

 **EDUARDO GARCÍA**

RATLAND



REGLAS DE JUEGO




eclipse
editorial

INTRODUCCIÓN:



RatLand es un divertido juego para todos los públicos, **de 2 a 6 jugadores a partir de 8 años** de edad. Lidera un clan de ratas con el objetivo de convertirlo en el más grande y numeroso de las alcantarillas.

Para lograrlo, tendrás que aumentar la población mientras intentas conseguir la mayor cantidad posible de quesos, imprescindible para alimentar a tus ratas.

¡Pero cuidado con los demás jugadores!

Podrán robarte la comida o adelantarse para obtener quesos en las mismas zonas que tú: **el vertedero, la ciudad y el campo.**

CONTENIDO DEL JUEGO:



- ➔ **56** fichas de ratas individuales y **30** fichas de ratas dobles.
- ➔ **80** quesos de colores.
(11 blancos, 4 negros, 44 amarillos, 11 naranjas, 4 morados y 6 azules).
- ➔ **6** tableros de alcantarilla.
- ➔ **6** pantallas de alcantarilla.
- ➔ **48** cartas.
(14 de evento, 9 de comida, 12 de clanes, 6 de cementerio/perdidas, 6 de consulta rápida y 1 carta de Jugador Activo).
- ➔ **1** marcador de Jugador Activo.
- ➔ **1** bolsa opaca.
- ➔ **1** manual de reglas.



PREPARACIÓN:



Cada jugador coge **un tablero, una pantalla, 7 ratas y 2 quesos amarillos**. A continuación se prepara el **mazo de eventos**.



Hay 2 tipos de **Cartas de Evento**: los **Eventos Iniciales** donde el dorso es una tapa de alcantarilla cerrada, y los **Eventos Finales**, con la tapa abierta.



Coge al azar **4 cartas de Eventos Finales** y añade el evento de **Fin de Partida**. Baraja estas **5 cartas**.

Coge al azar **5 cartas de Eventos Iniciales**, barájalas y colócalas encima de las **5 cartas de Eventos Finales** preparadas anteriormente. Este será el **Mazo de Eventos**. Las cartas sobrantes se retiran de la zona de juego. La partida tendrá una duración entre **5 y 9 rondas**.



A continuación se barajan las **cartas de comida** y se colocan también bocabajo en el centro de la zona de juego. Para las primeras partidas, recomendamos que las **cartas de comida** se ordenen según el número que aparece en la esquina superior derecha el **1 (arriba) al 9 (abajo)**.



Cada jugador pone **7 ratas** en su tablero, en la zona de la despensa, junto con **2 quesos**. El resto de ratas se debe dejar en una pila común y accesible, fuera de las alcantarillas, cerca de todos. Forma una **reserva general** con todos los quesos.



El jugador que haya visto más recientemente una rata o roedor será el jugador inicial. En caso de que nadie lo recuerde, comenzará el jugador más joven. A dicho jugador se le entregará la carta de queso (o *ficha de cartón de rata*) de **Jugador Activo**.

REGLAS DE JUEGO:



El juego se divide en un número de **rondas** que variará entre **5 y 9**, cada una de ellas dividida en **7 rápidas fases**. El jugador inicial será el denominado primer **Jugador Activo**. En cada ronda posterior, rotará al jugador situado a su izquierda (*es decir, en sentido horario*).

Es importante tener claro quién es el **Jugador Activo** en cada momento, porque este **ganará todos los empates** que ocurran en la ronda, sean a favor o en contra. Si el jugador activo no está implicado, será el jugador empatado más cercano a su izquierda quien los gane.

Cada fase se resuelve de forma simultánea.

Estas son las fases de la ronda:

FASE 1-EVENTO: La carta de **Jugador Activo** pasa al jugador de su izquierda (*salvo en la primera ronda*), **se desvelan una carta de evento y una carta de comida**.



FASE 2 - RATAS: Cada jugador **coloca sus ratas**, ocultas tras la **pantalla**, en los lugares que desee de entre las **zonas posibles de su alcantarilla:**

- ➡ **Las tres salidas al exterior:** vertedero, ciudad y campo.
- ➡ **Las dos tuberías laterales:** para atacar a los vecinos (*los jugadores a la izquierda y a la derecha*).
- ➡ **La despensa:** para defender nuestros quesos.
- ➡ **El criadero:** para hacer crecer nuestro clan.

Todos los jugadores están **obligados a responder correctamente** a otro jugador que les pregunte **cuántos quesos tiene**.

Una vez que todos los jugadores confirmen la colocación de sus ratas, podrán **retirar las pantallas**.



FASE 3 - ATAQUES: Se realizan los ataques correspondientes.

Se cuenta el **número de ratas atacantes** (*tubería izquierda dirigida al jugador de la izquierda y tubería derecha al de la derecha*) y se resta el **número de ratas defendiendo** la despensa del otro jugador. **Si la diferencia es positiva**, indica los quesos robados a ese clan.

En caso de empate, o si el **resultado es negativo**, no se robará ningún queso. Las **ratas de la despensa** defienden los ataques de ambos vecinos por separado y ninguna rata muere en los ataques.

Se debe tener en cuenta que **todos los ataques se resuelven a la vez**, por lo que tan solo se puede quitar la comida que el jugador tenía al empezar esta fase. **Si hay dos clanes que deben robar quesos a un mismo jugador**, y este no tiene suficientes, se los deberán repartir uno a uno alternativamente, empezando por el clan que atacó con más ratas.



Ejemplo: El jugador tiene 3 quesos y ha colocado en la despensa 2 ratas para defenderlos. El rival a su izquierda le ataca con 4 ratas y el de la derecha con 5 ratas. Esto quiere decir que el jugador perdería 5 quesos, pero como no tiene tantos, ambos jugadores le robarán alternativamente, comenzando por el que envió más ratas, por lo que el de la derecha consigue 2 quesos y el otro jugador sólo 1 queso.

Variante para 2 JUGADORES: En estas partidas, tanto para atacar como para defender, cada jugador situará sus ratas en la **tubería de la izquierda y/o derecha**, no en la despensa. Las ratas de su derecha bloquearán a los atacantes de la izquierda del contrario, y viceversa. **La diferencia por cada lado determinará los quesos que podrán robarse mutuamente.**

FASE 4 - CRIADERO: El clan aumenta tantas ratas como se hayan puesto en el **criadero**. Se deben colocar las **nuevas ratas** de la reserva en la misma zona del criadero. **Ejemplo:** Si el jugador ha colocado 3 ratas en el criadero, en esta fase obtendrá otras 3 ratas adicionales.



Es obligatorio añadirlas todas, siempre y cuando haya ratas suficientes. El único límite al número de ratas que un clan puede tener lo marcan los componentes del juego.

En el caso de que no haya ratas disponibles para todos los jugadores, el orden para criar será de menor a mayor número de ratas puestas en el criadero.

FASE 5 – REGRESO: Cada jugador mueve sus **ratas envenenadas y perdidas** a la **zona de la despensa**, si las tuviera.

FASE 6 – BUSCAR QUESOS: Se **rellena la bolsa** con el número de **quesos** indicado en la zona correspondiente de la **carta de comida del vertedero** y los jugadores cogen **tantos quesos como ratas hayan enviado** a dicha zona. El orden en el que los jugadores cogerán los quesos será **de menor a mayor número de ratas enviadas**. *Ejemplo: Los jugadores envían 3, 2, 6 y 5 ratas respectivamente al vertedero. Primero, el jugador que mandó 2 ratas mete la mano en la bolsa y saca 2 quesos. Después, el jugador que mandó 3 hace lo mismo. A continuación, el que mandó 5 ratas; y, por último, el jugador que mandó 6 ratas mete la mano e intenta coger 6 quesos, pero en este caso no será posible (sólo quedan 2), ya que todas las ubicaciones, hasta 4 jugadores, tienen 12 quesos.*

Para 5 y 6 jugadores: Se añade en cada ubicación 1 queso de cada tipo indicado. *Ejemplo: Si en la carta se indica 6 quesos blancos y 6 amarillos, incluiremos en la bolsa 1 queso blanco y 1 queso amarillo adicionales.*

De 7 a 12 jugadores: Es posible jugar con dos cajas del juego. Para ello hay que revelar **2 cartas de quesos** en cada ronda, en lugar de 1. Se meterá en la bolsa la suma total de quesos indicados en ambas cartas. Para **11 y 12 jugadores** se aplicaría la misma regla de **sumar 1 queso de cada tipo indicado**, de forma similar a **5 y 6 jugadores**, en cada una de las **dos cartas de quesos**.

Repite el **mismo proceso para la ciudad y el campo**, vaciando la bolsa previamente. **Cada queso obtenido implicará lo siguiente:**



Representa un queso.

Añádelo a tu despensa.



Representa dos quesos.

Canjéalo por dos quesos amarillos.
Añádelos a tu despensa.



La rata no ha encontrado nada.



Devuelve una de tus ratas a la pila común. Elimina una de tus ratas, pero esta rata no se contabiliza como muerta por hambre y por lo tanto no debes moverla al cementerio.



Rata envenenada. Sitúa la rata en la enfermería. Esta rata deberá ser alimentada igual que el resto; sin embargo, no podrá ser desplegada la próxima ronda y no se recuperará hasta la fase 5 (*Regreso*). No se añade ningún queso a la despensa.



Rata perdida. Sitúa la rata sobre la carta de cementerio/perdidas (*no deberás alimentarla en la fase 7*). No podrá ser desplegada la próxima ronda y no se recuperará hasta la fase 5 (*Regreso*). No se añade ningún queso a la despensa.

FASE 7-ALIMENTAR: Cada jugador paga los **quesos necesarios para su supervivencia** dependiendo del **número de ratas que tenga dentro de su alcantarilla**, según se indica en la carta de ayuda.

1-3	🐭 →	0	🧀
4-6	🐭 →	1	🧀
7-9	🐭 →	3	🧀
10-12	🐭 →	4	🧀
13-15	🐭 →	5	🧀
16-18	🐭 →	6	🧀
19-20	🐭 →	7	🧀
21-22	🐭 →	8	🧀
23-24	🐭 →	9	🧀
+1 🧀 🐭			

Carta de
Consulta Rápida

Ejemplo: Si el clan tiene 26 ratas, necesitaríamos 11 quesos (9 por tener hasta 24 y 1 queso por cada rata adicional).

Si el jugador no tiene quesos suficientes, paga los quesos que tenga y mueve a su carta de cementerio 1 rata por cada queso que no haya podido pagar. Sólo se pueden eliminar ratas que estén en la alcantarilla, nunca perdidas.

Las ratas eliminadas en esta fase son las únicas que contarán negativamente al final de la partida.

Ejemplo: Si el jugador dispone de 11 ratas y 2 quesos, deberá mover 2 de sus ratas a la carta de cementerio, ya que es el número de quesos que no ha podido pagar al alimentar su clan.



GANAR LA PARTIDA: En el momento en el que se desvele **esta carta en el mazo de Eventos**, la partida termina inmediatamente, sin jugar esta ronda, y se realiza el recuento de puntos.



Carta de Final
de Partida

Cada jugador suma 1 punto por cada rata (incluidas las envenenadas y perdidas), y resta 1 punto por cada rata en su cementerio (muertas por hambre).

El ganador de la partida es el jugador que obtenga el mayor número de puntos.

En caso de empate, el ganador es quien tenga la **mayor cantidad de quesos en la despensa**. Si siguen **empatados**, los jugadores compartirán la victoria.

CARTAS DE EVENTOS:



El **efecto de las cartas de eventos** se aplica únicamente durante la ronda actual.

EVENTOS INICIALES:

Las **5 primeras cartas de evento**, cuyos dorsos muestran una **tapa de alcantarilla cerrada**.



ABUNDANCIA:

Al revelar el evento, cada jugador añade un queso de la reserva general a su despensa.



ATAQUES MASIVOS:

Todos los ataques se realizan como si atacara una rata más. Hay que poner al menos una rata en cualquiera de las tuberías para aplicar este efecto.



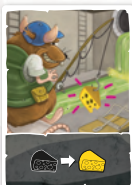
VIENE "EL PRIMO":

Al revelar el evento, cada jugador añade una nueva rata a su clan. Puede ser desplegada normalmente.



RATA CON CASCO:

Siempre que un jugador coja uno o más quesos de la bolsa, podrá ignorar uno de ellos devolviéndolo a la misma. Se aplica a los tres lugares.



CONSEGUIDO:

Todos los quesos negros se consideran amarillos.

EVENTOS FINALES:

Los **eventos restantes** cuyos dorsos muestran una **tapa de alcantarilla abierta**.



BORRACHO:

Al revelar el evento, el jugador con más ratas en su alcantarilla dará una de ellas (que no esté envenenada ni perdida) al jugador que tenga menos.



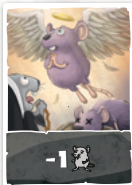
DAR LA ALARMA:

Cada jugador puede esconder uno de sus quesos en su criadero.



JUSTO A TIEMPO:

Las ratas envenenadas y perdidas podrán ser desplegadas de forma habitual.



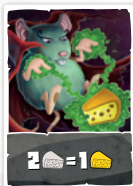
SANTA RATA:

Al revelar el evento, cada jugador retira una rata de su carta del cementerio (si la tuviera) y la deja en la reserva común.



FINAL DE PARTIDA:

La partida concluye inmediatamente y se puntúa: suma +1 punto por rata (cuentan envenenadas y perdidas) y resta los puntos negativos de las ratas en el cementerio.



DR. CHEESE:

Al coger los quesos de la bolsa, se podrán cambiar dos quesos blancos por uno amarillo si provienen del mismo lugar.



RATTIBAL LECTER:

Durante la fase 7 (*Alimentar*), se puede cambiar una rata por un queso.



ESTRATEGIAS:

Durante la fase 6 (*Buscar quesos*), cada jugador recibe un queso amarillo por cada lugar al que no haya enviado ratas.



ARMADA Y PREÑADA:

Se podrá desplegar hasta un máximo de 3 ratas entre el criadero y la despensa, que servirán tanto para defender como para procrear.

REGLAS DE TABLERO BELICOSO (OPCIONAL):



Alcantarilla "Bélica"

Puedes jugar a **RatLand** utilizando esta **regla opcional**, pero no la recomendamos hasta que hayas jugado varias partidas al **juego normal**.

Se puede jugar de dos formas: todos los jugadores utilizan la **alcantarilla bélica**, o que cada jugador, de forma oculta tras su **pantalla**, elija el **tablero** en el que desee jugar.

A quien juegue con dicho tablero se le aplicarán estas reglas:

ATAQUES: si ataca la despensa de otro jugador y **tiene más ratas**, eliminará 1 rata del contrario (*si defendía con alguna*). Perderá 1 rata si tiene menos o igual ratas que el defensor.

BUSCAR QUESOS - COMBATE: antes de coger quesos, será necesario resolver una fase de Combate.

- Si es el que tiene más ratas en esa ubicación, entonces hiere una rata. Elige una de las ratas de cualquiera de los demás jugadores en esa ubicación para que la ponga en la enfermería.
- La rata que ha sido herida no podrá coger ningún queso.
- El jugador belicoso recoge siempre 1 queso menos que las ratas enviadas en cada ubicación.

REGLAS DE CLANES (OPCIONAL):



Puedes jugar a **RatLand** interpretando un **Clan específico**. Se reparten dos cartas de clan a cada jugador para que elija uno de ellos antes de comenzar la partida. **Todos los clanes tienen una habilidad en la fase inicial** (● *tapa cerrada*) que será mejorada en la **fase final** (● *abierta, por el otro lado de la carta*).



CLAN RECICLADOR:

- Coge en el vertedero un queso más del número de ratas enviadas.
- Puedes cambiar hasta dos quesos blancos por amarillos que saques en el vertedero.



CLAN MUTANTE:

- Considera los quesos envenenados (*morados*) como quesos amarillos.
- Considera los quesos envenenados (*morados*) como quesos naranjas.



CLAN EXPLORADOR:

- Si una o más ratas se pierden, regresarán con un queso en total en la ronda siguiente.
- Cada rata que se pierda regresará con un queso en la ronda siguiente.



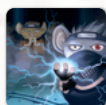
CLAN CARROÑERO:

- Puedes coger un queso en una ubicación donde no hayas enviado ratas, tras el resto de jugadores (*si queda alguno*).
- Puedes coger un queso en cualquier ubicación tras el resto de jugadores (*si queda alguno*).



CLAN ALQUIMISTA:

- Al final de la ronda, después de alimentar, puedes transformar un queso en una rata.
- Al final de la ronda, después de alimentar, puedes transformar un queso en una rata hasta dos veces.



CLAN NINJA:

- Si atacas a un solo vecino y exactamente con 2 ratas, róbase un queso sin importar el número de ratas defensoras.
- Por cada lado donde ataques con una sola rata, robas un queso sin importar el número de ratas defensoras.



CLAN FAMILIAR:

- Si no has colocado ninguna rata en la zona de criadero, añade una nueva rata en la fase 4.
- Cría como si tuvieses siempre una rata adicional en el criadero, aunque no pongas ratas.



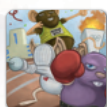
CLAN GUERRERO:

- Ignora los quesos negros.
- Ignora los quesos negros. Siempre se consideran que defienden con dos ratas adicionales.



CLAN MÚSICOS:

- Al final de la ronda, el jugador con más quesos te debe dar uno.
- Al final de la ronda, los tres jugadores con más quesos te deben dar un queso cada uno.



CLAN DEPORTISTA:

- Al final de la fase 2, puedes recolocar una rata tras ver el despliegue de los demás jugadores.
- Al final de la fase 2, puedes recolocar hasta tres ratas tras ver el despliegue de los demás jugadores.



CLAN CORRUPTO:

- Puedes meter en la bolsa de una ubicación 1 queso de cualquier color (*antes de que los jugadores saquen quesos*).
- Puedes meter en la bolsa de las tres ubicaciones 1 queso de cualquier color (*antes de que los jugadores saquen quesos*).



CLAN VIDENTE:

- Puedes mirar en cualquier momento la carta futura de evento.
- Puedes mirar en cualquier momento la carta futura de evento y comida.

● **AUTOR:** Eduardo García Martín
● **ILUSTRACIONES:** Ramsés Bosque
● **DISEÑO GRÁFICO:** Matías Cazorla
● **MODELADO 3D:** Pablo Miras

● **TRADUCCIONES:** Jesús Sánchez López
y Buster Lehn
● **COLABORADORES:** José Manuel Moreno,
Miriam Pamos y Jaime Devesa



FASES DE JUEGO



1 FASE EVENTO

La **carta o marcador de Jugador Activo** pasa al jugador de su izquierda (*salvo en la primera ronda*), se desvelan la **carta de evento** y la **carta de comida**.

2 FASE RATAS

Cada jugador **coloca sus ratas** en los lugares que desee de entre las zonas posibles de su alcantarilla (*Criadero, Despensa, Salida a la Ciudad, etc.*). **Utiliza la pantalla para ocultar tus movimientos.**

3 FASE ATAQUES

En esta fase se realizan los **ataques correspondientes**.

4 FASE CRIADERO

El clan **aumenta** en tantas ratas como se hayan puesto en el **criadero**.

5 FASE REGRESO

Cada jugador **mueve sus ratas envenenadas y perdidas** a la zona de la **despensa**, si las tuviera.

6 FASE BUSCAR QUESOS

Por cada una de las **3 zonas**, se sacarán **quesos** en función de las **ratas enviadas**.

7 FASE ALIMENTAR

En esta fase debes **pagar los quesos** necesarios según el **número de ratas** que tenga tu clan. Con esta fase **la ronda acaba**.

GAME PHASES



1 EVENT PHASE

The **Active Player** card or rat marker passes clockwise to the next player (*except in the first round*). Draw the next **Event card** and then the **Food card**.

2 RATS PHASE

Each player distributes their rats among the available areas in their sewers (*Nursery, Pantry, City Exit...*). **Use the screen to hide your moves.**

3 ATTACK PHASE

Resolve **attacks** (*if any*).

4 NURSERY PHASE

The clan **grows** by as many rats as the number of rats in the **nursery**.

5 RETURN PHASE

Each player **returns their poisoned and lost rats** to their **pantry**, if any.

6 FORAGING FOR CHEESE PHASE

For each of the **3 areas**, players draw as many pieces of **cheese** from the bag as the number of rats **they sent**.

7 FEEDING PHASE

Depending on the **number of rats** in their clans, players must **spend** the required amount of **cheese**. The **round ends** after this phase.