

POR



DEVIR

 SOPHIA WAGNER

 NÚRIA APARICIO



RATZZIA

SOPHIA WAGNER

A despensa volta a transbordar de comida, por isso os ratos se apressam a recolher mantimentos para que as suas famílias possam resistir ao duro inverno que se aproxima. É cada um por si, à procura do melhor para a sua prole. Assim, o primeiro que conseguir encher bem a sacola será a inveja de toda a rataria.

Ratzzia é um jogo de dois a cinco jogadores. Os dados representam os ratos na família de cada jogador e vamos ter que organizar cada lançamento colocando os diversos resultados dos dados no tabuleiro, para assim conseguir acumular tanta comida quanto possível.



Fichas de comida resguardadas no saco.

Fichas de comida desprotegidas.

CONCEITO

Tente que os seus ratos acumulem uma boa quantidade de comida antes que os outros jogadores possam encontrar um espólio melhor. Mas certifique-se que guarda a sua comida num lugar seguro e a armazena para o inverno para que os outros roedores não a consigam roubar!

OBJETIVO DO JOGO

O vencedor será o que conseguir encher a sua pequena sacola com fichas de comida no valor total de 25 ou mais.

CONTEÚDO

- Fichas de comida: 45 fichas de salsicha, 7 fichas de bolacha, 7 fichas de queijo **1**
- 35 dados de ratos em cinco cores diferentes, 7 para cada jogador **2**
- 5 sacolas pequenas, uma para cada jogador **3**
- 2 dados de caramelo **4**
- 1 tabuleiro de jogo **5**
- 7 peças de tabuleiro feitas de cartão **6**



PREPARAÇÃO DO JOGO

- **Coloque o tabuleiro no centro da mesa e as fichas de comida ao lado.** Se for um jogo para 2 ou 3 participantes, coloque as peças de tabuleiro destacadas no seu lugar, de acordo com os números impressos no seu verso (como ilustrado no interior da tampa da caixa do jogo). Esta peças ocultam certas casas e deixam livres apenas as necessárias ao número de pessoas que estão a jogar.
- **Coloque os dados de caramelo no frasco correspondente:** 1 dado se for uma partida para 2 ou 3 jogadores, ou 2 dados se for para 4 ou 5 jogadores.
- **Cada jogador recebe sete dados de ratos da sua cor e uma sacola.** Se só houver 2 jogadores, cada um recebe só seis dados da sua cor e uma sacola. Além disso, coloque três dados adicionais (pertencentes a uma das cores não utilizadas) à esquerda do tabuleiro (ver as regras para 2 jogadores na página 7).
- **O jogador inicial é o último que foi na cozinha fazer um lanchinho.** Este recebe três fichas de salsicha e as coloca à sua frente. A partir dele, e no sentido horário, cada jogador recebe uma salsicha mais do que o jogador imediatamente anterior.



FICHAS DE COMIDA

As fichas de comida têm a forma de salsichas, bolachas e queijo, e a cada tipo está atribuído um valor:



Salsicha
Valor 1



Bolacha
Valor 5



Queijo
Valor 10

A qualquer momento do jogo, os participantes podem fazer uma troca entre os diversos elementos do jogo, se o desejarem (uma bolacha vale cinco salsichas, um queijo vale dez salsichas, etc...).

As casas beges do tabuleiro indicam o local onde se podem colocar os dados e o número de salsichas que podem obter quando recebem as recompensas durante o jogo. As fichas obtidas podem ser ajustadas segundo se convenha. Por exemplo, se receber uma recompensa de três salsichas, pode tirar uma ficha de bolacha da provisão geral e dar, em troco, duas fichas de salsichas à mesma.

COMO JOGAR

Uma partida é jogada em turnos consecutivos, seguindo o sentido horário. No seu turno, cada jogador lança os seus dados (ratos) e os coloca em colunas no tabuleiro, tentando alcançar as recompensas na prateleira superior da despensa.

Durante o seu turno, o jogador:

- **Lança os dados de rato que possui:** imediatamente depois de o fazer, pode relançar quantos dados quiser, mas só uma vez por turno.
- A seguir, o jogador coloca os seus dados de rato nas casas do tabuleiro correspondentes ao resultado. Pode colocar quantos dados quiser do seu lançamento, em que coluna quiser, desde que coloque, **pelo menos**, um dado.
- Os dados que coloca no tabuleiro ficam lá até a coluna onde se encontram ficar cheia, o que significa que pode ter menos dados para lançar no seu próximo turno.

Para poder colocar um dado de rato, devem-se observar as seguintes condições:

- As colunas devem ser preenchidas de baixo para cima (exceto a coluna do gato, que é preenchida da esquerda para a direita).
- Cada dado deve ser colocado **na próxima** casa vazia da sua coluna, adjacente ao último dado colocado.
- Os jogadores não podem deixar espaços ao colocar os dados nas colunas. Se algum espaço for criado mais tarde durante o jogo (por exemplo, devido a um jogador ter removido um dado de uma certa coluna), esses são ignorados.
- O valor do dado a ser colocado deve igualar o número ilustrado nessa casa.
- Se uma casa não tiver um número, pode ser preenchida com um dado que mostre **qualquer** resultado, a menos que:
- Se houver um «**==**» entre duas casas, ambas devem ser preenchidas com dados que mostrem o **mesmo** número. *Não é preciso colocar os dois dados ao mesmo tempo, mas o segundo dado a ser colocado tem de igualar o primeiro!*



RECOMPENSAS

Assim que o jogador decidir que não vai colocar mais dados no tabuleiro, ele deve seguir os próximos passos:

- Verificar as colunas **da esquerda à direita** para ver se alguma foi completada. Uma coluna é considerada *completa* se houver um dado na sua casa superior (independentemente de ainda haver algum espaço vazio na coluna).
- Se uma coluna estiver completa, então **todos** os jogadores recolhem os dados que tenham nessa coluna. Ao recolhê-los, eles recebem a recompensa mostrada na casa onde tinham os dados.
- O jogador que está no seu turno quando a coluna fica completa **também** recebe a recompensa adicional indicada acima da prateleira superior (explicaremos detalhadamente estas recompensas adicionais no fim das regras).

Todas as recompensas obtidas são colocadas à frente do respectivo jogador. Por enquanto, e até que estejam guardadas e protegidas dentro da sacola, toda esta comida está à vista, desprotegida, e pode ser roubada a qualquer momento!

Agora é a vez do jogador seguinte.

***Exemplo:** o jogador amarelo colocou um dado com um 3 na quinta coluna e a completa. Por isso, no fim do seu turno, todos os dados que estão nas casas dessa coluna são devolvidos aos respectivos donos. Isto significa que o jogador verde recebe 2 salsichas como recompensa das casas onde tinha os seus dados e o jogador laranja ganha 1 salsicha pela mesma razão. Finalmente, o jogador amarelo ganha 1 salsicha como recompensa por ter preenchido a casa superior, mais 2 salsichas do frasco acima por ter completado a coluna.*



FICOU SEM OPÇÕES?

Se, durante o seu turno, um jogador não tiver a quantidade desejada de dados para lançar ou se, simplesmente não estiver convencido acerca de alguma coluna onde já tenha colocado dados, **em vez de** lançar e colocar os dados, ele pode escolher remover **todos** os seus dados **de uma** das colunas (mas não da do gato). Isto pode criar espaços nas colunas. Se um jogador não tiver dados para lançar no seu turno, será forçado a escolher esta opção.

O GATO

O gato é o guardião da despensa. Qualquer barulho inesperado pode chamar a sua atenção e ele virá correndo para ver o que se passa! Se isto acontecer, todos os ratos têm que se esconder o mais rápido possível. Mas, esta é uma oportunidade que um rato esperto pode aproveitar!

A coluna do gato funciona de maneira diferente das outras colunas: durante o seu turno, um jogador pode chamar a atenção do gato ao colocar dados nas casas cinzentas (os dados podem mostrar os mesmos ou diferentes valores). A partir do momento em que todas as casas cinzentas estejam preenchidas (podem ser uma ou duas, dependendo do número de jogadores), qualquer jogador que lance um resultado nos seus dados que iguale o do dado na casa cinzenta mais à direita  (antes ou depois de relançar os seus dados) deve colocar imediatamente esses dados nas casas vermelhas da coluna do gato, antes de decidir o que fazer com o resto dos seus dados.

Assim que a coluna do gato estiver completa, o gato vai à caça dos ratos! Todos os jogadores têm de remover imediatamente os seus dados do tabuleiro sem receber qualquer recompensa.

Se o gato chegar antes do jogador cujo turno decorre seja capaz de relançar os seus dados (logo a seguir ao seu lançamento inicial), ele pode lançar qualquer dado que tenha recebido por causa do gato.

Exemplo: o jogador amarelo lançou um 1, um 3, um 5 e um 6. Ele deve colocar imediatamente o dado com o 5 na coluna do gato e continuar o seu turno com os dados com que ficou. Se esses dois dados completassem a coluna do gato, todos os dados de rato no tabuleiro seriam retirados e o jogador amarelo poderia relançá-los (junto com qualquer outro dado retirado por causa do gato).



FIM DO JOGO

O jogo acaba no momento em que um jogador consegue colocar na sua sacola fichas de comida que totalizem um valor de 25 ou mais. É da responsabilidade dos jogadores fazer tudo o que puderem para serem os primeiros a obter a comida e fugir com ela!

Dica de jogo: só podem colocar a comida na pequena sacola ao usarem a recompensa “Salvaguardar a Sua Comida” na parte de cima da 7ª coluna – ver página 8.

REGRAS PARA DOIS JOGADORES

Para manter a tensão nos jogos de *Ratzzia* com apenas dois jogadores, usem as seguintes alterações às regras:

Os três dados restantes colocados ao lado do tabuleiro durante a preparação são chamados *dados de apoio*. Depois de lançar os seus dados, mas antes de os colocar no tabuleiro, o jogador tem a opção lançar **todos** os dados de apoio disponíveis. Se o fizer, deve colocar pelo menos um dos seus dados e **todos** os dados de apoio que lançou, se possível:

- Os dados de apoio têm de ser colocados de acordo com as regras habituais, mas nunca podem ser relançados.
- O jogador tem que encontrar uma maneira de colocar os dados de apoio e eles têm prioridade sobre os próprios dados (mesmo que isto signifique deixar a coluna do Rato Ganancioso livre para ser completa pelo adversário!).
- Se não for possível colocar todos os dados de apoio e um dos dados do jogador no tabuleiro, e apenas neste caso, o jogador pode devolver os dados de apoio que ainda não tenham sido colocados à provisão.

Se uma coluna ficar completa (seja com um dado do jogador ou com um dado de apoio), as recompensas são recebidas como habitualmente, mas ninguém recebe qualquer recompensa por casas preenchidas com dados de apoio. Depois disso, os dados de apoio são devolvidos à provisão para que possam ser usados novamente.

Se o tabuleiro for esvaziado devido à coluna do gato ficar completa, os dados de apoio são devolvidos à provisão. Se o jogador que completou a coluna do gato ainda não teve a oportunidade de lançar estes dados, poderá fazê-lo agora.



AS RECOMPENSAS

O jogador que completa uma coluna recebe a recompensa mostrada na prateleira acima dessa coluna, além das que já recebeu pelos seus dados:



ANA ANSIOSA: este rato está cheio de pressa para obter o máximo de comida que possa, o mais rápido que possa... e quem é que a pode culpar disso? Tire o dado da casa superior da coluna da Ana Ansiosa (que acabou de ficar completa) e coloque-o imediatamente na casa inferior (a mais abaixo) de qualquer das outras colunas. O dado não precisa de igualar o número requerido pela casa onde é colocado. Se essa casa já estiver preenchida com um dado, empurre-o para a casa acima (empurrando qualquer outro dado que esteja nessa coluna). Os dados empurrados irão preencher qualquer espaço existente na coluna. Se, ao empurrar os dados, a coluna ficar completa, o jogador cujo turno decorre recebe a recompensa da prateleira superior da coluna, como de costume.

JARRO DE CARAMELOS: eles são gostosos e açucarados e são perfeitos para dar aos ratos a força necessária para subir uma coluna com mais energia! Tire um dado de caramelo do jarro. Se não houver nenhum, tire um dado de caramelo de um jogador que o tenha, mas ainda não o utilizou (se existirem dois jogadores com dados de caramelo nas mãos, escolha de quem o vai tirar), ou do tabuleiro, se foram colocados numa coluna. Pode usar o dado de caramelo como um "coringa" em qualquer dos seus turnos futuros: coloque-o com o lado que mostra a sua cor para cima e com o valor que quiser. Quando a coluna onde o dado de caramelo se encontra ficar completa e as recompensas forem atribuídas, devolva o dado de caramelo ao jarro.



OBTENHA SALSICHAS: aqueles humanos malucos guardam as suas salsichas nestes recipientes interessantes. Que melhor maneira de fugir com tanta quantidade num único assalto? Tire o número de salsichas indicado no recipiente e coloque-as à sua frente. Lembre-se: até guardá-las na sua pequena sacola, elas não estão seguras e podem ser roubadas!



PROTEJA A SUA COMIDA: tem de ter cuidado e certificar-se de que a comida que trabalhou tanto para obter esteja a salvo das mãos e bocas de forasteiros famintos! Esta recompensa permite guardar na pequena sacola a comida desprotegida que tem sido acumulada, mas apenas a quantia **exata** resultante da soma do **dúplice** (par de dados iguais) mais alto desta coluna. Se não tiver a comida desprotegida suficiente para igualar este valor, não a poderá guardar na sacola. Se tiver mais comida do que a necessária, o excesso deve ficar à sua frente, ainda desprotegida. A comida que guardou na sacola está a salvo e não pode ser roubada.



Exemplo: os cinco são o par mais altos (dúplice) na coluna. Como a soma resultante é 10, pode guardar na sacola comida no valor de 10 pontos.

Caso 1: Só tem 8 salsichas para guardar, por isso não pode efetuar esta ação e não pode guardar nada na sua sacola.



Caso 2: Tem 13 salsichas para guardar. Põe 10 na sua sacola e as restantes 3 ficam à sua frente, desprotegidas.



RATO GANANCIOSO: este rato sem escrúpulos rouba a comida dos outros para levar vantagem. Há sempre um em todas as famílias... Escolha um jogador e roube metade (arredondando ao número ímpar) da comida desprotegida que ele tem à sua frente.

CONTABILISTA: alguns ratos acreditam ser essencial que a comida acumulada seja igualmente distribuída por todas as famílias de ratos. Simultaneamente, todos os jogadores têm que entregar metade (arredondando ao número ímpar) da comida desprotegida que possuem ao jogador a seu lado. O que completou a coluna decide em que sentido se irão fazer as entregas (pela esquerda ou pela direita).



DEVIR

Distribuído no Brasil pela
DEVIR LIVRARIA LTDA.
Rua Chamatu, 197
Vila Formosa, CEP 03359-095
São Paulo - SP
CNPJ: 57.883.647/0001-26
sac@devir.com.br
Telefone: (11) 2924-6918

Distribuído em Portugal pela
DEVIR LIVRARIA, LDA
Pólo Industrial Brejos de Carreiros
Escritório 2, Olhos de Água
2950-554 Palmela - www.devir.pt
devir.pt@devir.com
Tel: (351) 212 139 440

© Devir Iberia, S.L.

Autoria: Sophia Wagner • Ilustrações: Núria Aparício

Tradução: Rui Ferrão

Desenho gráfico: Ceci RC • Edição: David Esbri.

