

ESP



# RAT ZZIA

DEVIR

 SOPHIA WAGNER

 NÚRIA APARICIO



# RATZZIA

SOPHIA WAGNER

La despensa vuelve a estar rebosante de comida, así que los ratones se afanan a recoger provisiones para que su familia pueda resistir el duro invierno. Cada uno va a lo suyo, buscando lo mejor para su prole, así que el primero que consiga llenar bien el saco será la envidia de toda la comunidad.

Ratzzia es un juego de dos a cinco jugadores. Los dados representan a los ratones de la familia de cada jugador, y deberemos gestionar cada tirada colocando los diversos resultados en el tablero, para así acumular tanta comida como nos sea posible.

Fichas de comida aseguradas en el saquito.

Fichas de comida no aseguradas.

## CONCEPTO

Intenta que tus ratones se hagan con un buen montón de comida antes de que los demás jugadores obtengan el mejor botín. ¡Pero asegúrate de poner tu comida a buen recaudo antes de que tus oponentes te la birlen!

## OBJETIVO

El ganador es el primer jugador que consiga asegurar en su saquito fichas de comida por valor de 25 o más.

## CONTENIDO

- Fichas de comida: 45 fichas de salchicha, 7 fichas de galleta, 7 fichas de queso ❶
- 35 dados de cinco colores distintos, 7 para cada jugador ❷
- 5 saquitos contenedores, uno para jugador ❸
- 2 dados de caramelo ❹
- 1 tablero de juego ❺
- 7 piezas de cartón del tablero ❻



## PREPARACIÓN

- **Coloca el tablero en medio de la mesa y las fichas de comida a un lado.** Si sois 2 o 3 jugadores, inserta las piezas de cartón que encontrarás en la caja en las correspondientes casillas del tablero (según el número de su reverso, tal como se ilustra en la parte interior de la tapa). Estas piezas ocultan ciertas casillas y dejan disponibles solo las necesarias según el número de jugadores.
- **Coloca los dados de caramelo en el tarro:** un dado, si jugáis de 2 a 3 jugadores; o dos, si sois 4 o 5.
- **Cada jugador toma los siete dados de su color y un saquito contenedor.** Si sois **2 jugadores**, cada uno toma solo seis dados de su color y el saquito, y dejad tres dados más (de uno de los colores que sobren) en la parte inferior izquierda del tablero (consultad las reglas para 2 jugadores en la página 7).
- **El jugador inicial es el último que picó algo de la nevera.** Este recibe tres fichas de salchicha y las pone delante de él. A partir del jugador inicial y en el sentido de las agujas del reloj, cada jugador obtiene una salchicha más que el jugador inmediatamente anterior.



## FICHAS DE COMIDA

Las fichas de comida con formas de salchicha, galleta y queso tienen un valor asignado. En cualquier momento los jugadores pueden darse cambio con los distintos elementos de juego (una galleta equivale a cinco salchichas y un queso equivale a diez salchichas).



**Salchicha**  
Valor 1



**Galleta**  
Valor 5



**Queso**  
Valor 10

Las casillas beige del tablero indican las posiciones sobre las que podremos colocar los dados y cuántas salchichas obtienen los jugadores cuando reciben sus recompensas durante la partida. Las fichas obtenidas pueden ajustarse según convenga; es decir, cuando alguien vaya a recibir una recompensa de tres salchichas, puede tomar una ficha de galleta de la reserva general y devolver dos de sus salchichas a modo de cambio.

## CÓMO SE JUEGA

Una partida se juega en turnos consecutivos siguiendo el sentido de las agujas del reloj. En cada uno de estos turnos, el jugador lanza sus dados (ratones) y forma columnas con ellos para obtener las mejores recompensas del estante superior de la alacena.

Durante su turno, el jugador:

- Lanza sus dados. Justo después de lanzarlos puede volver a lanzar, una sola vez, tantos dados como desee.
- Coloca los dados en las casillas correspondientes del tablero. Puede colocar en las columnas que prefiera tantos dados de su tirada como quiera, pero siempre uno como mínimo.
- Los dados colocados en el tablero permanecen ahí hasta que se haya completado su columna, por lo que es posible que el jugador disponga de menos dados para tirar en su siguiente turno.

Para colocar los dados se deben observar los requisitos siguientes:

- Las columnas se completan de abajo a arriba y, la fila del gato, de izquierda a derecha.
- El dado debe colocarse en la siguiente casilla libre disponible de cada columna, junto al último dado colocado.
- No pueden dejarse huecos en las líneas de dados. En el caso de que, más adelante, se generen huecos porque un jugador ha retirado sus dados, ignorad tales huecos.
- El valor de los dados a colocar debe corresponderse con el número indicado en la ilustración de las casillas del tablero.
- Si una casilla no tiene número, puede ser ocupada por un dado de cualquier valor.
- Si hay un «» entre dos casillas, ambas deben ser ocupadas con dados del mismo valor (*no es necesario colocar ambos dados al mismo tiempo; lo importante es que, al colocar el segundo dado, coincida con el primero*).



## RECOMPENSAS

Una vez el jugador haya decidido que no va a colocar más dados en el tablero, tiene que seguir los pasos siguientes:

- Comprobar las distintas columnas del tablero **de izquierda a derecha** y ver si alguna de ellas se ha completado. Una columna se considera *completada* si un dado ocupa su casilla superior (independientemente de si hay huecos en la columna).
- Si se ha completado alguna columna, todos los jugadores recuperan los dados que tengan en ella. Al recogerlos, se llevan las recompensas indicadas en las casillas que ocupaban.
- Cuando se completa una columna, el jugador activo **también** se lleva la recompensa adicional (la que se encuentra sobre el estante superior). Al final del reglamento explicamos con detalle estas recompensas adicionales.

Las recompensas obtenidas se dejan delante de los jugadores según corresponda. Por el momento, y hasta que no se guarden a buen recaudo en el saquito, toda esta comida a la vista no está asegurada ¡y te la pueden mangar en cualquier momento!

Ahora le toca al siguiente jugador.

***Ejemplo.** El jugador amarillo coloca un dado con un 3 en la quinta columna, completándola. Así, al final del turno del jugador amarillo, se retiran todos los dados que ocupan esa columna y son devueltos a sus propietarios. De este modo, el jugador verde recibe dos salchichas por las recompensas de las casillas que ocupaba y el naranja una salchicha por el mismo concepto. Finalmente, el jugador amarillo se lleva una salchicha por la recompensa de la casilla superior, más las dos salchichas del tarro, por haber completado la columna.*



### ¿TE HAS QUEDADO SIN OPCIONES?

Si en algún turno un jugador no dispone de la cantidad deseada de dados para lanzar, o simplemente no le convence alguna de las columnas en las que ha colocado dados anteriormente, en vez de lanzar y colocar los dados, puede optar por retirar todos sus dados de una de las columnas (no de la fila del gato). Esto puede generar huecos. En el caso de no tener dados para lanzar, el jugador tendrá que tomar esta opción forzosamente.

## EL GATO

El gato es el guardián de la alacena. Cualquier ruido inesperado puede llamarle la atención ¡y vendrá corriendo a ver qué está pasando! En ese momento todos los ratones saldrán a esconderse a toda prisa... y esto es algo que a algunos ratones astutos les puede interesar que ocurra.

La fila del gato funciona de un modo algo distinto a las columnas. Durante su turno, los jugadores pueden alertar al gato colocando un máximo de dos dados cualesquiera en las casillas grises (estos pueden tener el mismo valor o valores distintos). A partir del momento en que todas las casillas grises visibles del tablero estén ocupadas (pueden ser una o dos en función del número de jugadores), los jugadores que (antes o después de repetir su tirada) obtengan en algunos de sus dados el mismo valor que el del dado en la casilla  deben colocar inmediatamente tales dados en las casillas rojas de la fila del gato, antes de poder gestionar el resto de sus dados. Tan pronto como la fila se haya completado, ¡el gato vendrá a cazar ratones!

Si esto sucede, todos los jugadores deben retirar inmediatamente todos sus dados del tablero, sin obtener recompensa alguna.

Si el gato llega antes de que el jugador activo vuelva a lanzar los dados de su tirada inicial, podrá lanzar los dados que recupere tras la llegada del gato.



**Ejemplo.** El jugador amarillo ha sacado dos 1, un 3, un 5 y un 6 en su tirada. Primero debe colocar el 5 en la fila del gato, antes de seguir jugando su turno con el resto de dados que le quedan. Si con ese dado de valor 5 se hubiera completado la fila del gato, se retirarían todos los dados de los ratones del tablero, y el jugador amarillo podría volver a tirar los dados que aún no había colocado y los que habría tenido que retirar por culpa del gato.



## FIN DE LA PARTIDA

La partida termina en el momento en que un jugador consigue meter fichas de comida por valor de 25 o más en su saquito contenedor. Es responsabilidad de los jugadores esforzarse por ser los primeros en obtener la comida y salir corriendo.

**Recuerda:** solo puedes introducir comida en tu saquito mediante la recompensa «Guarda tu comida», la que se encuentra en el estante superior de la 3.ª columna por la derecha (v. «Las recompensas» en la p. 8).

## REGLAS PARA DOS JUGADORES

Para mantener la tensión en las partidas de *Ratzzia* para dos jugadores es necesario observar las siguientes excepciones a las reglas que ya conocéis. Así, llamamos *dados de apoyo* a los tres dados adicionales que habéis dejado en la parte inferior izquierda del tablero durante la preparación de la partida.

Después de lanzar sus dados, pero antes de colocarlos en el tablero, el jugador tiene la opción de lanzar **todos** los dados de apoyo disponibles. Si así lo hace, debe colocar al menos uno de sus dados y todos los dados de apoyo que haya lanzado:

- Los dados de apoyo se deben colocar según las normas habituales, pero nunca puede repetirse su lanzamiento.
- El jugador debe encontrar el modo de colocar los dados de apoyo, dándoles prioridad frente a sus propios dados (incluso si eso significa dejar la columna del ratón avaricioso a punto de ser completada por el rival).
- Si no es posible colocar todos los dados de apoyo y uno propio en el tablero, únicamente entonces el jugador podrá devolver los dados de apoyo no colocados a la reserva.

Si se completa una columna (con uno dado propio o un dado de apoyo), se resuelven las recompensas del modo normal, pero nadie recibe recompensas por las casillas ocupadas por dados de apoyo. Después se devuelven los dados de apoyo a la reserva, para usarlos de nuevo en los turnos siguientes.

Si el tablero se despeja tras completar la fila del gato, los dados de apoyo que hubiera en la mesa vuelven a la reserva. Si el jugador que completó la fila todavía no había tenido la oportunidad de lanzar estos dados, podrá hacerlo en este momento.



## LAS RECOMPENSAS



**ANA, LA ANSIAS** – Esta ratoncita tiene mucha prisa por llevarse tanta comida como pueda, cuanto antes... ¿pero quién puede culparle por ello? Toma el dado de la casilla superior de la columna de la ratoncita ansiosa (el que acaba de completarla) y colócalo inmediatamente en la primera casilla (la inferior) de cualquiera de las otras columnas. No es necesario que el dado coincida con el número requerido en la casilla que vas a ocupar. Si la casilla ya está ocupada, empuja hacia arriba los demás dados que estén por encima. Los dados desplazados rellenan cualquier posible hueco en la columna. Si los dados desplazados hacen que se complete la columna, será el jugador activo quien gane la recompensa adicional de la columna, independientemente del color del dado que ocupe la casilla superior.

**TARRO DE CARAMELOS** – Son bonitos, dulces y sirven para dar fuerzas a los ratones de una columna y ayudarles a subir con más energía. Toma un dado del tarro de caramelos; si no hay ninguno, quita el dado de caramelo al jugador que lo tenga y no lo haya utilizado todavía (si hay dos jugadores con dados de caramelo, puedes escoger a quién se lo quitas); si los dados de caramelo ya están colocados en una columna, tómalos del tablero. Puedes usar el dado de caramelo como comodín en cualquiera de tus próximos turnos. Colócalo con la cara de tu color hacia arriba y contará como si tuviera cualquier valor. En cuanto se resuelva la columna en la que se ha colocado, devuelve el dado de caramelo al tarro.



**CONSIGUE SALCHICHAS** – Los humanos nos guardan sus salchichas en estos cómodos envases. ¿Qué mejor manera de llevarse un buen montón de golpe? Llévate tantas salchichas como se indique en la etiqueta de este envase. Ponlas delante de ti. Hasta que no las metas en el saquito se considera que no están seguras ¡y te las pueden robar!

**GUARDA TU COMIDA** – Hay que ser prudentes y asegurarnos de que la comida que tanto nos cuesta llevarnos esté a salvo de las manos de los amantes de lo ajeno. Introduce en tu saquito **exactamente** tanta comida sin asegurar como la suma más alta de las dos parejas de dobles de esta columna. Si no tienes suficiente comida sin asegurar no podrás poner ninguna en el saquito. Si tienes más comida que la indicada, la que sobre se queda delante de ti, sin asegurar. La comida que tengas en el saquito está a salvo y no te la pueden quitar.



*Ejemplo. Los dos 5 son el doble más alto. Como suman 10, puedes asegurar comida por valor de 10 en tu saquito.*

**Caso 1.** Solo tienes 8 salchichas por asegurar, así que no puedes hacer esta acción y no aseguras nada.



**Caso 2.** Tienes 13 salchichas por asegurar. Introduces 10 en tu saquito y las otras 3 se quedan sin asegurar.



**AVARICIOSO** – Este ratón sin escrúpulos se dedica a mangar la comida a los demás. Siempre hay alguno de estos en cada familia. Elige a un jugador y quítale la mitad de la comida que tenga sin asegurar (redondeando al alza).

**CONTABLE** – Algunos ratones consideran que es fundamental que la comida que nos estamos llevando quede bien distribuida entre todas las familias de ratones. Simultáneamente, todos los jugadores deben entregar la mitad de su comida sin asegurar al jugador que tengan a su lado. El jugador que completó la columna decide en qué sentido se hacen todas las entregas (a la izquierda o a la derecha).



**DEVIR**

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



© Devir Iberia, S.L.

Autora: Sophia Wagner • Ilustraciones: Núria Aparicio

Traducción: Marc Figueras y Marià Pitarque

Diseño gráfico: Ceci RC • Edición: David Esbri.