

ENG

RATZZIA

DEVIR

 SOPHIA WAGNER

 NÚRIA APARICIO



RATZZIA

SOPHIA WAGNER

Полки кладовки переполнены едой, и мыши спешат запасти ее столько, что бы их семьям хватило пережить суровую зиму. Каждая семья делает запасы, стараясь прокормить свое потомство. Будьте первым, кто заполнит свой маленький мешок, и которому позавидует все мышиное сообщество!

Ratzzia игра для 2-5 игроков. Кубики представляют мышей из семейства игрока.

Каждый раз кидая кубики, выставляйте их на поле и старайтесь собрать как можно больше еды.

Жетоны еды в безопасности в мешке

Незащищенные жетоны еды

Обзор Игры

Попробуйте помочь вашим мышам собрать как можно больше пищи, прежде чем другие смогут найти лучший трофей. Убедитесь, что ваша еда в безопасности в тайнике, чтобы сохранить ее на зиму и что бы другие грызуны не смогли ее украсть!

Цель Игры

Побеждает игрок, который первым заполнил свой маленький мешочек жетонами еды в количестве 25 штук или больше.

Состав Игры

- Жетоны еды: 45 сосисок, 7 крекеров, 7 кусочков сыра ①
- 35 кубиков пяти разных цветов, по 7 для каждого игрока ②
- 5 маленьких мешочков, по одному на каждого игрока ③
- 2 конфетных кубика ④
- 1 игровое поле ⑤
- 7 ограничителей для игрового поля ⑥



Подготовка к Игре

- Положите игровое поле в центр стола и рядом с ним жетоны еды. При 2 или 3 игроках, положите на игровое поле необходимое количество ограничителей, в соответствии с количеством игроков (как показано на внутренней стороне крышки коробки). Эти ограничители скрывают несколько квадратов и оставляют столько, сколько нужно при данном количестве игроков.
- Положите конфетные кубики в банку с конфетами: один кубик при 2 - 3 игроках или два кубика при 4 - 5 игроках.
- Каждый игрок берет 7 кубиков одного цвета и один маленький мешочек. Если в игре только 2 игрока, каждый из них берет по 6 кубиков и мешочек. Также положите три дополнительных кубика (принадлежащие одному из неиспользуемых цветов) в левую часть игрового поля (см. правила для 2 игроков на странице 7).
- Первым становится игрок, который последним таскал вкусняшки из холодильника. Он получает три жетона сосисок и кладет перед собой. Далее по часовой стрелке игроки получают на одну сосиску больше, чем предыдущий игрок.



Жетоны Еды

Жетоны еды имеют форму сосисок, крекеров и сыра, и каждому типу присваивается значение:



В любое время игрок может обменять различные жетоны еды на равноценное количество по своему желанию (крекер равняется пяти сосискам, а сыр равняется десяти сосискам).

Бежевые квадраты на поле показывают, где можно разместить кубики и количество сосисок, которые вы можете получить, при получении наград. Получаемые вами жетоны еды могут быть скорректированы по мере необходимости. Например, если вы получаете три сосиски, можно взять жетон крекера из общего резерва и вернуть два жетона ваших сосисок, чтобы количество было правильным.

Ход Игры

Игра ведется по очереди по часовой стрелке. В свою очередь, каждый игрок бросает свои кубики (мыши) и размещает их в колонки на поле, стараясь получить награды на верхней полке кладовки.

В течении своего хода игрок:

- **Бросает все Мышиные кубики, какие у него есть:** Сразу же после броска можно перебросить любое количество кубиков по желанию игрока, но только один раз в ход.
- После этого игрок размещает свои Мышиные кубики на квадраты поля, которые соответствуют результатам броска. Можно выставить любое количество кубиков в любые колонки по желанию, но игрок обязан выставить **хотя бы один** кубик.
- Кубики, выставленные на поле, остаются там до тех пор пока колонка полностью не будет заполнена, что приводит к тому, что в следующем ходу у игрока будет меньше кубиков для броска.

При размещении Мышиных кубиков соблюдайте следующие правила:

- Колонки всегда заполняются снизу вверх (за исключением кошачьего ряда, который заполняется слева на право).
- Каждый кубик должен быть размещен на **следующий** свободный квадрат в этой колонке за последним размещенным в ней кубиком.
- Игроки не могут оставлять дыры помещая кубики в колонку. Если дыры появляются позже по ходу игры (из-за того, что игрок вынужден был забрать кубики из этой колонки, например), то они игнорируются.
- Значение размещаемого кубика должно совпадать со значением, указанным в квадрате на поле.
- Если в квадрате не указано число, в него может быть помещен кубик с **любым** результатом, кроме:
- Если в колонке нарисован знак «» между двумя квадратами, оба из них должны быть заняты кубиками с любым **одинаковым** значением. Помните, что вы не обязаны размещать оба кубика в один ход, но второй кубик должен совпадать с первым при его размещении!



Награды

После того, как игрок решил, что он больше не будет размещать кубики на поле, он должен выполнить следующие действия:

- Проверить колонки **слева на право**, чтобы увидеть законченные колонки. Колонка *закончена* если на ее верхнем квадрате есть кубик (независимо от того, есть ли в колонке пустые места).
- Если колонка закончена, то **все** игроки забирают свои кубики, которые были размещены в этой колонке. Забирая их, они получают награду, показанную на квадрате, где стоял кубик.
- Игрок, чей ход был, когда колонка была закончена **также** получает дополнительную награду показанную на верху полки (подробно дополнительные награды объясняются в конце правил).

Все награды кладутся перед игроками, которые их получили. С этого момента они находятся на виду, и до тех пор, пока игрок не уберет их для безопасного хранения в свой маленький мешок, их может украсть Жадный Индюк (см. «Награды за верхнюю полку»)!

После этого наступает ход следующего игрока.

Пример: Жёлтый игрок поместил кубик со значением 3 в пятой колонке, чтобы завершить её. Поэтому в конце своего хода все кубики, которые находятся на квадратах в этом столбце, возвращаются их владельцам. Это означает, что зеленый игрок получает 2 сосиски в награду за квадраты, на которых у него были кубики, и оранжевый игрок получает 1 сосиску по той же причине. Наконец, жёлтый игрок получает 1 сосиску в награду за то, что заполнил верхний квадрат плюс ещё 2 сосиски из банки выше на полке за завершение колонки.



У вас закончились варианты?

Если во время своего хода у игрока недостаточно кубиков, чтобы сделать бросок так, как он хочет или если он просто сомневается в эффективности столбца, где он ранее размещал кубики, **вместо того**, чтобы бросить и разместить кубики, этот игрок может забрать **все** свои кубики из **одного любого** столбца (но не из кошачьего ряда). Это может создать дыры. Если у игрока **нет кубиков**, чтобы бросить в свой ход, у него нет другого выбора, кроме как использовать этот вариант.

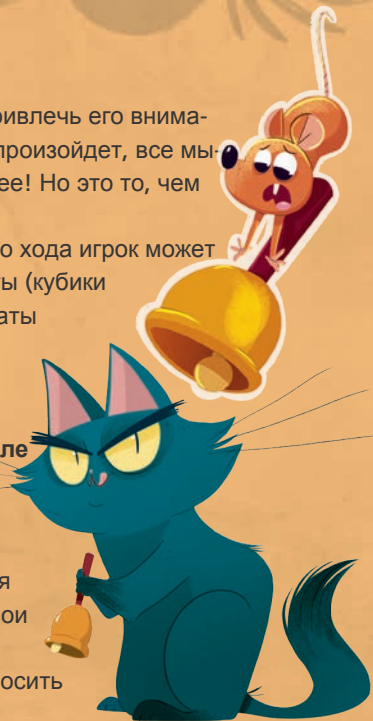
Кот

Кот охраняет кладовку. Любой неожиданный шум может привлечь его внимание, и он прибежит посмотреть, что происходит! Если это произойдет, все мыши должны поспешить, чтобы спрятаться как можно быстрее! Но это то, чем умная мышь может воспользоваться!

Кошачий ряд работает иначе, чем колонки: Во время своего хода игрок может привлечь внимание кота, поместив кубики в серые квадраты (кубики могут иметь любые значения). Как только все серые квадраты заполнятся (могут быть доступны один или два квадрата в зависимости от количества игроков в игре), любой игрок, который выбросил на кубиках результат соответствующий кубик на **крайнем правом** сером квадрате (до или после переброса кубиков) должен немедленно поместить эти кубики в красные квадраты кошачьего ряда, до того как принять решение, что делать с остальными кубиками.

Как только кошачий ряд закончен, кошка выходит охотиться на мышей! Все игроки должны немедленно удалить **все** свои кубики с поля, не получая никакой награды.

Если кот появился до того, как активный игрок смог перебросить кубики (сразу после их первоначального броска), он может перебросить все кубики, которые он получил обратно из-за появления кота.



Пример: Желтый игрок выбросил 1, 3, 5 и 6 на кубиках. Он должен немедленно поместить кубик со значением 5 в кошачий ряд и продолжить свой ход с оставшимися кубиками. Если этот кубик закончит кошачий ряд, все Мышиные кубики будут удалены с поля, и желтый игрок сможет перебросить все свои кубики.



Конец Игры

Игра заканчивается, как только любой игрок сумел спрятать в своем маленьком мешке жетоны с едой суммарным значением 25 или выше. Игроки должны сделать все возможное, чтобы первыми получить свою еду и убежать с ней!

Подсказка: Вы можете положить еду в свой маленький мешок только используя награду «Защитите свою еду» в верхней части 7-го столбца - см. страницу 8.

Правила для 2 игроков

Чтобы сохранить напряжение в игре *Ratzzia* на двух игроков, примените следующие изменения к правилам:

В процессе подготовки положите рядом с полем дополнительно 3 кубика нейтрального цвета, они называются *кубики поддержки*.

После броска кубиков, но перед размещением их на поле игрок может бросить **все** доступные кубики поддержки. Если он это делает, то **должен** разместить на поле как минимум один свой кубик и **все** кубики поддержки, которые он бросал, если это возможно:

- Кубики поддержки размещаются по обычным правилам, но перебросить их нельзя.
- Игрок должен найти способ разместить кубики поддержки, и они имеют приоритет перед собственными кубиками игрока (даже в случае, когда колонка Жадного Индюка становится готова для завершения другим игроком!).
- Если невозможно разместить все кубики поддержки и один кубик игрока на поле, и только в этом случае, игрок может вернуть кубики поддержки, которые еще не были размещены, в резерв.

Если колонка завершена (с помощью кубика игрока или кубика поддержки), награда получается как обычно, но никто не получает награду за квадраты, на которых стоят кубики поддержки. После этого кубики поддержки возвращаются в резерв и могут быть использованы снова.

Если поле очищается из-за прихода кота, все кубики поддержки возвращаются в резерв. Если игрок, закончивший кошачий ряд, не успел бросить кубики поддержки в этом ходу, он может это сделать сейчас.



Награда верхней полки

Игрок, закончивший колонку, получает награду, показанную на верхней полке над этой колонкой, в дополнение к наградам, которые принесли ему размещенные в этой колонке кубики:



ТРЕВОЖНАЯ ЭННИ: Эта мышка всегда спешит набрать столько еду, сколько сможет и как можно быстрее... и кто же сможет ее за это осудить? Возьмите верхний кубик из колонки Тревожной Энни (который только что был закончен) и немедленно разместите его на самый нижний квадрат любой другой колонки. Кубик **не** должен совпадать по значению с квадратом, на который перемещается. Если на этом квадрате уже есть кубик, передвиньте его вверх на следующий квадрат (вместе с остальными кубиками в этой колонке). Кубики, которые сместили, заполняют дыры в колонке (если они есть). Если в результате перемещения заканчивается завершается колонка, активный игрок получает награду с верхней полки как обычно.

БАНКА С КОНФЕТАМИ: Они такие симпатичные, сладкие и идеально подходят для того, чтобы придать мышкам силу двигаться вверх с удвоенной энергией! Возьмите один конфетный кубик из банки с конфетами, если это возможно. Если их нет в банке, возьмите один у игрока, который держит его на руках, но еще не использовал его (если конфетные кубики на руках у двух игроков, выберите любого), или с поля, если он уже был размещен в столбец. Вы можете использовать конфетный кубик как «дополнительный бонус» в любом из ваших будущих ходов: разместите его на поле стороной с вашим цветом вверх игнорируя при этом значение квадрата, на который он размещается. Когда колонка с конфетным кубиком завершится, получите за него награду и верните его в банку.



ПОЛУЧИ СОСИСКИ: Эти сумасшедшие люди хранят сосиски в этих удобных контейнерах. Что может быть лучше, для того чтобы унести все за один раз? Возьмите количество сосисок, указанных на банке, и поместите их перед собой. Помните: пока вы не положите их в свой маленький мешок, они не в безопасности и их можно украсть у вас!



ЗАЩИТИ СВОЮ ЕДУ: Вы должны быть осторожны и убедиться, что еда, которую вы так усердно добывали, недоступна для рук и ртов голодных конкурентов! Это награда позволяет вам поместить незащищенную еду, которую вы собрали, в ваш маленький мешок, но только в количестве точно равном сумме самых больших значений пары одинаковых кубиков в этой колонке. Если у вас нет достаточного количества незащищенной еды, чтобы соответствовать этому значению, вы не можете положить что-либо в ваш маленький мешок. Если у вас больше еды, чем требуется, лишняя еда останется перед вами все еще незащищенной. Еда, которая есть в вашем мешке, в безопасности и не может быть украдена у вас.



Пример: Пятёрки - самая большая пара кубиков в колонке. Так как их сумма равна 10, вы можете добавить 10 еды в свой маленький мешочек.

Случай 1: У вас есть только 8 сосисок, так что вы не можете выполнить это действие и добавить что-то в мешок.



Случай 2: У вас 13 сосисок. Вы помещаете 10 в ваш маленький мешочек и остальные 3 остаются перед вами незащищенными.



ЖАДНЫЙ ИНДЮК: Эта беспринципная мышь крадёт еду у других, чтобы опередить всех. Такая есть в каждой семье... Выберите одного игрока и украдите у него **половину** еды (округляется вверх для нечетных чисел), которая лежит не защищенная перед ними.

СЧЕТОВОД: Некоторые мыши считают, что важно, чтобы еда, которую мы собираем, была правильно распределена между всеми семействами мышей. Поэтому все игроки должны передать половину своей незащищенной еды (округляется вверх для нечетных чисел) игроку рядом с ними. Игрок, завершивший колонку, решает, будет это проходить по направлению часовой или против часовой стрелки.



DEVIR

Devir Americas
2735 California Ave. SW,
Suite 110A, Seattle, WA 98116
www.devirgames.com



© Devir Iberia, S.L.

Game design: Sophia Wagner • Illustrations: Núria Aparício
Translation: Andy Campbell • Text Editor: William Niebling
Graphic design: Ceci RC • Publisher: David Esbri.