

# Hamelner Ratzentanz



## Des Rattenfängers Flötenspiel ist für's Rattenohr zu viel!

Anno 1284: Die Hamelner Bürger hatten ein gutes Jahr, die Vorratskammern und Speicher sind prall gefüllt.

Doch vor den Toren der Stadt lauert eine hungrige Bande: Ratten fallen ein und erobern den letzten Winkel, huschen durch Kammern und Keller, räubern alle Vorräte und schleppen sie in ihr Nest. Sie erobern jede Gasse und jedes Viertel, verkürzen ihren Weg durch

Gebäude, die magische Treppe oder nutzen den Kanal, um schnell in einem anderen Teil der Stadt wieder aufzutauchen. Immer auf der Suche nach einem leckeren Happen, der stibitzt werden will! Dabei sind sie nicht zimperlich und räumen auch die Nester anderer Rattenbanden aus.

Zwar verhindert eine streitbare Speicherkatze, dass die Nager über Tische und Bänke tanzen

und die Speicher leer fressen, sie kann aber leider nicht überall gleichzeitig sein.

Doch Rettung naht: Der Rattenfänger – ein geheimnisvoller Pfeifer in vielfarbigem Gewand – eilt zu Hilfe und lässt die Plagegeister nach seiner Flöte tanzen.

Doch sind die schlaun Biester noch zu schlagen? Ist eine besiegt, kommt schon die nächste!

des Rattenfängers erbaut und 1309 erstmals erwähnt. Sie lag an der Fischpforte, einem Tor in der Stadtbefestigung, über die die Fischer ihre reichen Fänge an Lachs und anderen Weserfischen in die Stadt brachten.

Nördlich davon lag das Thietor, das auf einen Thieplatz, Ort der weltlichen Gerichtsbarkeit, schließen lässt. Wir haben das Tor mit der Thieeiche umkränzt, unter der früher Recht gesprochen wurde. Noch heute ist das Amtsgericht Hameln dort gelegen!

Bleibt ein Blick auf die Ostseite der Stadt, wo wir die Osterhölzer (die zu Ostern blühenden Obstgehölze) wie auch die Ackerwirtschaft der Stadt untergebracht haben. Heutige Straßennamen, wie der „Hammelstein“ verweisen auf die Weidewirtschaft im Osten der Stadt.

### Malerisch

Soweit ein klitzekleiner Ausflug in die Stadtgeschichte Hamelns, bleibt noch die eigentümliche Grafik des Spielfeldes kurz zu erläutern. Bei der Gestaltung des Spieles haben wir uns von der mittelalterlichen Buchmalerei in der Übergangszeit zwischen Spätromanik und Gotik inspirieren lassen.

Obwohl die perspektivische Darstellung durchaus bekannt war, pflegten die damaligen Zeichner einen sonderbaren Stil. Die Wichtigkeit des Darzustellenden bestimmte seine Größe, nicht der Raum. Alles wurde flach in die Grundebene gekippt und Bildmotive ornamental schematisiert. Ziel war nicht eine naturalistische, sondern eine vereinfachende-stilisierende Malerei, vielfach umrahmt von Flecht- und Rankenornamenten.

Wir haben uns in der Verweigerung abwägender Größenverhältnisse und der Vermeidung jeder stimmigen Perspektive von unseren Vorfahren leiten lassen und typische Bildmotive der Buchmalerei nachempfunden.

Wir hoffen, es gefällt.

## Hameln vor 725 Jahren

### Geheimnisvoll

Wie mag diese Stadt wohl im Jahr 1284 ausgesehen haben? Bildliches und textliches Material aus dieser Zeit ist rar, da ein großer Brand 1209 die Kirchen-Archive zerstörte. Erste erhaltene Stadtansichten datieren um 1592 und 1622.

Einzige bauliche Zeugen der Zeit, die Münsterkirche Sankt Bonifazius, damals Klosterkirche der Benediktiner, sowie zwei Häuser, die Löwenapotheke (erbaut ca. 1300) und der Rattenkrug (1250, später mit einer Renaissance-Fassade versehen) in der Bäckerstraße, sind heute noch erhalten.

Sicher scheint, dass Hameln aus dem Benediktiner-Kloster und einer Ursiedlung „Hameloa“ zu einer Stadt zusammengewachsen war, die damals etwa 2.000 Einwohner besaß.

### Sagenhaft

Hameln hatte eine durchgängige Stadtmauer, seit 1200 Stadtrechte und war wirtschaftliches Zentrum der Region.

Die Stadt wuchs rasch und platzte aus allen Nähten. So wird der Auszug der „Hamelner Kinder“ von 1284 u.a. als Abwerbung und Auswanderung von Bürgern in die schwach besiedelten Ostkolonien in Mähren und Siebenbürgen gedeutet. Erst später wurde dieser Verlust mit einer Rattenplage zu der Rattenfänger-Sage vermischt, einem Gleichnis um menschliche Gier, Wortbruch und die vermeintlichen Folgen.

Aus dem Wenigen, das über das damalige Hameln bekannt ist, haben wir uns unser eigenes Bild

© 2009 Thomas Hülsen Fasanenweg 16, 31787 Hameln

Spielentwicklung & Illustration: Thomas Hülsen Gestaltung & Layout: rwd, Regine Wölk, Hameln

Weitere Infos: [www.ratzentanz.de](http://www.ratzentanz.de)

Mit freundlicher Unterstützung der:



### Der Zahlenwürfel:

Der Spieler bewegt seine Ratten gemäß der Augenzahl über das Spielfeld. Ausgehend von seinem „Nest“ gelangt er z.B. mit einer 3, wie auch einer 4 in das erste Gebäude. Mit einer 6 gelangt er in den nächstgelegenen Vorratsspeicher oder auf ein Feld der magischen Treppe. **Nester, Gebäude, Speicher, Treppen und Kanäle müssen punktgenau getroffen werden, um dort zu verbleiben.** Die Ratte kann auch durch ein Gebäude ziehen, wenn es weitere Ausgänge besitzt. **Es besteht Zugzwang!** Innerhalb eines Zuges vorwärts und dann rückwärts ziehen geht nicht! Welche Aktion (Zahl oder Symbol) zuerst ausgeführt wird, liegt beim Spieler.

### Der Symbol-Würfel:

#### Symbol „Nachwuchs für alle“

Würfelt ein Spieler das Symbol Nachwuchs für alle, **aktiviert jeder Spieler eine liegende Nachwuchsratte vom Rand des Spielfeldes** und stellt sie an ihrer Ausgangsposition im Nest auf. Hat ein Spieler seine 5 Ratten bereits aktiviert, geht er leer aus.

#### Symbol „Zurück ins Nest“

Würfelt der Spieler dieses Symbol und hat er **eine Ratte, die einen Vorrat besitzt, kann er sie sofort ins Nest holen** und die Beute dort ablegen. Befindet sie sich in einem Speicher, der von der --> **Katze** belagert wird, kann der Zug nicht ausgeführt werden. Dies gilt auch für Ratten, die vom --> **Rattenfänger** blockiert werden, bzw. auf dem Rückweg seinen Standort kreuzen würden. Zieht der Spieler trotzdem, ist er seine Ratte los – eventuelle Beute bleibt auf dem Ausgangsfeld liegen.

Alternativ kann man eine **fremde Ratte aus seinem eigenen Nest zurück in ihr Nest befördern, wenn sie Beute gemacht hat.** Ihre Beute bleibt beim ursprünglichen Besitzer.

#### Symbol „2x“ (Pasch)

Hier hat der Spieler **2x die gewürfelte Augenzahl zur Verfügung.** Dieser „Pasch“ kann auf zwei Ratten gleichmäßig aufgeteilt werden, ungleich ist nicht möglich! Wird z.B. eine 3 gewürfelt, kann man zwei Ratten je 3 Felder ziehen oder eine Ratte 6 Felder. Genauso kann eine Ratte auch 3 Felder in einen Kanal oder eine Treppe gezogen werden und 3 Felder wieder heraus.

### Symbol „Katze“

Fällt dieses Symbol, setzt der Spieler die Katze als **Sperre in den Eingang eines beliebigen Speichers.** Keine Ratte kann nun den Speicher betreten oder verlassen, außer er hat einen zweiten Ausgang. **Wird die Katze wieder gewürfelt, muss sie versetzt werden.**

#### Symbol „Rattenfänger“

Würfelt ein Spieler den Rattenfänger, darf er ihn auf ein beliebiges **Wegfeld setzen und dieses sperren**, nicht jedoch besetzte Felder oder das Ausgangsleckfeld unmittelbar vor einem Nest. Der Rattenfänger kann nur auf Wegen aber nicht in Nestern, Gebäuden, Speichern, Kanälen und Treppen eingesetzt werden. **Wird er erneut gewürfelt, muss er versetzt werden.**

Zieht ein Spieler eine Ratte aus **Versehen am Rattenfänger vorbei, muss er sie vom Feld nehmen** und am Rand als zukünftigen Nachwuchs ablegen. Eventuelle Beute bleibt auf dem Ausgangsfeld. Der Nachwuchs kann erst wieder mitmischen, wenn er durch das --> **Symbol Nachwuchs für alle** aktiviert wird.

#### Symbol „Flötenton“

Der Rattenfänger spielt auf! **Bei diesem Symbol müssen alle Ratten, die sich auf den Wegen befinden, vom Spielfeld genommen werden** und als zukünftiger Nachwuchs am Rand abgelegt werden. Die Beute bleibt dort liegen, wo die Ratte vorher stand. **Ratten, die sich in Nestern, Gebäuden, Speichern und auf Kanal- oder Treppenfeldern aufhalten, werden vom Flötenton verschont.**

**Tipp:** Da der Spieler entscheiden kann, welche Aktion, Symbol- oder Zahlenwürfel, er zuerst ausführt, kann er z.B. eine Ratte erst in Sicherheit ziehen und dann den Flötenton einsetzen.

## Spieltaktik & Strategie

Ratzentanz eröffnet viele Wege, ans Ziel zu gelangen. Nicht eine Richtung weist den Weg, sondern er muss aus der Vielfalt der möglichen Schritte erkundet werden.

Schnell wird man seine „Lieblings-Winkelzüge“ entdecken, mit denen

man ratzfatz Beute machen kann und ganz nebenbei seinen Mitspieler in Verzweiflung stürzt. Besonders der Pasch vereitelt, geschickt angewendet, vermeintlich vorhersehbare Fügungen und wendet das Blatt.

Vor allem muss mit Ellbogen gespielt werden. Behindern, Ränke schmieden und hintergehen, hauptsache Beute machen, klauen, was das Zeug hält.

# Hamelner Ratzentanz

## Spielvorbereitung:

Die Spieler/innen (nachfolgend kurz Spieler genannt) schlüpfen jeweils in die Rolle einer Rattenfamilie und stellen 3 der 5 farbgleichen Rattenfiguren vor deren Stadttor auf. 2 Ratten werden flach am Spielfeldrand abgelegt und treten später über den Symbolwürfel als zukünftiger Nachwuchs ins Spiel. Auch der Rattenfänger und die Katze müssen am Spielfeldrand warten, bis ihr Symbol gewürfelt wird.

Die Speicher werden jeweils mit den Vorratskärtchen der entsprechenden Sorte bestückt: **Für 2 Spieler wird jeder Speicher mit 3 Vorräten, bei 3 Spielern mit 4 und bei 4 Spielern mit 5 Kärtchen befüllt.**

## Spielplanfelder:

- 4 Rattennester/Startfelder
- mögliche Position der Katze
- für den Rattenfänger nicht erlaubt
- Eingänge
- Spielfeldwege
- 10 Gebäude
- 6 Vorräte/Speicher
- 4 Kanalfelder
- 4 magische Treppen

## Spielmaterial:

- 1 Spielanleitung, 1 Spielplan
- 30 Vorratskarten, 5 je Farbe plus je eine Reservekarte
- 1 Spielfigur Katze
- 1 Spielfigur Rattenfänger
- 1 Zahlen-, 1 Symbolwürfel
- 20 Ratten, 5 je Farbe



## Kurzanleitung...

### Der Zahlenwürfel:

gibt den Weg der Ratten vor. **Alle Zielfelder müssen punktgenau erreicht und können mehrfach besetzt werden. Es besteht grundsätzlich Zugzwang!** Ausnahme: die Katze oder der Rattenfänger blockieren alle Ausgänge.

### Der Beutezug:

**Gelangt eine Ratte in einen Speicher, kann sie eine Vorratskarte besetzen und sie später in ihr Nest bringen.**

### Der Nestraub:

**Erreicht eine Ratte ein fremdes Nest, kann sie dort eine Vorratskarte besetzen, um sie in ihr eigenes Nest zu schleppen.**

### Der Kanal:

**Zieht eine Ratte auf ein Kanalfeld, wird sie auf ein anderes Kanalfeld nach Wahl versetzt.**

### Die magische Treppe:

**Betritt eine Ratte die magische Treppe, wird sie in ein beliebiges anderes Treppenfeld versetzt. Weitere Treppenratten werden dem Zug entsprechend gespiegelt.**

### Der Symbolwürfel:

entscheidet über das Schicksal der Rattenbande.

### Symbol „Nachwuchs für alle“:

**Würfelt ein Spieler das Symbol Nachwuchs für alle, aktiviert jeder Spieler eine Nachwuchsratte vom Rand des Spielfeldes.**

### Symbol „Zurück ins Nest“:

**Hat eine Ratte einen Vorrat erbeutet, wird sie sofort in ihr Nest gezogen und die Beute dort abgelegt. Alternativ kann man eine fremde Ratte aus seinem eigenen Nest beutelos in ihr eigenes Nest schicken.**

### Symbol „2x“ (Pasch):

**Bei diesem Symbol hat der Spieler zwei Mal die gewürfelte Augenzahl zur Verfügung. Der Wurf lässt sich auch auf 2 Ratten gleichmäßig aufteilen.**

### Symbol „Katze“:

**Würfelt ein Spieler dieses Symbol, versetzt er die Katze als Sperre in den Eingang eines beliebigen Speichers.**

### Symbol „Rattenfänger“:

**Der Rattenfänger blockiert einzelne Wegfelder. Ausgenommen sind besetzte Felder und das Ausgangsleckfeld unmittelbar vor einem Nest. Zieht eine Ratte doch am Rattenfänger vorbei, muss sie vom Spielfeld und wird als Nachwuchs am Rand abgelegt. Ihre Beute verbleibt auf dem Ausgangsfeld der Ratte.**

### Symbol „Flötenton“:

**Alle Ratten auf den Wegen gehen flöten und werden als zukünftiger Nachwuchs am Rand abgelegt. Vorhandene Beute bleibt dort, wo die Ratte zuletzt stand.**

## Spielstart:

Der Startspieler wird ausgewürfelt. Danach würfelt jeder Spieler pro Spielzug gleichzeitig mit dem Symbol- und dem Zahlenwürfel. **Welche Aktion (Zahlen- oder Symbolwürfel) der Spieler zuerst ausführt, kann er selbst entscheiden.**

## Spielziel:

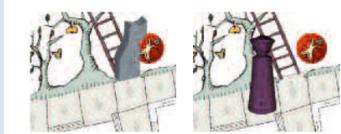
Wer als **erster 4 unterschiedliche Vorräte erbeutet und in sein Rattennest geschleppt hat, ist Sieger.** Von fremden Ratten besetzte Beute im eigenen Nest zählt nicht. Spieldauer ca. 45-60 Minuten. **Variante:** 1 Vorrat mehr als Spielziel verlängert die Spieldauer auf ca. 60-90 Minuten.

## Das Spielfeld:

Hamelns Wege sind in Felder unterteilt, ein Feld entspricht einem Auge des Zahlenwürfels. Auch Nester, Gebäude, Speicher, Treppen und Kanäle zählen immer ein Feld. Alle Felder müssen punktgenau mit der gewürfelten Augenzahl erreicht werden. Auf jedem Feld können sich mehrere Ratten gleichzeitig aufhalten.

**Ist eine Ratte punktgenau in ein Nest, Gebäude, einen Speicher, einen Kanal oder eine Treppe gelangt, ist sie vor dem --> Flötenton sicher!**

**Die --> Katze besetzt nur die Speichereingänge, der --> Rattenfänger bewegt sich auf den Wegen.**



Positionierung: Die Katze sperrt die Speichereingänge, der Rattenfänger blockiert Wegfelder.

## Im Detail...

### Der Beutezug:

**Gelangt eine Ratte in einen Speicher, besetzt sie eine Vorratskarte.** Diese Beute muss sie nun in ihr Nest bringen. Entweder „zu Fuß“ oder im Glücksfall über die Würfelfunktion --> **Zurück ins Nest.**

Die Ratte führt ihre Beute auf dem Rückweg mit, stellen Sie die Figur also am Ende eines Zuges auf dem Kärtchen ab. Hat die Ratte die Beute ins Nest gebracht, legt sie sie dort ab und kann auf neuen Beutezug gehen.

Will eine Ratte auf dem Rückweg lieber eine andere Beute machen, kann sie die erste Beute am Anfang eines Zuges fallen lassen.

Kreuzt eine Ratte aus Versehen den --> **Rattenfänger** oder wird sie vom --> **Flötenton** erwischt, muss sie vom Spielfeld genommen werden. Mitgeführte Beute bleibt auf dem Ausgangsfeld. Eine andere Ratte, die punktgenau auf die fallen gelassene Beute trifft, kann diese mitnehmen.

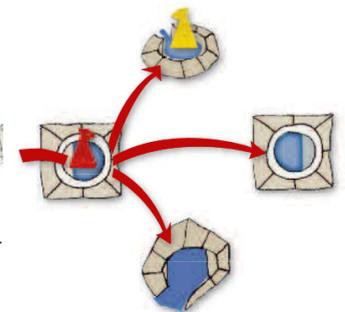
## Der Nestraub:

Ratten sind nicht zimperlich! Ratzfatz räubern sie in fremden Nestern und holen die Beute nach Haus. **Gelangt ein Ratte punktgenau ins Nest eines Mitspielers, kann sie ein dort abgelegtes Vorratskärtchen besetzen und dann in ihr eigenes Nest schleppen! Gegenmittel: --> Zurück ins Nest.**

## Der Kanal:

Ein unterirdischer Wasserkanal verbindet 4 Felder miteinander und ermöglicht einer Ratte schnell an einen anderen Punkt des Spielfeldes zu gelangen. **Erreicht der Spieler punktgenau ein Kanalfeld, kann er wählen, durch welches Kanalfeld er wieder auftauchen will (Zugzwang).** Der Spielzug endet hier, die Ratte verbleibt bis zum nächsten Zug auf dem Feld.

**Ausnahme --> Symbolwürfel 2x.** (Anders als bei den Treppen bleiben andere Kanalratten auf ihrem Platz.)

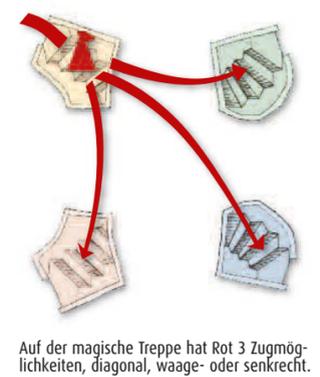


Rot kann oben, unten oder rechts im Kanal wieder auftauchen. Alle anderen Kanalratten bleiben auf ihrem Platz.

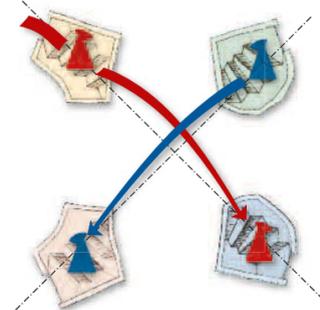
## Die magische Treppe:

**Betritt eine Ratte eine magische Treppe, muss der Spieler sie in ein anderes der Treppenfelder versetzen.** Es besteht Zugzwang und der Zug endet hier! **Ausnahme siehe --> Symbolwürfel 2x.**

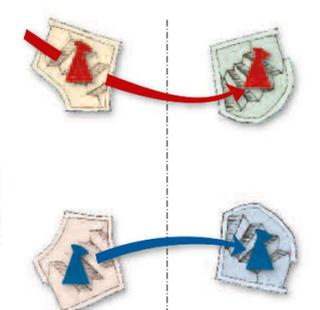
**Achtung:** Befinden sich bereits Ratten in einem oder mehreren Feldern der magischen Treppe, werden sie entsprechend dem aktuellen Spielzug in ein anderes Treppenfeld gespiegelt!



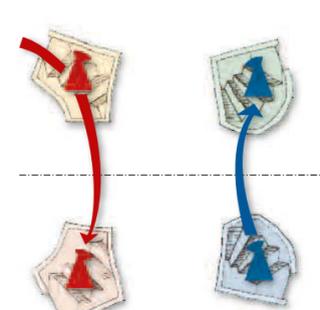
Auf der magische Treppe hat Rot 3 Zugmöglichkeiten, diagonal, waage- oder senkrecht.



Geht Rot diagonal, werden alle anderen Ratten auf der Treppe diagonal versetzt.



Geht Rot waagrecht, werden alle anderen Treppenratten waagrecht gespiegelt versetzt.



Geht Rot senkrecht, werden alle anderen Treppenratten senkrecht gespiegelt versetzt.