

HAMELN



Règles du jeu

Hameln

60 minutes – 3 à 5 joueurs – 12 ans et plus

Table des matières

	<i>Page</i>
A Introduction	1
B Contenu	2
C Le plateau de jeu	3
D Mise en place	4
E Déroulement du jeu / Actions	6
F Influence et ordre du tour	10
G Rats!	11
H Le Pied Piper (fin de la manche)	13
I Fin du jeu, scores	14
J Résumé / Aide de jeu	15

A. Introduction

Bienvenue dans la ville de Hameln au XIII^{ème} siècle.

Chaque joueur contrôle une famille, s'affairant à vivre, acheter des maisons, se marier, gagner de l'argent honnêtement et tentant de s'élever d'un cran plus haut que ses voisins.

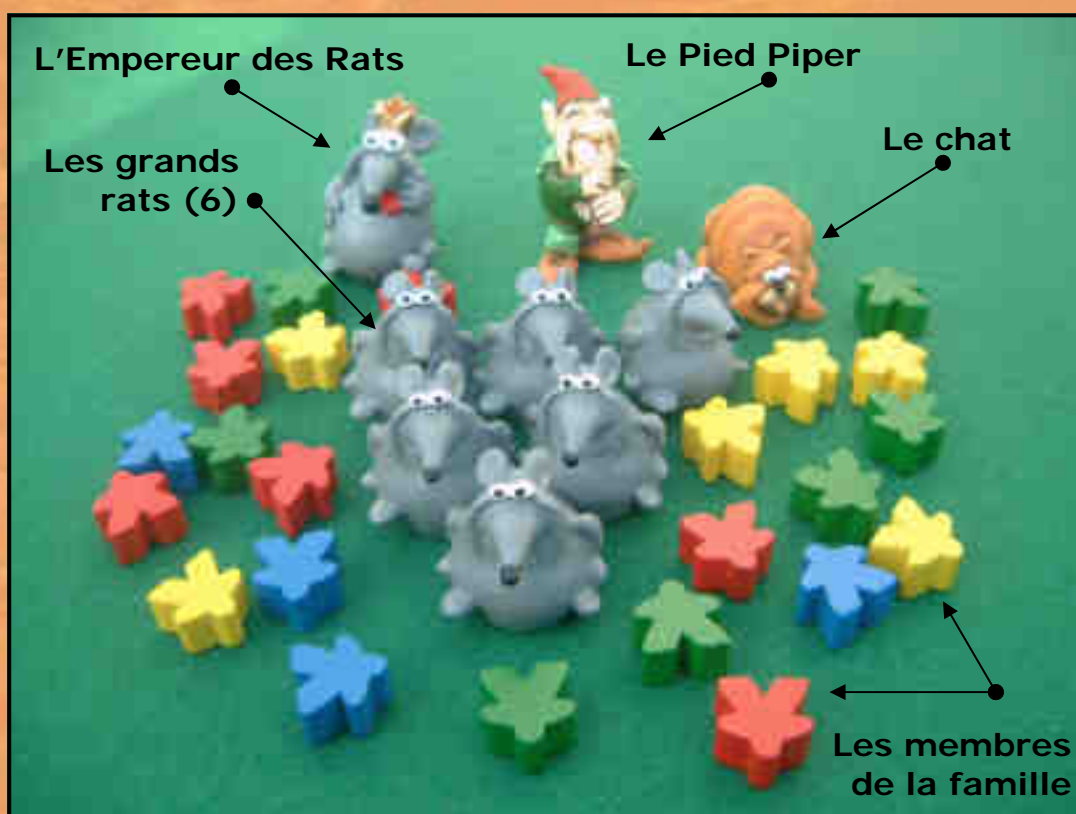
Cependant, ce style de vie est menacé ... une invasion de rats est survenue. Comme le nombre de rats augmente, le niveau de nourriture et de romantisme diminue – mais où est le Pied Piper (le joueur de flûte d'Hameln, nous conserverons le terme Pied Piper par la suite) quand on en a besoin ? Prenez garde, le Pied Piper pour jouer sa musique à un prix, et son talent se limite à charmer les rats.

Le jeu se déroule en trois phases, chacune se terminant par l'apparition du Pied Piper. A la fin de la partie, les joueurs marquent des points pour les maisons, l'influence, l'argent, les rats attrapés, la possession du chat et pour avoir terminé la partie. La famille avec le plus de points est déclarée gagnante.



B. Contenu

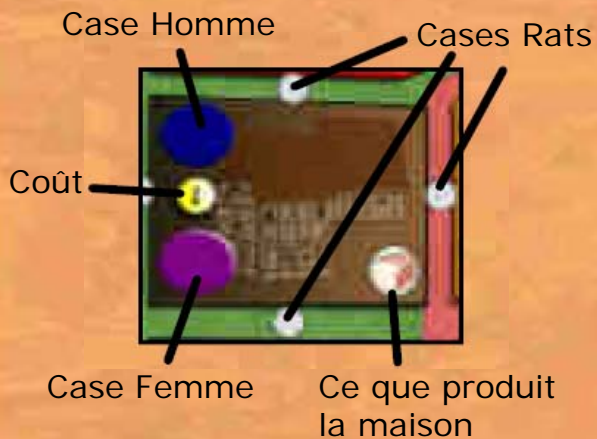
- 1 plateau de jeu
 - 1 sac
 - 5 marqueurs de score (rouge, vert, jaune, bleu et blanc)
 - 1 marqueur 'Achat d'influence' (argent)
 - 12 jetons gris Attrape-Rat (4 x n°1, 4 x n°2, 4 x n°3)
 - 16 compteurs bruns Activité des rats (5 x n°1, 9 x n°2, 2 x n°3)
 - 56 cubes Productions : 12 bruns = pains, 12 jaunes = fromages, 12 blancs = bières et 20 rouges = viandes
 - 30 petits rats (cercle en bois noirs)
 - 75 membres de familles (15 de chaque couleur)
 - Argent : 35 pièces d'1 florin (argent) et 10 pièces de 5 florins (or)
 - 4 cubes Garçons (bleu) et 4 cubes Filles (rose)
 - 1 règle du jeu
- Un jeu de figurines :



C. Le plateau de jeu



Boulangerie



Fromagerie



Brasserie



Boucherie



Maison de l'influence



(voir fig. 5 page 8)

D. Mise en place

(référez-vous à la page 3 pour les mots en italique)




- Chaque joueur choisit une couleur.
- Déterminez l'ordre du tour au hasard (vous pouvez utiliser le sac pour tirer les couleurs, une à la fois) et placez un membre correspondant à la famille, pour chaque joueur, sur *la piste de scores*. (le premier sorti du sac sur le numéro 1, le second sur le numéro 2, ...).
- Placez un membre de la famille de chaque joueur sur la case du bas de *la piste d'influence* (alignez les sur la case en partant de la droite pour le 1er). (voir la Fig.8 pour un exemple).
- Placez le nombre approprié de grands rats sur la *réserve des grands rats* (quatre pour 3 à 4 joueurs, 5 à 5 joueurs).
- Placez le marqueur d'achat (argent) sur la case de départ de la *piste d'Achat d'influence*.
- Placez Pied Piper et le chat sur leur *case de départ*.
- Placez les 4 cubes Garçons et les 4 cubes Filles (bleu/rose) dans le sac.
- Mélangez les jetons Attrape-Rat et placez-les faces cachées, en trois piles égales, sur leurs cases du plateau de jeu.
- Tournez les compteurs d'activités des rats faces cachées, mélangez-les, ensuite placez-les sur le centre de chaque maison (production et influence), **excepté pour les 6 boucheries qui entourent la place du marché** (elles attirent toujours 3 rats). Une fois que tous les compteurs ont été placés, retournez-les faces visibles.
- Chaque joueur place les membres restants de sa famille devant lui et prend un cube de viande (rouge).

- Le premier joueur place l'un des membres de sa famille sur *la case homme* de l'une des maisons **de départ** (**Fig. 1**). Cela continue dans l'ordre du tour jusqu'à ce que tous les joueurs aient placé un homme. Maintenant, le dernier joueur place l'un des membres de sa famille sur une *case femme* d'une maison, occupée par l'homme d'un autre joueur. Cela continue dans l'ordre du tour jusqu'à ce que tous les joueurs aient placé une femme. Toutes les maisons de départ ont maintenant un homme et une femme.

Un joueur ne peut ou ne doit pas forcer un autre joueur à :
a) placer son propre homme avec sa propre femme, ou
b) démarrer le jeu en partageant deux maisons avec le même joueur.



Fig. 1 – Maisons de départ pour :

-  - 3 joueurs
-  - 4 joueurs
-  - 5 joueurs

Le jeu est prêt pour commencer.

Remarque: Les joueurs doivent garder leur argent et leurs marchandises visibles. Le nombre de jetons Attrape-Rat détenu par un joueur est également visible, mais leur valeur est cachée.

Mise en place à 5 joueurs

Si vous jouez à 5 joueurs, toutes les règles restent inchangées sauf pour les 2 cases Rats supplémentaires (**Fig. 2**). Référez-vous au point *G*. *Jeu à 5 – Cases Rats supplémentaires* pour les détails.

Ces cases ne sont pas utilisées dans le jeu à 3 ou 4 joueurs.



Fig. 2. Les cases Rats supplémentaires pour une partie à 5 joueurs.

E. Déroulement du jeu

Séquence de jeu: On joue dans l'ordre du tour.

A son tour, un joueur **doit** réaliser l'**une** des actions suivantes :

- 1) Utiliser l'influence d'un homme – Production de marchandises / récolte d'argent (attire les rats)
- 2) Utiliser l'influence d'une femme – Prépare un enfant au mariage / récolte d'argent (attire les rats)
- 3) Mariage et déplacement dans une maison
- 4) Vendre des marchandises

Si Pied Piper n'est pas activé, (voir *H. Pied Piper*)

le joueur **peut** réaliser l'**une** des actions facultatives suivantes :

- a) **Acheter le chat**
- b) **Acheter de l'influence**
- c) **Soudoyer Pied Piper**

Si un joueur ne peut accomplir une action obligatoire (très rare), il lui est toujours permis de réaliser une action facultative.

Actions obligatoires :

1) Utiliser l'influence d'un homme

Le joueur active au moins une maison (ou plus si il le souhaite) où il a un homme présent (**les maisons infestées ne peuvent pas être activées** – voir *G. Infestées par les rats*). Un joueur doit déclarer quelle (s) maison(s) il active au début de son tour. Le joueur gagne une marchandise (cube – pain, fromage, bière ou viande) pour chaque maison de production qu'il active et un florin pour chaque maison d'influence qu'il active.

Le joueur qui contrôle la femme dans chaque maison activée (l'autre occupant) a le choix entre préparer l'un de ses enfants à se marier (Voir le point 2) (maison de production), ou gagner un florin (maison d'influence).

Toutes les maisons activées attirent les rats (Voir *G. Placer des rats*).

2) Utiliser l'influence d'une femme

Le joueur active au moins une maison (ou plus si il le souhaite) où il a une femme présente (**les maisons infestées ne peuvent pas être activées** – voir *G. Infestées par les rats*). Un joueur doit déclarer toutes



les maisons qu'il active au début de son tour. Pour chaque maison de production activée, le joueur prépare un enfant pour le marier. Le joueur prend un cube du sac : un cube rose représente une fille et un cube bleu représente un garçon. S'il n'y a plus de cubes disponibles, le joueur ne peut pas réaliser cette action. Le joueur prend l'un des membres de sa famille de sa réserve et le place sur la salle paroissiale du côté approprié. Le cube est placé sur le côté du hall et reste hors du sac pour l'instant (**Fig. 3**).

Pour chaque maison d'influence activée, le joueur gagne 1 florin.



Fig. 3 Le joueur jaune tire un cube rose du sac. Il place l'un des membres de sa famille de sa réserve sur la partie Fille de la salle paroissiale. Le cube rose est ensuite placé sur le côté du hall.

Fig. 3 Le joueur jaune tire un cube rose du sac. Il place l'un des membres de sa famille de sa réserve sur la partie Fille de la salle paroissiale. Le cube rose est ensuite placé sur le côté du hall.

Le joueur qui contrôle l'homme dans chaque maison activée reçoit soit une marchandise (production) ou un florin (maison d'influence).

Toutes les maisons activées attirent les rats (Voir *G. Placer des rats*).

3) Marier et déplacer dans une maison

Un joueur peut marier les enfants qu'il a dans la salle paroissiale. **Un joueur peut seulement marier un enfant d'un autre joueur et de sexe opposé** (C'est le 13ème siècle après tout !). Le joueur peut marier plus d'un de ses enfants. Le joueur choisit dans quel ordre ils seront mariés. Immédiatement après le mariage, les jeunes mariés sont déplacés de la salle paroissiale vers une maison (**Fig. 4**). **Le choix de la maison est décidé par le joueur qui réalise l'action, mais est payée par l'homme** (C'est le 13ème siècle après tout !). L'argent est payé à la banque. Il n'est pas possible de se déplacer dans une maison que l'homme ne pourrait payer. Le garçon est placé sur la case bleue de la maison, et la fille sur la case rose. **Les cubes correspondant au garçon et à la fille sont maintenant replacés dans le sac.**



Fig. 4 Un garçon vert marie une fille jaune.

Si c'est une maison d'influence qui est choisie, les deux joueurs reçoivent une prime **unique** qui augmente leur influence.

L'augmentation d'influence est montrée par le cercle argenté, en haut à droite de la maison (**Fig. 5**). Le joueur qui est en tête sur la piste d'influence ajoute d'abord son influence. (Voir *F. Augmenter son influence*).



Fig. 5 Une maison d'influence

3) Vendre des marchandises

Un joueur peut vendre une ou plusieurs marchandises (cube de production).

Pour chaque cube de production vendu, il reçoit :

Viande	= 4 florins
Bière	= 3 florins
Fromage	= 2 florins
Pains	= 1 florin

N'importe quel cube de production = un jeton Attrape-Rat (*Voir ci-dessous*)

Au lieu de gagner de l'argent contre un cube de production, le joueur peut choisir de prendre un jeton Attrape-Rat. Il peut choisir n'importe quelle combinaison de jetons Attrape-Rat ou florins. Il décide de cette combinaison au début de son tour (il ne peut pas regarder un jeton Attrape-Rat et décider d'en prendre un autre). Un joueur peut prendre le (s) jeton(s) de n'importe quelle pile.

Ex : Marc à 2 cubes de viande, 1 cube de fromage et 1 cube de pain. Il décide de vendre ses 2 cubes de viande pour huit florins (4 + 4) et prend 2 jetons Attrape-Rat contre ses cubes de fromage et de pain (un jeton pour chaque cube).

Actions facultatives

a) Acheter le chat

Le chat est acheté au départ à la banque. Il coûte quatre florins (payé à la banque). Le joueur prend le chat et le place en face de lui. Ensuite, le chat peut être acheté à son propriétaire actuel. Le coût est toujours de quatre florins, mais **un florin est payé au propriétaire actuel** et trois florins à la banque. Le chat est placé devant son nouveau propriétaire. **Un joueur ne peut pas acheter le chat à lui-même. Il doit attendre qu'un autre joueur lui achète le chat avant de pouvoir l'acheter à nouveau.**

En achetant le chat, le nouveau propriétaire retire immédiatement un petit rat du plateau de jeu. Si cela libère une maison infestée, le grand rat (s'il y en a un) est replacé sur la réserve des grands rats et le compteur d'activité des rats de cette maison est retourné face visible. (voir *G. Infestée par les rats*).

b) Acheter de l'influence

Le joueur déplace le marqueur de prix, dans le sens horaire, sur le cercle jaune suivant (le premier espace disponible montre un coût de 2 florins pour un gain d'un point d'influence (**Fig. 6**)).

Le joueur paye le montant indiqué (cercle jaune) et gagne le montant connecté en influence (cercle argenté). Le joueur avance son marqueur d'influence en conséquence (voir *F. Gagner de l'influence*). Le joueur ne peut pas acheter à nouveau de l'influence avant le prochain tour. Remarque: La piste est une boucle sans fin.



Fig. 6 L'achat d'influence

c) Soudoyer Pied Piper

La ville est divisée en 4 régions, chacune liée par une couleur à une case Pied Piper (**Fig. 7**). A la fin de chaque phase (voir *H*), le Pied Piper va supprimer tous les rats de la région liée à la case Pied Piper avec le plus gros pot-de-vin.

Le joueur peut augmenter l'argent disponible pour soudoyer Pied Piper dans une région. Le joueur place un ou plusieurs florins sur la case Pied Piper de la région choisie. **Le Pied Piper se déplace**

immédiatement sur la case Pied Piper avec le plus gros pot-de-vin. Deux régions ne peuvent avoir le même pot-de-vin. Un pot-de-vin dans une région peut augmenter sans devenir pour autant le plus gros.



Fig. 7 La case de Pied Piper dans la région verte

F. Influence et ordre du tour

La piste d'influence

La piste d'influence est utilisée pour déterminer l'influence des joueurs. L'influence marque des points en fin de partie et résout toutes les égalités. Elle détermine également l'ordre du tour au début d'une nouvelle manche.

Les joueurs débutent au bas de la piste d'influence. Au fur et à mesure qu'ils gagnent de l'influence ils montent sur la piste. Les marqueurs sont toujours placés le plus à droite. Si on rejoint le haut de la piste, il n'est pas possible de le dépasser. **Quand deux ou plusieurs joueurs sont sur la même case, le joueur le plus à droite est le plus haut sur la piste d'influence.**

Le haut de la piste

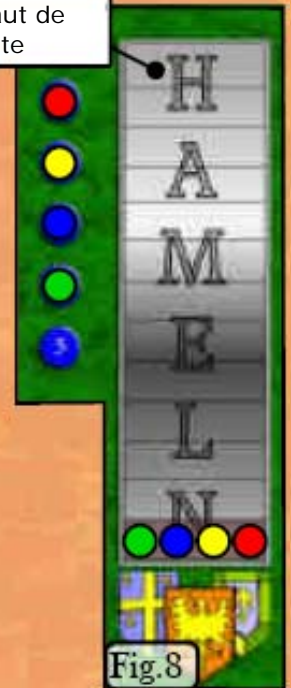


Fig. 8 Une mise en place pour une partie prête à commencer. L'ordre sur les deux pistes est identique. Rouge est premier, suivi de jaune, bleu et finalement vert.

La piste d'ordre du tour

La piste de l'ordre du tour montre l'ordre du tour pour une manche. Au début de chaque manche, l'ordre du tour est changé afin de refléter l'ordre sur la piste d'influence (si besoin).

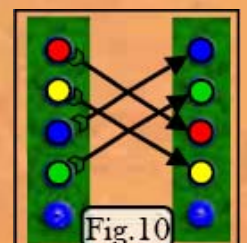
Gagner de l'influence / Changer l'ordre du tour

Quand un joueur gagne de l'influence (en se déplaçant dans une maison d'influence ou en achetant de l'influence) il déplace son marqueur du nombre de cases vers le haut sur la piste d'influence. **Quand deux joueurs se déplacent dans une maison d'influence, le joueur avec le plus d'influence ajoute son influence en premier.** Au début de chaque tour (quand tous les joueurs ont joué leur tour), les joueurs réarrange l'ordre du tour pour refléter la piste d'influence.

Fig. 9 Rouge et jaune ont joué sans gagner de l'influence. Bleu achète une influence en utilisant une option facultative. Il déplace son marqueur d'une case. Vert déplace son marqueur ensuite pour remplir l'espace laissé libre. Vert achète ensuite une influence à son tour et déplace son marqueur en conséquence.



Fig. 10 Le tour de jeu est terminé car tous les joueurs ont joué leur tour. On réorganise l'ordre du tour afin de refléter l'ordre sur la piste d'influence. Le nouvel ordre est bleu, vert, rouge et jaune. La nouvelle manche commence avec bleu qui joue en premier.



G. Rats !

Placer des rats

A chaque fois qu'une maison (de production ou d'influence) est activée, elle va attirer des rats. Chaque compteur d'activité des rats montre combien de rats vont apparaître quand la maison est activée. Toutes les maisons autour de la place du marché attirent trois rats chacune, toutes les autres maisons attirent un, deux ou trois rats, cela dépend de leur compteur d'activité des rats.

Le joueur actif décide où vont aller les rats. Il place les rats sur n'importe quel cercle blanc entourant la maison (un petit rat sur chaque cercle blanc) (**Fig. 11**).

Si il n'y a pas assez de cercles libres pour placer tous les rats, le joueur en place autant qu'il peut et défausse le restant.

Rappel, aussi longtemps qu'une maison a au moins un cercle blanc l'entourant, il est possible de l'activer.



Fig. 11 Le joueur active la maison et place trois petits rats.

Fig. 11 Le joueur active la maison et place trois petits rats.

Jeu à 5 joueurs – Cases rats supplémentaires

Quand on joue à 5 joueurs, les cases Rats supplémentaires sont utilisées. Quand des petits rats sont attirés par une maison adjacente, ils peuvent être placés sur ses cases supplémentaires. **Cependant, deux rats ne peuvent pas être placés sur le même côté, durant le même tour, sauf si il n'y a pas d'autre option (Figs 12, 13 & 14).**



Fig. 12 Ici, le rat « a » est déjà en place. Le joueur place les rats attirés sur les positions b, c & d.

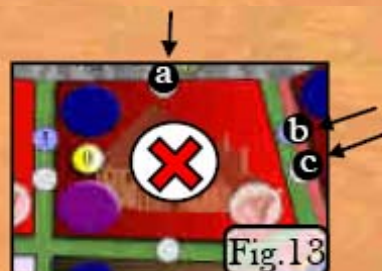


Fig. 13 Ce n'est pas permis ! Le joueur ne peut pas placer c & b sur le même côté, car il y a encore des cases libres.



Fig. 14 Car les autres cases sont occupées (a, b & c), le joueur n'a pas d'autre option que de jouer en e & f sur le même côté.

Infestée par les rats

Une maison est **infestée** de rats quand le dernier cercle blanc l'entourant est couvert. Cela inclus des maisons non-activées ou inoccupées. Le compteur d'activités des rats est placé **face cachée** et un **grand rat** (depuis la réserve des grands rats) est placé sur la maison. **La maison ne peut plus être activée tant qu'un ou plusieurs petits rats l'entourant n'ont pas été retirés** (cela peut se produire grâce au Pied Piper ou grâce au chat).

Si l'un des petits rats l'entourant est retiré d'une maison infestée, le grand rat (si il y en a un) est retiré et le compteur d'activités des rats est remis face visible. Il est de nouveau possible d'activer la maison. **Si un grand rat est retiré dû au chat, il est replacé dans la réserve des grands rats.**

**** Les maisons infestées ne sont pas décomptées à la fin du jeu !**
**

Grands rats

Le nombre de grands rats dans la réserve des grands rats dépend du nombre de joueurs et de la manche. Le nombre de grands rats détermine quand Pied Piper va apparaître. Son apparition signale la fin de la manche.

Au début de chaque manche, le nombre appropriés de grands rats est placé dans la réserve des grands rats. (**Fig. 15 & 16**)

Quand le dernier grand rat de la réserve est placé dans une maison, la manche est terminée et Pied Piper va apparaître. (voir *H. Pied Piper apparaît*).

L'Empereur des Rats

L'empereur des rats est **seulement utilisé dans la troisième manche**, comme un grand rat. C'est le dernier grand rat de la réserve à être utilisé. Il aide simplement les joueurs à se rappeler qu'ils sont dans la dernière manche.

Fig. 15

	Manche		
Joueurs	1	2	3
3 / 4	4	5	6
5	5	6	7

Fig. 15 Le nombre de grands rats lors de chaque manche.

Fig. 16 La réserve des grands rats.



H. Pied Piper / Fin de la manche

Pied Piper apparaît

Quand tous les grands rats ont été placés (sur des maisons) dans cette manche, Pied Piper apparaît et la manche se termine. **Le joueur ne peut plus activer de maisons ni réaliser une action facultative. Tous les grands rats sont retirés et remis sur le côté.**

Le Pied Piper nettoie **tous** les rats de la **région où il se trouve** (c'est la région avec le plus gros pot-de-vin ou la région où il a commencé la manche). Certaines cases Rats chevauchent deux régions. Les rats sur ces cases sont retirés si l'une des régions est nettoyée.

Pied Piper nettoie également tous les rats de la place du marché. (Fig. 17). Rappel, toute maison qui n'est plus infestée a son compteur d'activité des rats tourné face visible.



Fig. 17 La place du marché

Il est temps de payer Pied Piper !



Dans l'ordre du tour, chaque joueur avec des enfants dans la salle paroissiale doit décider de payer Pied Piper. Le Pied Piper demande un, deux ou trois florins **pour chacun de ses enfants dans la salle**. Le prix, par enfant, dépend de la case sur laquelle Pied Piper est (montrée par un cercle jaune) (Fig. 7).

Un joueur peut payer pour tous, plusieurs ou aucuns de ses enfants. Un joueur ne peut pas payer pour les enfants des autres. Chaque enfant pour lequel on paie reste dans la salle paroissiale. Chaque enfant pour lequel on ne paie pas est déplacé sur la première case libre sur la route vers la Transylvanie (Fig. 18). Les cube Garçons / Filles sont remis dans le sac.

A la fin de la partie, les enfants sur la route vont retirer des points. Chaque enfant placé après toutes les cases remplies retire 6 points (-6) à la fin de la partie. **Les enfants ne peuvent jamais être retirés de la route vers la Transylvanie.**



Fig. 18 Jaune paye 2 pour sa fille. Rouge décide de payer uniquement pour un seul de ses deux garçons, l'autre est déplacé sur la route vers la Transylvanie.

Le pot-de-vin réussi et l'argent payé pour les enfants est remis à la banque. L'argent sur les autres cases Pied Piper reste (s'il y en a). S'il n'y a plus d'argent sur aucune case de Pied Piper, le Pied Piper se déplace dans le sens horaire vers la case Pied Piper suivante. Sinon, il se déplace sur la case avec le plus gros pot-de-vin.

La nouvelle manche peut commencer. Le nombre appropriés de grands rats est placé sur la réserve des grands rats (voir *G. Grands rats*).

La partie se poursuit normalement (avec le joueur suivant dans l'ordre du tour).

I. Fin de la partie / Scores

La partie se termine à la fin de la troisième manche. Comme d'habitude, le Pied Piper nettoie sa région et demande qu'on le paye pour les enfants. Quand c'est fait, le décompte à lieu.

Décompte

Chaque joueur utilise son marqueur de score pour compter ses points sur la piste des scores (**Fig. 19**).

Les points sont reçus comme suit (l'ordre d'influence départage les égalités) :



Fig.19

La piste des scores

Éléments à décompter / Nb joueurs	3 / 4	5
Joueur ayant terminé la partie	1	
Propriétaire du chat	1	
Plus grande valeur en jetons Attrape-Rat (1er, 2ème), il faut au moins 1 jeton	3, 1	
Influence (Du plus au moins)	3, 2, 1, (0,0)	
Argent (Du plus au moins) Sans argent marque aussi	5, 3, 1, (0)	5, 3, 2, 1, 0
Maisons avec un membre de la famille (Pas les maisons infestées)	Points = Coût de chaque maison occupée	
Retrait des points pour chaque enfant sur la route vers la Transylvanie. (les points perdus sont indiqués sur la case de l'enfant)		

Les maisons infestées de rats ne marquent pas de points.

Le joueur avec le plus de points a la famille la plus réussie.

Il est déclaré vainqueur et reçoit les chaleureuses félicitations des autres joueurs. L'ordre d'influence départage les égalités.

Remerciement spéciaux à Tabby, Judi, Sheena, Iona et Glenn.

Mark Higgins, Henning Kroepke, Gery McLaughlin, Brian Robson et Ellis Simpson pour leurs encouragements continus et conseils

Aussi, Ian Borthwick, Steven 'avec un v' Gladstone, Peter Rose, Brian Stern et Marcus Tiefenbrun.

© Fragor Games Limited 2006 Fraser Lamont / Gordon

Traduction française : LudiGaume <http://>

Lamont

www.ludigaume.net

J. Résumé / Aide de jeu







Déroulement de la partie

A son tour, un joueur **doit** réaliser l'**une** des actions suivantes :

- 1) Utiliser l'influence d'un homme – Production de marchandises / récolte d'argent (attire les rats)
- 2) Utiliser l'influence d'une femme – Prépare un enfant au mariage / récolte d'argent (attire les rats)
- 3) Mariage et déplacement dans une maison
- 4) Vendre des marchandises

Si Pied Piper n'est pas activé, (voir H. Pied Piper / fin de la manche), le joueur peut réaliser l'une des actions facultatives suivantes :

- a) Acheter le chat
- b) Acheter de l'influence
- c) Soudoyer Pied Piper

	Production	Influence
		
		

Gain des maisons

La phase de jeu se termine quand tous les joueurs ont joué leur tour.

L'ordre du tour est changé (si besoin) a fin de refléter la piste d'influence.

Pied Piper (fin de la manche / partie)

La manche se termine quand le dernier grand roi est placé.

- Pied Piper nettoie la région où il se trouve
- Tous les grands rats sont retirés du plateau de jeu
- Payer pour chaque enfant dans la salle paroissiale ?
- Remplir la réserve des grands rats
- Pied Piper se déplace vers la région avec le plus gros pot-de-vin (ou la suivante dans le sens horaire).
- Le jeu continue avec le joueur suivant (fin de la 3ème manche – la partie se termine – décompte)

Grands Rats	Manche		
Joueurs	1	2	3
3 / 4	4	5	6
5	5	6	7

Décompte

Éléments à décompter / Nb joueurs	3 / 4	5
Joueur ayant terminé la partie	1	
Propriétaire du chat	1	
Plus grande valeur en jetons Attrape-Rat (1er, 2ème), il faut au moins 1 jeton	3, 1	
Influence (Du plus au moins)	3, 2, 1, (0,0)	
Argent (Du plus au moins) Sans argent marque aussi	5, 3, 1, (0)	5, 3, 2, 1, 0
Maisons avec un membre de la famille (Pas les maisons infestées)	Points = Coût de chaque maison occupée	
Retrait des points pour chaque enfant sur la route vers la Transylvanie. (les points perdus sont indiqués sur la case de l'enfant)		

***** L'ordre sur la piste d'influence départage les égalités (Même le score final). *****

Conseils

- Faites attention avec qui vous vous mariez ! Pensez que vous allez donner des points.
- Choisissez votre maison avec prudence. Trop de femmes dans une maison de production peut vous conduire à avoir des enfants non désirés dans la salle paroissiale. Trop peu peut rendre difficile votre évolution.
- Les maisons moins chères peuvent attirer les rats près des maisons plus rentables des autres joueurs.
- Seul à la salle paroissiale ? Pouvez-vous forcer quelqu'un à activer ses femmes ?
- Un homme éligible est plus attractif avec de l'argent dans sa poche !
- L'influence n'est pas seulement importante pour les points mais aussi pour l'ordre du tour et il décide aussi des égalités
- Soudoyer Pied Piper peut décourager les autres joueurs de terminer la partie.

