PIM THUNBORG

DIE PATIN

12+ 2–5 30/

»Was Beasty Town von anderen Städten unterscheidet? Ehrlich gesagt nicht viel. Nur haben wir es nicht so mit der Ehrlichkeit. Die zahlreichen Geschäfte, die du hier siehst, wirken zwar auf den ersten Blick ganz harmlos. Ich kann dir allerdings versprechen, in jedem einzelnen davon finden Deals statt, deren Legalität man nur als dunkelgrau einstufen kann. Woher ich das weiß? Nun ja, irgendjemand muss ja die Pfoten schütteln und wenn nötig die Krallen dabei ausfahren. Die Chefin hat für solchen Kükenkram gar keine Zeit. Es sei denn, du hast das große Glück eine unserer besonderen Klientinnen zu sein… oder du hast einfach einen schlechten Tag.«

SCAN ME

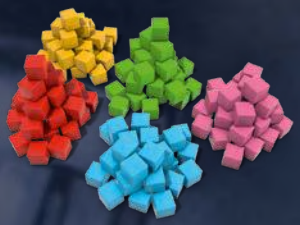
SPIELIDEE

In **DIE PATIN** übernimmst du die Rolle einer Mafia-Bossin, die den Einfluss ihres Clans erweitern will. Doch Vorsicht! Deine Konkurrentinnen können schnell bissig werden, wenn du ihnen ihre Beute wegschnappst. Plane deine Feldzüge strategisch und schlage im richtigen Moment zu, um deine Dominanz unter Beweis zu stellen.

INHALT

1 Spielplan

20 Figuren
(je 1 Bossin und 3 Handlanger in 5 Farben)



150 Ratten
(je 30 Holzwürfel in 5 Farben)

75 Grenzen
(je 15 Stäbe in 5 Farben)

40 Beutemarker
(farblose Holzwürfel)

15 Intrigen-Karten
(je 3 in 5 Farben)

50 Hinterzimmer
(je 10 in 5 Farben)

25 Missionsplättchen
(mit den Zahlen von 1 bis 5 in 5 Farben)

36 Ortsplättchen
(9 Geschäfte mit je 4 Plättchen)

VORBEREITUNG

❶ Platziert den Spielplan in eurer Mitte.

Jede Spielerin wählt eine Farbe und erhält davon:

4 Figuren (3 Handlanger und 1 Bossin), 30 Ratten (Holzwürfel), 15 Grenzen, 10 Hinterzimmer, 3 Intrigen-Karten und 5 Missionsplättchen.

❷ Seid ihr weniger als **5 Spielerinnen,** bleiben einige Stadtviertel des Bretts **unbenutzt.** Nutzt die **Grenzen** einer **nicht gewählten Farbe,** um diese abzugrenzen.

Folgende Stadtviertel bleiben leer:

bei 4 Spielerinnen: orange

bei 3 Spielerinnen: orange, grau

bei 2 Spielerinnen: orange, grau, blau, gelb

❸ Platziert je **2 Beutemarker** in jedes Stadtviertel.

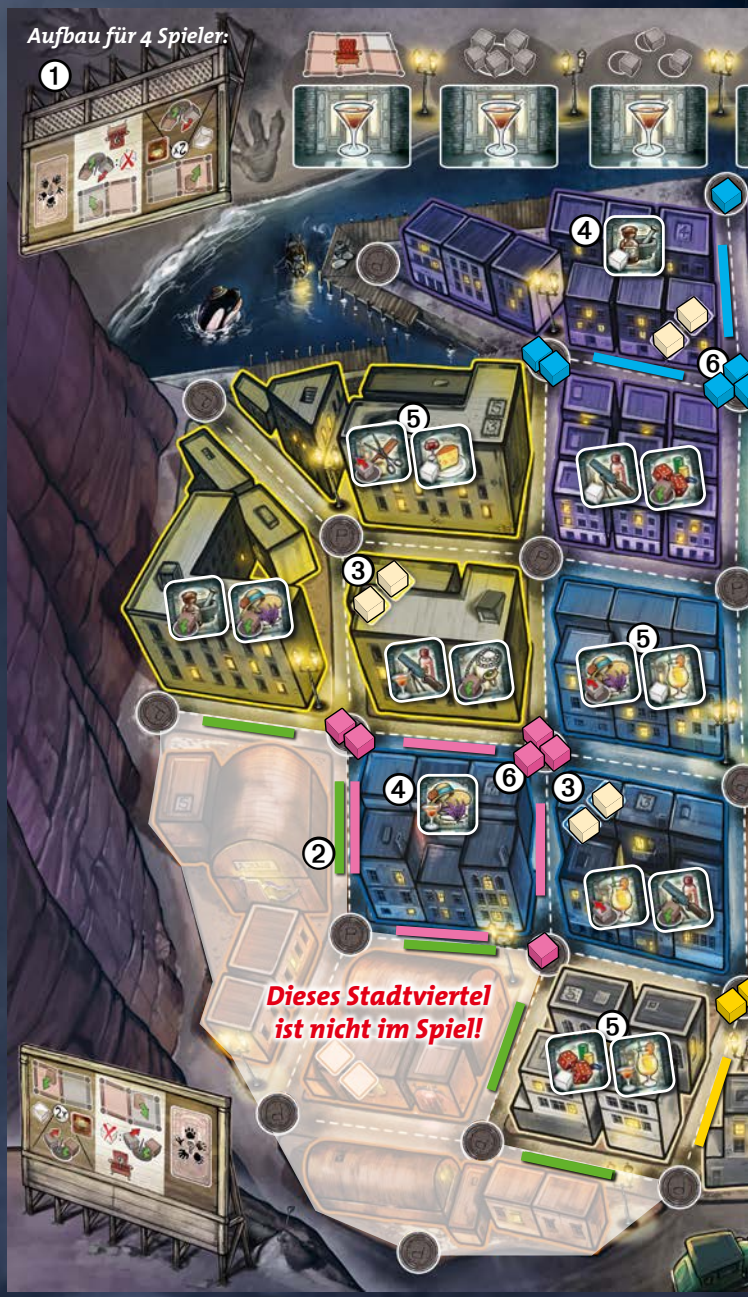
❹ Von den **36 Ortsplättchen** zeigen immer 4 das gleiche Geschäft.

Wenn ihr **5 Spielerinnen** seid, werden alle Geschäfte verwendet. Im Spiel zu **viert** entfernt ihr ein Geschäft eurer Wahl und legt die dazugehörigen Plättchen in die Schachtel zurück. Im Spiel zu **dritt** entfernt ihr 3 Geschäfte und im Spiel zu **zweit** entfernt ihr 5 (12 bzw. 20 Plättchen).

Mischt die Plättchen und legt **eines** in jedes **Startgebiet.** (Das sind die Gebiete, die eure Spielerinnenanzahl zeigen.)

❺ Verteilt die **übrigen Geschäfte** möglichst **gleichmäßig** auf die übrigen Gebiete (1 bis 2 Geschäfte pro Gebiet). Gibt es anschließend Gebiete, in denen **zweimal das gleiche** Geschäft liegt, vertauscht ihr Plättchen, bis keine Doppelung mehr vorkommt.

❻ **Die Spielerin mit dem hinterhältigsten Lachen wird Startspielerin.**
Sie beansprucht als Erste **eines der Startgebiete** und **grenzt es ein.** (Grenzen am Spielfeldrand braucht ihr nicht.) An **einem** der **4** angrenzenden Gullys platziert sie **3 ihrer Ratten,** an **einem anderen 2 Ratten** und an **einem dritten 1 Ratte.** Der vierte Gully bleibt unbesetzt.
Die anderen Spielerinnen wählen im Uhrzeigersinn ihr Startgebiet und platzieren ihre Ratten auf dieselbe Weise.



SPIELKONZEPTE

STADTVIERTEL

Auf dem Spielplan befinden sich 7 farblich gekennzeichnete Stadtviertel. Diese bestehen jeweils aus drei Gebieten. In jedem Stadtviertel liegen 2 Beutemarker zum Sammeln bereit. Die Beutemarker können von **JEDEM** Gebiet des Stadtviertels aus ergaunert werden. Am Ende jeder Runde werden alle Stadtviertel wieder auf 2 Beutemarker aufgefüllt.

GEBIET

Der Spielplan besteht aus 21 Gebieten. Jedes Gebiet ist von 4 Gullys umgeben. Zwei Gebiete gelten als benachbart, wenn sie sich 2 Gullys teilen.

Bsp.: Startgebiet bei 2 bzw. 5 Spielerinnen.

TERRITORIUM

Jede Spielerin kontrolliert ein Territorium. Ein Territorium besteht aus allen Gebieten, die von den Grenzen einer Spielerin umrandet sind. Ein Territorium ***muss nicht*** zusammenhängend sein, sondern kann von gegnerischen Territorien geteilt werden. Zu Spielbeginn entspricht das Territorium jeder Spielerin ihrem Startgebiet.

RATTEN

Ein wichtiger Bestandteil des Spiels sind Ratten (Holzwürfel). Das sind schmierige Kleingangster, die ihr braucht, um euren Einfluss in der Stadt geltend zu machen und Gebiete einzunehmen. Ratten werden ausschließlich an Gullys platziert und bringen euch Macht in allen Gebieten, die an diesen Gully angrenzen. **An einem Gully können immer nur Ratten einer Farbe liegen.** Um Ratten an einem Gully zu platzieren, müssen vorher alle gegnerischen Ratten von diesem beseitigt werden. Ratten, die vom Spielfeld entfernt werden, gehen zurück in den Vorrat der Spielerin.

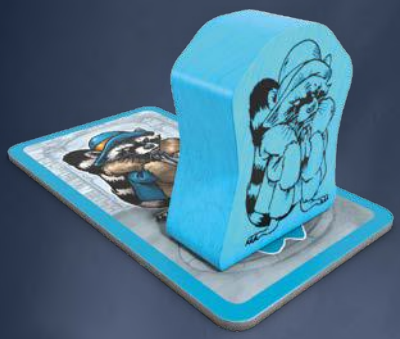
GEBIETE EINNEHMEN

Immer wenn eine Spielerin eine Figur in ein Gebiet außerhalb ihres Territoriums setzt, versucht sie am Ende der Aktion Anspruch auf dieses neue Gebiet zu erheben (siehe: **Anspruch erheben**). Jeder Spielerin muss aber immer mindestens ein Gebiet verbleiben. Spielerinnen dürfen also niemals eine Figur in dem allerletzten Gebiet des Territoriums einer anderen Spielerin platzieren.

SPIELVERLAUF

Ihr spielt **5 Runden.** In jeder Runde platziert ihr im Uhrzeigersinn Figuren, um ***Beute*** zu ergattern, ***Hinterzimmer*** einzurichten und ***Anspruch*** auf Gebiete zu erheben. Nachdem jede von euch **viermal** am Zug war und alle Figuren platziert wurden, ist die Runde vorbei. Dann kommt es zu einer Zwischenwertung, bevor ihr wieder alle Figuren vom Brett nehmt und die nächste Runde beginnt. Die Spielerin, die **nach der finalen Wertung** in Runde 5 **die meisten Punkte** erzielt hat, gewinnt.

Zu **Beginn einer Runde** wählt jede Spielerin eine ihrer **Intrigen-Karten,** legt sie verdeckt vor sich und setzt ihre **Bossin** darauf. Mit dieser Karte legst du bereits jetzt fest, welche spezielle Fähigkeit deine Bossin in dieser Runde ausführen wird.



Anschließend sind die Spielerinnen reihum am Zug, beginnend mit der **Startspielerin.**
In deinem Zug platzierst du **entweder** deine **Bossin** oder einen **Handlanger** aus deinem Vorrat in einem Gebiet **innerhalb** deines Territoriums oder in einem, das an dein Territorium **angrenzt.**
(Zu keinem Zeitpunkt darfst du eine Figur in einem Gebiet platzieren, das nicht an dein Territorium angrenzt!
Auch deine Bossin nicht.)

Waschbär-Bossin

Waschbär-Handlanger

A. HANDLANGER PLATZIEREN

IN DEINEM TERRITORIUM

Wenn du einen **Handlanger** ***innerhalb*** deines Territoriums platzierst, kannst du **zwei** der folgenden Aktionen in **beliebiger Kombination** und **Reihenfolge** ausführen.
(Es ist auch möglich zweimal die gleiche Aktion zu machen. Ausnahme: Hinterzimmer einrichten)

Ratte bestechen
Platziere eine **eigene** Ratte an einem Gully in diesem Gebiet ***oder*** entferne eine **gegnerische** Ratte von einem Gully in diesem Gebiet. Möchtest du eine Ratte platzieren, hast aber keine mehr vorrätig, dann darfst du sie von einem anderen Gully nehmen. ***Beachte, dass an jedem Gully nur Ratten einer Spielerin liegen dürfen.***

Beute ergattern
Nimm dir einen **Beutemarker** aus dem **Stadtviertel,** zu dem dieses Gebiet gehört. Du kannst nur Beute ergattern, falls in diesem Stadtviertel noch Beutemarker vorhanden sind.

Hinterzimmer einrichten
Um ein Hinterzimmer einzurichten, müssen folgende Bedingungen erfüllt sein:

- In diesem Gebiet liegen noch **ein** oder **mehrere Geschäfte.**
- Du hast in dieser Runde bereits eine oder mehrere **andere Figuren** in diesem Gebiet platziert.
- Du hast in diesem Gebiet noch **kein Hinterzimmer** (oder keines mehr).
  Du darfst **nie 2 Hinterzimmer im selben** Gebiet haben.

Um ein Hinterzimmer einzurichten, platzierst du eines davon aus deinem Vorrat in dem Gebiet und nimmst dir ein Geschäft von dort. Geschäfte bringen dir am Ende des Spiels Siegpunkte – je mehr Plättchen des gleichen Typs, desto mehr Punkte (s. Spielende). Sofort nachdem du ein Geschäft genommen hast, bekommst du den darauf abgebildeten Bonus:

Platziere eine Ratte an einen deiner Gullys oder an einen beliebigen freien Gully auf dem Spielplan.

Entferne eine gegnerische Ratte von einem beliebigen Gully.

Nimm dir einen Beutemarker aus dem Vorrat.

Dieses Plättchen zählt bei Spielende einen weiteren Siegpunkt.

__Beispiel:__ __Minerva__ setzt einen Handlanger in ein Gebiet ihres Territoriums. Sie darf nun zwei Aktionen ausführen und entscheidet sich zweimal für „Beute ergattern“, um __Agathe,__ die ein Gebiet im gleichen Stadtviertel kontrolliert, zuvorzukommen. __Minerva__ krallt sich die beiden Beutemarker und beendet ihren Zug. __Agathe__ muss sich in ihrem Spielzug woanders nach Beute umschauen, denn hier gibt es jetzt nichts mehr zu holen.

__Beispiel:__ In ihrem nächsten Spielzug setzt __Minerva__ noch einen Handlanger in dasselbe Gebiet. Nun kann sie hier ein Hinterzimmer einrichten. Sie legt eines ihrer Hinterzimmer in das Gebiet und nimmt sich dafür eines der Geschäfte von dort. Der Bonus des Geschäfts bringt ihr ein Beutemarker aus dem Vorrat. Mit ihrer zweiten Aktion möchte sie eine Ratte bestechen. Sie könnte eine von __Agathes__ Ratten hier entfernen, doch sie beschließt lieber eine eigene Ratte an einem noch unbesetzten Gully zu platzieren.

AUSSERHALB DEINES TERRITORIUMS

Wenn du einen **Handlanger *außerhalb*** deines Territoriums platzierst, gibst du **beliebig viele Beutemarker** aus (immer mindestens 1), um für jeden davon die Aktion **„Ratte bestechen“** durchzuführen. Anschließend erhebst du Anspruch auf dieses Gebiet.
(siehe: **Anspruch erheben**)
Wenn du keine Beutemarker ausgeben kannst oder möchtest, darfst du Handlanger nicht außerhalb deines Territoriums platzieren.

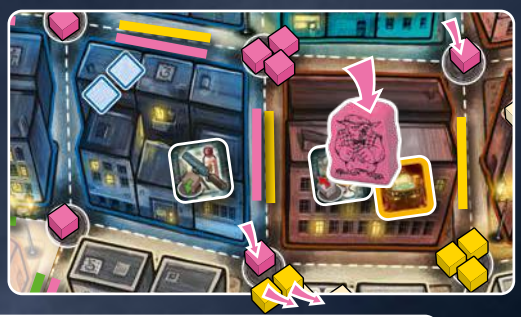
Die Aktionen „Beute ergattern“ und „Hinterzimmer einrichten“ darfst du nur innerhalb deines Territoriums ausführen.

Anspruch erheben

Um ein Gebiet deinem Territorium hinzuzufügen, musst du Anspruch darauf erheben und die Macht dort übernehmen. Anspruch erhebst du immer dann, wenn du eine **Figur außerhalb deines Territoriums** platziert hast. Die Macht, die du in einem Gebiet ausübst, errechnet sich aus

- der Anzahl deiner **Ratten** an den 4 angrenzenden Gullys *plus*
- der Anzahl deiner **Figuren** in diesem Gebiet. Deine **Bossin zählt** dabei **doppelt.**

Nur wenn dieser Wert ***höher*** ist, als die Macht jeder einzelnen Konkurrentin in diesem Gebiet, kannst du deinen Anspruch erfolgreich geltend machen. **Verschiebt** dann **eure Grenzen,** um die neu geformten Territorien zu kennzeichnen. Falls sich in diesem Gebiet ein **gegnerisches Hinterzimmer** befindet, **zerstörst** du dieses. **Nimm dir** das Plättchen als Trophäe und **drehe es um** – es bringt dir bei Spielende **1 Siegpunkt.** (Die betroffene Konkurrentin behält alle ihre Ortsplättchen.) Sollte deine Macht in dem Gebiet, auf das du Anspruch erhebst, **gleich oder niedriger** sein, als die einer anderen Spielerin, ist deine Machtübernahme gescheitert und **es passiert nichts.**



__Beispiel:__ Mit ihren frisch angesammelten Beutevorräten kann __Minerva__ ihr Territorium erweitern. Sie setzt einen ihrer Handlanger in __Agathes__ Gebiet. Mit ihren 4 Beutemarkern besticht sie dort 4 Ratten: sie entfernt 2 gelbe Ratten von diesem Gully, platziert eine eigene dort und platziert eine weitere an einem anderen Gully. Die Beutemarker gehen zurück an den Vorrat. __Minerva__ hat nun 5 Ratten in diesem Gebiet. Das ergibt zusammen mit ihrem Handlanger eine Macht von 6. __Agathe__ hat jetzt nur noch 3 Ratten an einem Gully in diesem Gebiet und somit eine Macht von 3. __Minerva__ übernimmt die Kontrolle und die Grenzen werden verschoben. Außerdem zerstört sie __Agathes__ Hinterzimmer und nimmt sich das Plättchen als Trophäe.

B. BOSSIN PLATZIEREN

INTRIGEN-KARTEN

Die **Bossin** ist das höchste Tier deines Clans und hat spezielle Fähigkeiten. Bereits **vor der Spielrunde** hast du dich für eine von deinen Intrigen-Karten entschieden. Sie legt fest, **welche Aktion** deine Bossin ausführen wird und ob du deine **Bossin innerhalb** deines Territoriums **oder daran angrenzend** platzierst. Deine gewählte Intrigen-Karte **bleibt geheim,** bis du sie in **einem beliebigen Spielzug aufdeckst** und deine Bossin platzierst. Dann führst du die Aktion gemäß dieser Karte aus:

Verwaltung

Falls du diese Karte gewählt hast, musst du deine Bossin in ein Gebiet **innerhalb deines Territoriums** setzen. Dort darfst du **fünf Aktionen** (**„Beute ergattern“, „Ratte bestechen“** und **„Hinterzimmer einrichten“**) in **beliebiger Kombination** und **Reihenfolge** ausführen. Auch deine Bossin muss sich an die Bedingungen für die Aktion **„Hinterzimmer einrichten“** halten.

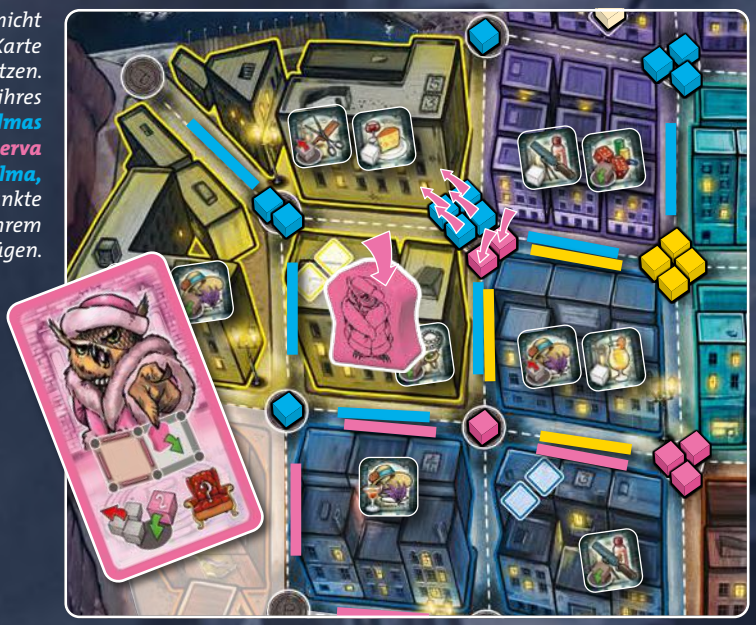
Schmiergeld

Falls du diese Karte gewählt hast, musst du deine Bossin in ein Gebiet **außerhalb deines Territoriums** setzen. Dort führst du die Aktion **„Ratte bestechen“ viermal** aus und **erhebst** anschließend **Anspruch** auf das Gebiet.

Invasion

Falls du diese Karte gewählt hast, musst du deine Bossin in ein Gebiet **außerhalb deines Territoriums** setzen. Wähle **einen Gully** an diesem Gebiet. Entferne von dort **alle gegnerischen Ratten** und platziere stattdessen **zwei eigene.** Anschließend **erhebst** du **Anspruch** auf das Gebiet.

Beispiel: ***Minervas*** *Eroberungsfeldzug ist noch nicht vorbei. Sie hat am Anfang der Runde die Intrigen-Karte Invasion gewählt und beschließt sie jetzt zu benutzen. Dafür setzt sie ihre Bossin in ein Gebiet außerhalb ihres Territoriums. Sie wählt einen Gully, entfernt* ***Wilmas*** *4 Ratten davon und setzt zwei eigene dorthin.* ***Minerva*** *hat jetzt 3 Ratten in diesem Gebiet genauso wie* ***Wilma,*** *doch weil ihre Bossin zusätzlich zwei Machtpunkte zählt, ist* ***Minerva*** *mächtiger und darf das Gebiet ihrem Territorium hinzufügen.*



MISSIONEN WERTEN UND AUFRÄUMPHASE

Am **Ende der Runde,** nachdem alle Spielerinnen ihre **4 Figuren** (1 Bossin, 3 Handlanger) platziert haben, kann jede Spielerin eine Mission werten.
Es gibt **5 Missionen.** Du kannst **am Ende jeder Runde nur eine Mission** werten. Dazu musst du ihre Bedingung erfüllen:

Habe die meisten Gebiete in deinem Territorium.

Habe den Gully mit den meisten Ratten.

Habe die meisten Gullys mit deinen Ratten.

Habe die meisten Hinterzimmer auf dem Spielfeld.

Habe die meisten Beutemarker vorrätig.

Erfüllst du die Bedingungen für mehrere Missionen, **wählst du eine davon aus.** Um eine Mission zu werten, lege **dein Missionsplättchen für diese Runde** (Plättchen 1 für Runde 1, Plättchen 2 für Runde 2 ...) auf das entsprechende Feld auf dem Spielplan.

Sollte bei einzelnen Missionen ein **Gleichstand** zwischen den Spielerinnen bestehen, darf diese Mission in dieser Runde **niemand werten.** ***Bei Spielende erhältst du Punkte entsprechend der Zahlen auf den Missionsplättchen.***

Du kannst jede Mission nur einmal pro Spiel werten.

Beispiel: *Am Ende der zweiten Runde kontrolliert **Minerva** das größte Territorium, mit 5 Gebieten. Außerdem liegen ihre Ratten an 8 verschiedenen Gullys. Dadurch liegt sie auch hier vorne. Sie muss sich allerdings für eine der beiden Missionen entscheiden und legt ihr Missionsplättchen mit der Nummer 2 auf die Mission „Habe die meisten Gebiete in deinem Territorium".*
***Agathe** hat mit 3 Hinterzimmern die meisten und darf ebenfalls ihr Missionsplättchen mit der Nummer 2 platzieren.*
***Leona** hat zwar mit 7 Ratten die meisten Ratten an einem einzigen Gully, aber sie hat diese Mission bereits in Runde 1 gewertet und darf ihr Missionsplättchen „2" deswegen leider nicht dort platzieren.*
***Wilma** und **Leona** haben beide 6 Beutemarker und somit herrscht bei dieser Mission ein Gleichstand.*
Keine der beiden darf ihr Missionsplättchen auf dieses Feld legen.

Bevor die nächste Runde beginnt, ...

- ... nehmt ihr **alle eure Figuren wieder vom Brett** (die Ratten bleiben, wo sie sind).
- ... füllt ihr die **Stadtviertel** wieder auf **2 Beutemarker** auf.
- ... wählt jede von euch eine **Intrigen-Karte** für die **kommende Runde.**

Die **nächste Spielerin im Uhrzeigersinn** ist in der neuen Runde Startspielerin.

SPIELENDE

Das Spiel endet **nach dem Werten der Missionen in Runde 5.** Nun findet ihr heraus, wer gewonnen hat. Deine finale Punktzahlt berechnet sich so:

Prestige ist alles!

Missionen

Jedes Missionsplättchen, das du auf einem Missionsfeld platzieren konntest, bringt dir die **aufgedruckte Punktzahl.**

Geschäftsketten

Eine **Geschäftskette** besteht aus **gesammelten Ortsplättchen,** die das ***gleiche* Geschäft** zeigen. Je ***mehr*** Plättchen du vom ***selben*** Geschäft hast, ***desto größer*** ist deine Punktzahl. Jede Geschäftskette bringt dir die folgende Punktzahl:

1 Punkt für **1 Plättchen**

3 Punkte für **2 gleiche Plättchen**

6 Punkte für **3 gleiche Plättchen**

10 Punkte für **4 gleiche Plättchen**

Zusätzlich erhältst du einen **weiteren Punkt** für jedes eingesammelte Geschäft mit **Siegpunktsymbol.**

Hinterzimmer

Jedes **gegnerische Hinterzimmer,** das als Trophäe vor dir liegt, bringt dir **1 Punkt.**

Gewonnen hat die Spielerin mit den **meisten Punkten.** Bei einem **Gleichstand** gewinnt die Spielerin mit den **meisten Missionspunkten.** Herrscht hierbei **wiederum Gleichstand,** ist der Machtkampf um Beasty Town **unentschieden** und eine ***Revanche*** unausweichlich!

Abrechnungsbeispiel:

Minerva *konnte in Runde 1, 2, 3 und 5 eine Mission werten und bekommt dafür* ***11 Punkte.***

3 Punkte *+1 Punkt* *6 Punkte* *+1 Punkt* *= 11 Punkte*

Ihre 5 gesammelten Ortsplättchen gehören zu 2 Geschäftsketten: 2 Krallenstudios für ***3 Punkte*** *und 3 Hutläden für* ***6 Punkte****. 2 Geschäfte zeigen außerdem das Siegpunktsymbol und somit erhält sie für ihre Ortsplättchen ebenfalls insgesamt* ***11 Punkte.***

3 Punkte

Zusammen mit den 3 gegnerischen Hinterzimmern, die sie zerstört hat, ergibt das eine Gesamtpunktzahl von ***11+11+3=25 Punkte.***

Autor: Pim Thunborg
Illustration: Alexander Jung
Redaktion: Anton Knittel
Layout: Oliver Richtberg

Art.Nr.: 60 110 5185
2023 Zoch Verlag
Simba Toys GmbH & Co. KG
Werkstraße 1, D-90765 Fürth
Ersatzteile: service.zoch-verlag.de
zoch-verlag.com

12+ 2–5 30/

What makes Beasty Town different from other towns? To be honest: not much. It's just that we set no great store in honesty. At first glance, the numerous enterprises you see here seem quite innocuous; but I can promise you that the legal area of the deals taking place in every single one can only be considered dark gray. How do I know that? Well, somebody must shake his paws and, if needed, show his claws. The boss lady has no time at all for such chick stuff – unless you are lucky enough to be one of our clients … or you're simply having a bad day.

GAME IDEA

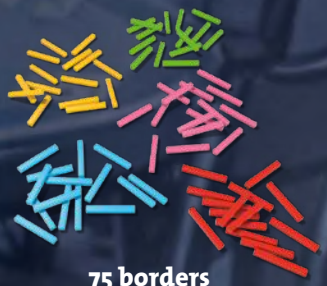
In **DIE PATIN,** you take on the role of a mafia boss lady who strives to expand the influence of her clan. But beware! Your competitors can quickly become snappy if you snatch away their loot. Plan your expeditions strategically and strike at the right moment to prove your supremacy.

CONTENTS

1 gameboard

20 figures
(1 boss lady and 3 henchmen in each of 5 colors)

150 rats
(30 wooden cubes in each of 5 colors)



75 borders
(15 sticks in each of 5 colors)

40 loot markers
(colorless wooden cubes)

15 intrigue cards
(3 in each of 5 colors)

50 back rooms
(10 in each of 5 colors)

25 mission tiles
(numbered from 1 to 5 in each of 5 colors)

36 location tiles
(9 enterprises, 4 of each kind)

SET-UP

❶ Place the gameboard in the middle.

Each player chooses one color and gets the corresponding:

4 figures (3 henchmen and 1 boss lady), 30 rats (wooden cubes), 15 borders, 10 back rooms, 3 intrigue cards, and 5 mission tiles.

❷ In the game with fewer than **5 players,** some districts on the board **won't be used.** Use the **borders** of an **unchosen color** for marking these off.

The following districts will remain empty:

With 4 players: orange

With 3 players: orange, gray

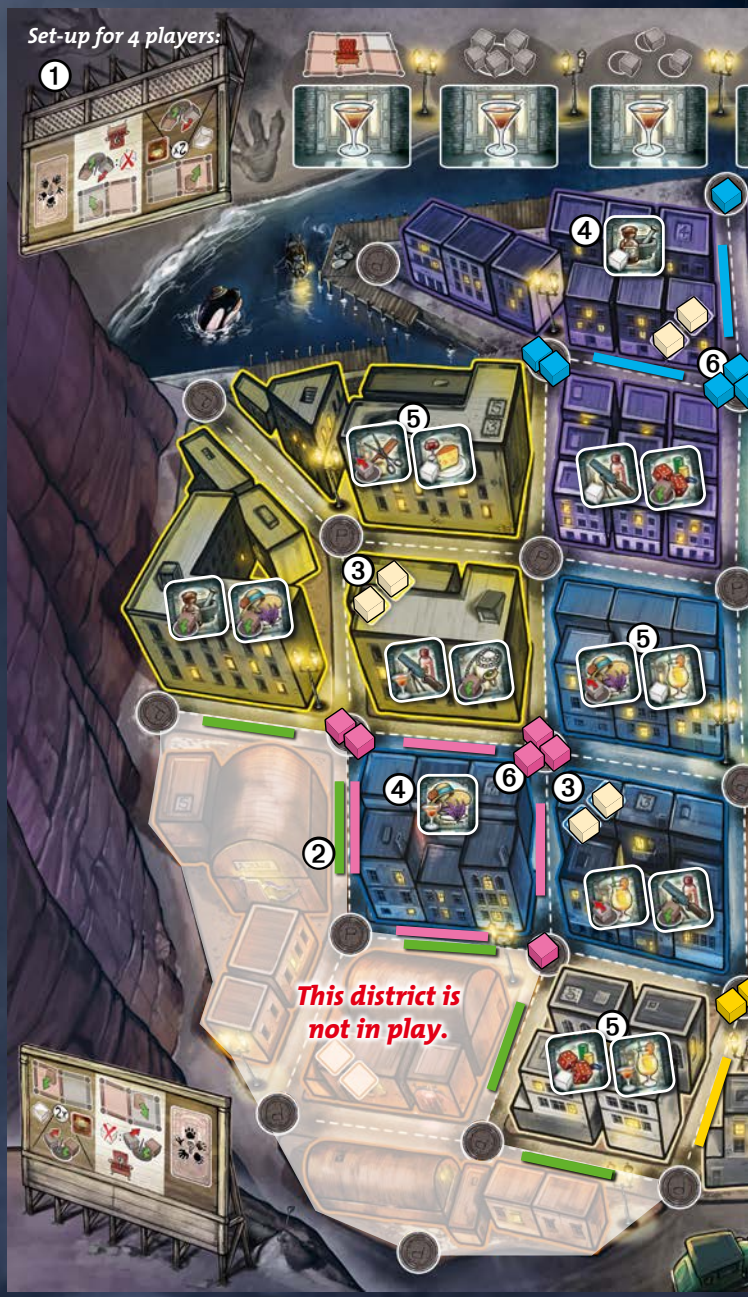
With 2 players: orange, gray, blue, yellow

❸ Place **2 loot markers** in each district.

❹ Each enterprise is represented by 4 identical tiles of the **36 location tiles.** If you are **five players,** you use all enterprises. In the **four-player game,** you choose one enterprise to remove from the game and put its four tiles back into the box. In the **three-player game,** you remove 3 enterprises (12 tiles); and with **two players,** 5 enterprises (20 tiles). Mix the tiles and **place one** in each district. (These are the areas showing your player count.)

❺ Distribute the **remaining enterprises** as **evenly** as possible among the other areas (1–2 enterprises per area). If there are then any areas where the **same type** of enterprise comes to lie **twice,** you exchange tiles until there are no duplicates any more.

❻ **The player with the most insidious laugh becomes the starting player.**
This player is the first to claim one of the **starting areas** and **enclose** this area with borders. (No borders are needed at the edges of the gameboard.) At **one of the four** adjacent manholes, he places three of his rats; at **a second one,** two rats; and at **a third one,** one rat. **The fourth manhole** remains unoccupied.
The other players, in clockwise order, also choose their starting area and place their rats in the same way.



GAME CONCEPTS

DISTRICTS

AThe gameboard shows 7 color-marked districts. Each district consists of three areas and contains 2 loot markers that can be collected. The loot markers can be scavenged from **ANY** area of the district. At the end of each round, all districts are refilled to 2 loot markers.

AREAS

The gameboard consists of 21 areas. Each area is surrounded by 4 manholes. Two areas are considered adjacent if they share 2 manholes.

Set-up for 2 or, respectively, 5 players

TERRITORIES

Each player controls one territory. A territory consists of all the areas that are enclosed by a player's borders. A territory does ***not*** have to be contiguous, but it can be separated by opposing territories. At the beginning of the game, each player's individual territory is his starting area.

RATS

The rats (wooden cubes) are a crucial element of the game. They are sleazy petty gangsters, and you need them to exert your influence in the town and to occupy areas. Rats are exclusively placed at manholes and give you power in all the areas adjacent to this manhole.

Only rats of the same color can be at one manhole.

To place rats at a manhole, all opposing rats first need to be removed. Rats that are taken off the playing area are returned to the player's supply.

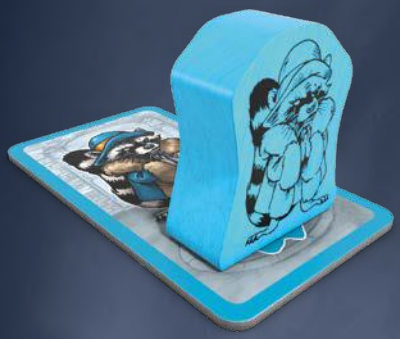
OCCUPY AREAS

Every time you place a figure in an area outside your territory, you try to claim this new area at the end of the action (see **"Making a claim"**). But everybody must be left with at least one area at all times. That means that you may never place a figure in the very last area of another player's territory.

COURSE OF THE GAME

The game proceeds over **five rounds.** Each round, players, in clockwise order, place figures in order to ***get loot, set up back rooms,*** and ***claim areas.*** After each player has had **four turns** and all figures have been placed, the round is over. Then an interim scoring takes place, before you take all figures off the board and begin the next round. The player who has accumulated the **most points** after the **final scoring in round 5** wins.

At the **beginning of a round,** each player chooses one of his **intrigue cards,** puts it **face down** on the table and places his boss lady on it. With this card, you determine what special ability your boss lady will use in this round.



After that, one player after another has his turn, beginning with the starting player. On your turn, you place either **your boss lady** or **one henchman** from your personal supply in an area **inside your territory** or in an area **adjoining your territory.** *(At no time may you place a figure (not even your boss lady) in an area that does **not abut** on your territory!)*

Rascal boss lady

Rascal henchman

A. PLACING A HENCHMAN

INSIDE YOUR TERRITORY

If you place a henchman **inside** your territory, you can carry out **two** of the following actions **in any combination and order.** (It is also possible to carry out the same action twice; exception: Setting up a back room.)

Bribing a rat

Place one of your **own** rats at a manhole in this area **or** remove an **opponent's** rat from a manhole in this area. If you want to place a rat but you don't have any left, you may take it from a different manhole. ***Keep in mind that there may be rats only of one player at each manhole.***

Getting loot

Take a **loot marker** from the **district** that this area belongs to. You can get loot only if there are still loot makers available in this district.

Setting up a back room

To set up a back room, the following requirements need to be met:

- There are still **one or more enterprises** in this area.
- During this round, you already have placed **another figure** in this area.
- You have **no back room** yet in this area (or you don't have one there any more).
  You may never have 2 back rooms in the same area.

To set up a back room, you place one of these from your personal supply in the area and take an enterprise from there. Enterprises give you victory points at the end of the game – the more tiles of the same type you have, the more points you score (see "End of the Game"). As soon as you take an enterprise, you gain the bonus depicted:

Platziere eine Ratte an einen deiner Gullys oder an einen beliebigen freien Gully auf dem Spielplan.

Entferne eine gegnerische Ratte von einem beliebigen Gully.

Nimm dir einen Beutemarker aus dem Vorrat.

Dieses Plättchen zählt bei Spielende einen weiteren Siegpunkt.

Example: Minerva places a henchman in an area of her territory. Now she may carry out two actions; she chooses "Getting loot" twice, in order to preempt Agatha, who controls an area in the same district. Minerva grabs the two loot markers and ends her turn. Now Agatha, on her turn, has to look for loot somewhere else, since there is nothing left to get here.

Example: On her next game turn, Minerva places a henchman in the same area. Now she can set up a back room here. She places one of her back rooms in this area and, in return, takes one of the enterprises from there. The bonus of the enterprise gives her a loot marker from the general supply. With her second action, she wants to bribe a rat. She could remove one of Agatha's rats from here; but instead, she decides to place one of her own rats at a yet-unoccupied manhole.

OUTSIDE YOUR TERRITORY

If you place a henchman **outside** your territory, you spend **any number** of loot markers (always at least 1) in order to carry out a **"Bribing a rat"** action for each of these.
Then you **claim this area.** (See **"Making a claim"**)
If you are not able or willing to spend a loot marker, you may **not** place a henchman outside your territory.

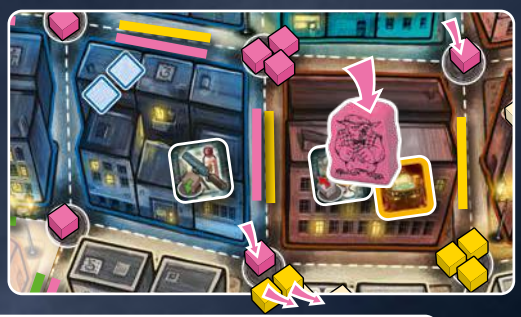
You may carry out the "Getting loot" and "Setting up a back room" actions only inside your territory.

Making a claim

To add an area to your territory, you need to be able to claim it and assume power there. You can make a claim whenever you have placed a figure outside your territory. The power you exercise in an area is calculated by

- the **number of your rats** at the 4 adjacent manholes ***plus***
- the **number of your figures** in this area; here, your boss lady counts **double.**

Only if this value is ***higher*** than the power of any other competitor in this area can you successfully assert your claim. Then **relocate the borders** in order to mark the newly-formed territories.
If there is an **opponent's back room** in this area, you **destroy** it. Take the tile and keep it as a **trophy** – at the end of the game, it gives you **1 victory point.** (The opponent concerned keeps the location tile he acquired from there.) If your power in the area you are claiming is **equal to or lower than** any other player's power, your attempt at taking power has failed, and nothing happens.



Example: Her newly collected loot allows Minerva to expand her territory. She places one of her henchmen in Agatha's area. With her 4 loot markers, she bribes 4 rats there: She removes 2 blue rats from this manhole, places one of her own rats there and places another one at another manhole. She puts the loot markers back into the general supply. Minerva now has 5 rats in this area. This, along with her henchman, results in a power value of 6. Now Agatha has only 3 rats left at a manhole in this area; thus, her power value is 3. Minerva takes over control, and the borders are relocated. Additionally, she destroys Agatha's back room and takes the tile as a trophy.

B. PLACING THE BOSS LADY

INTRIGUE CARDS

The boss lady is the highest-ranking animal of your clan and has special abilities. At the beginning of the game round, you have already picked one of your intrigue cards, thus determining what action your boss lady will carry out. Besides this, the card determines whether to place your boss lady inside your territory or adjacent to it. Your chosen intrigue card remains secret until you reveal it on any of your game turns and place your boss lady. Then you carry out the action according to this card:

Administration

If you have chosen this card, you need to place your boss lady in an area **inside** your territory. There, you may carry out **five actions ("Bribing a rat," "Getting loot" and "Setting up a back room")** in any combination and order. Even your boss lady has to observe the conditions of the **"Setting up a back room"** action.

Bribe

If you have chosen this card, you need to place your boss lady in an area **outside** your territory. There, you carry out the **"Bribing a rat"** action **four times** and then **claim the area.**

Invasion

If you have chosen this card, you need to place your boss lady in an area **outside** your territory. Choose **a manhole** at this area. Remove **all opposing rats** from there and place **two** of your **own rats.** After that, you **claim the area.**

***Example:** Minerva's conquering expedition isn't yet over. At the beginning of the round, she has chosen the "Invasion" intrigue card, and now she decides to use it. To this end, she places her boss lady in an area outside her territory. She chooses a manhole, removes Wilma's 4 rats, and places two of her own rats there. Minerva now has 3 rats in this area (just as Wilma has); but since her boss lady also counts two power points, Minerva is more powerful and may add the area to her territory.*

SCORING FOR MISSIONS AND CLEARING PHASE

At the **end of the round,** after all players have placed their **4 figures,** everybody can score for a mission.
There are **5 missions.** You can score for only **one mission at the end of each round.**
For this, you need to meet its condition:

Have the most areas in your territory.

Have the manhole with the most rats.

Have the most manholes with your rats.

Have the most back rooms on the gameboard.

Have the most loot markers in your supply.

If you meet the conditions for several missions, you **choose one** of these. To score for a mission, put your **mission tile** for this round (tile 1 for round 1, tile 2 for round 2 ...) on the corresponding space on the gameboard.

If several players **tie** for a mission, **nobody** may score for it in this round. **At the end of the game, you get points according to the numbers on the mission tiles.**

You can score for each mission only once in the game.

Example: *At the end of the second round,* ***Minerva*** *controls the largest territory (5 areas). In addition, her rats are lying at 8 different manholes; so she is leading here as well. However, she has to choose one of the two missions; she puts her mission tile with the number 2 on the „Have the most areas in your territory" mission.*
Agatha *has the most back rooms (3) and may also place her mission tile with the number 2.*
With her 7 rats, ***Leona*** *has the most rats at one manhole, but she has already scored for this mission in round 1, and therefore, she may not place her mission tile there.*
Wilma *and* ***Leona*** *both have 6 loot markers; so they tie for this mission. Neither of them may put her mission tile on this space.*

Before the next round begins ...

- ... all players **take their figures back** from the gameboard (the rats stay where they are).
- ...refill the **districts** to **2 loot markers** each.
- ... everybody chooses one **intrigue card** for the **upcoming round.**

The **next player in clockwise order** becomes the new **starting player.**

END OF THE GAME

The game ends after the **mission scoring in round 5.** Now you'll find out who wins.
Your final score is calculated as follows:

Prestige is everything!

Missions

Every mission tile you have been able to place on a mission space gives you **the points printed on the tile.**

Chains of enterprises

A chain of enterprises consists of the collected location tiles that show the **same enterprise.** The **more tiles** of the **same type** of enterprise you have, the **more points** you get. Each chain of enterprises scores the following points:

1 point for **1 tile**

3 points for **2 of the same tile**

6 points for **3 of the same tile**

10 points for **4 of the same tile**

In addition, you get **one more point** for each collected enterprise with a **victory-point symbol.**

Back rooms

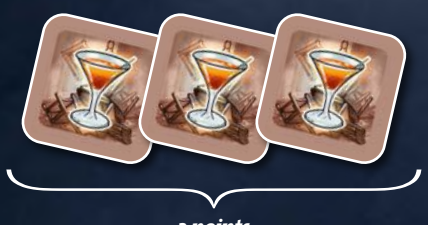
Every opposing back room lying in front of you as a **trophy** gives you **1 point.**

The player with the **highest total of points** wins. In case of a **tie,** the player with the **most mission points** wins. If there is still a tie, the power struggle for Beasty Town has ended in a draw and a return game is inevitable.

Example of a scoring:

*In rounds 1, 2, 3, and 5, **Minerva** was able to score for a mission; for this, she has accumulated 11 points.*

The 5 location tiles she has collected belong to 2 chains of enterprises:
2 claw studios for 3 points and
3 hat shops for 6 points. Plus,
2 enterprises show the victory-point symbol. Consequently, she gets another 11 points overall for her location tiles.



*Along with the 3 opposing back rooms she destroyed, her total score adds up to **11+11+3=25 points.***

Designer: Pim Thunborg
Illustration: Alexander Jung
Editing: Anton Knittel
Layout: Oliver Richtberg
English translation: Sybille & Bruce Whitehill, "Word for Wort"

Art.no.: 60 110 5185
2023 Zoch Verlag
Simba Toys GmbH & Co. KG
Werkstraße 1, D-90765 Fürth
Spare parts: service.zoch-verlag.de
zoch-verlag.com