

## Hameln

60 min. 3-5 spelers 12+
-------------------------------

### Inhoudsopgave

Paragraaf	Pagina
<b>A</b> Inleiding	<b>1</b>
<b>B</b> Spelmateriaal	<b>2</b>
<b>C</b> Het speelbord	<b>3</b>
<b>D</b> Voorbereiding	<b>4</b>
<b>E</b> Spelverloop	<b>6</b>
<b>F</b> Invloed en speelvolgorde	<b>10</b>
<b>G</b> Ratten!	<b>11</b>
<b>H</b> De rattenvanger (einde van de fase)	<b>13</b>
<b>I</b> Einde van het spel, puntentelling	<b>14</b>
<b>J</b> Samenvatting / speelhulp	<b>15</b>

### A. Inleiding

Welkom in het dertiende-eeuwse stadje Hamelen.

Iedere speler controleert een familie, die de gewone dingen van het leven doet: huizen kopen, trouwen, een eerlijke cent verdienen en de burens te slim af zijn.

Maar, het rustige leventje is in gevaar... een rattenplaag dreigt. Als het aantal ratten groeit, dalen de voedselvoorraden en de romantische gedachten – waar is de Rattenvanger wanneer je hem nodig hebt? Pas op, de Rattenvanger speelt zijn muziek niet voor niets, zijn talenten gaan verder dan het betoveren van ratten.

Het spel wordt gespeeld in drie fasen, die telkens eindigen met een optreden van de Rattenvanger. Aan het einde van het spel verdienen de spelers punten met huizen, invloed, geld, gevangen ratten, bezit van de kat en voor het beëindigen van het spel. De familie met de meeste punten is de winnaar.

## **B. Spelmateriaal**

- 1 bord.
- 1 regelboekje.
- 1 zak
- 4 jongens (blauwe blokjes) en 4 meisjes (roze blokjes).
- 5 scoremarkers (rood, groen, geel, blauw en wit).
- 1 invloedmarker (zilver).
- 12 grijze rattenvalfiches (4 x no.1, 4 x no.2, 4 x no.3).
- 16 bruine rattenplaagfiches (5 x no.1, 9 x no.2, 2 x no.3).
- 56 productieblokjes: 12 elk van  
bruin = brood,  
geel = kaas,  
wit = bier,  
en 20 van rood = vlees.
- 30 kleine ratten (zwarte houten schijfjes).
- 75 familieleden (15 van elke kleur).
- Geld: 35 x 1 florijn (zilveren munt) & 10 x 5 florijnen (gouden munt)
- 1 set speelfiguren:

De keizerrat

De Rattenvanger

De koningsratten (6)

De kat

Familieleden

### **C. Het speelbord**

De marktplaats

Voorraad koningsratten

Invloedspoor

Startveld  
Rattenvanger

Weg naar  
Transsylvanië

Speelvolgordetabel

Zwarte wijk

Gele wijk

Groene wijk

Rode wijk

Velden voor  
Rattenvalfiches

Rattenvanger  
velden

Kerk

Invloedmarkt

Scorespoor

Startveld  
van de kat

### **Bakkerij**

Kaaswinkel

Bierbrouwerij

Mannenveld

Rattenvelden

Kostprijs

Slagerij

Invloedhuis

Vrouwenveld

Productie  
van dit huis

(zie fig.5, pag. 8)

#### **D. Voorbereiding (schuine letters verwijzen naar pagina 3)**

- Iedere speler kiest een kleur.
- Bepaal de speelvolgorde willekeurig (door de spelerkleuren om de beurt uit de zak te trekken) en plaats voor iedere speler één familielid op de *speelvolgordetabel* (de startspeler op veld 1, de volgende op veld 2 enz.).
- Plaats voor iedere speler één familielid op het onderste veld van het *invloedspoor* (de startspeler rechts, de volgende links daarnaast enzovoort. Zie paragraaf F – fig. 8 voor een voorbeeld).
- Plaats het juiste aantal koningsratten op de *voorraad koningsratten* (vier bij 3 of 4 spelers, vijf bij 5 spelers).
- Plaats de invloedmarker (zilver) op het startveld van de *invloedmarkt*.
- Plaats de Rattenvanger en de kat op hun *startvelden*.
- Stop 4 jongens en 4 meisjes (blauwe resp. roze blokjes) in de zak.
- Schud de rattenvalfiches en plaats ze in drie gedekte stapels op de desbetreffende velden op het bord.
- Schud de bruine rattenplaagfiches gedekt en plaats één gedekt fiche op het midden van elk huis (productie en invloed), met uitzondering van de zes slagerijen rond de marktplaats (die altijd 3 ratten lokken). Draai vervolgens alle rattenfiches open.
- Iedere speler zet zijn resterende familieleden voor zich neer en ontvangt één (rood) vleesblokje.

- De startspeler plaatst een eigen familielid op het *mannenveld* van een van de starthuizen *fig. 1*. De andere spelers doen in volgorde hetzelfde. Daarna plaatst de laatste speler een eigen familielid op het *vrouwenveld* van een huis, waar reeds een man van een andere speler staat. De andere spelers doen in volgorde hetzelfde. Daarna bevatten alle starthuizen een man en een vrouw.

Een speler mag hierbij zichzelf of een medespeler niet dwingen om:

- a) zijn eigen man en vrouw te koppelen, of
- b) aan het begin twee huizen met dezelfde medespeler te delen.

*Fig. 1* starthuizen voor

- 3 spelers
- 4 spelers
- 5 spelers

Het spel kan nu beginnen.

Attentie – De spelers moeten hun geld en goederen zichtbaar bewaren. Het aantal rattenvalfiches is ook bekend, maar je moet de waarde geheimhouden.

### **Vorbereiding met 5 spelers**

Met 5 spelers zijn alle regels hetzelfde, met uitzondering van de twee extra rattenvelden *fig 2*. Zie paragraaf G. 5 spelers – extra rattenvelden voor de details.

Deze velden worden niet gebruikt bij 3 of 4 spelers.

*Fig. 2 extra rattenvelden  
bij 5 spelers*

## E. Spelverloop

**Speelvolgorde.** Er wordt gespeeld in de richting van de klok.

In zijn beurt moet een speler één van de volgende verplichte acties uitvoeren:

- 1) [Mannelijke invloed gebruiken – Produceer goederen / ontvang geld](#) Lokt ratten
- 2) [Vrouwelijke invloed gebruiken – Kind uithuwelijken / ontvang geld](#)
- 3) [Trouwen en een huis betrekken](#)
- 4) [Goederen verkopen](#)

Als de Rattenvanger niet is geactiveerd (zie H. Rattenvanger), mag de speler daarna één van de volgende optionele acties uitvoeren:

- 1) [De kat kopen](#)
- 2) [Invloed kopen](#)
- 3) [De Rattenvanger omkopen](#)

Als een speler geen verplichte actie kan uitvoeren (komt zelden voor), mag hij toch een optionele actie uitvoeren.

Verplichte acties:

### 1) Mannelijke invloed gebruiken

De speler activeert minstens één huis (meer mag), waar hij een mannelijk familielid bezit. (Een door ratten overgenomen huis mag men niet activeren – zie G. *Overgenomen door ratten*). De speler zegt aan het begin van zijn beurt welke huizen hij activeert. De speler krijgt een goederenblokje (brood, kaas, bier of vlees) voor elk geactiveerd productiehuis en 1 florijn voor elk geactiveerd invloedhuis.

De speler die het vrouwelijke familielid in elk zojuist geactiveerd huis controleert (de andere bewoner), mag een van zijn kinderen uithuwelijken \* (in een productiehuis) of ontvangt 1 florijn (in een invloedhuis).

Alle geactiveerde huizen lokken ratten aan (zie G. Ratten plaatsen).

\* Conform 2) [Vrouwelijke invloed gebruiken](#)

### 2) Vrouwelijke invloed gebruiken

De speler activeert minstens één huis (meer mag), waar hij een vrouwelijk familielid bezit. (Een door ratten overgenomen huis mag men niet activeren – zie G. *Overgenomen door ratten*). De speler zegt aan het begin van zijn beurt welke huizen hij activeert.

Voor elk geactiveerd productiehuis huwelijkt deze speler één kind uit. De speler trekt een blokje uit de zak: een roze blokje is een meisje, een blauw blokje is een jongen. Als er geen blokjes meer zijn, kan de speler deze actie niet kiezen. De speler neemt een familielid uit zijn voorraad en zet deze op de juiste helft van de kerk. Het blokje wordt naast de kerk geplaatst en blijft daar vooralsnog liggen **fig 3**.

Voor elk geactiveerd invloedhuis krijgt de speler 1 florijn.

**Fig. 3 De gele speler trekt een roze blokje uit de zak. Hij plaatst een familielid op de vrouwelijke helft van de kerk en legt het roze blokje naast de kerk.**

De speler die het mannelijke familielid in elk zojuist geactiveerd huis controleert, produceert een goederenblokje (productiehuis) of ontvangt 1 florijn (invloedhuis). Alle geactiveerde huizen lokken ratten aan (zie G. Ratten plaatsen).

### 3) Trouwen en een huis betrekken

Een speler mag zijn eigen kinderen in de kerk uithuwelijken. Men mag alleen een kind van een andere speler en van het andere geslacht (\*) trouwen. De speler mag meerdere kinderen uithuwelijken. De speler kiest in welke volgorde ze trouwen. Na de bruiloft vertrekt het echtpaar meteen uit de kerk en betreft een eigen huis **fig 4**. De actieve speler kiest een leeg huis, de eigenaar van de bruidegom betaalt (\*) de koopprijs aan de bank. De actieve speler mag geen huis kiezen dat de bruidegom niet kan betalen. Plaats de jongen op het blauwe veld in het huis en het meisje op het roze veld. Gooi de desbetreffende roze en blauwe blokjes weer in de zak. (\*) *Het is immers de 13<sup>e</sup> eeuw!!*

**Fig. 4 Een groene jongen trouwt een geel meisje.**

Als het echtpaar een invloedhuis betreft, ontvangen beide spelers een eenmalige invloedbonus. Deze bonus is afgebeeld op de zilveren cirkel in de rechterbovenhoek van het huis **fig. 5**. De speler met de meeste invloed op het invloedspoor registreert zijn bonus als eerste (zie F. Invloed verkrijgen).

Fig. 5 een invloedhuis

#### 4) Goederen verkopen

De speler mag een of meer goederenblokjes verkopen. Voor elk verkocht blokje krijgt hij:

vlees = 4 florijnen

bier = 3 florijnen

kaas = 2 florijnen

brood = 1 florijn

Elk verkocht blokje = 1 rattenvalfiche (zie hierna)

In plaats van florijnen mag de speler een rattenvalfiche nemen. Elke combinatie van florijnen en rattenvallen is mogelijk. De speler kiest de combinatie aan het begin van zijn actie (hij mag het rattenvalfiche niet eerst bekijken en dan een andere kiezen). Hij mag de rattenvallen van elke stapel pakken.

**Voorbeeld: Mark heeft 2 vlees, 1 kaas en 1 brood. Hij verkoopt zijn vleesblokjes voor 8 florijnen (4+4) en neemt 2 rattenvalfiches voor zijn kaas en brood (1 fiche per blokje).**

## 2. Optionele acties

### a) De kat kopen

De eerste keer wordt de kat van de bank gekocht. De kat kost 4 florijnen (te betalen aan de bank). De eerste koper plaatst de kat voor zich op tafel. Vanaf nu wordt de kat gekocht van de huidige eigenaar. De kostprijs blijft 4 florijnen, waarvan 1 florijn wordt betaald aan de huidige eigenaar en 3 florijnen aan de bank.



De kat wordt voor de nieuwe eigenaar geplaatst. Een speler kan de kat niet van zichzelf kopen. Om de kat opnieuw te kunnen kopen, moet men wachten tot een andere speler de kat heeft gekocht.

Na de aankoop van de kat verwijdert de nieuwe eigenaar meteen een kleine rat van het bord. Als dit een door ratten overgenomen huis bevrijdt, gaat een eventuele koningsrat terug naar zijn voorraad en wordt het rattenplaagfiche van dit huis weer open gedraaid (zie G. *Overgenomen door ratten*).

#### b) Invloed kopen

De speler verschuift de invloedmarker in klokrichting naar de volgende gele cirkel van de invloedmarkt (het eerste veld levert 1 invloed op voor een prijs van 2 florijnen **fig 6**).

De speler betaalt het aangegeven bedrag (gele cirkel) en ontvangt de bijpassende invloedpunten (zilveren cirkel). De speler verschuift zijn familielid op het invloedspoor (zie F. Invloed verkrijgen). De speler mag pas in zijn volgende beurt opnieuw invloed kopen. Attentie – de invloedmarkt is een doorlopende cirkel.

**Fig. 6 De invloedmarkt (Gain in influence = extra invloed / Cost = prijs)**

**Fig. 7 Het Rattenvangerveld in de groene wijk.**

#### c) De Rattenvanger omkopen

De stad is verdeeld in vier wijken, die door hun kleuren met Rattenvangervelden zijn verbonden **fig. 7**. Aan het einde van elke fase (zie H) zal de Rattenvanger alle ratten verwijderen uit de wijk met het Rattenvangerveld met het meeste smeergeld. De actieve speler mag het smeergeld in één wijk verhogen. Daartoe plaatst de speler 1 of meer florijnen op het Rattenvangerveld in de gekozen wijk. De Rattenvanger beweegt vervolgens meteen naar het Rattenvangerveld met het meeste smeergeld. In verschillende wijken mag nooit hetzelfde bedrag aan smeergeld liggen. Het is toegestaan om het smeergeld te verhogen, zonder in deze wijk het hoogste smeergeld te realiseren.

## **F. Invloed en speelvolgorde**

### **Het invloedspoor**

Op het invloedspoor wordt de invloed van de spelers geregistreerd. Invloed levert aan het einde winstpunten op en breekt verder alle gelijke standen. Invloed bepaalt tevens de speelvolgorde bij de start van een nieuwe ronde.

De spelers beginnen op het laagste veld van het invloedspoor. Als ze invloed verzamelen, stijgen ze op het spoor. De familieleden worden daarbij altijd zoveel mogelijk rechts op het nieuwe veld geplaatst. Als twee of meer spelers op hetzelfde veld staan, bepaalt de positie vanaf de rechterkant welke speler meer invloed heeft. Als een speler het bovenste veld bereikt, kan hij niet meer worden ingehaald.

Fig.8 De startpositie bij een nieuw spel. De volgorde op beide sporen is gelijk. Rood is eerst, gevolgd door geel, blauw en ten slotte groen.

(The top step of the track = Bovenste veld van het spoor)

### **Speelvolgordetabel**

De speelvolgordetabel toont de speelvolgorde van de huidige ronde. Aan het begin van een nieuwe ronde wordt deze volgorde aangepast, conform de positie op het invloedspoor (indien nodig).

### **Invloed verkrijgen / Speelvolgorde wijzigen**

Als een speler invloed verkrijgt (door een huis te betrekken of door invloed te kopen) verplaatst hij zijn speelfiguur het passende aantal velden op het invloedspoor. Als twee spelers een invloedhuis betrekken, moet de speler met de meeste invloed als eerste zijn invloedbonus op het spoor registreren. Pas aan het begin van een nieuwe ronde (als iedereen aan de beurt is geweest) wordt de speelvolgorde aangepast conform het invloedspoor.

Fig.9 Rood en Geel hebben in hun beurten geen invloed verdiend. Blauw koopt 1 invloed met zijn optionele actie. Hij zet zijn familielid 1 veld verder. Groen schuift zijn familielid naar rechts. Groen koopt in zijn beurt 1 invloed en zet zijn familielid 1 veld verder.

Fig.10 De ronde is voorbij en alle spelers zijn aan de beurt geweest. De speelvolgordetabel is aangepast conform de volgorde op het invloedspoor. De nieuwe volgorde is blauw, groen, rood en geel. Blauw begint de nieuwe ronde.

## **G. Ratten!**

### **Ratten plaatsen**

Als een huis (productie of invloed) wordt geactiveerd, lokt het ratten aan. Elk rattenplaagfiche bepaalt hoeveel kleine ratten opduiken zodra het huis wordt geactiveerd. De huizen rond de markt lokken altijd 3 ratten, de andere huizen 1, 2 of 3 ratten, afhankelijk van het rattenplaagfiche.

De actieve speler beslist waar de kleine ratten worden geplaatst. Hij plaatst de ratten op willekeurige lege witte cirkels rond het huis (1 rat per cirkel) **fig 11**.

Als er onvoldoende vrije cirkels voor alle ratten zijn, worden de overtollige ratten afgelegd. Attentie: zolang naast een huis minstens één vrije cirkel ligt, kan het geactiveerd worden.

**Fig. 11 De speler activeert een huis en plaatst 3 kleine ratten.**

### **5 spelers – extra rattenvelden**

Bij een spel met 5 spelers worden twee extra rattenvelden gebruikt. Als kleine ratten door een naburig huis worden gelokt, mogen ze op deze extra velden worden geplaatst. Het is niet toegestaan om twee ratten in dezelfde beurt aan dezelfde zijde te plaatsen, tenzij het niet anders kan **fig. 12, 13 & 14**.

**Fig. 12** Rat 'a' stond er al. De speler plaatst ratten b, c & d.

**Fig. 13** Verboden! De speler mag c & b niet aan dezelfde zijde plaatsen, omdat er elders nog vrije cirkels zijn.

**Fig. 14** Omdat de andere cirkels bezet zijn (a, b & c), heeft de speler geen keuze en mogen e & f aan dezelfde zijde.

### **Overgenomen door ratten!**

Een huis wordt overgenomen door ratten als de laatste vrije cirkel rond het huis is bezet. Inclusief niet geactiveerde en onbezette huizen. Draai het rattenplaagfiche om en plaats een koningsrat (uit de voorraad koningsratten) op dit huis. Dit huis kan niet meer worden geactiveerd, totdat een van de omringende kleine ratten wordt verwijderd (door de Rattenvanger of de kat).

Als een van de omringende kleine ratten wordt verwijderd, wordt ook de koningsrat weer weggenomen en het rattenplaagfiche weer open gedraaid. De spelers kunnen dit huis weer activeren. Als de koningsrat door de kat wordt verwijderd, gaat hij terug naar de voorraad koningsratten.

\*\*\*Door ratten overgenomen huizen leveren aan het einde geen winstpunten op!\*\*\*

### **Koningsratten**

Het aantal koningsratten in de voorraad koningsratten hangt af van het aantal spelers en van de fase. Het aantal koningsratten bepaalt wanneer de Rattenvanger verschijnt. De komst van de Rattenvanger luidt het einde van de fase in.

Fig. 15 Het aantal koningsratten voor elke fase.

Aan het begin van elke fase wordt het juiste aantal koningsratten in de voorraad koningsratten geplaatst fig. 15 & 16.

Als de laatste koningsrat uit de voorraad koningsratten op een huis is geplaatst, is de fase voorbij en verschijnt de Rattenvanger (zie H. De Rattenvanger verschijnt).

Fig. 16 De voorraad koningsratten.

### **De keizerrat**

De keizerrat wordt alleen in fase 3 ingezet, als een van de koningsratten. Dit is de laatste rat die uit de voorraad wordt gepakt. De keizerrat herinnert de spelers aan het feit dat dit de laatste fase van het spel is.

## **H. De rattenvanger / einde van de fase**

### **De Rattenvanger verschijnt**

Nadat alle koningsratten van de huidige fase op huizen zijn geplaatst, verschijnt de Rattenvanger en eindigt de fase. De speler mag dan geen huizen meer activeren of een optionele actie uitvoeren.

Alle koningsratten worden verwijderd en aan de kant gelegd.

De Rattenvanger verwijdert alle ratten uit zijn huidige wijk (dit is de wijk met het meeste smeergeld of de wijk waar hij de fase begon).

Sommige rattenvelden liggen in twee wijken. Deze ratten worden verwijderd als een van beide wijken wordt schoongeveegd.

De Rattenvanger verwijdert ook alle ratten van de marktplaats **fig 17**.

Denk eraan om het rattenplaagfiche weer open te draaien, zodra een huis niet langer door ratten is overgenomen.

**Fig. 17 De marktplaats.**

### **De Rattenvanger betalen**

In speelvolgorde moeten alle spelers met kinderen in de kerk beslissen of ze de Rattenvanger betalen. De Rattenvanger verlangt 1, 2 of 3 florijnen voor elk kind in de kerk. De prijs per kind is afhankelijk van de gele cirkel op het veld waar de Rattenvanger staat **fig 7**. Een speler mag voor één, geen of meer eigen kinderen betalen. Hij mag niet voor andermans kinderen betalen. Als voor een kind wordt betaald, blijft het kind in de kerk. Als niet voor een kind wordt betaald, gaat dit familielid naar het eerste vrije veld op de weg naar Transsylvanië **fig 18**. Het bijbehorende roze of blauwe blokje gaat terug in de zak.

Aan het einde van het spel leveren de kinderen op de weg minpunten op. Als kinderen op een volledig gevulde weg wordt geplaatst, leveren ze 6 minpunten op. Het is niet mogelijk om kinderen later van de weg naar Transsylvanië te halen.

**Fig. 18 Geel betaalt 2 voor zijn dochter. Rood betaalt voor één van zijn zoons, de andere zoon eindigt op de weg naar Transsylvanië.**

Het smeergeld van een succesvolle omkoping en het geld voor de kinderen gaat naar de bank. Het geld op de andere Rattenvangervelden blijft liggen.

Als er geen geld op andere Rattenvangervelden ligt, beweegt de Rattenvanger naar het volgende Rattenvangerveld in de richting van de klok. Als er wel geld ligt, beweegt hij naar het veld met het hoogste smeergeld.

De nieuwe fase kan beginnen. Plaats het aangegeven aantal koningsratten in de voorraad koningsratten (zie G. Koningsratten). Het spel gaat op de gebruikelijke wijze verder (met de volgende speler).

### **I. Einde van het spel / puntentelling**

Het spel eindigt zodra de derde fase is afgelopen. De Rattenvanger verwijdert zoals gebruikelijk eerst de ratten en eist geld voor de kinderen. Daarna volgt de puntentelling.

#### **Puntentelling**

De spelers gebruiken hun scoremarkers om hun winstpunten bij te houden op het scorespoor **fig. 19**.

#### **Fig. 19 Het scorespoor**

Men krijgt punten voor (het invloedspoor breekt een gelijke stand):

Punten voor \ Aantal spelers	<b>3/4</b>	<b>5</b>
Het spel beëindigen (laatste actieve speler)	1	
Bezit van de kat	1	
Hoogste totale waarde aan rattenvalfiches (1 <sup>e</sup> plek, 2 <sup>e</sup> plek) *	3,1	
Invloed (van meeste tot minste)	3,2,1,(0,0)	
Florijnen (van meeste tot minste – 0 geld telt ook mee)	5,3,1,(0)	5,3,2,1,0
Huis met een eigen familielid (niet overgenomen door ratten)	punten = aankoopprijs van elk bezet huis	
Strafpunten voor elk kind op de weg naar Transsylvanië (aangegeven op de velden waar de kinderen staan).		

\* Moet minstens 1 fiche hebben

#### **Door ratten overgenomen huizen leveren geen punten op.**

De speler met de meeste punten heeft de meest invloedrijke familie.

Hij is de winnaar en ontvangt de hartelijke gelukwensen van zijn medespelers.

Een gelijke stand wordt doorbroken door de rangorde op het invloedspoor.

## J. Samenvatting / speelhulp

### Speelvolgorde

In zijn beurt moet een speler één van de volgende verplichte acties uitvoeren:

- 1) Mannelijke invloed gebruiken – Produceer goederen / ontvang geld
- 2) Vrouwelijke invloed gebruiken – Kind uithuwelijken / ontvang geld
- 3) Trouwen en een huis betrekken
- 4) Goederen verkopen

Lokt ratten

Als de Rattenvanger niet is geactiveerd (zie H. Rattenvanger / einde van de fase), mag de speler daarna één van de volgende optionele acties uitvoeren:

- 1) De kat kopen
- 2) Invloed kopen
- 3) De Rattenvanger omkopen

De ronde is voorbij wanneer alle spelers aan beurt zijn geweest.

De speelvolgorde wijzigt conform de stand op het invloedspoor.

(Production = Productie      Influence = Invloed)

Tabel toont effect van een geactiveerd huis.

### Rattenvanger (einde van de fase/spel)

### Aantal koningsratten per fase

De fase eindigt zodra de laatste koningsrat is geplaatst.

- De Rattenvanger veegt zijn wijk schoon
- Alle koningsratten gaan van het bord
- Betalen voor kinderen in de kerk?
- Voorraad koningsratten aanvullen
- Rattenvanger gaat naar de volgende wijk (of de wijk met het hoogste smeergeld)
- De volgende speler komt aan de beurt (na de derde fase – einde spel/puntentelling).

### Puntentelling

Punten voor \ Aantal spelers	3/4	5
Het spel beëindigen (laatste actieve speler)	1	
Bezit van de kat	1	
Hoogste totale waarde aan rattenvalfiches (1 <sup>e</sup> plek, 2 <sup>e</sup> plek) *	3,1	
Invloed (van meeste tot minste)	3,2,1,(0,0)	
Florijnen (van meeste tot minste – 0 geld telt ook mee)	5,3,1,(0)	5,3,2,1,0
Huis met een eigen familielid ( <b>niet overgenomen door ratten</b> )	punten = aankoop-prijs van elk bezet huis	
Strafpunten voor elk kind op de weg naar Transsylvanië (aangegeven op de velden waar de kinderen staan).		

Invloedspoor breekt gelijke stand (ook bij bepaling van de winnaar)

\* Moet minstens 1 fiche hebben

### Hints

- Trouw niet zomaar! Realiseer je aan wie je punten weggeeft.
- Kies jouw huis zorgvuldig. Teveel vrouwen in productiehuizen leiden tot ongewenste kinderen in de kerk; te weinig hindert de groei van jouw familie.
- Goedkope huizen kunnen ratten naar naburige dure huizen van medespelers lokken.
- Alleen in de kerk? Kun je iemand dwingen om zijn vrouwen te activeren?
- Een huwbare man is aantrekkelijker met geld in zijn zakken!
- Invloed is niet alleen belangrijk voor punten en de speelvolgorde, maar breekt ook gelijke standen!
- Het omkopen van de Rattenvanger kan medespelers ontmoedigen het spel te beëindigen.