



**Julien Griffon**



**Olivier Derouetteau**



V1



# RATAPOLIS

**3 - 5 joueurs**

– à lire en premier –



Voilà plusieurs semaines que vous vivez heureux dans Ratapolis... Depuis que vous êtes né en fait. Pour les rats, la vie auprès des humains est douce : on se cache en journée, on furète la nuit et c'est la sécurité pratiquement assurée. D'autres familles aussi vivent ici et la cohabitation n'est pas toujours facile. Qui n'a jamais perdu un morceau d'oreille ou de queue dans une lutte territoriale ?

Malheureusement, les choses sont sur le point de changer. Vous le ressentez. Ceux de votre espèce sont trop nombreux et vous êtes tous menacés par la présence d'un humain prénommé Balthus et ses terribles chats.

Prenez connaissance des indices laissés par les chats de Balthus quant aux bâtiments où ces redoutables compagnons frapperont. Planifiez vos déplacements et attaques, puis résolvez-les en même temps que vos adversaires.

Le contrôle de certains lieux peut vous apporter des avantages tactiques. Faites les bons choix ! Ne pensez pas qu'au gryère !

## Matériel



24 tuiles : 20 Bâtiments et 4 Extérieurs



Le plateau de Balthus



10 mini-tuiles Avantage du Bâtiment



8 jetons Gruyère



3 cartes (recto : Manche fermée/ verso : Pas d'attaque cette manche) pour les Situations



20 cartes Indice



5 pions Chat



3 cartes (recto : Manche fermée/ verso : 1 seule attaque possible à cette manche) pour les Situations



5 séries de 20 pions Rat (1 couleur / joueur)



5 paravents (1 / joueur)



1 bloc Planification

## Tuiles

Lettre permettant d'identifier la tuile

Capacité : Nombre maximum de Rats pouvant être présents sur la tuile (nombre de joueurs multiplié par la taille de la tuile)



Gruyère récolté (dépendant du nombre de pions Rat présents en fin de partie)

Avantage apporté au joueur ayant le plus de Rats sur la tuile lors de la phase 5 de chaque manche. Toutes les tuiles ne procurent pas un Avantage sur une de leurs faces.

## Mini-tuiles Avantage d'un Bâtiment

Lorsqu'une tuile Bâtiment est sur sa face avec sa Lettre d'identification marquée en **orange**, elle apporte un Avantage au joueur ayant la majorité de Rats sur cette tuile lors de la phase 5 de chaque manche. Ce joueur récupère alors la mini-tuile Avantage du Bâtiment correspondante.

Lettre permettant d'identifier à quelle tuile Bâtiment la mini-tuile correspond

Avantage procuré par le Bâtiment

Capacité du Bâtiment



## Cartes Indice

Ces cartes indiquent où les Chats pourraient frapper, c'est-à-dire quelle tuile Bâtiment sera retirée du jeu à la fin de la manche.



## Groupe de Rats

On appelle « groupe » un ensemble d'un ou plusieurs pions Rat de couleur identique présents sur une même tuile Bâtiment.



## Ville

On appelle « ville » l'agencement des tuiles en accord avec une Situation (voir l'autre livret).

## But du jeu

Récoutez un maximum de gruyères : le joueur en ayant totalisé le plus en fin de partie est déclaré vainqueur. Pour cela, les joueurs doivent planifier leurs actions pour avoir un maximum de Rats sur les tuiles Bâtiment encore en jeu en fin de partie.

## Mise en place

1. Chaque joueur choisit une couleur et récupère les pions Rat ainsi que le paravent correspondants, puis prend 1 feuille du bloc Planification et 1 crayon (non fourni). Chacun entoure le rat de sa couleur sur sa feuille.
2. Choisissez une situation (voir l'autre livret) ou créez librement votre ville de sorte qu'elle soit rectangulaire. **Pour votre première partie**, nous vous recommandons la Situation « A ».
3. Réunissez les mini-tuiles Avantage associées aux Bâtiments de la ville. Mélangez-les, puis piochez-en autant que de joueurs plus 1, à moins que la situation choisie n'indique autre chose. Les tuiles Bâtiment associées à ces Avantages seront mises en place lettre **orange** visible. Les autres le seront face lettre jaune visible.
4. Placez le plateau de Balthus à côté de la ville.
5. Mélangez, face cachée, les cartes Indice associées aux tuiles de la ville. Placez-les sur l'espace du plateau de Balthus prévu à cet effet, dans le coin supérieur gauche.
6. Placez, sur chaque tuile Bâtiment dont la lettre est **orange**, la mini-tuile Avantage correspondante.
7. Placez sur chaque tuile Bâtiment de la ville 1 pion Rat de chaque joueur, à moins que la situation choisie n'indique autre chose.



Exemple de mise en place à 3 joueurs.

## Déroulement de la partie

Une partie se déroule en un maximum de 8 manches. Chacune d'entre elles est divisée en 5 phases :

1. **Distribution des cartes Indice**
2. **Planification des actions**
3. **Résolution des actions**
4. **Attaque des Chats**
5. **Attribution des Avantages**

# 1. Distribution des cartes Indice

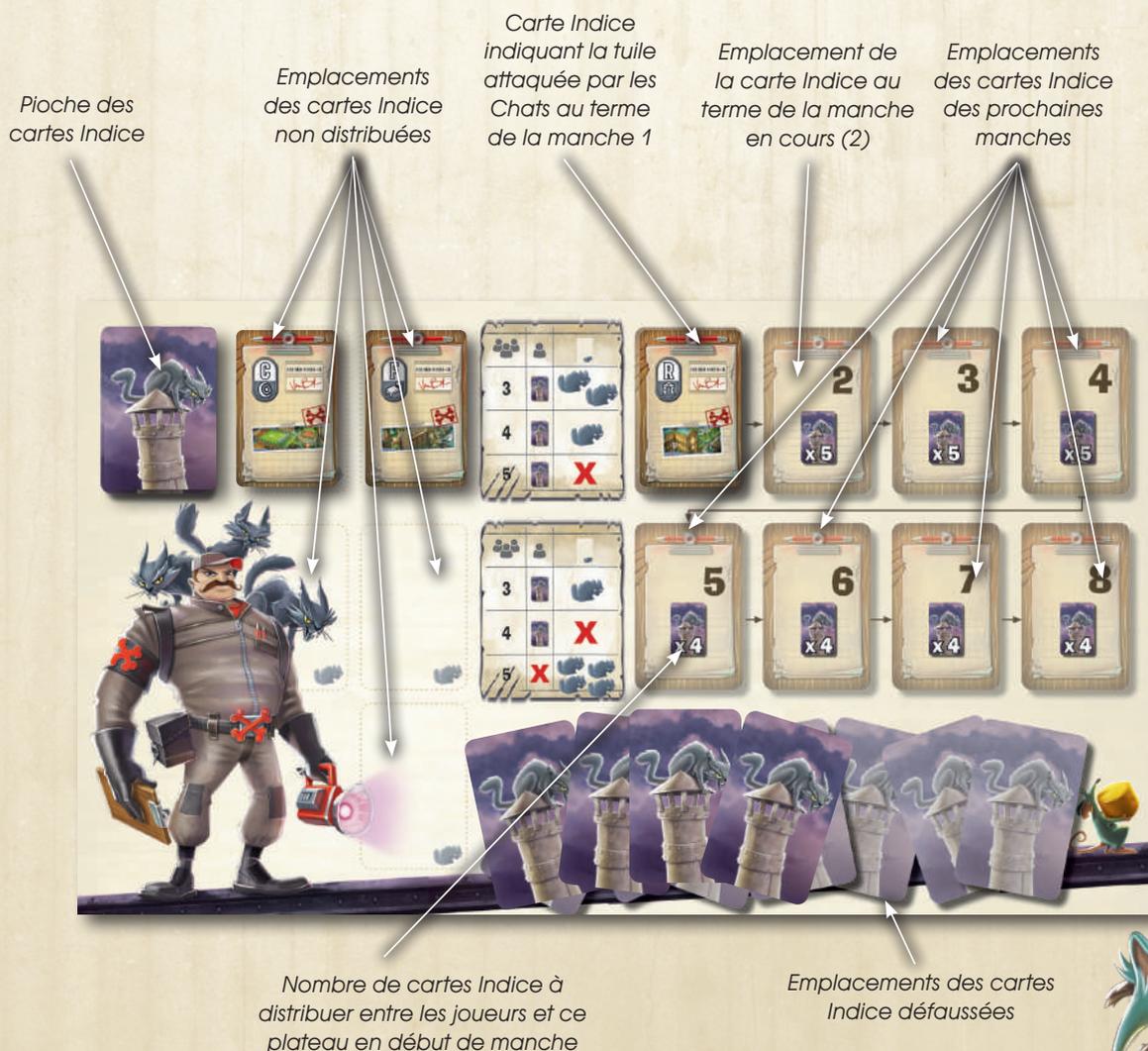
Balthus... Par ici ! Et ses chats... Là !

Chaque joueur reçoit des cartes Indice (selon la manche en cours et le nombre de joueurs), puis des cartes Indice supplémentaires sont éventuellement placées face visible sur le plateau de Balthus.

La pioche contient initialement 20 cartes Indice. Lors de cette phase, un joueur pioche des cartes Indice (5 lors des 4 premières manches, 4 lors des 4 suivantes) et les distribue, équitablement et sans les regarder, entre les joueurs. Puis il place les cartes Indice restantes sur le plateau de Balthus, face visible, à disposition de tous les joueurs. Les tuiles Bâtiment désignées par ces cartes Indice à la vue de tous reçoivent alors 1 pion Chat .

**Au début de la 5<sup>e</sup> manche**, la pioche étant vide, toutes les cartes défaussées sont mélangées pour former une nouvelle pioche (de 16 cartes Indice), afin de pouvoir continuer la distribution des cartes.

## Exemple du plateau de Balthus lors d'une deuxième manche



Les joueurs peuvent regarder à tout moment la ou les cartes qu'ils ont reçues, mais ils ne doivent pas les révéler à leurs rivaux.

## 2. Planification des actions

À ben chat, ben rat !

Tous les joueurs planifient leurs 2 actions de la manche **en même temps**. Pour ce faire, derrière leur paravent, ils notent sur leur feuille quelle action ils entreprendront en premier (case de gauche) puis en second (case de droite).

En dehors des Avantages apportés par d'éventuels Bâtiments (voir page 10), chaque joueur doit choisir pour chaque case de la ligne de la manche 1 action parmi les 3 suivantes :

- **Attaquer 1 pion Rat adverse** : pour attaquer 1 pion Rat adverse, un joueur doit avoir au moins 1 pion Rat de sa couleur sur la tuile Bâtiment où se trouve le pion Rat visé. Il écrit alors dans sa case la Lettre du Bâtiment ainsi que la couleur du Groupe de Rats visé, en l'encerclant et le barrant.
- **Déplacer 1 de ses Groupes** : pour déplacer 1 de ses Groupes de Rats sur 1 tuile Bâtiment adjacente, le joueur note dans sa case la Lettre de la tuile Bâtiment de départ et celle de la tuile d'arrivée, séparées par 1 flèche indiquant la direction du déplacement. Une tuile Bâtiment est adjacente à une autre si elles sont en contact par l'un de leurs côtés. On ne peut déplacer 1 Groupe vers un emplacement laissé « vide », c'est-à-dire sans tuile Bâtiment (voir « Attaque des Chats » en page 9).
- **Ne rien faire** : le joueur n'écrit rien dans sa case.

**Exemple** : le joueur Rouge prévoit les actions suivantes.

- À gauche (action 1) : attaquer 1 pion Rat adverse (vert) dans la **Pharmacie** (O).
- À droite (action 2) : déplacer 1 de ses Groupes.



Après avoir attaqué dans la **Pharmacie** (O), le joueur Rouge choisit de déplacer 1 Groupe du **Marché** (A) vers la **Pharmacie** (O).



Action 1



Action 2

La seconde action du joueur Rouge est un déplacement conforme à l'exemple de planification ci-dessus.



Lorsqu'un joueur a fini de noter ses actions, il l'annonce aux autres joueurs, en couchant son paravent sur sa feuille. Tant que tous les autres joueurs n'ont pas fait de même, il peut revenir sur ses décisions.

### 3. Résolution des actions

Mes p'tits rats ! C'est à nous de jouer !

Une fois la phase précédente achevée, les joueurs révèlent leur feuille. Ils résolvent d'abord l'action planifiée dans la case de gauche, puis celle de droite, et dans l'ordre suivant :

- a) Toutes les attaques d'une même case sont résolues simultanément. Une attaque n'est résolue que si l'attaquant a 1 pion Rat sur la tuile désignée.

Pour chaque attaque, retirez 1 pion Rat du Groupe visé et placez-le devant le paravent de son propriétaire. En cas d'attaque simultanée de plusieurs Groupes, chacun perd 1 pion Rat.



**Exemple :** Le pion Vert  attaqué dans l'exemple précédent est retiré de la tuile 0 et mis de côté.

- b) Tous les déplacements d'une même case sont résolus simultanément. Chaque tuile Bâtiment ne peut accueillir qu'un nombre limité de pions Rat. Pour savoir combien de Rats peut contenir un Bâtiment, référez-vous à la Capacité de la tuile.

**Exemples :**



La **Pharmacie (O)** peut accueillir 3 pions Rat lors d'une partie à 3 joueurs, 4 à 4 joueurs et 5 à 5 joueurs.



La **Caserne (I)** peut accueillir 6 pions Rat lors d'une partie à 3 joueurs, 8 à 4 joueurs et 10 à 5 joueurs.



Le **Marché (A)** peut accueillir 9 pions Rat lors d'une partie à 3 joueurs, 12 à 4 joueurs et 15 à 5 joueurs.



Lorsqu'un joueur déplace un de ses Groupes vers une tuile Bâtiment adjacente, il doit déplacer l'intégralité de ses pions Rat. Si le Bâtiment ne peut pas accueillir tous ses pions Rat (limite atteinte), il doit en déplacer un maximum et les pions Rat en surplus ne sont pas déplacés.

Si plusieurs joueurs ont planifié le déplacement d'un de leurs Groupes vers la même tuile Bâtiment et qu'il n'y a pas assez de place sur cette dernière pour tous les accueillir, chacun déplace un nombre égal de pions Rat vers la tuile de destination, en faisant en sorte de ne pas dépasser le nombre limite de pions Rat sur la tuile Bâtiment.

Tout Rat excédentaire reste sur sa tuile Bâtiment de départ. Dans ce cas, il est possible que la destination ne soit pas pleine après un déplacement.

**Exemple :** lors d'une partie à 3 joueurs, les joueurs Jaune 🧑 et Vert 🟢 ont planifié un déplacement vers la **Caserne** (I), mais il n'y a pas assez de place pour y déplacer 4 pions Rat. Ils déplacent donc 1 pion Rat chacun sur la **Caserne** et le joueur Vert en laisse 1 sur la **Pharmacie** (O).



Ensuite, le joueur Vert 🟢 n'a rien planifié et le joueur Jaune 🧑 se déplace du **Marché** (A) vers la **Pharmacie** (O). Tous les pions jaunes 🧑 doivent être déplacés ensemble, car il y a suffisamment d'espace sur la **Pharmacie**.



*Après la résolution des 2 actions*

## 4. Attaque des Chats

Des... des... ch... Des ch... chats !

Une fois les 2 actions de chacun résolues, toutes les cartes Indice distribuées lors de cette manche (celles des joueurs et celles placées face visible sur le plateau de Balthus) sont réunies **face cachée**. L'une de ces cartes Indice est ensuite tirée au hasard pour l'Attaque des Chats.

Retirez du jeu la tuile Bâtiment désignée, ainsi que tous les pions Rat qui s'y trouvent. L'espace libéré, appelé zone vide, est désormais inaccessible et infranchissable (à l'exception de l'Avantage apporté par le Métro (H)). Désormais, ce bâtiment est infesté de chats redoutables.



L'éventuelle mini-tuile associée à ce Bâtiment est retirée du jeu.

La carte Indice en question est posée sur l'emplacement correspondant à la manche en cours sur le plateau de Balthus. Elle ne retournera pas dans la pioche au début de la 5<sup>e</sup> manche et ne sera donc plus jamais tirée au cours de la partie.

Les autres cartes Indice sont placées, face cachée, sur la zone de défausse du plateau de Balthus. À aucun moment vous ne pouvez les consulter. Ainsi, la ou les cartes Indice distribuées à chaque joueur en début de manche restent secrètes d'une manche à l'autre.



Les cartes Indice défaussées au cours des manches 1, 2 et 3 indiquent des tuiles sans danger jusqu'à la fin de la quatrième manche. Celles défaussées au cours des manches 5, 6 et 7 indiquent des tuiles sans danger jusqu'à la fin de la huitième manche.

Une nouvelle manche peut alors commencer !





Exemple d'Attaque des Chats à 3 joueurs. 6<sup>ème</sup> manche.



## 5. Attribution des Avantages

Ratapolis est à nous !

Pour chaque tuile Bâtiment marquée d'une lettre orange, vérifiez si un joueur a un nombre de pions Rat strictement majoritaire par rapport à chacun des autres joueurs. Si c'est le cas, il prend la mini-tuile Avantage correspondant au Bâtiment (même Lettre) et la place, visible de tous, devant lui. Il bénéficie désormais de l'Avantage de ce Bâtiment. Si un autre joueur obtient la majorité sur cette tuile Bâtiment, lors de l'Attribution des Avantages d'une manche suivante, celui-ci récupère la mini-tuile associée et c'est désormais lui qui peut tirer profit de son Avantage. Si aucune majorité n'est constatée, la mini-tuile Avantage est remise sur sa tuile Bâtiment.

## Fin de la partie

La partie se termine au bout de 8 manches (une fois 8 tuiles Bâtiment retirées de la partie). Les joueurs comptent alors le Gruyère à leur disposition. Chaque pion Rat encore en jeu rapporte à son propriétaire un nombre de Gruyères égal à celui indiqué sur la tuile Bâtiment où ce pion se trouve, auquel il faut ajouter les éventuels jetons Gruyère obtenus en cours de partie. Le plateau de Balthus peut être retourné pour faciliter le calcul du score. Les pions Rat de tous les joueurs sont alors transférés des tuiles Bâtiment à l'emplacement Gruyère correspondant. L'accumulation des Rats sur le dos du plateau de Balthus permet souvent de rapidement distinguer le vainqueur, sans avoir à effectuer le calcul.

Le joueur totalisant le plus de Gruyères est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, c'est le joueur qui a le plus de pions Rat toujours en jeu qui l'emporte.

**Exemple :** les joueurs déplacent leurs pions Rat présents sur des tuiles Bâtiment vers les emplacements correspondants au dos du plateau de Balthus. Ils peuvent ensuite calculer leur butin.

Joueur Vert  : 1 x  + 2 x  + 2 x , soit **16 Gruyères**.

Joueur Jaune  : 1 x  + 1 x  + 3 x  + 1 x  + 1 jeton , soit **23 Gruyères**.

Joueur Rouge  : 1 x  + 1 x  + 1 x  + 3 x  + 2 jetons , soit **26 Gruyères**.



## Tuiles Avantage



**Marché :** S'il reste au moins 1 place sur ce Bâtiment à la fin de la Résolution des actions, vous pouvez y ajouter 1 de vos Rats éliminés lors d'une manche précédente.



**Archives :** Vous pouvez demander à un joueur de vous montrer 1 de ses cartes Indice avant de programmer vos actions.



**Stand de tir :** Vous pouvez attaquer des Rats adverses se trouvant sur les tuiles adjacentes à n'importe quelle tuile où se trouve au moins l'un des vôtres.



**Hôtel :** Vous pouvez déplacer 1 Rat de plus que la Capacité de la tuile de destination.



**Station de radio :** Lors de l'Attaque des Chats, vous pouvez refuser la 1<sup>re</sup> carte Indice révélée. Remélanguez-la avec les autres cartes de la manche en cours, puis retournez à nouveau 1 carte. Vous devez accepter cette dernière.



**Métropolitain :** Vos Rats peuvent traverser une zone vide pour rejoindre une tuile adjacente à celle-ci. La zone vide peut avoir été créée par le retrait d'une ou plusieurs tuiles Bâtiment.



**Caserne :** Vos Rats ont la priorité lorsque vous les déplacez vers une tuile Bâtiment.



**Gare routière :** Vous pouvez déplacer vos Rats à 2 tuiles de celle de départ. Vous ne pouvez pas leur faire traverser les zones vides grâce à cet effet de jeu, mais vous pouvez leur faire traverser les tuiles même s'il n'y a pas suffisamment de place pour les Rats déplacés.



**Fromagerie :** Gagnez 1  à la fin de chaque manche. Chacun de ces jetons vaut 1 point en fin de partie.



**Hôpital :** Vous pouvez sauver 1 de vos Rats en le déplaçant sur une tuile adjacente avant d'enlever la tuile attaquée par les Chats.





**Julien Griffon**



**Olivier Derouetteau**



V1



# RATAPOLIS

## Situations

2 - 6 joueurs



Au début d'une partie, choisissez collégialement une Situation dans ce livret. Si vous ne parvenez pas à vous mettre d'accord, mélangez les tuiles Avantage sans les regarder, puis sortez-en une au hasard afin de savoir quelle Situation jouer grâce à la table ci-dessous.

			Manches	Complexité	Page
<b>A</b>	Un quartier tranquille ?	<b>3-5</b>	<b>6</b>		3
<b>B</b>	Downtown	<b>3-5</b>	<b>8</b>		4
<b>C</b>	Centre historique	<b>3-5</b>	<b>8</b>		5
<b>F</b>	Chacun pour soi !	<b>3-5</b>	<b>6</b>		6
<b>G</b>	Coulée verte	<b>3-5</b>	<b>8</b>		8
<b>H</b>	Fête foraine	<b>3-5</b>	<b>8</b>		9
<b>I</b>	Rats spécialisés	<b>4</b>	<b>8</b>		10
<b>L</b>	La famille s'agrandit	<b>3-5</b>	<b>8</b>		11
<b>S</b>	Quand on arrive en ville	<b>3-4</b>	<b>6</b>		12
<b>T</b>	Balthus s'en mêle	<b>1 vs 2-5</b>	<b>8</b>		14

Si vous n'êtes que 2 joueurs, vous pouvez choisir n'importe laquelle de ces Situations, à l'exception de I et T. Vous devrez en outre appliquer les règles détaillées en dernière page de ce livret.



### En équipe de deux joueurs

Si vous êtes 4 joueurs, vous pouvez décider de jouer en équipe de deux joueurs. En fin de partie, les coéquipiers additionnent leurs points pour déterminer quelle équipe a triomphé. Lors de la phase de Planification des actions, les joueurs d'une même équipe sont libres de discuter ouvertement de leurs plans, mais ils fourniront ainsi des renseignements précieux à leurs adversaires.

## Format des Situations

Chaque Situation est présentée de la manière suivante :

- Un **texte**, à lire à haute voix avant la mise en place de la partie, présente le contexte de la Situation.
- Une section **Matériel** précise les éléments à utiliser ou à exclure pour jouer cette Situation.
- La **Mise en place** indique les changements qui s'appliquent aux règles décrites dans les *Règles du jeu*. Quand un **schéma** est présent, il s'agit de la disposition imposée des tuiles afin de créer la ville au cours de l'étape 3 de la mise en place.

Un encadré indique le nombre de **joueurs**, le nombre de **manches** à jouer et le niveau de complexité de la Situation.

**Les Règles spécifiques**  
s'ajoutent à celles des *Règles du jeu* uniquement pour cette Situation.

En conclusion, un rat méritant vous fait part de son expérience. C'est souvent un conseil appréciable.



Recto : Manche fermée  
Verso : Pas d'attaque cette manche



Recto : Manche fermée  
Verso : 1 seule attaque possible à cette manche

**Joueurs :** 3 à 5  
**Durée :** 6 manches  
**Complexité :** 

# A – Un quartier tranquille ?

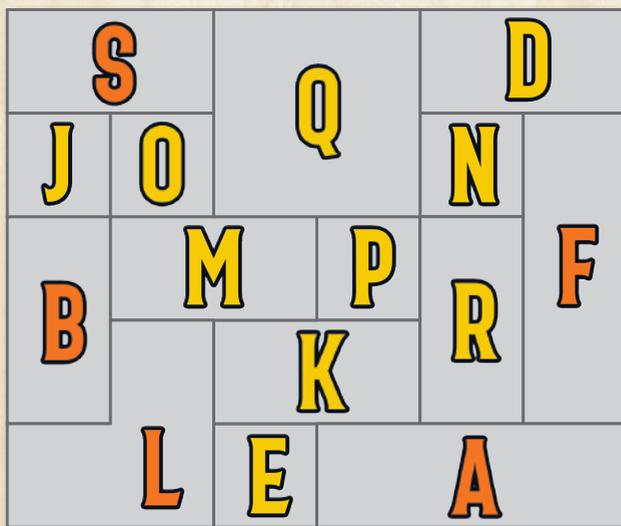
*Vous aimez l'atmosphère de village qui règne dans votre quartier. Tout le monde se connaît et s'apprécie... du moins quand tout va bien. Les humains ont décidé de lancer contre vous une attaque éclair : courte, mais efficace !*

## Matériel

- Les tuiles Bâtiment **C, G, H, I** et **T**, ainsi que les cartes Indice et les mini-tuiles Avantage correspondantes, ne seront pas utilisées ; les tuiles Extérieur **V, W, Y** et **Z** non plus.
- 5 Rats de chaque couleur jouée ne sont pas utilisés.
- 2 cartes face  2 cartes face  et 2 cartes face  sont nécessaires.

## Mise en place

1. Chaque joueur choisit une couleur et récupère les pions Rat ainsi que le paravent correspondants. Chacun prend également 1 feuille du bloc Planification et 1 crayon.
2. Formez la ville ci-dessous. Mettez en place les tuiles Bâtiment **A, B, F, L** et **S** lettre orange visible.
3. Placez sur chaque tuile Bâtiment de la ville 1 pion Rat de chaque joueur.
4. Placez également le plateau de Balthus à côté de la ville, puis placez 1 carte  sur ses emplacements 4 et 8.
5. Mélangez, face cachée, les cartes Indice, puis placez-les sous forme de pioche sur le plateau de Balthus.
6. Placez, sur chaque tuile Bâtiment dont la lettre est orange, la mini-tuile Avantage correspondante.



## RÈGLES SPÉCIFIQUES

- Les joueurs ne peuvent avoir recours à **aucune Attaque au cours des deux premières manches**.
- **Au cours des deux manches suivantes**, chaque joueur ne peut avoir recours qu'à **une seule Attaque** par manche.
- La partie ne dure que 6 manches. Les cartes Indice seront mélangées au terme de la troisième.

Toutes les autres règles du jeu s'appliquent normalement.



**Joueurs :** 3 à 5  
**Durée :** 8 manches  
**Complexité :** 

## B – Downtown

*L'Amérique et ses grandes métropoles ! Au centre, regardez tous ces gratte-ciels. Une telle concentration de population ne peut qu'être bonne pour vous. Et pourtant, tous ces gens qui ne pensent qu'à travailler et qui en oublient de manger, ça ne fait pas beaucoup de restes pour vous !*

### Matériel

- Toutes les tuiles Bâtiment sont nécessaires. Les tuiles Extérieur **V**, **W**, **Y** et **Z** ne sont pas utilisées.
- Les cartes   et  ne sont pas utilisées.

### Mise en place

1. Chaque joueur choisit une couleur et récupère les pions Rat ainsi que le paravent correspondants. Chacun prend également 1 feuille du bloc Planification et 1 crayon.
2. Formez la ville ci-dessous. (Les tuiles Bâtiment les plus grandes sont au centre et les plus petites en périphérie de la ville).
3. Réunissez les mini-tuiles Avantage associées aux Bâtiments de la ville. Mélangez-les, puis piochez-en autant que de joueurs plus 1. Les tuiles Bâtiment associées à ces Avantages sont retournées **lettre orange visible**. Les autres le seront face lettre jaune visible.
4. Placez sur chaque tuile Bâtiment de la ville 1 pion Rat de chaque joueur.
5. Placez également le plateau de Balthus à côté de la ville.
6. Mélangez, face cachée, les cartes Indice, puis placez-les sous forme de pioche sur le plateau de Balthus.
7. Placez, sur chaque tuile Bâtiment dont la lettre est **orange**, la mini-tuile Avantage correspondante.

O	S	M	P
K		A	G
E	C	Q	N
D			L
J	I	R	H

### RÈGLES SPÉCIFIQUES

- Aucune.

Toutes les règles du jeu s'appliquent.



**Joueurs :** 3 à 5  
**Durée :** 8 manches  
**Complexité :** 

## C – Centre historique

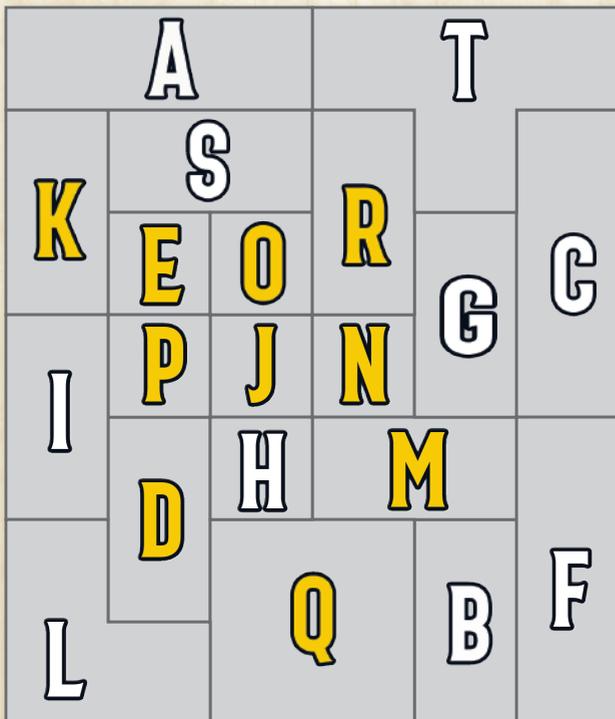
Malgré l'expansion urbaine, votre ville a su garder son charme et les promoteurs ne se sont pas encore attaqués aux bâtiments anciens du centre-ville. C'est une aubaine pour vous et vos congénères, qui vivez dissimulés dans les recoins sombres des bâtiments.

### Matériel

- Toutes les tuiles Bâtiment sont nécessaires, mais les tuiles Extérieur **V**, **W**, **Y** et **Z** ne sont pas utilisées.
- Les cartes   et  ne sont pas utilisées.

### Mise en place

1. Chaque joueur choisit une couleur et récupère les pions Rat ainsi que le paravent correspondants. Chacun prend également 1 feuille du bloc Planification et 1 crayon.
2. Formez la ville ci-dessous. (Les tuiles Bâtiment les plus petites sont au centre et les plus grandes en périphérie de la ville).
3. Réunissez les mini-tuiles Avantage associées aux Bâtiments de la ville. Mélangez-les, puis piochez-en autant que de joueurs plus 1. Les tuiles Bâtiment associées à ces Avantages sont retournées **lettre orange visible**. Les autres le seront face lettre jaune visible.
4. Placez sur chaque tuile Bâtiment de la ville 1 pion Rat de chaque joueur.
5. Placez également le plateau de Balthus à côté de la ville.
6. Mélangez, face cachée, les cartes Indice, puis placez-les sous forme de pioche sur le plateau de Balthus.
7. Placez, sur chaque tuile Bâtiment dont la lettre est **orange**, la mini-tuile Avantage correspondante.



### RÈGLES SPÉCIFIQUES

- Aucune.

Toutes les règles du jeu s'appliquent.

**Joueurs :** 3 à 5  
**Durée :** 6 manches  
**Complexité :** 

## F – Chacun pour soi !

*Votre ennemi de toujours vit au centre de votre quartier. Ses terribles chats rôdent de plus en plus profondément dans vos rues et les bâtiments où vos familles ont trouvé refuge et nourriture. Si vous entretenez des relations de bon voisinage avec les autres familles de rats, vous savez qu'en cas d'attaque des chats, la règle sera alors celle du chacun pour soi.*

### Matériel

- Les tuiles Bâtiment **A, B, F, L** et **S**, ainsi que les cartes Indice et les mini-tuiles Avantage correspondantes, ne sont pas utilisées ; les tuiles Extérieur **V, W, Y** et **Z** non plus.
- 5 Rats de chaque couleur jouée ne sont pas utilisés.
- 2 cartes face  sont nécessaires.

### Mise en place

1. Chaque joueur choisit une couleur et récupère les pions Rat ainsi que le paravent correspondants. Chacun prend également 1 feuille du bloc Planification et 1 crayon.
2. Formez la ville ci-contre. Mettez en place les tuiles Bâtiment **C, G, H, I** et **T** lettre orange visible.
3. Placez sur chaque tuile Bâtiment de la ville 1 pion Rat de chaque joueur.
4. Placez également le plateau de Balthus à côté de la ville, **puis** placez 1 pion Chat sur l'emplacement de la manche 1 et 1 carte face  sur les emplacements des manches 4 et 8.
5. Mélangez, face cachée, les cartes Indice, puis placez-les sous forme de pioche sur le plateau de Balthus.
6. Placez, sur chaque tuile Bâtiment dont la lettre est orange, la mini-tuile Avantage correspondante.



Mes p'tits rats, les chats sont devenus particulièrement rusés. Ils ont appris à nous priver des avantages des bâtiments les plus intéressants et surtout, à se dissimuler à nos regards.



G			M	
N	J	C	Q	
E	K			
R			D	P
	T		O	I



## RÈGLES SPÉCIFIQUES

- Un espace reste vide, car les chats de Balthus y ont déjà frappé. Il sera par conséquent infranchissable dès le début de la partie.
- Au début des 3 premières manches, 5 cartes Indice sont écartées face cachée. Contrairement aux règles exposées en page 5 des *Règles du jeu*, aucune n'est distribuée aux joueurs ou placée face visible. Au terme de chacune de ces manches, 1 de ces cartes Indice est tirée au hasard.
  - Si elle désigne un Bâtiment procurant un Avantage, la mini-tuile associée est retirée du jeu (l'Avantage est donc perdu), puis ces 5 cartes Indice sont défaussées. Le Chat est ensuite avancé d'une position disponible.
  - Dans le cas contraire, la tuile Bâtiment est retirée du jeu et sa carte placée sur le plateau de Balthus, comme le prévoit la règle. Le Chat avance alors d'une position disponible. Les 4 cartes Indice restantes sont ensuite défaussées face cachée.
- Au début de la 4<sup>e</sup> manche, toutes les cartes Indice sont mélangées face cachée. Désormais, 4 cartes sont distribuées comme indiqué dans le second tableau du plateau de Balthus.

À la fin de la partie, il peut rester jusqu'à 3 cartes Indice dans la pioche. Toutes les autres règles du jeu s'appliquent normalement.

**Joueurs :** 3 à 5  
**Durée :** 8 manches  
**Complexité :** 

## G – Coulée verte

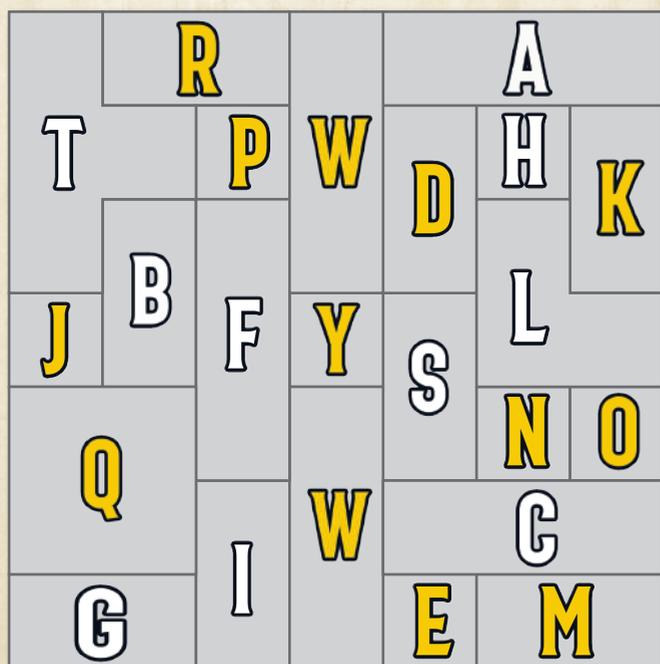
Quand l'atmosphère de la ville devient trop oppressante, quoi de tel que de se mettre au vert pour se ressourcer ? C'est pour cette raison qu'il est impensable pour vous d'aller vivre ailleurs, quoi qu'en pensent les chats.

### Matériel

- Toutes les tuiles Bâtiment et les tuiles Extérieur **W** et **Y** sont nécessaires.
- Les cartes   et  ne sont pas utilisées.

### Mise en place

1. Chaque joueur choisit une couleur et récupère les pions Rat ainsi que le paravent correspondants. Chacun prend également 1 feuille du bloc Planification et 1 crayon.
2. Formez la ville ci-dessous.
3. Réunissez les mini-tuiles Avantage associées aux Bâtiments de la ville. Mélangez-les, puis piochez-en autant que de joueurs plus 1. Les tuiles Bâtiment associées à ces Avantages sont retournées **lettre orange visible**. Les autres le seront face lettre jaune visible.
4. Placez sur chaque tuile Bâtiment de la ville 1 pion Rat de chaque joueur. **Aucun Rat ne doit être placé sur les tuiles W et Y.**
5. Placez également le plateau de Balthus à côté de la ville.
6. Mélangez, face cachée, les cartes Indice, puis placez-les sous forme de pioche sur le plateau de Balthus.
7. Placez, sur chaque tuile Bâtiment dont la lettre est **orange**, la mini-tuile Avantage correspondante.



### RÈGLES SPÉCIFIQUES

- Les joueurs peuvent déplacer leurs pions Rat vers les 3 tuiles Extérieur. Associées à aucune carte Indice, ces tuiles ne peuvent donc pas être attaquées par les Chats. En revanche, les joueurs peuvent s'y attaquer les uns les autres.

Toutes les autres règles du jeu s'appliquent normalement.



**Joueurs :** 3 à 5  
**Durée :** 8 manches  
**Complexité :** 

# H - Fête foraine

Une fête foraine s'est installée en ville. Quelle famille s'octroiera le contrôle de ce paradis ?

## Matériel

- Toutes les tuiles Bâtiment et Extérieur **V** et **Y** sont nécessaires.
- Les cartes   et  ne sont pas utilisées.

## Mise en place

1. Chaque joueur choisit une couleur et récupère les pions Rat ainsi que le paravent correspondants. Chacun prend également 1 feuille du bloc Planification et 1 crayon.
2. Formez la ville ci-dessous.
3. Réunissez les mini-tuiles Avantage associées aux Bâtiments de la ville. Mélangez-les, puis piochez-en autant que de joueurs plus 1. Les tuiles Bâtiments associées à ces Avantages sont retournées **lettre orange visible**. Les autres le seront face lettre jaune visible.
4. Placez sur chaque tuile Bâtiment de la ville 1 pion Rat de chaque joueur. **Aucun Rat ne doit être placé sur les tuiles V et Y.**
5. Placez également le plateau de Balthus à côté de la ville.
6. Mélangez, face cachée, les cartes Indice, puis placez-les sous forme de pioche sur le plateau de Balthus.
7. Placez, sur chaque tuile Bâtiment dont la lettre est **orange**, la mini-tuile Avantage correspondante.

O		J		K	R
	T		F	N	G
B				H	
D	V	Y	V	I	
	P		S		E
A		Q		L	C
					M

## RÈGLES SPÉCIFIQUES

- Les joueurs peuvent déplacer leurs pions Rat vers les 3 tuiles Extérieur. Associées à aucune carte Indice, ces tuiles ne peuvent donc pas être attaquées par les Chats. En revanche, les joueurs peuvent s'y attaquer les uns les autres.
- À la fin de la partie, le joueur qui possède le plus de Rats sur la fête foraine, qui compte alors comme une seule tuile, gagne 10 Gruyères supplémentaires.

Toutes les autres règles du jeu s'appliquent normalement.



**Joueurs : 4**  
**Durée : 8 manches**  
**Complexité :** 

# I - Rats spécialisés

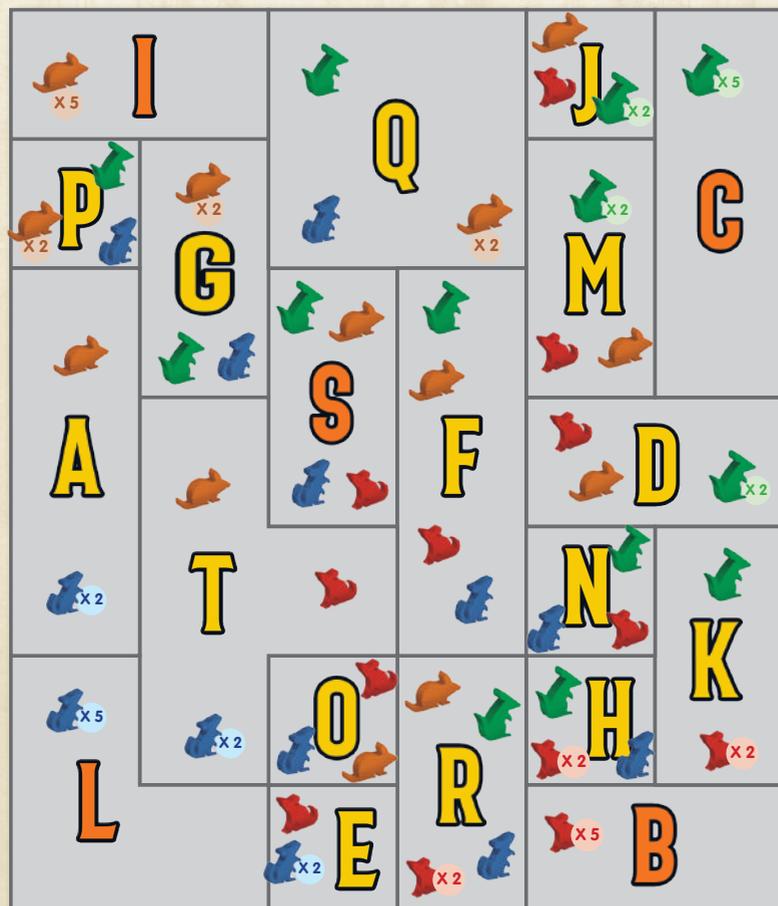
Votre famille a élu domicile dans un coin de la ville et a pu se spécialiser. Mais votre maîtrise technique vous aidera-t-elle à esquiver les terrifiants chats ?

## Matériel

- Toutes les tuiles Bâtiment sont nécessaires.
- Les cartes   et  ne sont pas utilisées.

## Mise en place

1. **Déterminez aléatoirement la couleur attribuée à chaque joueur.** Chacun récupère les pions Rat ainsi que le paravent correspondants, puis prend 1 feuille du bloc Planification et 1 crayon.
2. Formez la ville ci-dessous.
3. Réunissez les mini-tuiles Avantage **B, C, I, L** et **S**. Les tuiles Bâtiment qui leur sont associées sont retournées **lettre orange visible**. Les autres le seront face lettre jaune visible.
4. Les pions Rat de chacun sont placés comme indiqués ci-dessous. **X 2** indique qu'il faut placer 2 pions Rat verts, par exemple.
5. Placez également le plateau de Balthus à côté de la ville, **puis** mélangez les cartes Indice **B, C, I, L** et **S** avant de les empiler, face cachée, sur l'emplacement de la manche 4.
6. Mélangez, face cachée, les autres cartes Indice, puis placez-les sous forme de pioche sur le plateau de Balthus.
7. **Chaque joueur prend la mini-tuile Avantage correspondant au bâtiment où ses pions Rat sont majoritaires.**



## RÈGLES SPÉCIFIQUES

- Lors des 3 premières manches, les cartes Indice correspondant aux tuiles Bâtiment offrant un Avantage ne sont pas utilisées.
- Lors de la 4<sup>e</sup> manche, ces cartes Indice entrent en jeu. Elles ne sont pas distribuées mais posées **face visible** sur le plateau de Balthus. Les pions Chat sont placés sur les tuiles Bâtiment correspondantes. La manche se déroule ensuite normalement, ainsi que les quatre dernières manches.

Toutes les autres règles du jeu s'appliquent normalement.

**Joueurs :** 3 à 5  
**Durée :** 8 manches  
**Complexité :** 

# L - La famille s'agrandit

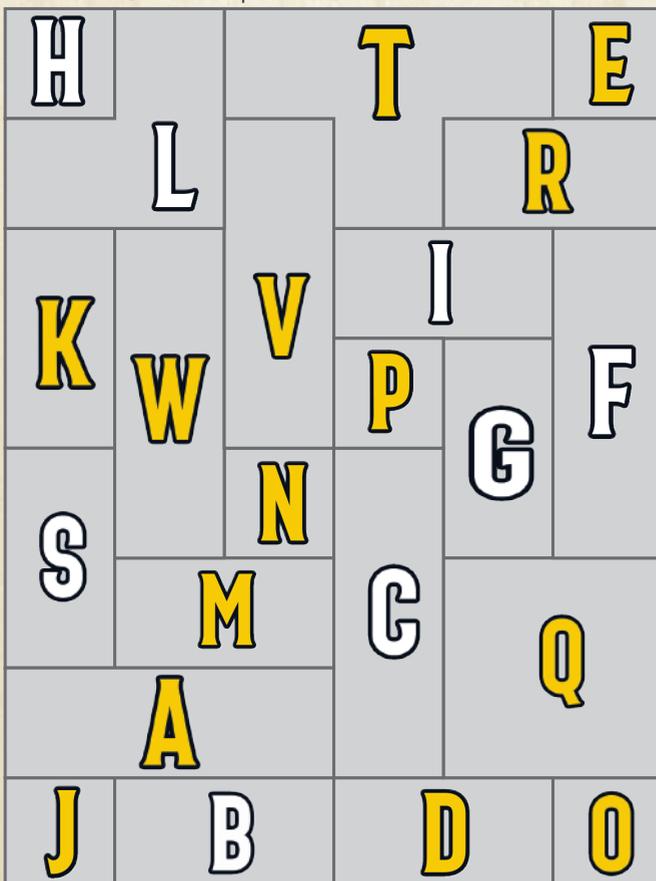
La menace des chats n'a pas entamé le moral de vos familles. Contraints à fuir et à se battre pour survivre, vos groupes n'ont pas perdu l'espoir en un avenir radieux. Entre deux péripéties, des naissances viennent grossir les rangs des rats. Et rapidement, les ratons sortent de leur terrier aussi rapides et déterminés que leurs géniteurs.

## Matériel

- Les tuiles Bâtiment **A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K, L, M, N, O, P, Q, R, S** et **T** sont nécessaires, ainsi que les tuiles Extérieur **V** et **W**.
- Les cartes   et  ne sont pas utilisées.

## Mise en place

1. Chaque joueur choisit une couleur et récupère les pions Rat ainsi que le paravent correspondants. Chacun prend également 1 feuille du bloc Planification et 1 crayon.
2. Formez la ville ci-dessous. Les tuiles Bâtiment **A** et **T** doivent être disposées face lettre jaune visible.
3. Réunissez les mini-tuiles Avantage, à l'exception de **A** et de **T**. Mélangez-les, puis piochez-en autant que de joueurs plus 1. Les tuiles Bâtiment associées à ces Avantages sont retournées **lettre orange visible**. Les autres le seront face lettre jaune visible.
4. Placez sur chaque tuile Bâtiment de la ville 1 pion Rat de chaque joueur.
5. Placez également le plateau de Balthus à côté de la ville.
6. Mélangez, face cachée, les cartes Indice, puis placez-les sous forme de pioche sur le plateau de Balthus.
7. Placez, sur chaque tuile Bâtiment dont la lettre est **orange**, la mini-tuile Avantage correspondante.



## RÈGLES SPÉCIFIQUES

Une nouvelle action fait son apparition : « procréer ».

- Lors de la phase 2, pour procréer, le joueur écrit dans sa case la Lettre du Bâtiment, ainsi que (+ 1) dans un cercle.
- Lors de la phase 3, si 2 pions Rat d'une même couleur sont sur la tuile désignée pour cette nouvelle action après les éventuels attaques et déplacements de chacun des autres joueurs, le joueur ajoute 1 pion Rat disponible dessus dès lors qu'elle peut l'accueillir.

Toutes les autres règles du jeu s'appliquent normalement.

**Joueurs :** 3 à 4  
**Durée :** 6 manches  
**Complexité :**

# S – Quand on arrive en ville

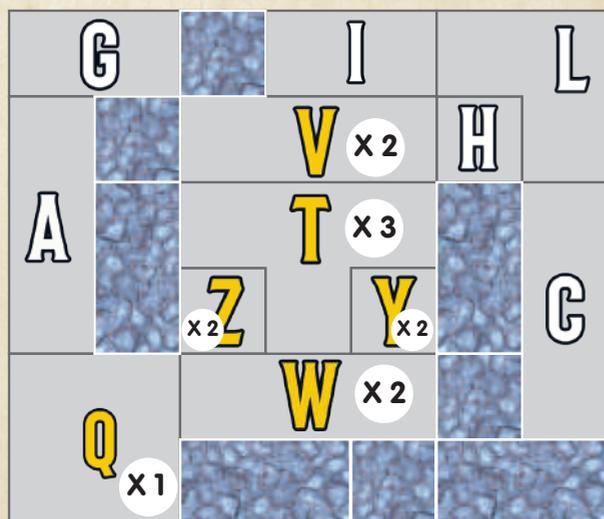
Nos familles vivent dissimulées dans un hôpital cerné d'un parc où une fête foraine s'est récemment installée. En furetant parmi les visiteurs, la nouvelle d'une visite de notre refuge par les chats de Balthus est venue jusqu'à nos oreilles. Les anciens nous parlent alors d'autres bâtiments recelant bien des trésors de technologie dont notre espèce pourrait tirer parti pour sauver son refuge. Sans compter que les périples qui attendent les plus courageux d'entre nous pourraient bien nous permettre de découvrir de nouveaux havres de paix.

## Matériel

- Les tuiles Extérieur **V, W, Y** et **Z**, ainsi que toutes les tuiles Bâtiment, à l'exception des tuiles **B, F** et **S**, sont nécessaires au début de la mise en place.
- 2 cartes face sont nécessaires.

## Mise en place

1. Chaque joueur choisit une couleur et récupère les pions Rat ainsi que le paravent correspondants. Chacun prend également 1 feuille du bloc Planification et 1 crayon.
2. Placez la tuile Bâtiment **T**, **lettre jaune visible**, au centre de la table. Placez les tuiles **V, W, Y** et **Z** autour, comme indiqué ci-dessous.
3. Mettez de côté les tuiles Bâtiment associées à un Avantage. Mélangez les tuiles de même forme face cachée, puis disposez-les comme indiqué sur la figure ci-dessous. Ne regardez pas celles qui n'ont pas été utilisées afin de préserver la surprise de l'exploration de la ville.
4. Réunissez les mini-tuiles Avantage, **à l'exception de celles associées à B, F, S et T**. Mélangez-les, puis piochez-en autant que de joueurs plus 1. Placez celles-ci sur les tuiles Bâtiment correspondantes. Les autres mini-tuiles sont rangées dans la boîte. Disposez ensuite les tuiles correspondant aux mini-tuiles Avantage piochées **lettre orange visible**, et les autres lettre jaune visible afin de compléter la figure. Enfin, rangez les tuiles restantes dans la boîte sans les regarder.
5. Placez 3 pions Rat de chaque couleur sur la tuile Bâtiment **T**, 2 pions Rat de chaque couleur par tuile Extérieur (**V, W, Y** et **Z**) et 1 pion Rat de chaque couleur sur la tuile **Q**.
6. Placez le plateau de Balthus à côté de la ville, puis placez la carte Indice T sur la position de la manche 5 et 1 carte face sur les positions des manches 4 et 8.
7. Après avoir mis dans la boîte les cartes Indice **B, F** et **S**, mélangez les cartes Indice face cachée, puis placez-les sous forme de pioche sur le plateau de Balthus.



## RÈGLES SPÉCIFIQUES

Dans cette Situation, la résolution des phases est altérée de la manière suivante.

### 1. Distribution des cartes Indice

Les cartes Indice révélées face visible peuvent désigner 1 tuile face cachée. Dans ce cas, posez 1 pion Chat sur la carte placée sur le plateau de Balthus.

**Au terme de la manche 3**, mélangez les cartes défaussées avec celles restant dans la pioche afin de constituer la pioche nécessaire aux manches 6 et 7.

**Lors de la manche 5**, aucune carte Indice ne sera distribuée, car c'est le Bâtiment **T** qui est attaqué par les chats.

### 2. Planification des actions

Un joueur peut décider de déplacer 1 de ses Groupes vers 1 tuile adjacente face cachée. Dans ce cas, il dessine sa flèche dans le sens du déplacement qu'il réalisera depuis sa place autour de la table : vers le haut, vers le bas, vers la droite ou la gauche, voire en diagonale si une tuile a plusieurs voisines sur un de ses côtés (comme **C**).

### 3. Résolution des actions

Lorsqu'un déplacement conduit un joueur à placer des pions sur 1 tuile face cachée, celle-ci est retournée au préalable. Si la carte Indice associée est visible sur le plateau de Balthus avec 1 Chat, la tuile est défaussée et les pions Rat sur le point d'être déplacés éliminés. Dans le cas contraire, le déplacement est résolu normalement.

### 4. Attaque des Chats

Si la carte Indice révélée pour l'Attaque des Chats désigne 1 tuile qui n'est pas visible dans la ville, cette désignation est sans effet. Placez 1 pion Chat sur cette carte.

### 5. Attribution des Avantages

Pas de changement de règles.

**Clarification :** l'Avantage lié au Bâtiment **L** permet de traverser les tuiles face cachée, mais sans les révéler.

Toutes les autres règles du jeu s'appliquent normalement.

**Joueurs :** 1 vs 2 à 5

**Durée :** 8 manches

**Complexité :** 

# T - Balthus s'en mêle

**1 joueur  
contre tous  
les autres**

*Avec le temps, les chats sont devenus de redoutables prédateurs.*

*Malicieux, rusés, leur cruauté n'est plus à démontrer, mais elle n'est pas le fait de leur seule intelligence. Vos adversaires ont un maître, un humain qui ne recule devant aucun stratagème pour vous capturer : Balthus.*

## Matériel

- Toutes les tuiles Bâtiment sont nécessaires, mais les tuiles Extérieur **V**, **W**, **Y** et **Z** ne sont pas utilisées.
- 2 cartes face  sont nécessaires.

## Mise en place

1. **Un des joueurs est désigné pour jouer Balthus.** Il prend 1 feuille du bloc Planification et 1 crayon.
2. Chacun de ses adversaires choisit une couleur et récupère les pions Rat ainsi que le paravent correspondants. Chacun prend également 1 feuille du bloc Planification et 1 crayon. Le joueur Balthus n'utilisera que la partie inférieure de sa feuille (voir ci-contre).
3. Le joueur Balthus forme la ville de ses rêves, sans avoir recours aux tuiles Extérieur (**V**, **W**, **Y** et **Z**).
4. Réunissez les mini-tuiles Avantage, **à l'exception de B, de C et de G**. Mélangez-les, puis piochez-en autant que de joueurs plus 1. (Le joueur Balthus est compté comme tout autre joueur Rat). Les tuiles Bâtiment associées à ces Avantages seront mises en place **lettre orange visible**. Les autres le seront face lettre jaune visible.
5. Placez sur chaque tuile Bâtiment de la ville 1 pion de chaque joueur Rat.
6. Le joueur Balthus place son plateau devant lui. Il place les cartes  sur les deux tableaux rappelant la distribution des cartes Indice de la Règle du jeu.
7. Il mélange, face cachée, les cartes Indice, puis les place en un paquet sur son plateau.
8. Placez, sur chaque tuile Bâtiment dont la lettre est **orange**, la mini-tuile Avantage correspondante.



## RÈGLES SPÉCIFIQUES

### JOUEURS RATS

- Les tableaux présents sur le plateau de Balthus ne sont pas pris en compte.
- Les joueurs Rats ne sont pas autorisés à planifier l'action Attaquer.
- Ils ne doivent pas révéler leurs actions avant la phase 3.
- La Capacité de chaque tuile Bâtiment est **uniquement fonction** du nombre de joueurs Rats.

### JOUEUR BALTHUS

Le joueur Balthus est l'adversaire des autres joueurs. Cela lui demande de résoudre les phases d'une manche d'une autre manière.

#### 1. Distribution des cartes Indice

- Au cours des 4 premières manches, le joueur Balthus pioche et révèle 5 cartes Indice avant de placer 1 pion Chat sur chaque tuile Bâtiment désignée par ces cartes. Il reprend ensuite ces cartes en main, puis il en choisit 1 et la place **face cachée** sur la position de la manche en cours. Il défausse les cartes Indice restantes, face cachée.
- Au cours des 4 dernières manches, il pioche 4 cartes Indice et procède de la même manière.

#### 2. Planification des actions

Le joueur Balthus regarde ses adversaires, tel un chat prêt à fondre sur une proie, alors qu'ils planifient leurs actions.

#### 3. Résolution des actions

Il anime cette phase en annonçant les différentes étapes de résolution prévues par les règles. Il s'assure que nul n'utilise abusivement ses éventuels Avantages.

#### 4. Attaque des Chats

Il révèle la carte Indice placée face cachée de la manche en cours.

Il retire la tuile Bâtiment désignée et les pions Rat présents dessus. Ces derniers valent un nombre de points égal au nombre de pions retirés multiplié par la valeur Gruyère de la tuile Bâtiment retirée. Le joueur Balthus indique ses points en marquant autant de bâtons que de pions retirés du jeu sur la ligne appropriée au bas de sa feuille.

#### 5. Attribution des Avantages

Il vérifie si chaque mini-tuile Avantage doit être attribuée à un adversaire ou placée sur la tuile Bâtiment correspondante.

#### Quel vainqueur ?

Au terme de la partie, Balthus multiplie son total par 2. Si ses adversaires totalisent plus de points que Balthus, ce dernier a perdu la partie. Dans ce cas, le joueur Rat ayant le plus de points est déclaré vainqueur.

Ce Balthus est un vicieux ! Planifiez bien vos mouvements.  
Prenez garde à ce qu'il ne comprenne pas ce que vous avez prévu de faire !



Mes p'tits rats,  
méfiez-vous de ces...  
Mangeurs de carottes !

## À 2 joueurs

*Tout irait pour le mieux dans cette ville s'il n'y avait pas Balthus et ses chats. Oh ! Et puis il y a aussi cette famille de dents longues aux grandes oreilles qui vous empoisonne la vie. Ces bestioles restent la plupart du temps blotties dans leur tanière, mais il n'est pas rare qu'à la faveur de la nuit elles s'attaquent à l'un des nôtres. Devrions-nous nous en prendre à elles ?*

Ces règles s'ajoutent aux règles de base ou à celles de la Situation choisie. Si elles contredisent ces dernières, elle s'appliquent malgré la Situation.

### Matériel

- Les joueurs ne peuvent pas avoir recours aux pions jaunes 🐹 pour eux-mêmes. Ces pions sont dits neutres dans cette Situation.

### Mise en place

- La tuile **A** doit être placée lettre jaune visible, de sorte qu'elle ne puisse pas procurer son Avantage.
- 1 pion neutre 🐹 doit être placé sur chaque tuile Bâtiment au côté de ceux des 2 joueurs.

### Règles spécifiques

- Pour déterminer la capacité des tuiles Bâtiment, il faut considérer que cette Situation se joue avec 3 familles de pions. Ainsi, les plus petites tuiles peuvent accueillir 3 pions, celles dont la largeur est le double de la hauteur peuvent en accueillir 6, et ainsi de suite.
- Lors de la distribution des cartes Indice, donnez **2 cartes à chaque joueur** et placez l'éventuelle carte restante face visible sur le plateau de Balthus.

#### • Les pions neutres 🐹 ont trois effets :

- Ils sont comptabilisés pour déterminer si un Groupe est majoritaire sur une tuile Bâtiment procurant un Avantage. Un joueur qui se retrouve avec 1 seul de ses pions Rat sur une telle tuile ne bénéficie de l'Avantage du Bâtiment que si aucun autre pion ne s'y trouve.
- Les pions neutres peuvent être attaqués, comme s'ils appartenait à un autre joueur. Chaque pion ainsi éliminé rapporte 1 Gruyère à l'attaquant. Pour le représenter, ce dernier garde le pion éliminé derrière son paravent jusqu'à la fin de la partie.
- Si les 2 joueurs attaquent simultanément un même pion neutre, ils perdent chacun 1 pion Rat alors qu'aucun pion neutre n'est retiré.
- Après la phase Attaque des Chats, les pions neutres passent à l'attaque si les 2 joueurs ont perdu un nombre de pions Rat différent jusqu'à maintenant. Ils attaquent le joueur à qui il reste le plus de pions Rat de sa couleur sur les tuiles de la ville. Cette attaque a lieu sur une tuile désignée par le tirage d'une seconde carte Indice parmi celles distribuées au début de la manche. Si 1 pion neutre est présent sur la tuile désignée par ce tirage et que le joueur attaqué en a également 1 de présent, ce joueur perd 1 pion Rat. La carte Indice retournée est ensuite défaussée avec les autres.

Toutes les autres règles du jeu s'appliquent normalement.



Auteur : Julien Griffon  
Illustrateur : Olivier Derouetteau  
© Bragelonne Games 2022  
Imprimé en Chine par WhatzGames  
EAN : 3770011038275

Visuels non contractuels  
Bragelonne Games  
60-62, rue d'Hauteville  
75010 Paris  
www.bragelonne.games

Primé au Concours international de créateurs de jeux de société de Boulogne-Billancourt