

Das Spiel geht über mehrere Runden. Der Startspieler führt in jeder Runde den 1. Zug aus, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Ablauf eines Spielzuges in angegebener Reihenfolge 1 - 4:

**1) RATTEN BEWEGEN (PFLICHT):**

- ENTWEDER bewegst Du 1 eigene Ratte um 1 - 5 Felder voran auf dem Weg. Es muss immer in Richtung der Rakete gezogen werden.

ODER bewege 2 - 4 eigene Ratten um je 1 - 3 Felder.



Alle Ratten, die Du dabei bewegst, müssen ihre Bewegung auf verschied. Feldern der gleichen Farbe beenden. (Beispiel: Du bewegst 3 Ratten, die alle z.B. auf Feldern in orange landen).

- Auf KEINEM Feld darf mehr als 1 eigene Ratte stehen (außer dem Startfeld).  
Somit kann also je 1 Ratte jedes Spielers auf dem selben Feld stehen. Das letzte Feld (Startrampe) hat alle Farben. Wer dorthin 1 Ratte bewegt, wählt 1 der Farben, die für diesen Spieler im aktuellen Zug gilt.
- Bewegt man 1 Ratte auf ein Feld mit anderen Ratten (von Mitspielern), zahlt man jedem dieser Spieler 1 Käse. **Reicht der eigene Käse nicht aus**, muss man **SCHIMMEL-KÄSE** aus dem allgemeinen Vorrat nehmen und erhält dafür 3 Käse. Schimmelkäse darf nur so viel genommen werden, wie man Käse zur Bezahlung anderer Spieler braucht. Jeder Schimmelkäse bringt zum Spielende **2 Minus-Punkte**.

**ABKÜRZUNGEN** Gib das auf dem ROHR abgebildete Material ab, um es zu **des Weges:** durchlaufen. Es zählt nicht als Feld bei der Bewegung.

**2) RESSOURCEN EINSAMMELN:**

- Sammle Ressourcen ein von allen Feldern, auf die Du soeben Ratten bewegt hast, also:  
  
1 - 4 Käse / 1 Flasche / 1 Blechdose / 1 Backpulver / 1 Taschenrechner
- **BLAUE FELDER:** Bewege Deinen **LICHT-MARKER** für jede der abgebildeten Glühbirnen (1 - 4) um 1 Feld auf der Lichter-Kette voran. Auch jede der 3 großen Baulampen zählt als Feld. Es dürfen beliebig viele Licht-Marker auf dem selben Feld der Kette liegen.

- **LICHTER-KETTE:**



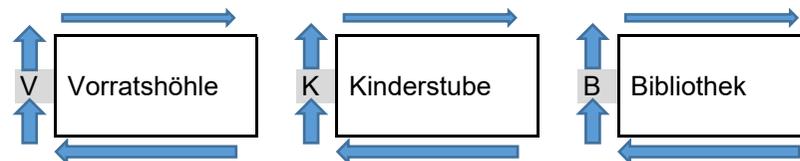
→ Sammelst Du zukünftig Ressourcen von Feldern ein, **ERHÖHT** sich der **Ertrag** dieser Felder um so viele Einheiten, wie Dein Licht-Marker an genau solchen Feldern mit der Ressource schon vorbei kam bzw. gerade daneben steht.  
*Beispiel: Du erntest gerade 2 Käse und bist schon an 3 Käse-Feldern vorbei, dann bekommst Du 3 weitere Käse.*

**BAU-LAMPEN:** Erreicht / überschreitet Dein Licht-Marker eine Bau-Lampe, setzt Du sofort 1 Deiner Wertungs-Steine auf die Licht-Leiste.

9	7	5	5	4

- **WEISSE FELDER:** Hier gibt es Apfel-Reste.

Jeder Apfel-Rest bringt Deinen Ratten-Baumarker + 1 Feld im Uhrzeigersinn voran im Rattenbau, wo es folgende Richtungen gibt:



- V: Betrittst Du das Feld links neben der Vorrats-Höhle, platzierst Du sofort 1 eigenen Wertungs-Stein auf die Vorrats-Leiste.
- K: Betrittst Du das Feld links neben der Kinder-Stube, erhältst Du 1 Ratte aus der Kinderstube und stellst sie auf das Startfeld des Weges.
- B: Betrittst Du das Feld links neben der Bibliothek, darfst Du 1 der in dieser Höhle liegenden Comic (siehe Beschreib.) nehmen und vor Dir auslegen. Man muss für die Belohnungen nicht seine Bewegung auf dem Feld beenden.

- **Die START-RAMPE:**

Das letzte Feld ist die Startrampe. Die ankommende Ratte wird Rattonaut und geht auf das vorderste freie Feld der Rattonaut-Leiste. Es gibt sofort eine Belohnung:

10	8	7	7	6

1 - x Steine

Nimm ENTWEDER 1 Auszeichnung vom allg. Vorrat ODER stelle 1 Deiner Ratten aus der Kinderstube auf das Startfeld des Weges. Du darfst die Auszeichnung nur nehmen, wenn Du noch mind. 1 Ratte bewegen kannst bzw. alle 4 Ratten in der Rakete hast.

**3) EINKAUFEN (optional):**

- Hast Du im aktuellen Zug eine Deiner Ratten auf das Feld von HAMSTER / FROSCH / KRÄHE bewegt, darfst Du jetzt dort 1 Gegenstand kaufen. Wähle dazu genau 1 von 2 Optionen:

- A) Bezahlen: Zahle angegebene Anzahl Käse und nimm Dir vom Verkaufsstand des entsprechenden Tieres 1 beliebigen Gegenstand.
- B) Stehlen: Nimm aus dem Angebot des entsprechenden Tieres 1 beliebigen Gegenstand (OHNE Käse zu zahlen) UND stelle dafür Deine Ratte auf das Startfeld des Weges.

Hast Du Ratten auf Felder mehrerer Tiere bewegt, darfst Du bei jedem dieser Tiere 1-mal kaufen. Nur aktuell bewegte Ratten erlauben Käufe.

**4) BAUEN und KÄSE SPENDEN (je optional):**

*beliebig oft möglich*

- BAUE 1 - x Teile der RAKETE** durch Ausgabe von eigenem Material. Jedes Teil der Rakete bringt beim Bau 1 Wertungs-Stein (linksbündig). Das 5. Feld jeder Wertungs-Leiste hat Platz für 1 - x Wertungs-Steine. Zum Spielende gibt es die Punkte oberhalb der Wertungssteine.

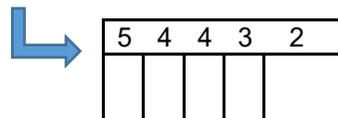
Je nach Raketen-Teil müssen folgende Materialien abgegeben werden:

	Platziere 1 Wertungs-Stein:
im Cockpit = 2 Taschenrechner und 1 Blechdose	<i>auf Cockpit-Leiste</i>
im Frachtraum = 3 Backpulver und 2 Blechdosen	<i>auf Frachtraum-Leiste</i>
im Antrieb = 5 Flaschen und 2 Backpulver	<i>auf Antriebs-Leiste</i>

- VOLLSTÄNDIGE** Rakete in einem / mehreren Zügen gebaut (alle 3 Teile), dann setze Wertungs-Stein auf die Raketen-Leiste.

**SPENDE KÄSE:**

Lege 10 Käse zurück in den allgemeinen Vorrat. Setze sofort 1 Wertungs-Stein auf die Käse-Leiste,



**SPIELENDENDE:**

ENTWEDER tritt es ein, wenn eine Person ihre 4. Ratte auf die Startrampe bringt. Die aktuelle Runde wird noch beendet.  
 ODER eine Person platziert ihren 8. Wertungs-Stein. Die aktuelle Runde wird noch beendet UND 1 Extrarunde folgt.

**Wertung:**

Zählt Eure Punkte (SP):

- ➔ auf den 8 verschiedenen Wertungs-Leisten, wo eigene Steine liegen.
- ➔ aus Kronkorken-Effekten.
- ➔ 3 SP je Auszeichnung
- ➔ minus 2 SP je Schimmelkäse
- ➔ 1 SP für je 4 Flaschen / Backpulver / Blechdosen / Taschenrechner / Käse in beliebiger Kombination.

Es gewinnt, wer die meisten SP macht.

*Patt: Der Beteiligte mit den meisten Rattonauten in der Rakete siegt. Ansonsten gibt es mehrere Sieger.*