiden lasse, indem ich ihn über 25 bringe, ich selbst dabei aber auch ausscheide (zum Beispiel indem ich 2 Karten tausche), gewinne ich dann 1 Siegpunkt für die Eliminierung dieses anderen Spielers? Ja!**

4



Robin, der bereits in der vorherigen Runde einen Siegpunkt erlangt hat, zieht die oberste Karte des Decks.

Er hat eine 4 und eine 7 auf der Hand. Er beschließt die 4 abzuwerfen, um eine seiner verdeckten Karten (die 12) aufzudecken und deren Effekt auszuführen.

Der Effekt besteht darin, eine gegnerische Karte aufzudecken. Er entscheidet sich dafür, Annas verdeckte Karte aufzudecken (eine 9, aber Robin kennt deren Wert nicht, bevor er sie umdreht)

5



Anna hat einen Gesamtwert von 26 auf ihren Karten und scheidet damit aus der laufenden Runde aus, weil sie jetzt einen Gesamtwert von 26 hat.

Robin erhält 1 Siegpunkt, weil er das verursacht hat.

Und nicht nur das: Am Ende seines Zuges hat er einen Wert von genau 25 auf seinen offenen Karten: Ratjack! Er erhält also 1 weiteren Siegpunkt und gewinnt auch das Spiel, weil er insgesamt 3 Siegpunkte hat!

## KARTENEFFEKTE

Jede Karte hat einen eigenen Effekt, der ausgelöst wird, wenn die Karte offen gespielt oder aufgedeckt wird (eine Karte, die im Zug eines Gegners aufgedeckt wird, löst ihren Effekt nicht aus).

Für Effekte werden die folgenden Begriffe verwendet:

**Karte:** Offene oder verdeckte Karte, die vor irgendeinem Spieler liegt (wenn nichts anderes angegeben ist).

**Offene Karte:** Eine offen vor einem Spieler liegende Karte.

**Verdeckte Karte:** Eine verdeckt vor einem Spieler liegende Karte.

 Ein Bonus-Chip

**Auslage:** Der Vorrat an Bonus-Chips in der Mitte des Tisches.

**Abwerfen:** Lege die Karte offen auf den Ablagestapel.



**Ziehen:** Nimm die oberste Karte vom Deck oder die oberste Karte vom Ablagestapel.

**BEACHT:** Manche Effekte erlauben es dir, eine Karte auszuspielen oder aufzudecken, „ohne den Effekt auszulösen“, das heißt, du kannst diese Verpflichtung ignorieren.

### 3 Beispiele für nicht ausführbare Effekte

Ein Effekt verlangt von dir, die ersten 3 Karten des Ablagestapels zu mischen. Das geht nicht, wenn der Ablagestapel weniger als 3 Karten enthält.

Ein Effekt verlangt, dass du 1 deiner verdeckten Karten aufdeckst und ihren Effekt auslöst. Das geht nicht, wenn du den Effekt der aufzudeckenden Karte nicht vollständig ausführen kannst.

Ein Effekt verlangt von dir, dass du 1  aus der Auslage auf 1 deiner Karten legen sollst. Das geht nicht, wenn die Auslage leer ist oder wenn jede deiner Karten bereits 1  hat.

## DIE BONUS-CHIPS

Einige Karteneffekte erlauben es dir, einen Bonus-Chip auf eine Karte zu legen. Der Bonus-Chip muss dabei (wenn nicht anders angegeben) immer aus der **Auslage** kommen, und darf dabei nie umgedreht werden. **WICHTIG!** Es kann **NIE** mehr als 1 Bonus-Chip auf einer Karte liegen und eine Wertveränderung durch einen Bonus-Chips wird erst dann aktiv, wenn die Karte **OFFEN** liegt. Wenn ein Bonus-Chip abgeworfen wird, kommt er zurück in die Auslage, aber immer noch auf derselben Seite. Wenn eine Karte mit einem Bonus-Chip bewegt wird, verbleibt er darauf. Wenn ein Bonus-Chip den Wert einer Karte negativ werden lassen würde, ist er stattdessen 0. Der Wert einer verdeckten Karte ist auch stets 0, unabhängig davon, ob ein Chip auf ihr liegt.



Ändert den Wert der Karte entsprechend.



Der Wert der Karte ist 0.



Der Wert der Karte wird mit 2 multipliziert.



Der Wert der Karte wird durch 2 geteilt, aufgerundet.



Die Karte kann nicht mehr aufgedeckt oder abgeworfen werden.



Die Karte kann nicht mehr das Ziel von Effekten anderer Spieler sein. *Der Bonus-Chip selbst kann jedoch noch Ziel von Effekten sein!*



Die Karte verliert ihren Effekt (sie kann also aufgedeckt werden, ohne dass ihr Effekt ausgeführt werden muss).

**Autoren:** Maxime Mercier, Matthieu Can • **Illustrationen:** Zael

**Redaktion:** Benjamin Schönheiter • **Grafikdesign:** Anna Spies

© 2024 Matthias Nagy e.K., Frosted Games, Rosestr. 24, 95448 Bayreuth, Deutschland, unter der Lizenz von © Studio H. Alle Rechte vorbehalten.



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

**Braucht ihr ein Ersatzteil?**

Dann verwendet unser Kontaktformular auf [frostedgames.de](https://www.frostedgames.de)!

Habt ihr **Regelfragen** zu diesem Spiel oder wollt ihr einfach nur auf dem Laufenden bleiben? Schaut auf unserem Discord-Server unter [discord.frostedgames.de](https://discord.frostedgames.de) vorbei!



[WWW.FROSTEDGAMES.DE](https://www.frostedgames.de)

[discord.frostedgames.de](https://discord.frostedgames.de) [f](https://www.facebook.com/frostedgames) [i](https://www.instagram.com/frostedgames) [y](https://www.youtube.com/frostedgames) [t](https://www.tiktok.com/frostedgames) @FROSTEDGAMES