


ITA



DEVIR

 SOPHIA WAGNER

 NÚRIA APARICIO



RATZZIA

SOPHIA WAGNER

Gli scaffali della dispensa sono colmi di cibo, e i topi sono indaffarati a raccogliere tutto ciò che può servire alle loro famiglie per affrontare l'inverno imminente. Ogni famiglia raccoglie il cibo solo per se stessa, e tenta di accumulare il miglior bottino possibile per la propria minuscola prole. La prima famiglia a riempire di cibo il proprio sacchetto sarà invidiata da tutti!

Ratzzia è un gioco da due a cinque giocatori. I dadi rappresentano i topi che compongono la famiglia di ogni giocatore. Dopo aver tirato i dadi, il giocatori dovranno piazzarli sul tavoliere, cercando di recuperare la maggior quantità di cibo possibile.

Segnalini cibo che sono al sicuro nel sacchetto.

Segnalini cibo che non sono al sicuro.

PANORAMICA

Aiutate la vostra famiglia di topi ad accumulare grandi quantità di cibarie, prima che le altre famiglie riescano a fare altrettanto. Assicuratevi di portare ciò che avete raccolto in un luogo adatto a conservare il cibo durante l'inverno, e sufficientemente nascosto dalle grinfie degli altri roditori, sempre pronti a cercare di rubarvelo!

SCOPO DEL GIOCO

Il giocatore che per primo riesce a riempire il suo sacco con un valore in segnalini cibo di 25 o più è il vincitore.

COMPONENTI DI GIOCO

- Segnalini cibo: 45 segnalini salsiccia, 7 segnalini cracker, 7 segnalini formaggio ①
- 35 dadi Topo in 5 colori, 7 per giocatore ②
- 5 sacchetti, uno per giocatore ③
- 2 dadi Caramella ④
- 1 tavoliere ⑤
- 7 segnalini tavoliere ⑥



PREPARAZIONE

- **Piazzate il tavoliere al centro del tavolo e tenete i segnalini cibo a portata di mano.** Se i giocatori sono 2 o 3, sistemate i pezzi di cartone sagomati al loro posto, in base al numero che hanno sul retro (come indicato nell'interno del coperchio della scatola). Questi pezzi servono a coprire alcune caselle del tavoliere, lasciando libere solo le caselle utili per il numero di giocatori presenti.
- **Piazzate i dadi Caramella sul vaso delle caramelle:** un solo dado in partite a 2 o 3 giocatori, entrambi i dadi in partite a 4 o 5 giocatori.
- **Ogni giocatore prende i 7 dadi del suo colore e un sacchetto.** In partite a 2 giocatori, ogni giocatore prende solo 6 dadi e un sacchetto. Mettete tre dadi di uno dei colori non utilizzati in una riserva comune, accanto al lato sinistro del tavoliere (vedere le regole per 2 giocatori a pagina 7).
- **Inizia il giocatore che per ultimo si è preso uno snack dal frigo.** Il giocatore prende tre segnalini salsiccia e li piazza di fronte a sé; in senso orario, tutti gli altri giocatori prendono dei segnalini salsiccia, in numero pari a quelli presi dal giocatore precedente più uno.



SEGNALINI CIBO

I segnalini cibo hanno la forma di salsiccia, cracker e formaggio; ogni segnalino ha un valore:



Salsiccia
Valore 1



Cracker
Valore 5



Formaggio
Valore 10

In qualsiasi momento della partita i giocatori possono scambiare differenti segnalini cibo che possiedono con altri, mantenendo uguale il loro valore complessivo. Possono ad esempio scambiare cinque salsicce per un cracker, oppure un formaggio per dieci salsicce; se un giocatore ha diritto di prendere dalla riserva tre salsicce, può restituire due salsicce che possiede e prendere invece un cracker, ecc.

Le caselle beige del tavoliere indicano dove è possibile piazzare i dadi e specificano il numero di salsicce che si ricevono come ricompensa.

COME SI GIOCA

I giocatori effettuano il loro turno in senso orario. Nel suo turno, il giocatore tira i dadi e li piazza poi sulle colonne del tavoliere, tentando di ottenere le ricompense mostrate sullo scaffale sopra le colonne stesse.

Quando è il suo turno, il giocatore:

- Tira i suoi dadi Topo; dopo il tiro, ne può ritirare un qualunque numero e tenere i nuovi risultati (solo una volta per turno).
- Il giocatore poi piazza i dadi sulle caselle del tavoliere che corrispondono ai risultati. Può piazzare quanti dadi vuole, in qualunque colonna (ogni turno è comunque obbligatorio piazzare almeno un dado).
- I dadi piazzati sul tavoliere rimangono lì fino a che la colonna dove si trovano è completata (ciò significa che nel turno successivo il giocatore avrà meno dadi da tirare).

Per poter piazzare un dado, bisogna soddisfare i requisiti riportati di seguito.

- Le colonne vanno riempite dal basso verso l'alto (ad eccezione della fila di caselle del gatto, che va riempita da sinistra a destra).
 - Ogni dado va piazzato nella casella immediatamente successiva a quella dell'ultimo dado piazzato.
 - Non è quindi consentito lasciare caselle vuote tra un dado e l'altro; nel caso si creino delle caselle vuote successivamente (perché ad esempio un giocatore ha tolto un dado da una colonna), tali caselle vanno ignorate.
 - Il dado può essere piazzato solo se il suo risultato corrisponde al numero mostrato sull'illustrazione della casella.
 - Se la casella non ha un numero, può essere occupata da un dado con un qualunque risultato.
 - Se tra due caselle è presente il simbolo «**==**», entrambe le caselle devono essere occupate da dadi che mostrano lo stesso risultato.
- Nota: i dadi non devono obbligatoriamente essere piazzati nello stesso momento, ma se un dado è già stato piazzato, l'altro dado deve mostrare un risultato uguale.*



RICOMPENSE

Quando il giocatore di turno ha smesso di piazzare dadi sul tavoliere, vanno effettuati i passi descritti di seguito.

- Partendo dalla prima colonna a sinistra e procedendo verso destra, verificate se qualche colonna è stata completata. Una colonna è completa se ha un dado sulla sua ultima casella in alto (anche se ci sono caselle vuote nel mezzo).
- Se una colonna è completa, tutti i dadi presenti sulla colonna vengono tolti e ridati ai rispettivi giocatori. I giocatori ricevono le ricompense mostrate sulle caselle da dove i loro dadi vengono tolti.
- Il giocatore di turno riceve inoltre la ricompensa aggiuntiva mostrata sullo scaffale sopra la colonna completata (queste ricompense aggiuntive sono spiegate in dettaglio alla fine del regolamento).

Tutte le ricompense ottenute sono tenute dai giocatori di fronte a loro, ben visibili a tutti. Fino a che non saranno messe dentro il sacchetto, potranno in qualunque momento essere rubate da altri topi!

Ora il turno passa al giocatore successivo in senso orario.


Esempio. Il giocatore giallo piazza un dado (che mostra un risultato di 3) sulla quinta colonna, completandola. Alla fine del suo turno, tutti i dadi presenti sulla quinta colonna vengono restituiti ai rispettivi giocatori. Il giocatore verde riceve come ricompensa 2 segnalini salsicce, dato che le caselle dove si trovavano i suoi dadi mostravano 1 salsiccia ciascuno. Per le stesse ragioni il giocatore arancione riceve 1 salsiccia. Il giocatore giallo riceve 1 salsiccia per la casella del suo dado e 2 ulteriori salsicce come ricompensa aggiuntiva per aver completato la colonna.



HAI FINITO LE OPZIONI?

Se il giocatore di turno non ha più dadi o se semplicemente non è convinto del piazzamento dei suoi dadi nei turni precedenti, invece di tirare e piazzare dadi può togliere tutti i suoi dadi da una singola colonna (una qualsiasi, ma non dalla fila del gatto). Questa azione può creare delle caselle vuote tra i dadi piazzati sulle colonne. Se il giocatore non ha dadi da tirare, questa è l'unica azione che può effettuare nel suo turno.

IL GATTO

C'è un gatto a guardia della dispensa. Un rumore sospetto potrebbe attirare la sua attenzione e farlo accorrere per vedere cosa sta accadendo! In tal caso tutti i topi si precipitano a nascondersi più velocemente che possono. È una situazione che un topo astuto potrebbe sfruttare a suo vantaggio... La fila del gatto funziona diversamente dalle colonne: il giocatore di turno può scegliere di piazzare dei dadi sulle caselle grigie della fila per attirare l'attenzione del gatto (si possono piazzare dadi con un qualunque risultato). Quando tutte le caselle grigie della fila sono occupate da dadi (le caselle grigie sono una o due, in base al numero dei giocatori), ogni volta che il giocatore di turno tira i suoi dadi e ottiene dei risultati uguali a quello del dado che occupa la casella più a destra delle due caselle grigie , deve immediatamente piazzare quei dadi sulle caselle rosse della fila stessa (i dadi vanno piazzati sulla fila sia dopo il primo tiro sia dopo che sono stati eventualmente ritirati). Poi il giocatore potrà continuare normalmente il suo turno.

Non appena la fila è completa il gatto appare, facendo scappare tutti i topi! I giocatori devono riprendere tutti i loro dadi dal tavoliere (senza ricevere alcuna ricompensa). Se il giocatore di turno causa l'arrivo del gatto prima di aver ritirato i suoi dadi, poi potrà ritirare anche i dadi che ha dovuto riprendere dal tavoliere.

Esempio: il giocatore giallo ha tirato 1, 1, 3, 5 e 6. Deve immediatamente piazzare il 5 sulla fila del gatto; poi può continuare normalmente il turno con i dadi restanti. Se il dado che ha dovuto piazzare completa la fila del gatto, tutti i dadi piazzati sul tavoliere vengono restituiti ai rispettivi proprietari. Poi, il giocatore giallo può decidere quanti dei suoi dadi tirare nuovamente (compresi quelli che ha dovuto togliere dal tavoliere per colpa del gatto).



FINE DELLA PARTITA

Ogni giocatore cerca di essere il primo a fuggire dalla dispensa col sacchetto pieno di cibo: la partita termina non appena uno dei giocatori possiede nel suo sacchetto un valore complessivo di segnalini cibo pari a 25 o più.

Suggerimento: puoi mettere i segnalini cibo nel sacchetto solo usando la ricompensa "Metti al sicuro il tuo cibo", quella corrispondente alla settima colonna (vedere pagina 8).

REGOLE PER 2 GIOCATORI

Per mantenere la giusta tensione, nelle partite di *Rattzia* con due giocatori applicate le modifiche elencate qui sotto.

I tre dadi aggiuntivi piazzati nella riserva a lato del tavoliere durante la preparazione della partita sono chiamati *dadi supporto*.

- Il giocatore di turno, dopo aver tirato i propri dadi ma prima di iniziare a piazzarli sul tavoliere, è libero di tirare tutti i dadi supporto disponibili nella riserva. Se decide di tirarli, il giocatore deve piazzare sul tavoliere almeno uno dei suoi dadi e tutti i dadi supporto tirati.
- I dadi supporto vanno piazzati seguendo le usuali regole, ma non possono mai essere ritirati.
- Il giocatore di turno deve trovare un modo per riuscire a piazzare tutti i dadi supporto tirati, dando eventualmente priorità ad essi piuttosto che ai propri dadi (anche se ad esempio ciò comportasse il lasciare la colonna dell'Avido Mangione pronta per essere completata da altri giocatori!).
- Se non è possibile piazzare tutti i dadi supporto e almeno un dado del giocatore di turno (ma soltanto in questo caso!), il giocatore può rimettere nella riserva i dadi supporto che non è riuscito a piazzare.

Se una colonna viene completata (con un dado del giocatore o un dado supporto), le ricompense sono distribuite tra i giocatori come d'usuale, ma nessuno riceve le ricompense presenti nelle caselle sotto i dadi supporto. Fatto ciò, i dadi supporto vengono rimessi nella riserva.

Se il gatto fa la sua comparsa, i dadi supporto vengono rimessi nella riserva. Se il giocatore che ha completato la fila del gatto non aveva avuto la possibilità di tirare dadi supporto, può farlo ora.



LE RICOMPENSE SUGLI SCAFFALI

Il giocatore che completa una colonna riceve la ricompensa indicata sullo scaffale sopra la colonna stessa (in aggiunta a eventuali altre ricompense ottenute per il posizionamento dei suoi dadi):



ANNA L'ANSIOSA - Questa topolina è freneticamente impegnata a raccogliere la maggior quantità di cibo nel minor tempo possibile... Chi può criticarla per questo? Prendi il dado che si trova sulla casella più in alto della colonna di Anna (che è stata appena completata) e mettilo sulla casella in fondo - quella più in basso - di una qualsiasi altra colonna. Il risultato di questo dado non deve obbligatoriamente corrispondere al numero mostrato sulla casella. Se la casella più bassa della colonna scelta è già occupata, sposta il dado che occupa quella casella nello spazio successivo più in alto (causando eventualmente uno spostamento a catena di altri dadi). I dadi che vengono spostati verso l'alto in questo modo, vanno a riempire eventuali spazi vuoti che si erano creati tra dado e dado. Se lo spostamento a catena porta un dado a occupare la prima casella in alto, la colonna è considerata immediatamente completata; il giocatore di turno guadagna la ricompensa di quella colonna, come di consueto.

VASO DELLE CAMELLE - Sono piccole, dolci e perfette per fornire ai topolini della colonna la forza di salire con maggiore energia. Se ce ne sono, prendi un dado Caramella dal vaso. Se non ci sono dadi sul vaso, prendi un dado Caramella da un altro giocatore a tua scelta (che ce l'ha ma non l'ha ancora usato), oppure dal tavoliere (nel caso i dadi Caramella siano stati piazzati su qualche colonna). Puoi utilizzare il dado Caramella come dado 'jolly' nei tuoi prossimi turni. Lo puoi usare come avesse un risultato a tua scelta, e quando lo piazzi su una colonna lo metti in modo che la faccia del dado del tuo colore sia rivolta verso l'alto. Quando una colonna che contiene un dado Caramella viene completata, il dado caramella va rimesso sul vaso.



TANTE SALSICCE - I pazzi umani tengono le loro salsicce in comodi contenitori. Quale migliore occasione per prenderne molte tutte insieme? Prendi il numero di salsicce mostrato e mettile di fronte a te. Ma ricorda: fino a che non le metti al sicuro nel tuo sacchetto, ti potrebbero essere rubate!

METTI AL SICURO IL TUO CIBO - Devi stare attento, e assicurarti che il cibo che hai così faticosamente recuperato sia fuori dalla portata delle zampette e delle bocche affamate degli altri topi! Questa ricompensa ti permette di mettere nel tuo sacco il cibo che hai raccolto ma che non è ancora al sicuro. Puoi mettere nel sacchetto soltanto l'esatto ammontare di cibo corrispondente alla somma della coppia di dadi più alta nella colonna. Se non hai di fronte a te cibo a sufficienza per raggiungere quel valore, non puoi mettere alcun segnalino nel sacchetto. Se invece hai cibo in quantità superiore, puoi mettere nel sacchetto solo la quantità di cibo richiesto; il cibo in eccesso rimane di fronte a te, e continua quindi a non essere al sicuro. Il cibo che hai messo nel tuo sacchetto è ora al sicuro, e non può essere rubato da nessuno.



Esempio. La coppia di dadi più in alto nella settima colonna è formata dai 5. La somma dei dadi è pari a 10, e quindi puoi mettere al sicuro nel sacchetto cibo per un valore pari a 10.

Caso 1. Hai solamente 8 salsicce di fronte a te; non puoi effettuare questa azione e non puoi mettere nulla nel tuo sacchetto.



Caso 2. Hai 13 salsicce di fronte a te; ne metti 10 nel sacchetto, mentre le altre 3 rimangono dove si trovano.



AVIDO MANGIONE - Questo topo privo di scrupoli ha l'abitudine di rubare il cibo degli altri. Ce n'è sempre uno in ogni famiglia... Scegli un giocatore e rubagli metà del cibo (arrotondando per eccesso) che ha di fronte a sé.

TOPO RAGIONIERE - Alcuni topi credono sia fondamentale che il cibo raccolto venga equamente distribuito tra tutte le famiglie... Ogni giocatore deve dare metà del cibo che ha di fronte a sé al giocatore che ha a fianco. È il giocatore che ha completato la colonna a decidere se il cibo va passato tra i giocatori in senso orario o antiorario. Tutti i giocatori devono passare il cibo allo stesso tempo.



DEVIR

Devir Italia
Piazza Petrucci 8,
Camaione (LU)
www.devir.com



© Devir Iberia, S.L.

Autore: Sophia Wagner • Illustrazioni: Núria Aparicio

Edizione italiana: Fm game studio

Grafica: Ceci RC • Editore: David Esbri.