

Rattus osztálykártyák

Alapjáték, Varázsfurulyás kiegészítő és Rattus Africanus kiegészítő

Nemesség

- **Király:** Köre folyamán egy kockáját felteheti a kastélyba. A kastélyba menekített kockát olyan tartományról kell levenni, amely nem tartalmaz patkánylapkát. A kastélyba menekített kockák a játék végéig biztonságban vannak, a játék végi pontozásba beleszámítanak.
- **Császár:** Lehelyezheti (vagy mozgathatja) mind a 3 falat. Egy fal 2 játékban lévő terület határára (beleértve a nyilakat is) építhető. Patkányok, kockák és a pestis nem közlekedhet a falon keresztül (az apáca és a püspök jelölői igen, mivel azokat szabadon lehet lehelyezni). A pestist falakkal bezárni egy területre nem szabad.
- **Királynő:** Ha a karakter birtoklójának több egymással összefüggő területen van népessége, mint bármelyik másik játékosnak, a szokásosnál kettővel több kockát helyezhet fel egy régióba a B fázisban (új kockák elhelyezése).

Katonaság

- **Lovag:** A pestist akár két lépéssel is mozgathatja a C fázisban, a járvány kiértékelés előtt. Emellett, a patkánylapkák felcsapása előtt, a játékos eldöntheti, hogy a járványfigura két, semleges kockának számítsa a küszöbszám vizsgálatakor.
- **Keresztes lovag:** A pestist akár két lépéssel is mozgathatja a C fázisban, a járvány kiértékelés előtt. Emellett, egyszerre felcsaphatja a pestis régiójában az összes patkánylapkát, és meghatározhatja a kiértékelésük sorrendjét.
- **Katona:** A pestist akár két lépéssel is mozgathatja a C fázisban, a járvány kiértékelés előtt. Emellett, a C fázisban, a pestis terjedésekor, plusz 1 patkánylapkát feltehet a térképre.
- **Szaladin:** A pestist akár két (5-6 fős játékban: három) lépéssel is mozgathatja a C fázisban, a járvány kiértékelés előtt. Emellett, amint 3, másokhoz tartozó kockát megöl a pestis a körében, átadhatja a Szaladin kártyát olyanak, aki kockát veszített. Az átadás azonnal az adott patkánylapka kiértékelése után történik, tehát befolyásolja a következő kiértékelést, ha van még patkánylapka. Utána a kártya az új tulajdonosánál marad.

Kártyakombinációk: Ha a játékosnak 2 vagy több Katonaság osztálykártyája van, továbbra is csak maximum 2 lépéssel mozgathatja.

Polgárság

- **Kereskedő:** A körében maximum 3 saját kockáját mozgathatja, egy tartományról egy szomszédos tartományra.
- **Hírnök:** Bármelyik 2 kockát (akár sajátja, akár nem) kicserélheti a térképen (a várban lévőket nem). Ezt nem akadályozzák meg a falak.
- **Polgármester:** Ahelyett, hogy a szokásos szabálynak megfelelően helyezne le új kockákat a B fázisban, mindegyik régióba leteheti egy kockáját, ahol több népessége van, mint bármelyik másik játékosnak.

Kártyakombinációk: Ha a játékos a Paraszttal is rendelkezik, a plusz 1 kockát ilyen régióba teheti le. Ha a játékos a Királynővel is rendelkezik, és használhatja is, a plusz 2 kockát 1 vagy 2 ilyen régióba teheti le.

Egyház

- **Szerzetes:** Köre folyamán egy patkánylapkát áthelyezhet egy szomszédos területre. Ez a mozgatus lehet a B fázis (új kockák hozzáadása) előtt vagy után is. 3 patkánylapkánál több semmilyen körülmények között nem lehet egy területen.
- **Apáca:** Lehelyezheti (vagy mozgathatja) mind a 3 apáca-jelölőt. Bárhova lehelyezhetők, akár több is ugyanabba a régióba. Mindegyik apáca-jelölő eggyel csökkenti a régió népességét a patkánylapkák határértékének kiértékelésekor a C fázisban (az apáca-jelölők a patkánylapkák kiértékelésekor lépnek érvénybe, tehát amíg van patkánylapka és kocka is az adott régióban, a kiértékelés folytatódik).
- **Püspök:** Lehelyezheti (vagy mozgathatja, ha már mindkettő játékban van) az egyik püspök-jelölőt. A püspök-jelölő bárhova helyezhető, és mindkettő lehet ugyanabban a régióban. A püspök megvédi a régiót a patkányoktól: sehogyan sem lehet patkányokat oda mozgatni vagy oda lehelyezni, ahol van legalább egy püspök-jelölő.

Parasztaság

- **Paraszt:** Eggyel több kockát tehet fel a térképre a B fázisban (új kockák elhelyezése a táblán). Például 4 kockát feltehet egy olyan területre, ahol 3 patkánylapka van, vagy feltehet egy kockát egy olyan területre, ahol nincs patkány.
- **Jobbágy:** Saját körében a C fázisban egy saját kockát lehelyezhet a pestis régiójába minden patkánylapka után, ami legalább egy másik játékoshoz tartozó kockát megöl. A kockát azonnal le kell helyezni, tehát befolyásolhatják egymást a további patkánylapkával.
- **Pék:** Minden körben felhelyezheti egy kockáját a Pék osztálykártyára. Bármikor, amikor a Péket elveszi egy másik játékos, az a játékos (aki elvette a kártyát) azonnal lehelyezi a kártyán lévő kockákat egy általa választott régióba.
Ha a játékosnak nincs már több kockája, amit felhelyezhetne a táblára, az kiváltja a játékvégi utolsó kört.
- **Beduin:** Minden körében elvehet egy "Léptesd hármat"-zsetont. A C fázisban egy ilyen zseton beadásával (a készletbe) maximum 3 lépéssel arrébb léptetheti a járványfigurát. Akkor is használhatja a zsetonokat, ha már nincs nála a Beduin kártya. Fordulónként csak 1 ilyen zseton használható.
Nem lehet Katonaság kártyával kobinálva sem több, mint 3 lépésnyire mozgatni a járványfigurát.
A játék végén a legtöbb "Léptesd hármat"-zsetonnal rendelkező játékos egy plusz pontot kap. Döntetlen esetén mindegyik játékos megkapja a pontot.

Varázslók

- **Boszorka:** A körében megnézhet két patkánylapkát (azonos vagy különböző területen, tetszőlegesen). Ezt a két lapkát felcserélheti, ha akarja.
- **Varázsfurulyás:** Egy saját kockáját egy szomszédos területre mozgathatja. Ha ezt teszi, annyi patkánylapkát is magával kell vinnie, amennyit lehet. (A fal és a püspök felülírja ezt.) Ha nem tud patkányokat magával csalogatni, a kocka attól még mozgatható.
- **Varázsló:** Egy főzet-zsetont egy kockája alá helyezhet. Egy kocka több főzettel is rendelkezhet. A főzet megvédi a kockáját: bármikor, amikor a kockát le kellene venni a pestis kitörése miatt, a tulajdonosa dönthet úgy, hogy helyette egy alatta lévő főzet-zsetont vesz le.
Ha a hírnök főzettel rendelkező kockát cserél, a főzet-zsetonok az eredeti tulajdonosuknál maradnak.

Iszlám

- **Csillagász:** 3 területkártyát húzhat a pakliból, amikből 1-et megtarthat, a másik 2-t eldobja.
- **Felfedező:** Felhúzhat (nyilvánosan) 3 területkártyát a pakliból, amikből egyet választ, ahova helyezi 1 kockáját. Utána a 3 területkártyát eldobja.
- **Szultán:** Egy diplomata-jelölőt egy tartományban lévő kockája alá tehet. A játék végén a legtöbb diplomata-jelölővel rendelkező játékos extra pontokat kap. A diplomata-jelölővel rendelkező kockákat normálisan kezeljük (megöli őket a pestis, mozoghatnak, stb.). Azonban egy játékosnak soha nem lehet egy diplomata-jelölőnél több egy régióban (különböző játékosoknak lehet). A jelölő a kockánál marad a játék végéig (vagy amíg el nem pusztul). Ha egy játékos kockákat veszít, először a diplomata-jelölővel nem rendelkező kockáit veszíti el. Az elveszített jelölő visszakerül a készletbe.
Pontozás, miután a pestis lesújtott mindegyik régióra: legtöbb diplomata-jelölő: 4 pont, 2. legtöbb: 2 pont. Holtverseny esetén: első: 6 pont megosztva (lefelé kerekítve), második: nincs pont. Holtverseny csak a 2. Helyen: 2 pont megosztva (lefelé kerekítve). Kétfős játékban 4 pont a legtöbbnek, a másodiknak nem jár.
- **Karavános:** Mozgathatja a tevét 2 lépéssel. A karaván (teve) kiindulómezőjén és ahol áthalad, a legtöbb kockával rendelkező játékos helyezhet 1-1 kockát. Döntetlen esetén mindegyik játékos rakhat kockát. Ahol a teve befejezi a mozgását, oda nem rakhatnak kockát. Visszatérni a kiindulómezőre nem lehet, ahonnan abban a körben megkezdte a karaván az útját. 1-et nem lehet lépni a karavánnal. A fal akadályozza a mozgását.
- **Aladdin:** Kicserélheti bármennyi területkártyáját a pakliból húzottakra. Ha nincs 4 területkártyája, annyit húzhat, hogy legyen 4.
- **Szindbád:** Körében kétszer 1-1 kockáját egy régióról egy mellette lévő (játékban lévő) nyílra helyezheti. A kocka addig a nyílon marad, amíg nem kényszerül a nyíl által összekötött területek egyikére lépni. Addig nem számít egyik régióba sem tartozónak. Egy nyílon bármennyi kocka lehet. Amikor a járványfigura a nyíl által összekötött területek egyikére érkezik, a nyílon lévő kockák tulajdonosainak azonnal mozgatniuk kell a kockáikat az egyik (vagy mindkét) régióba, döntésük szerint, azelőtt, hogy a pestis terjedne és kiértékelésre kerülne.
Hasonlóképpen, a játék végén minden kockát valamelyik (vagy mindkét) régióba kell mozgatni, mielőtt a pestis lesújtana mindegyik régióra.
A Hírnök nem cserélhet ki nyílon lévő kockákat.

A játékvégi utolsó körben, a normáltól eltérően használatos osztálykártyák:

Királynő: Ha teljesül a feltétele, 2 kockát helyezhet le bármelyik területre.

Lovag: Mozgathatja a járványfigurát maximum 2 lépéssel. A játék végén a járványfigura 2 semleges kockának számít.

Keresztes lovag: Mozgathatja a járványfigurát maximum 2 lépéssel, és azonnal kiértékelheti ezt a régiót az általa választott sorrendben.

Katona: A járványfigurával szomszédos mezőre helyezhet egy patkányt. Ha nincs már, a használtakból húzz egyet véletlenszerűen.

Polgármester: Egy kockát felhelyezhet egy olyan tartományra, ahol több kockája van, mint bármelyik másik játékosnak.

Paraszt: Egy kockát felhelyezhet bármelyik tartományra.

Jobbágyp: Mozgathatja egy lépéssel a járványfigurát, és kiértékelheti azt a tartományt.

Kártyakombináció: Ha valaki több olyan kártyát birtokol, amik függnek a járványfigurától (Lovag, Keresztes lovag, Jobbágyp), a kártyák hatását ugyanazon régióban kell kihasználnia.

