

ANHANG: DIE GEGENSTÄNDE

DER VERKAUFSSTAND DES HAMSTERS

Wenn Hamster von etwas Ahnung haben, dann ist es das Sammeln und Transportieren von Dingen. Und so kam ein Hamster auf die Idee, aus diesem Wissen Kapital zu schlagen. Er konstruierte pfiffige Rucksäcke, mit denen die Ratten mehr Kram zu ihrer Rakete schleppen können.

Der Hamster verkauft dir Rucksäcke. Ab deinem nächsten Zug gilt:

Sammelst du Ressourcen von Feldern der angezeigten Farbe ein, erhältst du insgesamt 1 bzw. 2 Ressourcen mehr. (Ein Rucksack erhöht somit die Gesamtmenge einer Ressource um 1 bzw. 2, nicht die Menge pro Feld.)

Hinweis: Du darfst jeden Rucksack höchstens einmal besitzen.



Sammelst du Baumaterialien von orangefeldern ein, erhältst du insgesamt 1 Baumaterial mehr. Du darfst wählen, welches zusätzliche Baumaterial du erhältst. Es muss jedoch eines sein, das du ohnehin erhältst.



Sammelst du Baumaterialien von grünen Feldern ein, erhältst du insgesamt 1 Baumaterial mehr. Du darfst wählen, welches zusätzliche Baumaterial du erhältst. Es muss jedoch eines sein, das du ohnehin erhältst.



Sammelst du Käse ein, erhältst du insgesamt 2 Käse mehr.



Sammelst du Glühbirnen ein, erhältst du insgesamt 2 Glühbirnen mehr.



Sammelst du Apfelreste ein, erhältst du insgesamt 2 Apfelreste mehr.

DER VERKAUFSSTAND DES FROSCHES

Der Frosch ist superstark, seit er als Kaulquappe in eine alte Dose RED RAT gefallen ist. Seitdem sammelt und verkauft er diesen Zaubertrank, damit die Ratten mehr Energie haben. Leider hält die Wirkung nur kurz an.

Der Frosch verkauft dir Energydrinks. Sie verdoppeln einmalig alle Ressourcen, die du in einem deiner Züge erhältst.



In Schritt 2: **RESSOURCEN EINSAMMELN** deines Zuges darfst du genau 1 Energydrink einsetzen. Tust du dies, bestimme zunächst wie üblich, wie viele Ressourcen du erhältst, inklusive etwaiger Bonusse durch Rucksäcke und die Lichterkette. Verdopple dann diese Menge.

Drehe den Energydrink anschließend auf die Rückseite, um anzuzeigen, dass du ihn eingesetzt hast. (Es gibt einen Kronkorken, für den du am Spielende für jeden deiner Energydrinks – auch bereits eingesetzte – je 2 Punkte erhältst.) Du darfst pro Zug höchstens 1 Energydrink einsetzen.

Hinweis: Du darfst durch den Einsatz eines Energydrinks nicht die Belohnung der Startrampe (dem letzten Feld des Weges) verdoppeln. Niemals erhältst du auf diesem Feld mehr als 1 Auszeichnung oder 1 neue Ratte.

DER VERKAUFSSTAND DER KRÄHE

Manche sagen hinter vorgehaltener Pfote, dass sich die alte Krähe etwas zu oft ein Schlückchen genehmigt, denn sie erzählt die unglaublichsten Dinge. Sogar bis zum Mond will sie schon geflogen sein.

Seit dem Start des Raketenprojekts ist ihr Fachwissen aber sehr gefragt und die Ratten bedrängen sie mit Fragen, wie sie ihre Rakete am besten in die Luft bekommen. Natürlich ist die Krähe gerne bereit, sich alle Pläne und Ideen anzuhören und die besten auszuzeichnen.

Die Krähe verkauft dir Kronkorken. Diese geben dir zusätzliche Punkte in der Schlusswertung.



Du erhältst am Spielende 12 Punkte. Für jeden deiner Wertungssteine auf der Antriebs-, Frachtraum- und Cockpitsteile verlierst du 2 Punkte. Du kannst durch diesen Kronkorken in Summe niemals Punkte verlieren.



Du erhältst am Spielende 2 Punkte für jeden Rucksack, Energydrink (egal ob eingesetzt oder nicht), Comic und für jeden Kronkorken (inklusive diesem).



Du erhältst am Spielende 4 Punkte für jeden deiner Wertungssteine auf der Vorratsleiste.



Du erhältst am Spielende 5 Punkte für jeden deiner Wertungssteine auf der Käseleiste.



Du erhältst am Spielende 4 Punkte für jeden deiner Wertungssteine auf der Lichtleiste.



Du erhältst am Spielende 5 Punkte für jeden deiner Wertungssteine auf der Frachtraumleiste.



Du erhältst am Spielende 4 Punkte für jeden deiner Wertungssteine auf der Cockpitleiste.



Du erhältst am Spielende 5 Punkte für jeden deiner Wertungssteine auf der Antriebsleiste.



Du erhältst am Spielende 6 Punkte für jeden deiner Wertungssteine auf der Raketenleiste.



Du erhältst am Spielende 4 Punkte für jeden deiner Rattonauten.

ANHANG: DIE COMICS

Lesen macht schlau und Ratten sind äußerst wissbegierige Tiere. Leider können sie menschliche Sprache nicht verstehen. Aber mit Bildern kommen sie gut zurecht. Daher sammeln sie begeistert Comic-Seiten und lassen sich davon inspirieren.

Die Comics kannst du im Rattenbau erhalten. Sie geben dir einzigartige Vorteile, die du ab deinem nächsten Zug nutzen darfst.

SUPERRATTEN

Von Zeit zu Zeit hinterlassen Comics auf einige Ratten einen derartigen Eindruck, dass sie Einzigartiges vollbringen. Sie werden zu Superratten:

Neil Ratstrong ist sich ganz sicher, er wird den ersten Bissen vom Käsemond nehmen.

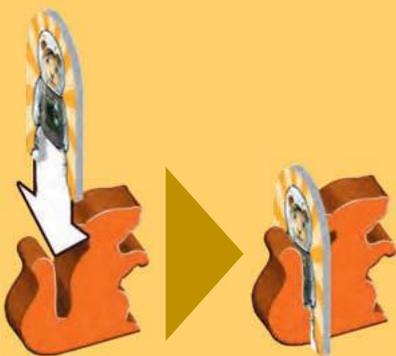
Lola Rat hat es immer eilig.
Renn, Lola, renn!

Für Arnold Rattenegger ist der Mond nur ein kleiner Schritt auf dem Weg zu Mr. Rattoversum!

Ratwoman klaut alles, was nicht niel- und nagelfest ist und blickt, äh, geht dabei niemals zurück!

Nimmst du einen dieser 4 Comics, dann nimm zusätzlich das zugehörige Superratten-Plättchen. Stecke das Plättchen auf eine deiner Ratten, die sich nicht im Rattenbau oder in der Rakete befindet. Diese Ratte erhält zusätzliche Fähigkeiten.

So wird aus einer gewöhnlichen Ratte eine Superratte:



Du darfst die beiden gelben Abkürzungen kostenlos nutzen. Du musst keinen Gegenstand abgeben.



Du darfst die beiden roten Abkürzungen kostenlos nutzen. Du musst keinen Gegenstand abgeben.



Beenden deine Ratten ihre Bewegung auf Feldern, auf denen sich Ratten anderer Personen befinden, musst du diesen Personen keinen Käse bezahlen.



Bewegst du 2–4 deiner Ratten, darfst du sie um jeweils 1 bis 4 Felder bewegen. Bewegst du nur 1 Ratte, darfst du sie weiterhin um maximal 5 Felder bewegen.



Du bist farbenblind und kannst orange und grüne Felder nicht unterscheiden. Aber das ist ein echter Vorteil: Bewegst du 2–4 deiner Ratten, darfst du deren Bewegung sowohl auf grünen als auch auf orangen Feldern gleichzeitig beenden. **Wichtig:** Besitzt du sowohl einen orangen als auch einen grünen Rucksack, darfst du pro Zug nur einen von beiden nutzen!



Du darfst für jeden Teil der Rakete 1 der angegebenen Baumaterialien weniger bezahlen.

Beispiel:

Baust du ein Teil des Frachtraums, musst du entweder 2 Backpulver und 2 Blechdosen oder 3 Backpulver und 1 Blechdose bezahlen.



Neil Ratstrong

Bewegst du nur Neil Ratstrong, darfst du ihn beliebig weit bewegen, sogar direkt auf die Startrampe.

Du darfst mit Neil Ratstrong keine Gegenstände von Hamster, Frosch oder Krähe stehlen.



Ist Neil Ratstrong bei Spielende in der Rakete, erhältst du für ihn die doppelte Punktzahl.



Lola Rat

Du darfst Lola Rat um 2 zusätzliche Felder bewegen.

Bewegst du also nur Lola Rat, darfst du sie um 1 bis 7 Felder bewegen. Bewegst du sie gemeinsam mit anderen Ratten, darfst du Lola um 1 bis 5 Felder und alle anderen Ratten um 1 bis 3 Felder bewegen.



Hinweis: Wenn du mehrere Ratten bewegst und du zusätzlich den rechts abgebildeten Comic besitzt, darfst du Lola Rat sogar um 1 bis 6 Felder und alle anderen Ratten um 1 bis 4 Felder bewegen.



Arnold Rattenegger

Immer wenn du Arnold Rattenegger bewegt hast, erhältst du beim Ressourcen Einsammeln für ihn 1 Ressource mehr. Bewegst du Arnold nicht, erhältst du für ihn natürlich auch keine Ressourcen.



Hinweis: Dies geschieht, bevor du ggf. durch den Einsatz eines Energydrinks die Menge der Ressourcen verdoppelst.

Hinweis: Betrittst du mit Arnold Rattenegger die Startrampe, erhältst du dennoch nur 1 Auszeichnung oder eine 1 Ratte.



Ratwoman

Kaufst du mit Ratwoman bei Hamster, Frosch oder Krähe einen Gegenstand, musst du keinen Käse bezahlen.

Ratwoman darf jedoch niemals einen Gegenstand stehlen und zurück zum Startfeld gehen.

