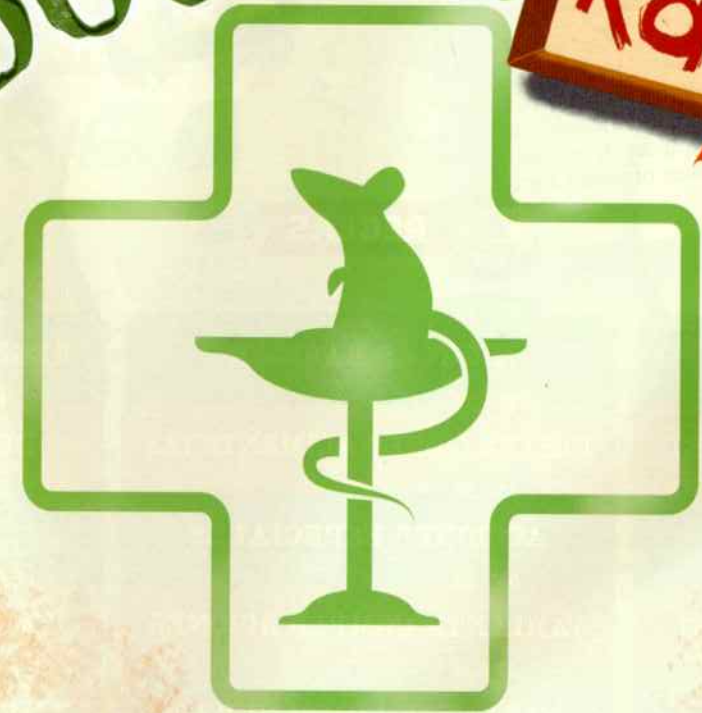


DOCTOR



<https://bit.ly/bo-game-rules>





REGELS VAN HET BASISPEL

DOEL VAN HET SPEL

Alle spelers proberen ervoor te zorgen dat elke rattengroep zichzelf op de juiste manier voedt. Jullie doel is om het samen door de 8e (laatste) maaltijd te schoppen: dit is jullie eindonderzoek! Iedereen wint of verliest samen.

VOORBEREIDING VARIANT 'KOLONIE'

- A** Leg de Maaltijdteiler in het midden van de tafel, met de zijde met '3 ratten' naar boven. Leg de Rattenmeeples op het riooldeksel.
- 
- Leg het Vuilnisemmerfiche naast het speelveld.
- B** Beslis welke speler Doctor Rat zal zijn. Doctor Rat doet nu het volgende:
- C** Hij (of zij/die) stelt zijn bureau samen door de speldoos en het inzetstuk voor zich neer te leggen, zoals in de afbeelding hieronder.
- 1 Daarna legt hij de 5 Speciale Actiefiches op de doos.
 - 2 Hij vraagt de andere spelers hoeveel rattengroepen ze willen vormen: 2 of 3. Afhankelijk van hun keuze geeft hij ze 2 of 3 Identiteitskaarten.
- 

- 3 Hij neemt een tweede exemplaar van elke Identiteitskaart die hij uitdeelde, en stopt deze kaarten in afzonderlijke gleuven van zijn inzetstuk.
 - 4 Hij scheidt nu de 56 Voorschriftkaarten in 5 afzonderlijke stapels. Hij schudt elke stapel, en legt de stapels naast zich neer:
 - ✓ 1 stapel met de 16 Dieetkaarten (groen)
 - ✓ 1 stapel met de 6 Categoriekaarten (geel)
 - ✓ 3 stapels met de 34 Specificatiekaarten (paars)
 - 1 stapel met de 6 specifieke kaarten 'soort voedsel'
 - 1 stapel met de 8 specifieke kaarten 'hoeveelheid voedsel'
 - 1 stapel met de 20 kaarten met een 'kleurenpaar'
- 

Voor elk van de rattengroepen in het spel trekt hij - of kiest hij in het geheim - 1 groene Dieetkaart. Hij stopt deze kaart rechts naast de overeenkomstige Identiteitskaart in zijn bureau.

OPMERKING: bij verschillende van de Dieetkaarten horen 1 Categoriekaart of 1-2 Specificatiekaarten: lees de sectie **OMSCHRIJVING VAN DE DIEETVOORSCHRIFTEN** om te ontdekken hoe Doctor Rat deze kaarten aan elk van de rattengroepen moet toewijzen. Hij kan hiervoor ook de spelershulp gebruiken.

- 6 Nadat hij de Categoriekaarten of Specificatiekaarten heeft toegewezen, legt hij alle ongebruikte Voorschriftkaarten naast het speelveld, zonder ze aan de andere spelers te tonen. Deze kaarten worden in dit spelletje niet gebruikt.
- 7 Daarna schudt hij de 60 Voedselkaarten en stopt hij deze stapel in de overeenkomstige gleuf van zijn inzetstuk.

- 8 Hij trekt een aantal Voedselkaarten van deze stapel, gelijk aan het aantal rattengroepen min 1. Hij legt deze kaarten op het Vuilnisemmerfiche, met de zijde met het groene vinkje naar boven. Deze kaarten stellen de vuilnisemmer voor.
- 9 Ten slotte legt hij de 2 spelershulpkaarten op de tafel waar iedereen ze kan zien.
Tip: zorg ervoor dat de rattengroepen op voorhand weten welke verschillende diëten ze voorgeschoteld kunnen krijgen.

Het Startspelerfiche wordt enkel gebruikt in de variant 'COLLEGA'S', die je terugvindt aan het einde van deze handleiding.



Voorbeeld van de voorbereiding voor Doctor Rat en 2 rattengroepen

SPELVERLOOP

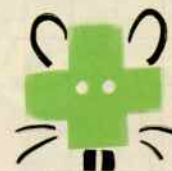
Het spel wordt gespeeld over 8 rondes, die we 'maaltijden' noemen. Elke maaltijd bestaat uit 4 fases, die in deze volgorde worden afgehandeld:

A) DE MAALTIJD WORDT VERANDERD

B) DOCTOR RAT BEREIDT ZIJN VOEDSELKAARTEN VOOR

C) DE RATTENGROEPEN MAKEN HUN KEUZES

D) DOCTOR RAT ANALYSEERT DE KEUZES VAN DE RATTEN



A) DE MAALTIJD WORDT VERANDERD

Schuif de Rattenmeeples 1 stapel borden naar voren op de Maaltijdteller. Sla tijdens de eerste maaltijd van het spel deze stap over.

B) DOCTOR RAT BEREIDT ZIJN VOEDSELKAARTEN VOOR

BELANGRIJK: tijdens deze fase moet Doctor Rat zich stil houden. Hij mag de rattengroepen niet over hun dieetvoorschriften informeren!

- ▶ Doctor Rat trekt een aantal Voedselkaarten van de achterkant van zijn stapel, gelijk aan het aantal rattengroepen plus 1. Hij stopt ze allemaal in de voorste gleuf van zijn bureau: dit is zijn voorraad van beschikbare Voedselkaarten.

Voorbeeld: als Doctor Rat met 2 rattengroepen speelt, trekt hij 3 Voedselkaarten.

OPMERKING: enkel bij de 5e maaltijd trekt Doctor Rat geen Voedselkaarten tijdens deze stap. In plaats daarvan moet hij de Voedselkaarten gebruiken die op dat moment al in zijn voorraad liggen.

'BAH!'-ACTIE

Op dit moment in het spel mag Doctor Rat Bah!-fiches inzetten met hun **voorzijde** naar boven, om de Voedselkaarten in zijn voorraad te verwijderen en weer aan te vullen: zie **SPECIALE ACTIES**.

- ▶ Doctor Rat kiest een aantal Voedselkaarten uit zijn voorraad, gelijk aan het aantal rattengroepen. Hierbij moet hij rekening houden met de geldende dieetvoorschriften.



OPMERKING: bij de 3e maaltijd - en nadat hij Voedselkaarten heeft gekozen - trekt Doctor Rat 1 extra Voedselkaart. Hij schudt deze samen met de kaarten die hij zonet koos.



'MEDICIJN'-ACTIE

Op dit moment in het spel mag Doctor Rat zijn Medicijnfiche en/of zijn Streng Dieetfiche inzetten om de rattengroepen te helpen: zie **SPECIALE ACTIES**.



- ▶ Zodra Doctor Rat zijn Voedselkaarten voor deze maaltijd heeft gekozen, legt hij ze in het midden van het speelveld met de zijde met het groene vinkje naar boven, zodat alle rattengroepen ze kunnen zien. Daarna verkondigt hij hardop: **"Aan tafel!"**.

OPMERKING: Doctor Rat mag deze kaarten nooit rechtstreeks aan een bepaalde rattengroep toewijzen. Hij mag de rattengroepen niet beïnvloeden, door bijvoorbeeld een kaart in de richting van een bepaalde groep te schuiven. De kaarten moeten bij elkaar blijven liggen, in het midden van de tafel.

Doctor Rat bewaart de Voedselkaarten die hij niet koos in zijn voorraad, voor toekomstige maaltijden.

C) DE RATTENGROEPEN MAKEN HUN KEUZES

BELANGRIJK: ook in deze fase van het spel moet Doctor Rat zich stil houden, want hij mag de rattengroepen niet navigeren in de richting van de keuzes die ze moeten maken. Hij mag enkel naar hun gesprek luisteren!

- ▶ Alle rattengroepen mogen nu vrijuit overleggen. Ze proberen te raden welke Voedselkaart er bij hun dieetvoorschrift zou kunnen horen.
- De rattengroepen mogen Voedselkaarten consumeren uit het aanbod van Doctor Rat, of uit de vuilnisemmer.
- Als slechts 1 speler een rattengroep vertegenwoordigt, dan raden we die speler aan zijn of haar gedachtegang hardop te verkondigen. Dit staat Doctor Rat toe het denkpatroon te beluisteren, ook al mag hij er niet op reageren.

- ▶ Zodra de rattengroepen het eens zijn geraakt, leggen ze elk 1 Voedselkaart voor zich neer.

- Als de spelers van een rattengroep het niet eens raken, beslist de jongste speler in de groep.

'BAH!'-ACTIE

Op dit moment in het spel mag Doctor Rat Bah!-fiches inzetten met hun **achterzijde** naar boven, om een rattengroep te verhinderen een bepaalde Voedselkaart te consumeren: zie **SPECIALE ACTIES**.



- ▶ Deze fase is afgelopen als alle rattengroepen 1 Voedselkaart voor zich hebben gelegd. Kaarten die door Doctor Rat in het midden van het speelveld werden gelegd maar die niet werden gekozen, belanden in de vuilnisemmer. De rattengroepen kunnen tijdens toekomstige maaltijden ook uit deze kaarten kiezen.

D) DOCTOR RAT ANALYSEERT DE KEUZES VAN DE RATTEN

- ▶ Tijdens deze fase controleert Doctor Rat of de Voedselkaarten die elke rattengroep heeft gekozen compatibel zijn met hun respectieve dieetvoorschriften:



- Als een rattengroep een Voedselkaart heeft gekozen die overeenstemt met hun dieet, dan verkondigt hij: **"Ja, deze maaltijd is goed voor jullie!"**. In dat geval legt de rattengroep deze Voedselkaart achter hun eigen Identiteitskaart, met de zijde met het groene vinkje naar boven.



- Als een rattengroep een Voedselkaart heeft gekozen die niet overeenstemt met hun dieet, dan verkondigt hij: **"Nee, deze maaltijd is slecht voor jullie!"**. In dat geval legt de rattengroep deze Voedselkaart achter hun Identiteitskaart, met de zijde met het rode kruis naar boven.

OPMERKING: vanaf de 2e maaltijd en tot het einde van het spel moet je elke nieuwe Voedselkaart zo neerleggen dat hij een gedeelte van de vorige kaart bedekt, zoals aangegeven in dit voorbeeld. Al je groene vinkjes en rode kruisen moeten uitgelijnd zijn.



De ratten hebben hun maaltijd beëindigd! Als er aan een van de voorwaarden van het einde van het spel is voldaan, ga dan naar het **EINDE VAN HET SPEL**. Als dat niet het geval is, ga dan verder met de volgende maaltijd.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel is afgelopen als 1 van de 3 volgende situaties zich voordoet:

- Zodra een van de rattengroepen het 3e rode kruis op hun Voedselkaarten onthult, eindigt het spel onmiddellijk. Alle spelers verliezen het spel, inclusief Doctor Rat. Jullie hebben jezelf in de (ratten)nesten gewerkt.



- Een van de rattengroepen onthult een rood kruis bij hun 8e maaltijd (het eindonderzoek). Alle spelers verliezen het spel, inclusief Doctor Rat. Zelfs als de rattengroep in kwestie tot op dat punt geen enkele vergissing had gemaakt, verliest iedereen het spel. Het eindonderzoek moet voor alle rattengroepen vlekkeloos verlopen!



- De 8e maaltijd (het eindonderzoek) is afgelopen, en geen enkele van de rattengroepen heeft tijdens deze laatste maaltijd een fout gemaakt. Alle spelers winnen smakelijk het spel, inclusief Doctor Rat. Profici-RAT iedereen!



OMSCHRIJVING VAN DE DIEETVOORSCHRIFTEN

De dieetvoorschriften van elke rattengroep worden bepaald door 1 Dieetkaart, maar deze kaart hoort soms samen met 1 Categoriekaart of 1-2 Specificatiekaarten.

CATEGORIEKAARTEN (geel)



Deze kaarten bepalen met welke informatie de rattengroepen tijdens hun dieet rekening moeten houden. Er zijn 3 'families' van Categoriekaarten:

kaarten met een 'soort voedsel'



met een 'hoeveelheid voedsel'



en met een 'kleurenpaar'



Een Categoriekaart hoort altijd samen met een 'Identieke' of een 'Verschillende' Dieetkaart: zie **DIEETKAARTEN**.



SPECIFICATIEKAARTEN (paars)



Deze kaarten bepalen met welke elementen de rattengroepen tijdens hun dieet rekening moeten houden. Net als bij de Categoriekaarten zijn er 3 'families' van Specificatiekaarten:

specifieke 'soorten voedsel'



specifieke 'hoeveelheden voedsel'



of een specifiek 'kleurenpaar'



1 of 2 Specificatiekaarten horen altijd samen met 'Verplichte', 'Verboden' of 'Afwisselende' Dieetkaarten:



zie **DIEETKAARTEN**.

DIEETKAARTEN (groen)



Deze kaarten bepalen de algemene werking van de dieetvoorschriften. Tijdens de **VOORBEREIDING** trekt Doctor Rat voor elke rattengroep 1 willekeurige Dieetkaart, ofwel kiest hij er 1. Afhankelijk van de werking van deze kaart moet hij daarna 1 Categoriekaart of 1-2 Specificatiekaarten toevoegen (indien vereist).

OPMERKING: Doctor Rat mag geen identieke dieetvoorschriften aan twee verschillende rattengroepen geven.

BELANGRIJK: Doctor Rat moet er altijd voor zorgen dat de dieetvoorschriften die hij toewijst niet in tegenspraak zijn met het voedsel op de Identiteitskaart van de overeenkomstige rattengroep.

Er zijn 6 dieetvoorschriften.



Verplicht

- Nadat hij deze Dieetkaart heeft gekozen, moet Doctor Rat 1 of 2 extra Specificatiekaarten trekken uit de 3 bestaande families:

een specifieke soort een specifieke hoeveelheid of een specifiek kleurenpaar



Hij mag zelf beslissen of hij er 1 of 2 wil trekken.

- Daarna stopt Doctor Rat deze Specificatiekaart(en) rechts van de Dieetkaart.

Dit dieet betekent dat de overeenkomstige rattengroep tijdens het spel altijd Voedselkaarten moet consumeren die compatibel zijn met de Specificatiekaart (als het er maar 1 is), of met minstens 1 van de 2 Specificatiekaarten (als het er 2 zijn).

OPMERKING: voor dit verplichte dieet moet minstens 1 van de Specificatiekaarten die door Doctor Rat werden gekozen compatibel zijn met het voedsel op de Identiteitskaart van de overeenkomstige rattengroep.

Voorbeeld: Doctor Rat trekt 2 Specificatiekaarten. De eerste vertoont een specifiek soort voedsel: vloeistoffen. De tweede vertoont een kleurenpaar: rood en oranje. De rattengroep die dit dieet moet volgen, moet altijd Voedselkaarten kiezen die ofwel vloeibaar voedsel vertonen, of voedsel met een oranje kleur, of voedsel met een rode kleur. De ratten mogen ook een oranje vloeistof of een rode vloeistof consumeren.



Verboden

- Nadat hij deze Dieetkaart heeft gekozen, moet Doctor Rat 1 of 2 extra Specificatiekaarten trekken uit de 3 bestaande families:

een specifieke soort een specifieke hoeveelheid of een specifiek kleurenpaar



Hij mag zelf beslissen of hij er 1 of 2 wil trekken.

OPMERKING: als hij ervoor kiest om 2 Specificatiekaarten toe te voegen, dan moeten die tot 2 verschillende families behoren!

Voorbeeld: Doctor Rat mag niet 2 kaarten met een 'soort voedsel' kiezen, maar hij mag wel 1 kaart met een 'soort voedsel' en 1 kaart met een 'kleurenpaar' kiezen.



- Daarna stopt Doctor Rat deze Specificatiekaart(en) rechts van de Dieetkaart.

Dit dieet betekent dat de overeenkomstige rattengroep tijdens het spel nooit Voedselkaarten mag consumeren die compatibel zijn met de Specificatiekaart(en).

OPMERKING: voor dit verboden dieet moeten alle Specificatiekaarten die door Doctor Rat werden gekozen compatibel zijn met het voedsel op de Identiteitskaart van de overeenkomstige rattengroep.

Voorbeeld: Doctor Rat trekt 2 Specificatiekaarten. De eerste vertoont een specifiek soort voedsel: vloeistoffen. De tweede vertoont een kleurenpaar: blauw en oranje. De rattengroep mag nooit vloeibaar voedsel, blauw voedsel, of oranje voedsel consumeren. Dit dieetvoorschrift is compatibel met de 2 groene appels op de Identiteitskaart van de overeenkomstige rattengroep, want dit voedsel is niet vloeibaar, blauw of oranje.



Afwisselend

- Nadat hij deze Dieetkaart heeft gekozen, moet Doctor Rat 2 extra Specificatiekaarten trekken uit de 3 bestaande families:

een specifieke soort een specifieke hoeveelheid of een specifiek kleurenpaar



✓ Voor de eerste paar spelletjes raden we de spelers aan om 2 Specificatiekaarten van dezelfde familie te gebruiken: bijvoorbeeld 2 kaarten 'soort voedsel', 2 kaarten 'hoeveelheid voedsel' of 2 kaarten 'kleurenpaar'. Dit zal makkelijker verteerbaar zijn!

✓ Zodra je het spel onder de knie hebt, kan je 2 Specificatiekaarten van verschillende families kiezen: bijvoorbeeld 1 kaart 'soort voedsel' en 1 kaart 'kleurenpaar'. Je kan immers niet eeuwig op voorgerechtjes blijven leven!

- Daarna stopt Doctor Rat 1 van deze 2 Specificatiekaarten links van de Dieetkaart.

OPMERKING: deze Specificatiekaart moet compatibel zijn met het voedsel op de Identiteitskaart van de overeenkomstige rattengroep.

- Daarna stopt Doctor Rat de tweede Specificatiekaart rechts van de Dieetkaart. Zodra alle 3 de kaarten op hun plek zitten, betekent dit dieet dat de overeenkomstige rattengroep tijdens hun maaltijden Voedselkaarten moet consumeren die afwisselend overeenkomen met de linkse Specificatiekaart, daarna met de rechtse Specificatiekaart, daarna weer met de linkse Specificatiekaart, enzovoort, tot het einde van het spel.

✓ De Identiteitskaart van een rattengroep is de eerste Voedselkaart in het spel, en moet daarom compatibel zijn met de Specificatiekaart links van de Dieetkaart. Dit wil dus zeggen dat tijdens de eerste maaltijd de Voedselkaart van deze rattengroep overeen moet komen met de Specificatiekaart rechts van de Dieetkaart.

OPMERKING: bij dit afwisselende dieet wordt er ook rekening gehouden met Voedselkaarten die met de zijde met het rode kruis naar boven liggen. Met andere woorden, de Voedselkaarten die overeenkomen met maaltijden 1, 3, 5 en 7 moeten compatibel zijn met de Specificatiekaart rechts van de 'afwisselende' Dieetkaart. De Voedselkaarten die overeenkomen met maaltijden 2, 4, 6 en 8 moeten compatibel zijn met de Specificatiekaart links van de 'afwisselende' Dieetkaart.

Voorbeeld: de 2 Specificatiekaarten die Doctor Rat heeft gekozen, vertonen soorten voedsel: 'kaas' en 'groenten'. Hij plaatste deze kaarten respectievelijk links en rechts naast de 'afwisselende' Dieetkaart.



Doctor Rat zorgde ervoor dat de Specificatiekaart 'kaas' aan de linkerkant compatibel is met de 3 kazen op de Identiteitskaart van de overeenkomstige rattengroep.

Deze groep moet nu afwisselend 1 kaart met een groente consumeren, dan 1 kaart met kaas, dan opnieuw 1 kaart met een groente, enzovoort.

De kaart met '2 rode vloeistoffen' is fout, want hij is niet compatibel met de rechtse Specificatiekaart, die zegt dat deze maaltijd de voedselsoort 'groente' moet bevatten.

De volgende kaart vertoont '4 blauwe kazen'. Dat is juist, want hij is compatibel met de linkse Specificatiekaart, die zegt dat deze maaltijd opnieuw de voedselsoort 'kaas' moet bevatten.



Identiek aan de vorige kaart

- Nadat hij deze Dieetkaart heeft gekozen, moet Doctor Rat 1 extra Categoriekaart trekken uit de 3 bestaande families:

een soort een hoeveelheid of een kleur



van voedsel.

- Daarna stopt Doctor Rat deze Categoriekaart rechts van de Dieetkaart.

Zodra deze 2 kaarten op hun plek zitten, betekent dit dieet dat de overeenkomstige rattengroep tijdens het spel altijd Voedselkaarten van dezelfde categorie als de vorige Voedselkaart moet consumeren.

- ✓ De Identiteitskaart van een rattengroep toont de eerste categorie van het spel.

OPMERKING: dit voorschrift blijft actief, zelfs als de vorige kaart op de zijde met het rode kruis ligt.

Voorbeeld: Doctor Rat trekt de Categoriekaart 'soort voedsel'. Vanaf nu moet de rattengroep voedsel consumeren van dezelfde soort als de vorige Voedselkaart.

Deze rattengroep begint het spel met een Identiteitskaart die 3 rode kazen toont.

De Voedselkaart die de groep tijdens de eerste maaltijd koos, toont 2 rode kazen. Deze kaart is juist, want de voedselsoort 'kaas' komt overeen met de soort op de vorige Voedselkaart.

Tijdens hun tweede maaltijd toont de zonet gekozen kaart 2 rode vloeistoffen. Deze kaart is fout, want de voedselsoort 'vloeistof' komt niet overeen met de soort 'kaas' op de vorige Voedselkaart.

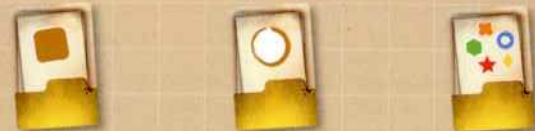
Tijdens hun derde maaltijd toont de zonet gekozen kaart 4 gele vloeistoffen. Deze kaart is juist, want de voedselsoort 'vloeistof' komt nu overeen met de soort 'vloeistof' op de vorige Voedselkaart.



Verschillend van de vorige kaart

- Nadat hij deze Dieetkaart heeft gekozen, moet Doctor Rat 1 extra Categoriekaart trekken uit de 3 bestaande families:

een soort een hoeveelheid of een kleur



van voedsel.

- Daarna stopt Doctor Rat deze Categoriekaart rechts van de Dieetkaart.

Zodra deze 2 kaarten op hun plek zitten, betekent dit dieet dat de overeenkomstige rattengroep tijdens het spel altijd Voedselkaarten van een andere categorie dan de vorige Voedselkaart moet consumeren.

- ✓ De Identiteitskaart van een rattengroep toont de eerste categorie van het spel.

OPMERKING: dit voorschrift blijft actief, zelfs als de vorige kaart op de zijde met het rode kruis ligt.

Voorbeeld: Doctor Rat trekt de Categoriekaart 'soort voedsel'. Vanaf nu moet de rattengroep voedsel consumeren van een andere soort dan de vorige Voedselkaart.

Deze rattengroep begint het spel met een Identiteitskaart die 3 rode kazen toont. De Voedselkaart die de groep tijdens de eerste maaltijd koos, toont 2 rode vloeistoffen. Deze kaart is juist, want de voedselsoort 'vloeistof' komt niet overeen met de soort 'kaas' op de vorige Voedselkaart.



Tijdens hun tweede maaltijd toont de zonet gekozen kaart 2 groene vloeistoffen. Deze kaart is fout, want de voedselsoort 'vloeistof' komt overeen met de soort 'vloeistof' op de vorige Voedselkaart.

Tijdens hun derde maaltijd toont de zonet gekozen kaart 3 blauwe kazen. Deze kaart is juist, want de voedselsoort 'kaas' komt nu niet langer overeen met de soort 'vloeistof' op de vorige Voedselkaart.

Hoeveelheid +1 of -1

Als Doctor Rat deze Dieetkaart heeft gekozen, trekt hij geen extra kaarten.

Dit dieet betekent dat de overeenkomstige rattengroep tijdens het spel altijd Voedselkaarten moet consumeren die exact 1 voedsel meer of 1 voedsel minder tonen dan de vorige Voedselkaart.

De Identiteitskaart van een rattengroep toont de eerste hoeveelheid voedsel van het spel.

OPMERKING: dit voorschrift blijft actief, zelfs als de vorige kaart op de zijde met het rode kruis ligt.

Voorbeeld: deze rattengroep begint het spel met een Identiteitskaart die '3' rode kazen toont. De Voedselkaart die de groep tijdens de eerste maaltijd koos, toont '2' rode kazen. Deze kaart is juist, want er staat exact 1 voedsel minder op dan op de vorige kaart met '3' rode kazen.

Tijdens hun tweede maaltijd toont de zonet gekozen kaart '2' rode vloeistoffen. Deze kaart is fout, want er staat exact dezelfde hoeveelheid voedsel op als op de vorige kaart met '2' rode kazen.

Tijdens hun derde maaltijd toont de zonet gekozen kaart '1' oranje kaas. Deze kaart is juist, want er staat exact 1 voedsel minder op dan op de vorige kaart met '2' rode vloeistoffen.



VOOR JULLIE EERSTE SPELLETJE raden we aan dat de speler die deze handleiding leest de rol van 'Doctor Rat' op zich neemt. We raden deze speler ook aan de volgende dieetvoorschriften toe te wijzen:



De rattengroep met de Identiteitskaart die '1' blauwe vloeistof' vertoont, zou de 'verplichte' Dieetkaart en de Specificatiekaart met rood of blauw voedsel moeten ontvangen.

De rattengroep met de Identiteitskaart die '2' groene appels' vertoont, zou de 'verboden' Dieetkaart en de Specificatiekaart met vloeibaar voedsel moeten ontvangen.

De rattengroep met de Identiteitskaart die '3' rode kazen' vertoont, zou de 'verplichte' Dieetkaart en de

Specificatiekaart moeten ontvangen die zegt dat de hoeveelheid voedsel gelijk moet zijn aan 3.

Let erop dat elk voorgeschreven dieet compatibel moet zijn met het voedsel op de Identiteitskaart van de overeenkomstige rattengroep!

SPECIALE ACTIES

Om zichzelf met zijn monumentale taak te helpen, kan Doctor Rat Speciale Actiefiches inzetten die de teams een kleine tip geven!

LET OP: tijdens het eindonderzoek mogen er geen Speciale Actiefiches worden ingezet.



Doctor Rat mag tijdens de overeenkomstige fases zoveel Speciale Actiefiches inzetten als hij wil. Er zijn 3 soorten Speciale Actiefiches:



Bah!
(3 fiches)

Voorzijde

Fase B
Doctor Rat bereidt zijn Voedselkaarten voor



Bah!
(3 fiches)

Achterzijde

Op om het even welk moment terwijl hij de Voedselkaarten in zijn voorraad analyseert, en voordat hij 1 kaart per rattengroep moet kiezen, mag Doctor Rat een Bah!-fiche met de Voorzijde naar boven leggen.

Als Doctor Rat 1 Bah!-fiche met de Voorzijde naar boven legt, dan mag hij alle Voedselkaarten die op dit moment in zijn voorraad liggen naast het speelveld leggen, zonder ze aan de andere spelers te tonen. Deze kaarten zijn uit het spel.

Daarna trekt hij een gelijk aantal Voedselkaarten van de stapel, en stopt hij ze in zijn voorraad.

Om aan te geven dat hij 1 Bah!-fiche heeft ingezet, legt Doctor Rat het fiche voor de speldoos neer, waar alle spelers het kunnen zien.

Doctor Rat mag een Bah!-fiche met de Achterzijde naar boven leggen nadat de rattengroepen hun Voedselkaarten hebben gekozen.

Als Doctor Rat 1 Bah!-fiche met de Achterzijde naar boven legt, mag hij de Voedselkaart die door 1 van de rattengroepen werd gekozen terug in het midden van het speelveld leggen.

Deze rattengroep mag deze Voedselkaart tijdens deze maaltijd niet opnieuw kiezen.

De rattengroep moet 1 nieuwe Voedselkaart kiezen uit de kaarten in het aanbod of de vuilnisemmer.

Om aan te geven dat hij 1 Bah!-fiche heeft ingezet, legt Doctor Rat het fiche voor de speldoos neer, waar alle spelers het kunnen zien.



Medicijn (1 fiche)

Voorzijde/Achterzijde

Doctor Rat kan zijn Medicijnfiche inzetten nadat hij de Voedselkaarten heeft gekozen die hij aan de rattengroepen wil aanbieden, maar voordat hij ze op het speelveld legt.

Als Doctor Rat dit fiche inzet, mag hij het op 2 opeenvolgende symbolen naar keuze leggen, op de Voedselkaarten die voor een van de rattengroepen liggen.

Het medicijn staat hem toe rode kruisen of groene vinkjes te bedekken. Met deze symbolen wordt niet langer rekening gehouden.

Het Medicijnfiche blijft tot aan het einde van het spel op zijn plek liggen.



Fase C De rattengroepen maken hun keuzes



Streng Dieet (1 fiche)

Voorzijde/Achterzijde

Doctor Rat mag zijn Streng Dieetfiche inzetten voordat hij Voedselkaarten op het speelveld legt.

Als Doctor Rat dit fiche inzet, mag hij 1 van zijn gekozen Voedselkaarten rechtstreeks aan een rattengroep naar keuze geven.

Om aan te geven dat hij dit fiche heeft ingezet, legt Doctor Rat het fiche voor de speldoos neer, waar alle spelers het kunnen zien.



Advies voor Doctor Rat: hoe meer vertrouwen je hebt in je soortgenoten, hoe minder Bah!-fiches je nodig zal hebben. Het zou je ultieme doelstelling moeten zijn om zonder Bah!-fiches te spelen. Slaag jij erin dat voor elkaar te krijgen?

VARIANT 'COMPLICATIES'

Als de rattengroepen te sterk zijn geworden, raden we de spelers aan deze variant te gebruiken om hun taak uitdagender te maken!

LET OP: deze complicaties worden niet gebruikt in de variant 'COLLEGA'S'.

VOORBEREIDING

- Schud de Complicatiekaarten en leg ze in een trekstapel voor het bureau van Doctor Rat neer, met de zijde met het groene kruis naar boven.



SPELVERLOOP

- Als een rattengroep na fase 'D- Doctor Rat analyseert de keuzes van de ratten' 3 ononderbroken groene vinkjes op hun Voedselkaarten heeft, dan ontwikkelt deze groep een complicatie.



OPMERKING: met de Identiteitskaart wordt geen rekening gehouden, want die vertoont geen groen vinkje. Bovendien wordt er ook geen rekening gehouden met de groene vinkjes links van een Medicijnfiche.

- Doctor Rat trekt 1 Complicatiekaart van de onderkant van de stapel, en geeft hem aan een van de spelers in de overeenkomstige rattengroep. Deze speler moet - zonder met

zijn of haar teamgenoten te overleggen - het effect van deze Complicatiekaart toepassen op de overeenkomstige rattengroep tijdens fase 'C- De rattengroepen maken hun keuzes'. Het effect treft enkel de eerstvolgende maaltijd van de groep. Zie **EFFECTEN VAN DE COMPLICATIEKAARTEN**.

OPMERKING: je moet het effect van de Complicatiekaart toepassen, ook al betekent dit dat je groep daarna een foute Voedselkaart kiest.

- Leg aan het einde van de volgende maaltijd - nadat het effect van de Complicatiekaart werd toegepast - de kaart met de zijde met het groene kruis naar boven in de rij met Voedselkaarten van de overeenkomstige rattengroep. Begin de reeks van groene vinkjes opnieuw vanaf nul te tellen na het groene kruis op deze Complicatiekaart.



BELANGRIJK: als 1 of meer rattengroepen tijdens fase 'D- Doctor Rat analyseert de keuzes van de ratten' van de 7e maaltijd een 3e opeenvolgende groen vinkje verzamelen, dan ontvangen ze geen Complicatiekaart voor de 8e en laatste maaltijd. Met andere woorden, de rattengroepen kunnen nooit een Complicatiekaart ontvangen voor hun eindonderzoek (8).



OPMERKING: als de trekstapel met Complicatiekaarten leeg is, dan worden er voor de rest van het spel geen complicaties meer uitgedeeld.

EFFECTEN VAN DE COMPLICATIEKAARTEN



DOLHEID

Doctor Rat trekt onmiddellijk 2 Voedselkaarten van de achterkant van zijn trekstapel, en geeft ze aan jou. Je moet 1 van deze kaarten kiezen en voor je neerleggen.

Leg de andere kaart naast het speelveld af.

Doctor Rat voert dan een fase 'D- Doctor Rat analyseert de keuzes van de ratten' uit op de kaart die je besliste te houden.

OPMERKING: de rattengroep die door deze complicatie werd getroffen, consumeert tijdens deze maaltijd geen andere Voedselkaart meer.

PARANOIA

Je moet 1 Voedselkaart naar keuze uit de vuilnisemmer consumeren.



SLAPELOOSHEID

Je moet je Voedselkaart kiezen voordat de andere rattengroepen dat doen, en je mag je keuze niet met hen bespreken.



VRAATZUCHT

Nadat alle rattengroepen hun Voedselkaarten hebben gekozen, en vóór fase 'D- Doctor Rat analyseert de keuzes van de ratten', moet je 1 extra Voedselkaart kiezen uit het aanbod of de vuilnisemmer.



GROOTHEIDSWAANZIN

• Nadat alle rattengroepen hun Voedselkaarten hebben gekozen, en vóór fase 'D- Doctor Rat analyseert de keuzes van de ratten', moet je een voorspelling doen. Laat voor elke rattengroep hardop aan Doctor Rat weten of je denkt dat de Voedselkaart die ze voor deze maaltijd hebben gekozen al dan niet compatibel is met hun respectieve dieetvoorschrift.

• Voor elke individuele rattengroep zal Doctor Rat je dan laten weten of je voorspelling juist of fout was:

✓ als je voorspelling juist was, gebeurt er niets. Ga zoals gewoonlijk door met de maaltijd.

✓ als je voorspelling fout was, neem dan de Voedselkaart weg bij de overeenkomstige rattengroep en leg hem in jouw rij van Voedselkaarten.

• Nadat Doctor Rat feedback heeft gegeven over elk van je voorspellingen, voert hij fase 'D- Doctor Rat analyseert de keuzes van de ratten' uit. Hierbij houdt hij rekening met je gekozen Voedselkaart voor deze maaltijd, en met alle Voedselkaarten die je hebt ontvangen door foute voorspellingen.

VARIANT 'COLLEGAS'

Je kan Doctor Rat ook spelen met de variant VARIANT 'COLLEGAS'. Deze variant is nog steeds coöperatief, en staat je toe om gelijktijdig met 2 'Doctors Rat' te spelen, die elkaar moeten helpen. Elke Doctor Rat kan door 1 of meer spelers worden gespeeld.

VOORBEREIDING

• Verdeel de spelers in 2 teams: het ene team vertegenwoordigt Doctor Rat A, en het andere Doctor Rat B.

De voorbereiding van het spel verloopt op dezelfde manier als in de variant 'KOLONIE', met de volgende uitzonderingen:

• Het inzetstuk, de doos, het **Streng Dieetfiche** en het **Medicijnfiche** worden niet gebruikt.

• Leg de Maaltijd teller in het midden van de tafel, met de zijde met '2 ratten' naar boven. Leg de Rattenmeeple op het riooldeksel.

• Elke Doctor Rat neemt 1 Identiteitskaart, die zichzelf voorstelt: de dokter met de kleinste hoeveelheid voedsel op zijn kaart ontvangt het Startspelerfiche.

Beide dokters ontvangen nu een kopie van de Identiteitskaart van de andere Doctor Rat.

• De Doctors Rat draaien om de beurt hun rug naar het speelveld, terwijl de ander 1 Dieetkaart en de bijbehorende Categoriekaarten of Specificatiekaarten trekt:

zie **OMSCHRIJVING VAN DE DIEETVOORSCHRIFTEN**.

Om aanwijzingen te vermijden, moeten de dokters hun Voorschriftkaarten voor hun collega verborgen houden, door ze onder de kopie te stoppen van de Identiteitskaart (van de andere dokter) die ze hebben ontvangen.

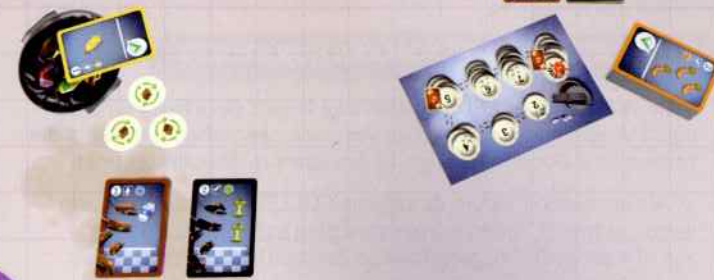
✓ Elke Doctor Rat mag op om het even welk moment de Voorschriftkaarten bekijken die hij aan zijn collega heeft toegewezen. Doe dit onder de tafel, zodat de andere Doctor Rat ze niet kan zien.

• Leg de 3 **Bahl**-fiches op de tafel. Ze mogen naar wens door beide Doctors Rat worden gebruikt.

Onthoud: als je je taak uitdagender wil maken, kan je het aantal Bahl-fiches verlagen.

• Schud alle Voedselkaarten met de zijde met het groene vinkje naar boven, en leg ze in een trekstapel in het midden van de tafel.

• Trek willekeurig 1 Voedselkaart van de stapel en leg hem op het Vuilnisemmerfiche, met de zijde met het groene vinkje naar boven. Dit is hoe de vuilnisemmer er aan het begin uitziet.



SPELVERLOOP

Maaltijden in de variant 'COLLEGA'S' werken op dezelfde manier als in de variant 'KOLONIE', met de volgende uitzonderingen:

B) DOCTOR RAT BEREIDT ZIJN VOEDSELKAARTEN VOOR:

- Met uitzondering van de 5e en de 8e maaltijd trekt de startspeler 3 Voedselkaarten. Leg deze kaarten tussen de 2 Doctors Rat.
- Tijdens de 5e en 8e maaltijd trekt niemand Voedselkaarten: de 2 Doctors Rat zullen moeten kiezen uit de Voedselkaarten die op dat moment in de vuilnisemmer liggen.



'BAH!'-ACTIE

Op dit moment in het spel mag Doctor Rat *Bah!*-fiches inzetten met hun voorzijde naar boven, om de Voedselkaarten te verwijderen en weer aan te vullen.

OPMERKING: in de variant 'COLLEGA'S' mag de dokter zowel de Voedselkaarten vervangen die tussen de 2 Doctors Rat liggen, als de kaarten in de vuilnisemmer.

C) DE RATTENGROEPEN MAKEN HUN KEUZES

- De speler met het Startspelerfiche begint deze fase. Hij of zij legt 1 Voedselkaart naar keuze voor zich neer: ofwel een kaart die tussen de 2 Doctors Rat ligt, of een kaart in de vuilnisemmer.
- ✓ Als een Doctor Rat in de variant 'COLLEGA'S' door één speler wordt gespeeld, raden we ten stelligste aan dat deze speler zijn of haar gedachtegang hardop deelt bij het kiezen van een

Voedselkaart. Dit staat de andere Doctor Rat toe het denkpatroon te beluisteren, ook al mogen de dokters niet op elkaars gedachtegang reageren.

- Daarna doet de andere Doctor Rat hetzelfde.

'BAH!'-ACTIE

Op dit moment in het spel mag een van de Doctors Rat *Bah!*-fiches inzetten met hun achterzijde naar boven, om te verhinderen dat de andere Doctor Rat een bepaalde voedselsoort consumeert: zie **SPECIALE ACTIES**.

D) DOCTOR RAT ANALYSEERT DE KEUZES VAN DE RATTEN

Elke Doctor Rat analyseert de keuzes van de ander.

- De 2 Doctors Rat controleren aan het einde van de maaltijd of er aan een van de voorwaarden van het einde van het spel is voldaan. Als dit niet het geval is, dan geeft de ene Doctor Rat het Startspelerfiche door aan de andere Doctor Rat, die voor de volgende maaltijd de startspeler wordt.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt op dezelfde manier als in de variant 'KOLONIE'.

Nederlandse vertaling: Jo Lefebure voor The Geeky Pen

©2023 Blue Orange Edition. Doctor Rat en Blue Orange zijn handelsmerken van Blue Orange Edition, Frankrijk. Spel gepubliceerd en verdeeld onder licentie van Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, Frankrijk. www.blueorangegames.eu