

RAT ATTACK PARTY

MICHAEL SCHACHT
Stefano Negro

een spel voor 2-4 spelers
vanaf 8 jaar

Spelers proberen voedsel te verzamelen om zoveel mogelijk punten te verdienen. Maar pas op voor de katten. Zij kunnen veel waardevol voedsel pakken maar als je ze niet op tijd kwijt raakt, blijf je met de katten zitten en verlies je juist punten.

SPELMATERIAAL

60 kaarten in 6 kleuren:

- ♦ 42 voedselkaarten
- ♦ 18 katkaarten



VOORBEREIDING

Geef elke speler willekeurig 1 kat in een andere kleur. Leg de kaart voor je neer op tafel: dit is je persoonlijk speelgebied. De kat is de basis van je speelgebied aan het begin van het spel.

Belangrijk: In Rat Attack Party hebben de spelers geen kaarten op hand. In plaats daarvan worden alle kaarten in hun persoonlijk speelgebied op tafel gelegd. Alle kaarten worden gesorteerd op kleur.

In een spel met 2 spelers verwijder je willekeurig 2 kaarten uit het spel. In een spel met 3 spelers verwijder je 1 kaart. Leg deze kaart(en) terug in de doos. Schud alle andere kat- en voedselkaarten en leg ze in een gedekte trekstapel in het midden van de tafel.

Trek 10 kaarten van de trekstapel en leg deze open in twee rijen van 5 kaarten naast de trekstapel. Deze twee rijen vormen de werkbanken in de keuken. De chef beschermt zijn voedsel op één van de werkbanken. Leg één kaart gesloten naast één van de werkbanken. Deze werkbank wordt bewaakt en wordt de **beschermd werkbank** genoemd. De niet-beschermd werkbank wordt de **actieve werkbank** genoemd. De speler die voor het laatst in een professionele keuken is geweest, is de startspeler.

Belangrijk: Je kunt geen actie uitvoeren op de **beschermd werkbank**.

SPELVERLOOP

Het spel wordt met de wijzers van de klok mee gespeeld. In een beurt moet je één van de volgende twee acties uitvoeren:

1. Pak een kaart
2. Ruil een kaart

1. Pak een kaart

Pak een kaart met de laagste waarde van de **actieve werkbank** en voeg deze toe aan je speelgebied. Je mag kiezen welke kaart je pakt als er meerdere kaarten met dezelfde laagste waarde liggen.

Voorbeeld: De actieve werkbank heeft de volgende vijf kaarten: rode kat, groene kat, broccoli 4, pompoen 5 en peper 8. Sarah wil graag een kaart pakken, maar mag enkel de kaart met de laagste waarde pakken. Ze kan kiezen uit de rode of groene kat: Sarah pakt de groene kat.



2. Ruil een kaart

Ruil een kaart uit je speelgebied met een kaart van de **actieve werkbank**. Je kunt een kaart ruilen op de volgende twee manieren:

2A Ruil een voedselkaart uit je speelgebied met een voedselkaart van de **actieve werkbank**. De voedselkaart die je van de **actieve werkbank** pakt, moet een lagere waarde hebben dan de voedselkaart die je inlevert.

Opmerking: Deze actie kun je niet uitvoeren met een voedselkaart met waarde 3. Er zijn geen voedselkaarten met een lagere waarde waarvoor kaarten kunnen worden omgeruild.

Voorbeeld: De actieve werkbank heeft de volgende vijf kaarten: rode kat, broccoli 4, zwarte bonen 7, pompoen 8 en peper 3. Dirk wil een kaart ruilen; hij voegt druif 6 toe aan de actieve werkbank en neemt in ruil daarvoor broccoli 4. Hij kan de katkaart (rode kat) of de voedselkaarten met een hogere waarde dan zijn ingeleverde kaart niet pakken (bonen 7, pompoen 8).



2B Ruil een kat uit je speelgebied met een voedselkaart naar keuze van de actieve werkbank.

Belangrijk: Zodra je actie **2B** (ruil een kat met een voedselkaart naar keuze) uitvoert, wordt de chef van de beschermde werkbank naar de actieve werkbank verplaatst. De actieve werkbank wordt nu de beschermde werkbank.

Voorbeeld: De actieve werkbank heeft de volgende vijf kaarten: paarse kat, druif 8, pompoen 3, druif 6 en banaan 5. Sarah wil graag een kaart ruilen; ze voegt een groene kat toe aan de werkbank en neemt er een druif 8 voor terug. Ze voegt druif 8 toe aan haar speelgebied. Nu wordt de chef naar de andere werkbank verplaatst die nu de beschermde werkbank wordt.



Opmerking: Je mag geen kat (-2) voor een kat ruilen. Katten kunnen enkel in actie **1** (pak een kaart) gepakt worden.

MAAK EEN SET

Drie kaarten (voedsel en/of katten) in dezelfde kleur vormen een set. Als een speler na het uitvoeren van een actie een set heeft, dan is dit direct een score. Als bonus mag je eerst een kaart uit het speelgebied van een tegenstander pakken.

Belangrijk: Je mag geen kaart in een kleur pakken die al in je speelgebied aanwezig is (inclusief de kleur van de set die je zojuist hebt gescoord).

Vervolgens legt de speler de set van 3 kaarten gedekt op zijn persoonlijke scorestapel. Kaarten in de scorestapel van een speler zijn veilig en kunnen niet door andere spelers worden gepakt. Zodra kaarten in een scorestapel liggen, mag niemand de kaarten meer bekijken.

Voorbeeld: Dirk heeft na zijn actie een set van drie kaarten. Hij heeft drie rode kaarten, één paarse kaart en één groene kaart in zijn speelgebied. Hij mag nu een kaart van een tegenstander pakken. Deze kaart mag niet rood, paars of groen zijn. Hij neemt een gele 6 van Sarah. Ten slotte voegt hij zijn set rode kaarten toe aan zijn scorestapel.



WERKBANK VULLEN

Wanneer een speler de laatste kaart van een werkbank pakt, wordt de beurt van de speler zoals gebruikelijk gespeeld. Na deze beurt worden er vijf nieuwe kaarten van de trekstapel op de werkbank neergelegd. De vijf kaarten vormen een nieuwe werkbank. De volgende speler is aan de beurt.

SLUITINGSTIJD

Wanneer de laatste kaarten van de trekstapel op een werkbank zijn neergelegd, is het bijna sluitingstijd. Het spel gaat door totdat de laatste kaart van één van de werkbanken is gepakt. Zodra de laatste kaart is gepakt, worden de kleuren geteld. Alle overgebleven kaarten in het persoonlijke speelgebied worden uit het spel verwijderd. Voor elke kleur tellen spelers de waardes van hun kaarten bij elkaar op. De speler met de hoogste totale waarde in een kleur, voegt één kaart met de hoogste waarde van die kleur toe aan de eindscorestapel. Alle andere kaarten van die kleur worden uit het spel verwijderd.

In geval van een gelijkspel, voegen alle gelijkspelende spelers hun kaart met de hoogste waarde toe aan de eindscorestapel. Als geen van de spelers een kaart in de kleur heeft, wordt die kleur niet geteld en worden alle kaarten van die kleur verwijderd. De eindtelling vindt plaats na de sluitingstijd.

EINDTELLING

Elke speler telt zijn overwinningpunten door de waardes van alle kaarten van de eindscorestapel op te tellen. De speler met de meeste punten wint het spel. In geval van een gelijkspel wint de speler met de meeste kaarten in zijn eindscorestapel. Als er nog steeds een gelijkspel is, delen de spelers de overwinning.

VARIANT VOOR BEGINNERS

In deze variant speel je met één actieve werkbank waarop alle acties uitgevoerd kunnen worden. Er is geen beschermde werkbank die wordt beschermd door de chef. Verwijder voor een spel met 2 spelers willekeurig 3 kaarten van de trekstapel en leg de kaarten terug in de doos. Bij 3 spelers verwijder je 2 kaarten en bij een spel met 4 spelers verwijder je 1 kaart.

© 2020 White Goblin Games

Spelontwerp: Michael Schacht en Stefano Negro
Illustraties: Denis Martynets
Grafisch ontwerp: Marco Terpstra
Eindredactie: Elise Gielen
Projectmanager: Jonny de Vries

