

FIRST RAT

Un gioco di costruzione di un razzo, da 1 a 5 ratti amici,
di Gabriele Ausiello e Virginio Gigli.

Per generazioni i ratti della vecchia discarica si sono raccontati l'un l'altro della grande leggenda di una luna fatta interamente di formaggio e non desiderano altro che raggiungere un giorno questo inesauribile tesoro. Ma come fare?

Un giorno un giovane piccolo ratto trova nella discarica una rivista che descrive il primo volo sulla luna. Ed è così che nacque il piano. Costruire un razzo e raggiungere la Luna di Formaggio! Fortunatamente la discarica ha tutto quello di cui i ratti necessitano per costruire il loro razzo e gli altri animali sono disposti a contribuire a questa audace impresa, basta che vengano ben pagati. Tutti i ratti lavorano insieme per raggiungere questo imponente obiettivo, tuttavia ogni famiglia ratto compete per costruire il maggior numero di parti del razzo e di istruire il maggior numero di ratti astronauti così che possano banchettare con quanto più formaggio lunare possibile.



Componenti

1 Tabellone fronte / retro



Fronte:
Configurazione
Standard

Retro:
Configurazione
Variabile

Componenti per 5 Squadre Ratto in 5 Colori:



4 Ratti



1 Segnalino corda luminosa



10 Segnalini punteggio



1 Segnalino Ratto nella Tana

Componenti neutrali per partite con meno di 5 giocatori:



2 Ratti



14 Segnalini punteggio

60 Segnalini Formaggio:



45 di valore 1



15 di valore 3

12 Segnalini Formaggio Ammuffito



36 Oggetti: (fronte/retro)



10 Zaini



6 Bibite Energetiche



10 Tappi di Bottiglia



10 Riviste

95 Materiali da Costruzione:



30 Bottiglie di Aceto



30 Bicarbonato di sodio



20 Lattine

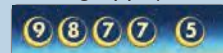


15 Calcolatrici

Componenti per la Configurazione Variabile:



26 tessere percorso della Discarica divise in 5 gruppi (da A a E)



8 Tracciati Punteggio

4 Super Ratti



16 Riconoscimenti



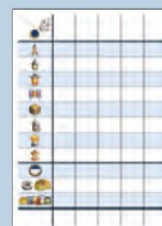
5 Aiuto giocatore



1 segnalino Primo Ratto



1 Scheda Punteggio



22 Carte per il gioco in Solitario



Preparazione

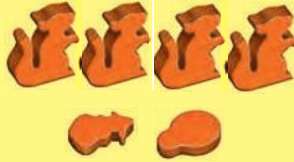
2

Mettere i **materiali da costruzione (Bottiglie di Aceto, Bicarbonato di Sodio, Scatolette, Calcolatrici)**, i **Riconoscimenti**, il **Formaggio** e il **Formaggio Ammuffito** vicino al tabellone in una riserva generale.

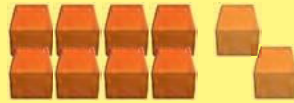


3

Scegliere un colore e prendere **4 Ratti**, tutti e **10 i segnalini Punteggio**, un **segnalino Ratto nella Tana** e un **segnalino Corda Luminosa** del proprio colore.



Mettere 8 dei 10 segnalini Punteggio di fronte a sè e mettere da parte, per ora, i 2 rimanenti.



Prendere 1 **Aiuto Giocatore** e metterlo di fronte a sè.



4

Mettere **2** dei propri **Ratti** nello **Spazio di Partenza** nel **percorso della discarica**.

5

Mettere **2** dei propri **Ratti** nella **Nursery** al centro della tana dei ratti.

6

Mettere il proprio **segnalino Ratto nella Tana** nello **spazio di Partenza** nella **traccia della tana del ratto**.

7

Mettere il proprio **segnalino Corda Luminosa** nello **spazio di Partenza** sulla **corda luminosa**.

8

Mescolare tutti i **10 Tappi di Bottiglia** a faccia in giù. Girarne **6** a **faccia in su** e metterli uno a fianco all'altro nella **Bancarella di Madcap il Corvo**. Rimettere i restanti Tappi di Bottiglia nella scatola.



9

In base al numero di giocatori mettere il seguente numero di **Bibite Energetiche** a faccia in su nella Bancarella di **Zippy la Rana**:



Giocatori:	2	3	4	5
Bibite Energetiche:	3	4	5	6

Rimettere le restanti Bibite Energetiche nella scatola.

1

Mettere il tabellone sul tavolo



2



3



dal lato standard



Mescolare tutti i **10 Zaini** a faccia in giù.
In base al numero di giocatori girare il seguente numero di Zaini a **faccia in su** e metterli uno a fianco all'altro nella **Bancarella di Harry il Criceto**.

10

Giocatori:	2	3	4	5
Zaini:	5	6	7	9

Rimettere i restanti Zaini nella scatola.



Preparazione delle **Riviste**:

11

1ª Partita:

Rimettere le 4 Riviste con un **Super Ratto** nella scatola. Mettere le rimanenti **6 nella Libreria sul lato destro della Tana dei ratti**.



Per la 2ª partita:

Mescolare tutte e 10 le Riviste a faccia in giù.
Girarne **6 a faccia in su** e metterle una a fianco all'altra nella **Libreria sulla destra della Tana dei ratti**,
Rimettere le restanti Riviste nella scatola.



Il giocatore che ha mangiato per ultimo del formaggio inizia la partita.

12

Questo giocatore prende il **segnalino Primo Ratto e 1 Formaggio**.

I 2 giocatori seguenti in senso orario prendono **2 Formaggi** ognuno.

Il quarto e il quinto giocatore prendono ognuno **3 Formaggi**.

Nota: I giocatori tengono i Formaggi, i materiali da costruzione e gli oggetti nella loro riserva personale. Saranno messi nella riserva generale quando necessario.

13

In partite a 3 o 4 giocatori:

Mettere 1 segnalino Punteggio Neutrale in ognuno degli spazi più a destra della Traccia Punteggio (come evidenziato).



Questi spazi non saranno disponibili durante la partita.



In una partita a 2 giocatori:

Mettere 1 segnalino Punteggio Neutrale in entrambi gli spazi evidenziati della traccia Punteggio. Questi spazi non saranno disponibili durante la partita.



Nota: Utilizzare i Ratti Neutrali negli spazi evidenziati della traccia Punteggio dei Rattonauti.

Panoramica di gioco

Ogni giocatore comincia con 2 Ratti adulti che muoverà lungo il percorso della discarica per collezionare materiali da costruzione, Bulbi Luminosi, Torsoli Di Mela e Formaggio. Si potranno rimettere i materiali da costruzione nella riserva generale per costruire le parti di razzo. Il proprio segnalino Corda Luminosa avanzerà lungo la corda luminosa di 1 spazio per ogni Lampadina che si otterrà, incrementando così i futuri raccolti. Si potranno usare i Torsoli di Mela per ottenere nuovi Ratti o conservarli per l'inverno nella Tana dei Ratti per ottenere punti. Possono anche essere scambiati per Riviste che forniranno abilità speciali per il resto della partita.

Lungo la strada, Harry il Criceto, Zippy la Rana e Madcap il Corvo avranno bancarelle con vari oggetti utili in cambio di Formaggio. Si potrà inoltre donare Formaggio come provvigione per il viaggio alla Luna di Formaggio per ottenere punti aggiuntivi.

La fine del gioco sarà innescata quando 1 dei giocatori avrà tutti e 4 i Ratti sul razzo oppure quando 1 giocatore avrà posizionato il suo ottavo segnalino Punteggio.

Il giocatore con più punti sarà in vincitore.

Sequenza di gioco

Il gioco si compone di round dove il primo giocatore svolge il suo turno poi dopo gli altri giocatori svolgono il loro turno in senso orario. Quando è il proprio turno si svolgono queste 4 fasi in ordine:

1. Muovere i Ratti
2. Raccogliere Risorse
3. Fare Shopping (opzionale)
4. Costruire e Donare Formaggio (opzionale)

Fase 1: Muovere i Ratti

Il primo step nel proprio turno è di muovere i propri Ratti lungo il percorso della Discarica. Si deve scegliere una di queste 2 opzioni:

A) Muovere **uno dei propri Ratti da 1 a 5** spazi lungo il percorso della discarica.



B) Muovere **da 2 a 4 dei propri Ratti** da 1 a 3 spazi ognuno lungo il percorso della discarica. Tutti i Ratti mossi nel proprio turno devono terminare su **spazi differenti dello stesso colore**.



Nota: Quando il gioco comincia si hanno solo 2 Ratti disponibili da muovere. Gli altri 2 Ratti sono nella Nursery e devono essere ottenuti prima di poterli utilizzare (vedere pag. 7).

Regole di movimento

- Si deve sempre muovere i propri Ratti nella direzione del razzo, non si può mai tornare verso lo spazio di Partenza.
- Non si possono mai avere 2 dei propri Ratti nello stesso spazio (ad eccezione dello spazio iniziale). Se si sceglie l'Opzione B, si può spostare un Ratto da uno spazio prima di muovere in quello stesso spazio un altro Ratto.
- Lo spazio finale della discarica (Torre di Lancio) ha tutti e 5 i colori. Se 1 dei propri Ratti finisce il movimento su questo spazio, si può scegliere di che colore considerarlo.



Nota: Se il proprio Ratto termina il movimento nello spazio finale della discarica, si può scegliere di che colore considerarlo. Però, se si muovono altri Ratti durante lo stesso turno, devono tutti terminare il loro movimento in spazi del colore scelto. Il colore scelto è valido solo per il turno in corso. Se si muove un Ratto sullo spazio finale della discarica in un altro turno, si è liberi di scegliere qualsiasi altro colore.

Se si termina il movimento dei propri Ratti in uno spazio che contiene il Ratto di un altro giocatore, bisogna pagare a quel giocatore un Formaggio. Se ci sono Ratti di più giocatori in quello spazio, bisogna pagare 1 Formaggio ad ognuno di questi giocatori.

Nota: Potrebbe capitare di dover dare più di 1 Formaggio allo stesso giocatore se i propri Ratti terminano il movimento in più di 1 spazio dove questo giocatore ha i suoi Ratti.



Formaggio Ammuffito

Tutte le volte che non si ha abbastanza Formaggio da dare agli altri giocatori, si deve prendere il Formaggio Ammuffito e metterlo di fronte a se. Ogni Formaggio Ammuffito fornisce 3 Formaggi.

Si può prendere solamente tanto Formaggio Ammuffito quanto necessario per pagare gli altri giocatori.

Non si può mai prendere Formaggio Ammuffito per altre ragioni.

Una volta che si è preso il Formaggio Ammuffito, va tenuto per il resto della partita.

A fine partita si perderanno 2 punti per ogni Formaggio Ammuffito accumulato.



Esempio 1:

Gaby svolge il suo primo turno. Può muovere solo 1 Ratto. Se provasse a muovere entrambi i suoi Ratti, il layout del tabellone gli permetterebbe di muoverli solo su spazi di colore diverso, e questo non è permesso. Quando muove solo 1 Ratto, può muoverlo fino a 5 spazi.

Decide di muovere il Ratto di 4 spazi fino allo spazio verde con la Bottiglia di Aceto. Visto che c'è già un Ratto di Esra in questo spazio, deve dare a Esra 1 Formaggio.



Esempio 2:

Ora è il secondo turno di Gaby. Questa volta ha l'opzione di muovere entrambi i propri Ratti o solo 1 di loro. Decide di muovere entrambi i Ratti da 1 a 3 spazi ognuno. Muove il Ratto più avanti di 1 spazio dallo spazio con la Bottiglia d'Aceto allo spazio giallo con il Formaggio. Poi avanza il suo secondo Ratto di 2 spazi dall'Inizio a un altro spazio giallo con il Formaggio.

Visto che entrambi gli spazi sono dello stesso colore, questa mossa è legale. Per esempio non avrebbe potuto muovere il secondo Ratto di 1 spazio sullo spazio blu con la Lampadina.

Visto che Esra ha già un Ratto sul secondo spazio giallo, Gaby deve dare 1 Formaggio a Esra.



Esempio 3:

Ora è il turno di Vero.. Può anche lei muovere entrambi i propri Ratti sullo spazio giallo con il Formaggio. Però, in questo caso, dovrebbe dare a Gaby 2 Formaggi e a Esra 1 Formaggio. Visto che al momento ha solamente 2 Formaggi, dovrebbe prendere un Formaggio Ammuffito per avere abbastanza Formaggio sia per Gaby che per Esra.

Invece decide che sia meglio muovere il suo Ratto più avanti di 5 spazi fino allo spazio blu con le 2 lampadine.



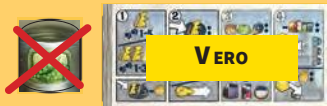
Scorciatoie

Ci sono tipi di tubature che forniscono scorciatoie nella discarica. Una scorciatoia connette sempre 2 spazi ma non conta come spazio. Se si vuole utilizzare una scorciatoia durante un movimento, si deve pagare alla riserva il materiale da costruzione raffigurato sulla scorciatoia.

Esempio:

In un turno successivo, Vero decide di muovere il suo Ratto attraverso una scorciatoia. Il suo primo Ratto parte dallo spazio verde con il Bicarbonato di Sodio.

Paga una lattina e avanza il suo Ratto di 3 spazi utilizzando la scorciatoia per raggiungere lo spazio bianco con 3 Torsoli di Mela. Quindi muove il suo secondo Ratto in un altro spazio bianco.



Fase 2: Ottenere Risorse

Durante questa fase si possono ottenere risorse da tutti gli spazi dove si sono appena mossi i propri Ratti. I Ratti che non sono stati mossi questo turno non ottengono risorse.

Spazi Gialli

...è incredibile quante prelibatezze le persone buttino via!



Prendere il numero di **Formaggi** raffigurato (da 1 a 4) dalla riserva generale.

Spazi Verdi e Arancioni

...alcune persone vedono del pattume, lo vedo un razzo!



Prendere 1 **Bottiglia di Aceto** dalla riserva generale.



Prendere 1 **Bicarbonato di Sodio** dalla riserva generale.



Prendere 1 **Lattina** dalla riserva generale.



Prendere 1 **Calcolatrice** dalla riserva generale.

Spazi Blu

...sì, sì, i ratti sono notturni, ma gli scarafaggi non c'è bisogno che lo sappiano!



Avanzare il proprio segnalino Lampadina sulla corda luminosa di 1 spazio per ogni **Lampadina** raffigurata (da 1 a 4).

Precisazioni sulla Corda Luminosa



• Quando si avanza il proprio segnalino Lampadina, ogni Lampadina o Base Luminosa sulla Corda Luminosa rappresenta 1 spazio.



• Non c'è limite al numero di segnalini Corda Luminosa in uno spazio della corda luminosa.

• Avanzando il proprio segnalino Corda Luminosa lungo la corda luminosa, si aumentano i guadagni futuri. Nei round successivi, il proprio raccolto è aumentato di 1 per ogni spazio che il proprio segnalino Lampadina Luminosa ha raggiunto o passato.



• Una volta che il proprio segnalino Lampadina Luminosa ha raggiunto o passato una delle 3 grandi Basi Luminose, fare punteggio sulla traccia delle Basi Luminose. (Dettagli sul Punteggio a pagina 9.)



Spazi Bianchi

...certo, questa cosa della Luna di Formaggio va benissimo, ma ora abbiamo fame!



Muovere il proprio segnalino Ratto nella Tana di 1 spazio lungo la traccia della tana del ratto per ogni **Torsolo di Mela**.

Precisazioni Tana del Ratto

- Il tuo segnalino Ratto nella Tana muove solo in **senso orario** lungo la traccia della tana del ratto.

- Quando si raggiunge un bivio, si deve decidere su quale strada si vuole continuare il movimento (in alto o a sinistra).



- 3 spazi nella Tana del Ratto fanno ottenere una **ricompensa**:



Se si entra nello spazio alla sinistra della **Libreria**, si può ottenere 1 Rivista dalla Libreria e metterla a faccia in su di fronte a sè. La Rivista fornisce svariati vantaggi per il resto della partita. Si può trovare i dettagli delle Riviste nel foglio di Aiuto.



Se sei entra nello spazio alla sinistra della **Nursery**, si può ottenere 1 nuovo Ratto. Prendere 1 dei proprio Ratti dalla Nursery e metterlo nello spazio di Partenza del percorso della discarica. Si possono ottenere un massimo di 2 nuovi Ratti durante la partita.



Se si entra nello spazio alla sinistra del **Magazzino del Cibo**, fare punteggio sulla traccia del Magazzino del Cibo. (Dettagli sul punteggio a pagina 9.)

Nota: Si ottiene la ricompensa anche se il proprio movimento non termina sullo spazio evidenziato.

Questo significa che è possibile ottenere più ricompense in un unico turno se si sono ottenuti abbastanza Torsoli di Mela.

Lo Spazio Finale: La Torre di Lancio

...congratulations piccolino, ora sei un Rattonauta!



Hai raggiunto la fine del percorso della discarica. Questo Ratto ora diventa un Rattonauta e parte dell'equipaggio che volerà (o almeno proverà a volare) verso la Luna di Formaggio. Mettere il proprio Ratto nello spazio libero più a sinistra (lo spazio con più punti) della traccia del Punteggio Rattonauti.



Immediatamente si ottiene una ricompensa:

Prendere 1 Riconoscimento dalla riserva generale, che fornirà 3 punti alla fine della partita, **oppure** prendere 1 dei proprio Ratti dalla Nursery e metterlo nello spazio di Partenza del percorso delle discarica. I Ratti sulla traccia Punteggio Rattonauti non possono più essere mossi.

Nota: Si può scegliere il Riconoscimento solamente se si ha almeno 1 dei propri Ratti rimasti sul percorso della discarica o se si è appena messo il proprio 4° Ratto nel razzo. Altrimenti non si sarà più in grado di muovere un proprio Ratto per il resto della partita!

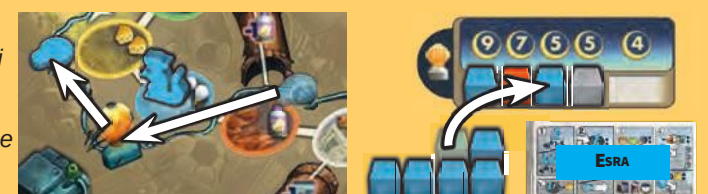
Esempio 1: Gaby ha mosso i propri Ratti negli spazi gialli formaggio. Visto che ha già avanzato il proprio segnalino Corda luminosa oltre il primo spazio Formaggio, la rendita per quello spazio aumenta di 1. Gaby ottiene 2+2+1 Formaggio per un totale di 5 Formaggi.



Esempio 2: Vero ha ottenuto 6 Torsoli di Mela. Muove il proprio segnalino Ratto nella Tana in senso orario sul percorso. Tira dritto al primo bivio e gira verso l'alto al secondo bivio, oltrepassando lo spazio vicino alla Nursery. Immediatamente ottiene 1 dei suoi 2 Ratti e lo mette nello spazio di Partenza del percorso della discarica.



Esempio 3: Esra muove 1 dei propri Ratti nello spazio blu con 2 Lampadine. Avanza il suo segnalino Corda Luminosa di 2 spazi sulla corda luminosa. Così facendo, il suo segnalino Corda Luminosa oltrepassa la seconda Base Luminosa, che gli permette di mettere un segnalino sulla traccia delle Basi Luminose (per i Punteggi vedere pagina 9).



Fase 3: Fare Shopping (opzionale)



Se uno dei propri Ratti termina il movimento del turno nello spazio bancarella gestito da **Harry il Criceto**, **Zippy la Rana** o **Madcap il Corvo**, si può **fare Shopping** e comprare 1 Oggetto.

Si hanno 2 opzioni:

A) Comparsa: Pagare il numero esatto di Formaggio alla riserva generale e prendere 1 Oggetto di propria scelta dall'offerta della bancarella corrispondente. (Le Energy Drink di Zippy la Rana sono tutte identiche).

B) Rubare: Prendere 1 oggetto di propria scelta dalla bancarella corrispondente (senza pagare Formaggio) e ritornare con il proprio Ratto alla spazio di Partenza del percorso della discarica.

Si può scegliere se pagare Formaggio per un oggetto o meno. Se si paga il Formaggio, il proprio Ratto rimane nel rispettivo spazio della bancarella. Se si prende un oggetto senza pagare Formaggio, si deve riportare il proprio Ratto nello spazio di Partenza sul percorso della discarica.

Se si muove più di 1 Ratto in differenti spazi bancarella, ognuno di questi Ratti può fare Shopping di 1 oggetto nella rispettiva bancarella. Non è possibile fare Shopping con i propri Ratti in uno spazio bancarella se questi non si sono mossi nel turno. Dettagli dei vari oggetti disponibili nelle 3 bancarelle si possono trovare nel foglio di Aiuto.

Esempio 1: Esra ha mosso 1 dei propri Ratti nello spazio bancarella di Harry il Criceto. Esra vorrebbe avere uno degli zaini in vendita, visto che non è disposta a pagare i 6 Formaggi richiesti, sceglie l'opzione B e ruba. Prende 1 Zaino di sua scelta (senza pagare nessun Formaggio) e riporta il proprio Ratto sullo spazio di Partenza del percorso della discarica.



Esempio 2: Gaby ha mosso 1 dei propri Ratti sullo spazio bancarella di Madcap il Corvo. Decide di Comprare un Tappo di Bottiglia e pagare alla riserva generale 12 Formaggi, quindi prende 1 Tappo di Bottiglia di sua scelta dalla bancarella. Il Ratto di Gaby rimane dov'è. Non potrà comprare altri Tappi di Bottiglia in questo turno.



Fase 4: Costruire e Donare Formaggio (opzionale)

Ora si può costruire parti del razzo e donare Formaggio per il volo alla Luna di Formaggio.

Costruire

Costruire **1 o più parti** del razzo.

Per costruire una parte del razzo è necessario consegnare alla riserva generale i seguenti materiali da costruzione per ogni tipologia:



Cabina di Pilotaggio: 2 Calcolatrici e 1 Scatoletta



Vano di carico: 3 Bicarbonato di Sodio e 2 Scatolette



Propulsore: 5 Bottiglie di Aceto e 2 Bicarbonato di Sodio

Ogni volta che si costruisce una parte di razzo, fare punteggio sulla corrispondente traccia Punteggio.

Nota: Durante questa fase si possono costruire quante parti di razzo si vuole, incluso più volte la stessa.

Donare Formaggio

Donare Formaggio per il volo alla Luna di Formaggio.



Donare Formaggio: Rimettere 10 Formaggi nella riserva generale.

Ogni volta che si Dona Formaggio, fare punteggio sulla traccia delle Provviste.

Nota: Durante questa fase si può Donare Formaggio quante volte si vuole.

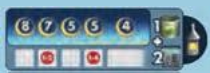
Tracce Punteggio

Ogni traccia Punteggio ha 5 spazi. In base al numero di giocatori alcuni spazi potrebbero essere coperti con un segnalino Neutrale. Quando si fa punteggio su di una traccia, mettere 1 dei propri segnalini Punteggio nel **primo spazio libero più a sinistra** che è quello che dà più punti.

1 solo segnalino Punteggio può essere messo in ognuno dei **primi 4 spazi a sinistra**.

Un qualsiasi numero di segnalini Punteggio possono essere messi **nell'ultimo (quinto) spazio** sulla destra.

Costruzione del Razzo:



Mettere un segnalino Punteggio sulla **traccia Punteggio Cabina di Pilotaggio** ogni volta che si costruisce una Cabina di Pilotaggio.



Mettere un segnalino Punteggio sulla **traccia Punteggio Vano di Carico** ogni volta che si costruisce un Vano di Carico.



Mettere un segnalino Punteggio sulla **traccia Punteggio Propulsore** ogni volta che si costruisce un Propulsore.



Razzo Completato: Mettere un segnalino Punteggio sulla **traccia del Razzo Completato** ogni volta si completa un set delle 3 parti del razzo (Cabina di Pilotaggio, Vano di Carico e Propulsore).



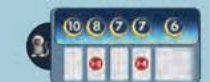
Donare Formaggio: Mettere un segnalino Punteggio sulla **traccia Punteggio Provviste** ogni volta che si donano 10 Formaggi.



Basi Luminose: Mettere un segnalino Punteggio sulla **traccia Punteggio delle Basi Luminose** ogni volta che il proprio segnalino Lampadina raggiunge o passa una Base Luminosa (Max 3 segnalini Punteggio per giocatore).



Magazzino del Cibo: Mettere un segnalino Punteggio sulla **traccia Punteggio del Magazzino del Cibo** ogni volta il proprio Ratto della Tana raggiunge o passa lo spazio a fianco del Magazzino del Cibo.



Rattonauta: Ogni volta che 1 dei propri Ratti raggiunge la base di Lancio diventa un Rattonauta. Mettere questo Ratto nel primo spazio a sinistra della **traccia Punteggio Rattonauti**.

Esempio 1: Durante questo turno Esra costruisce una Cabina di Pilotaggio in fase 4 restituendo 2 Calcolatrici e 1 Lattina. Quindi fa punteggio sulla traccia Punteggio della Cabina di Pilotaggio.

Esempio 2: Esra costruisce un Vano di Carico e un Propulsore nel suo turno successivo restituendo un totale di 5 Bottiglie di Aceto, 5 Bicarbonati di Sodio e 2 Lattine. Quindi fa punteggio sulle tracce del Vano di Carico e Propulsore. In aggiunta, Esra mette anche un segnalino punteggio sulla traccia Punteggio Razzo in quanto ha costruito un set completo di 3 parti del razzo.

Esempio 3: Durante il suo turno, Vero colleziona un totale di 22 Torsoli di Mela nello step 2. Avanza il proprio segnalino Ratto nella Tana attraverso lo spazio alla sinistra del Magazzino del Cibo due volte. Questo gli permette di fare punteggio alla traccia Punteggio del Magazzino del Cibo due volte. Visto che i primi 4 spazi della traccia Punteggio sono già occupati, mette entrambi i segnalini Punteggio nel quinto spazio da 4 punti ognuno.



Fine del Gioco

La fine del gioco può essere innescata in 2 modi:

- A) Un giocatore muove il proprio quarto Ratto sulla Base di Lancio: in questo caso la partita termina alla fine del round corrente di modo che tutti i giocatori abbiano svolto lo stesso numero di turni.
- B) Un giocatore mette il proprio ottavo segnalino Punteggio: in questo caso finire il round corrente e quindi giocare **1 round addizionale**. Quindi il gioco finisce.

Nota: I giocatori hanno un nono e decimo segnalino Punteggio (messi da parte durante la Preparazione) che possono essere utilizzati per altri punteggi. Ogni giocatore non può mai usare più di 10 segnalini Punteggio.

Ora calcolare i propri punti. Utilizzare il **foglio Segnapunti** per scrivere ogni voce.

- Scrivere i punti collezionati in ognuna delle **8 differenti Tracce punteggio**.
- Scrivere il totale dei punti per i proprio **Tappi di Bottiglia**.
- Aggiungere 3 punti per ogni **Riconoscimento** e sottrarre 2 punti per ogni **Formaggio Avariato**.
- Ottenere 1 punto ogni **4 delle seguenti risorse** avanzate: **Bottiglie di Aceto**, **Bicarbonato di Sodio**, **Lattine**, **Calcolatrici** e **Formaggio**.

Il giocatore con più punti vince.

In caso di pareggio, tra i giocatori in parità, quello con più Rattonauti vince.

Se c'è ancora un pareggio, la vittoria è condivisa.

	Espresso	Vero	Galaxy
	5	6	-
	12	9	8
	6	6	13
	7	9	-
	-	6	13
	13	10	19
	13	-	5
	-	16	19
	12	8	-
	-1	+3	+1
	-	2	-
Totale	67	75	68

Preparazione Variabile

Una volta giocate un po' di partite col lato standard del tabellone, si sarà pronti per aggiungere più varietà al gioco.

Utilizzare il retro del tabellone di gioco per un partita variabile.

Percorso Variabile

Il percorso variabile della discarica cambierà ogni partita. Alcuni aspetti del gioco diventeranno più difficili e altri più facili. Sta a voi individuare ogni volta la migliore strategia!

- Ordinare tutte le **26 tessere percorso della discarica** in 5 gruppi in base alla lettera sul retro (da A a E).
- Mescolare ognuno dei 5 gruppi separatamente a faccia in giù.
- Mettere casualmente le tessere sul percorso della discarica partendo con le 6 tessere A che saranno piazzate a faccia in su nei primi 6 spazi del percorso. Quindi piazzare le 5 tessere B nei 5 spazi successivi, quindi le 5 tessere C, le 5 tessere D e alla fine le 5 tessere E per completare il percorso.

Traccia punteggio variabile

- Mescolare le **8 tracce punteggio** a faccia in giù.
- Quindi pescarne 7 e posizionarle sulle 7 aree tracce punteggio sul tabellone. Non posizionare una traccia per il razzo in quanto rimarrà la stessa.
- Rimettere nella scatola le rimanenti tessere punteggio.



Gioco in Solitario

Greg il Robot Ratto ti sfida in una partita in Solitario a **First Rat**. Purtroppo Greg ha smesso di giocare lealmente molto tempo fa. Ignora buona parte delle regole e gli interessa solamente vincere. Sarai capace di rimetterlo al suo posto?

Preparazione

Decidere se giocare con la preparazione standard o con quella variabile. Quindi preparare la partita come in 2 giocatori con i seguenti cambiamenti:

- Scegliere un colore per Greg e mettere i suoi 4 Ratti nei seguenti 4 spazi sul percorso della discarica:

1° Ratto: Spazio 8 **2° Ratto:** Spazio 5
3° Ratto: Spazio 1 **4° Ratto:** Spazio di partenza

Greg inizia la partita senza nessun Ratto nella Nursery e senza segnalini Lampadina e Ratto nella Tana.

- Ordinare le 22 carte per la partita in Solitario in 3 mazzi in base alle lettere sul fronte (A, B, C). Mescolare separatamente i mazzi A e B tenendoli a faccia in giù.
- Scegliere un livello di difficoltà (facile, medio, difficile, impossibile).
- Preparare il mazzo di Greg con carte in base al livello di difficoltà selezionato. Pescare carte a faccia in giù dai mazzi A e B seguendo la tabella sotto. Quindi aggiungere le carte C a faccia in giù e mescolarle tutto assieme a creare un mazzo a faccia in giù per Greg da mettere vicino al tabellone. Senza guardarle, rimettere le rimanenti carta A e B nella scatola.



Livello di Difficoltà	Facile	Medio	Difficile	Impossibile
Numero di Carte A	5	6	7	8
Numero di Carte B	5	4	3	2

- Utilizzando un colore non in gioco, mettere 1 segnalino punteggio appena fuori dal tabellone vicino ad ognuna delle Tracce Punteggio ad eccezione di quella dei Rattonauti e del Razzo: quindi su Cabina di Pilotaggio, Vano di Carico, Propulsore, Magazzino del Cibo, Provviste e Basi Luminose. Non ci sarà bisogno degli altri 4 segnalini in questo colore.
- Sei il primo giocatore.

Sequenza di Gioco

Il gioco in solitario è per la maggior parte identico al gioco in multi con i seguenti cambiamenti:

- Greg non colleziona risorse. Tutte le volte che bisogna pagargli del formaggio, metterlo invece nella riserva generale.
- All'inizio di ogni turno di Greg, rivelare la prima carta del suo mazzo. Il fronte di questa carta mostra il numero di spazi che i Ratti di Greg muoveranno.
- La mossa in alto è per il Ratto di Greg in 1ª posizione, la successiva per quello in 2ª e così via.
- Se uno dei Ratti di Greg muove sulla Base di Lancio, qualsiasi movimento rimasto è perso.
- Se 1 o più Ratti di Greg sono già sul razzo, il numero dei loro movimenti sono sommati al primo Ratto disponibile. Per esempio, se ci sono già 2 Ratti di Greg nel razzo, il ratto in terza posizione muove 3 spazi come mostrato nella carta a destra (1+2+0).
- Se i Ratti di Greg finiscono il loro movimento in uno spazio con uno dei vostri Ratti, si ottiene 1 Formaggio come sempre. Prenderlo dalla riserva generale.
- Se uno dei Ratti di Greg termina il turno in uno spazio bancarella di Harry il Criceto, Zippy la Rana o Madcap il Corvo, mescolare le tessere a faccia in giù e rimetterne nella scatola 1 presa a caso. Le rimanenti tessere ritornano nel display della bancarella a faccia in su. I Ratti di Greg non tornano mai nello spazio iniziale.



Nota: i Ratti di Greg possono terminare il loro movimento in spazi con colori differenti. I Ratti di Greg possono anche stare nello stesso spazio tra di loro. Tuttavia, i tuoi Ratti devono continuare a seguire le normali regole.

• Alcune carte di Greg possono avere delle icone nell'angolo in basso a destra. Le icone sono:



Se si rivela una carta con questa icona, Greg prepara la corrispondente Traccia Punteggio. Mettere il segnalino Punteggio di un giocatore non in gioco sull'illustrazione di questa traccia. Tuttavia, se c'è già un segnalino Punteggio sull'illustrazione di questa Traccia Punteggio, Greg fa punti mettendo invece 1 dei suoi segnalini Punteggio. Quindi rimettere il segnalino punteggio del giocatore non in gioco appena fuori dal tabellone vicino alla traccia Punteggio (come fatto nella preparazione della partita). Se questa icona viene nuovamente rivelata, Greg prepara di nuovo la corrispondente traccia Punteggio, e così via.



Se si rivela una carta con questa icona, Greg prepara la traccia Punteggio che gli fornisce il maggior numero di punti. Se Greg ha già preparato questa traccia, semplicemente fa invece punti (usando le regole descritte sopra). Se ci sono più tracce a pari merito dove Greg potrebbe fare più punti, si deve scegliere una di esse (indipendentemente dal fatto che ciò sia la scelta migliore per Greg o no). Quindi rimescolare gli scarti nel mazzo di Greg.



Quando si rivela una carta con questa icona, mescolare tutte le Riviste nella Libreria a faccia in giù e rimetterne 1 a caso nella scatola. Quindi mettere le rimanenti Riviste a faccia in su nella Libreria.

Fine del Gioco

Il gioco in solitario termina utilizzando le stesse regole del gioco a più giocatori. Totalizzare prima i propri punti e quindi quelli di Greg. Se si hanno più punti di Greg si vince. Prossima volta si può tentare con un livello di difficoltà maggiore.

Sfida in Solitario

Mettersi alla prova nelle varie sfide. Si è in grado di vincere tutte le sfide al livello massimo di difficoltà?

Sfida in Solitario	Facile	Medio	Difficile	Impossibile
Vincere senza posizionare nessun Ratto nel razzo.				
Vincere senza nessuno Zaino, Bibita, Rivista o Tappo di Bottiglia.				
Vincere con tutti e 4 i propri Ratti nel razzo.				
Vincere e fare punti con la traccia Punteggio del Razzo due volte.				
Vincere con 4 differenti Zaini.				
Vincere con almeno 90 punti.				
Vincere in 16 turni o meno. Utilizzare Formaggio per tenere il conto.				
Vincere con almeno 5 segnalini nella traccia Punteggio Magazzino.				
Vincere una partita in cui si utilizzano tutte e 5 le Scorciatoie 2 volte.				

Designers: Gabriele Ausiello and Virginio Gigli
Illustrations and Graphic Design: Dennis Lohausen
Realisation: Sebastian Hein
English Translation: Ralph H Anderson

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Germany. © 2022 Pegasus Spiele GmbH. All rights reserved.
 Reprinting or publication of the rules, the game components, or the illustrations is permitted only with prior approval.

The designers thank all the players who tested the game for their time, enthusiasm and valuable suggestions: Francesca and Lorenzo Ausiello, Antonio Tinto, Sabrina Volpini, Davide Malvestuto, Simone Luciani, Luca Ercolini, Serena and Alessandro Paiardini, Gaetano Cellizza, Francesca Giusti, Maria Chiara Calvani, Julie Carpinelli, Ilaria Negri, Chiara Simi, Davide Restelli, Alessandro Negri, Nicola Scotti di Uccio and Valerio Salvi.

A special thanks to Flaminia Brasini, Tommaso Battista and Marco Pranzo who tested the game from the first time and many times during its development.

