


CAT



RAT ZZIA

DEVIR

 SOPHIA WAGNER

 NÚRIA APARICIO



RATZZIA

SOPHIA WAGNER

El rebost torna a ser curull de menjar, i per això els ratolins s'afanyen a recollir provisions... que la seva família ha de resistir tot l'hivern!

Cada ratolí va a la seva, buscant la millor manduca per a la seva colla, i el primer que aconseguixi omplir bé el sac serà l'enveja de tota la comunitat de ratolins.

Ratzzia és un joc de dos a cinc jugadors. Els daus representen els ratolins de la família de cada jugador, i n'haurem de gestionar cada tirada col·locant els diversos resultats al tauler, per poder acumular tant menjar com ens sigui possible.

Fitxes de menjar assegurades a la bosseta.

Fitxes de menjar no assegurades.

CONCEPTE

Intenta que els teus ratolins s'enduguin un bon munt de menjar abans que els altres jugadors atrapin el botí més suculent. Però t'has d'assegurar de posar el teu menjar en un lloc segur abans que els teus oponents no te'l pispin!

OBJECTIU

El guanyador és el primer jugador que aconseguixi assegurar a la seva bosseta fitxes de menjar amb un valor de 25 o més.

CONTINGUT

- Fitxes de menjar: 45 fitxes de salsitxa, 7 fitxes de galeta, 7 fitxes de formatge ❶
- 35 daus de cinc colors diferents, 7 per a cada jugador ❷
- 5 bossetes, una per jugador ❸
- 2 daus de caramel ❹
- 1 tauler de joc ❺
- 7 peces de cartró del tauler ❻



PREPARACIÓ

- **Col·loca el tauler al bell mig de la taula i les fitxes de menjar a un costat.** Si sou dos o tres jugadors, insereix les peces de cartró que trobaràs a la capsa a les corresponents caselles del tauler (segons el número del seu revers, tal com s'il·lustra a la part interior de la tapa). Aquestes peces oculten algunes caselles i deixen disponibles només les que calen segons el nombre de jugadors.
- **Col·loca els daus de caramel al pot:** un dau, si jugueu de dos a tres jugadors; o dos, si en sou quatre o cinc.
- **Cada jugador agafa els set daus del seu color i una bosseta.** Si sou dos jugadors, cada un agafa només sis daus del seu color i la bosseta, i deixeu tres daus més (d'un dels colors que sobren) a la part inferior esquerra del tauler (consulteu les regles per a dos jugadors en la pàgina 7).
- **El jugador inicial és l'últim que hagi picat alguna cosa de la nevera.** Aquest jugador rep tres fitxes de salsitxa i les posa al seu davant. A partir del jugador inicial i en el sentit de les agulles del rellotge, cada jugador rep una salsitxa més que el jugador immediatament anterior.



FITXES DE MENJAR

Les fitxes de menjar amb formes de salsitxa, galeta i formatge tenen un valor assignat. En qualsevol moment, els jugadors poden canviar les fitxes de menjar de valor més alt per altres de valor més baix (p. ex., una galeta equival a cinc salsitxes i, un formatge, a deu salsitxes).



Salsitxa
Valor 1



Galeta
Valor 5



Formatge
Valor 10

Les caselles beix del tauler indiquen les posicions sobre les quals podem col·locar els daus i quantes salsitxes obtenen els jugadors quan en reben les recompenses durant la partida. Les fitxes obtingudes es poden ajustar segons convingui; és a dir, quan algú hagi de rebre una recompensa de tres salsitxes, pot agafar una fitxa de galeta de la reserva general i deixar-hi dues de les seves salsitxes com a canvi.

COM S'HI JUGA

Una partida es juga en torns consecutius seguint el sentit de les agulles del rellotge. En cada un d'aquests torns, el jugador llança els seus daus (ratolins) i els va posant en columnes per tal d'obtenir les millors recompenses del prestatge superior del rebost.

Durant el seu torn, el jugador:

- Llança els daus. Just després de llançar-los pot tornar a llançar, una sola vegada, tants daus com vulgui.
- Col·loca els daus a les caselles corresponents del tauler. A les columnes que vulgui pot col·locar tants daus com desitgi, però sempre n'ha de posar un com a mínim.
- Els daus col·locats al tauler s'hi queden fins que s'hagi completat la seva columna, per la qual cosa és possible que el jugador disposi de menys daus per llançar en el seu pròxim torn.

Per col·locar els daus cal complir els requisits següents:

- Les columnes es completen de baix a dalt i, la fila del gat, d'esquerra a dreta.
- El dau s'ha de col·locar a la següent casella lliure que hi hagi disponible a cada columna, per sobre de l'últim dau col·locat.
- No es poden deixar caselles buides a les línies de daus. En cas que, més endavant, s'hi generin buits perquè un jugador ha retirat els seus daus, ignoreu-los.
- El valor dels daus que s'han de col·locar ha de correspondre al número que s'indica en la il·lustració de les caselles del tauler.
- Si una casella no té cap número, pot ser ocupada per un dau de qualsevol valor.
- Si hi ha un «**■**» entre dues caselles, totes dues han de ser ocupades amb daus del mateix valor (*no cal col·locar tots dos daus al mateix temps; l'important és que, en col·locar el segon dau, coincideixi amb el primer*).



RECOMPENSES

Un cop el jugador hagi decidit que no posarà més daus al tauler, ha de seguir els passos següents:

- Comprovar les diferents columnes del tauler **d'esquerra a dreta** i veure si se n'ha completat cap. Una columna es considera *completada* si un dau ocupa la seva casella superior (independentment de si hi ha caselles buides a la columna).
- Si s'ha completat alguna columna, tots els jugadors recuperen els daus que hi tinguin. En recollir-los, s'enduen les recompenses indicades a les caselles que ocupaven.
- Quan es completa una columna, el jugador actiu **també** s'endú la recompensa addicional (la que es troba sobre el prestatge superior). Al final del reglament expliquem amb detall aquestes recompenses addicionals.

Les recompenses obtingudes es deixen davant dels jugadors segons correspongui. De moment, i fins que no es desin en un lloc segur dins la bosseta, tot aquest menjar a la vista no està assegurat... te'l poden pispar en qualsevol moment!

Tot seguit, és el torn del següent jugador.

***Exemple.** El jugador groc col·loca un dau amb un 3 a la cinquena columna, tot completant-la. Així, al final del torn del jugador groc, es retiren tots els daus que ocupen aquesta columna i es retornen als seus propietaris. D'aquesta manera, el jugador verd rep dues salsitxes per les recompenses de les caselles que ocupava i el taronja una salsitxa pel mateix concepte. Finalment, el jugador groc s'endú una salsitxa per la recompensa de la casella superior, més les dues salsitxes del pot, per haver completat la columna.*




T'HAS QUEDAT SENSE OPCIONS?

Si en algun torn un jugador no disposa de la quantitat desitjada de daus per llançar, o simplement no li convenç cap de les columnes en què ha col·locat daus abans, en comptes de llançar i col·locar els daus, pot optar per retirar tots els seus daus d'una de les columnes (no de la fila del gat), acció que pot generar caselles buides. En cas de no tenir daus per llançar, el jugador haurà de prendre aquesta opció forçosament.

EL GAT

El gat és el guardià del rebost. Qualsevol soroll inesperat pot cridar-li l'atenció i vindrà com un llampec a veure què està passant! En aquest moment, tots els ratolins s'hauran d'amagar a corre-cuita... i això és una cosa que a alguns ratolins astuts els pot interessar que passi.

La fila del gat funciona d'una manera un xic diferent a les columnes. Durant el seu torn, els jugadors poden alertar el gat col·locant un màxim de dos daus qualssevol a les caselles grises (aquests daus poden tenir el mateix valor o valors diferents). A partir del moment en què totes les caselles grises visibles del tauler estiguin ocupades (poden ser una o dues en funció del nombre de jugadors), els jugadors que (abans o després de repetir la tirada) obtinguin en alguns dels seus daus el mateix valor que el del dau a la casella  han de col·locar immediatament aquests daus a les caselles vermelles de la fila del gat, abans de poder gestionar la resta dels seus daus. Tan bon punt com la fila s'hagi completat, el gat vindrà a caçar ratolins!

Si això passa, els jugadors han de retirar immediatament tots els seus daus del tauler, sense obtenir cap recompensa.

Si el gat arriba abans que el jugador actiu torni a llançar els daus de la tirada inicial, podrà llançar els daus que recuperi després de l'arribada del gat.

Exemple. El jugador groc ha tret dos 1, un 3, un 5 i un 6 en la seva tirada. Primer ha de col·locar el 5 a la fila del gat, abans de seguir jugant el seu torn amb la resta de daus que li queden. Si amb aquest dau de valor 5 s'hagués completat la fila del gat, s'haurien de retirar tots els daus dels ratolins del tauler, i el jugador groc podria tornar a llançar els daus que encara no havia col·locat i els que havia hagut de retirar per culpa del gat.



FINAL DE LA PARTIDA

La partida acaba en el moment en què un jugador aconsegueix ficar fitxes de menjar per valor de 25 o més a la seva bosseta. És responsabilitat dels jugadors esforçar-se per ser els primers a obtenir el menjar i sortir corrents.

Recorda: només pots introduir menjar a la teva bosseta per mitjà de la recompensa «Desar el teu menjar», la que trobaràs al prestatge superior de la 3a columna per la dreta (v. «Les recompenses» en la pàg. 8).

REGLES PER A DOS JUGADORS

Per mantenir la tensió en les partides de *Ratzzia* per a dos jugadors cal tenir en compte les excepcions següents a les regles que ja coneixeu. Així, anomenem *daus de suport* als tres daus addicionals que heu deixat a la part inferior esquerra del tauler durant la preparació de la partida.

Després de llançar els seus daus, però abans de col·locar-los al tauler, el jugador té l'opció de llançar tots els daus de suport disponibles. Si ho fa, ha de col·locar almenys un dels seus daus i **tots** els daus de suport que hagi llançat:

- Els daus de suport s'han de col·locar segons les normes habituals, però mai se'n pot repetir el llançament.
- El jugador ha de trobar la manera de posar els daus de suport, prioritzant-los per sobre dels daus propis (fins i tot si això significa deixar la columna del ratolí avariciós a punt de ser completada pel rival).
- Si no és possible posar tots els daus de suport i un de propi al tauler, el jugador podrà tornar els daus de suport no col·locats a la reserva.

Si es completa una columna (amb un dau propi o un dau de suport), es resolen les recompenses de la manera normal, però ningú rep recompenses per les caselles ocupades per daus de suport. Després es tornen els daus de suport a la reserva, per emprar-los de bell nou en els torns següents.

Si el tauler es buida després de la fila del gat, els daus de suport que hi hagués a la taula tornen a la reserva. Si el jugador que ha completat la fila encara no havia tingut l'oportunitat de llançar aquests daus, podrà fer-ho en aquest moment.



LES RECOMPENSES



ANNA, LA FRISOSA – Aquesta ratolina té molta pressa per endur-se tot el menjar que pugui com més aviat millor... i no ens ha d'estranyar, amb tants ratolins acaparadors! Agafa el dau de la casella superior de la columna de la ratolina frisosa (el que tot just l'ha completada) i col·loca'l immediatament a la primera casella (la inferior) de qualsevol de les altres columnes. No cal que el dau coincideixi amb el nombre exigít a la casella. Si la casella ja és ocupada, empeny cap amunt els altres daus que estiguin pel damunt. Els daus desplaçats omplen qualsevol possible forat a la columna. Si els daus desplaçats fan que es completi la columna, serà el jugador actiu qui guanyi la recompensa addicional de la columna, independentment del color del dau que ocupi la casella superior.

EL POT DE CAMELS – Són bonics, dolços i serveixen per donar forces als ratolins d'una columna i ajudar-los a pujar amb més energia. Agafa un dau del pot de caramels (si no n'hi hagués cap, treu el dau de caramel al jugador que el tingui i que no l'hagi utilitzat encara; si hi ha dos jugadors amb daus de caramel a la mà, escull a qui li treus); si els daus de caramel ja estan col·locats en una columna, agafa'l del tauler. Pots fer servir el dau de caramel com a comodí en qualsevol dels teus pròxims torns. Col·loca'l amb la cara del teu color cap amunt i comptarà com si tingués qualsevol valor. Quan es resolgui la columna en què s'ha col·locat, treu el dau de caramel al pot.



ACONSEGUEIX SALSITXES – Els humans ens deixen les seves salsitxes en aquests envasos tan còmodes. I no hi ha res millor que endur-se'n un bon munt de cop! Endú-te tantes salsitxes com indiqui l'etiqueta de l'envàs i posa-les al teu davant. Fins que no les posis a la bosseta es considera que no estan segures... i te les poden pispar!

DESA EL TEU MENJAR – Cal ser prudents i assegurar-nos que el menjar que tants esforços ens costa estigui fora de perill, ben protegit dels lladregots! Introdueix a la teva bosseta **exactament** tant de menjar sense assegurar com la suma més alta de les dues parelles de dobles d'aquesta columna. Si no tens prou menjar sense assegurar no podràs posar-ne gens a la bosseta; en canvi, si tens més menjar que el valor indicat, el sobrer romandrà al teu davant, sense assegurar. El menjar que tinguis a la bosseta està fora de perill i ningú no te'l podrà treure.



Exemple. Els dos 5 són el doble més alt. Com que sumen 10, pots assegurar menjar per valor de 10 dins la teva bosseta.

Cas 1. Només tens 8 salsitxes per assegurar, de manera que no pots fer aquesta acció i no pots assegurar res.



Cas 2. Tens 13 salsitxes per assegurar. N'introdueixes 10 a la bosseta i les altres 3 queden sense assegurar.



L'AVARICIÓS – Aquest ratolí sense escrúpols es dedica a pispar el menjar dels altres. A totes les famílies sempre hi ha algun mala peça com aquest. Tria un jugador i treu-li la meitat del menjar que tingui sense assegurar (arrodonint a l'alça).

EL COMPTABLE – Alguns ratolins consideren que és fonamental que el menjar que ens estem enduent quedi ben distribuït entre totes les famílies de ratolins. Tots els jugadors, alhora, han de lliurar la meitat del seu menjar sense assegurar al jugador que tinguin al seu costat. El jugador que ha completat la columna decideix en quin sentit es fan tots els lliuraments (cap a l'esquerra o cap a la dreta).



DEVIR

Devir Iberia S.L.
Carrer Roselló, 184.
08008 Barcelona
www.devir.com



© Devir Iberia, S.L.

Autora: Sophia Wagner • Il·lustracions: Núria Aparicio

Traducció: Marc Figueras i Marià Pitarque

Disseny gràfic: Ceci RC • Edició: David Esbri.