

10th Anniversary Collector's Edition Rat-a-Tat CAT

A Fun Numbers Card Game with Cats
(and a few rats) • 2-6 players • Ages 6 and up

Rules of Play

Contents

65 cards:

45 number (range from 0 - 9)

6 swap 4 draw 2

6 super peek 4 peek

Cat-o-Matic Rat Scanner

Object

To have the lowest score at the end of the game.

Setup

Get a pencil and paper to keep track of scores at the end of each round of play.

Choose one player to be the dealer.

Shuffle the deck and deal four cards, one at a time and face down in a line in front of each player. Place the remaining cards face down in the middle of the table as the draw pile. Turn the top card over to start the discard pile. (If it's a Power card, replace it with another card.) Place the Rat Scanner within reach of everyone.

Game Play

To begin the game, everyone peeks at their two outer cards once and then places them face down again. (Be sneaky about peeking so that opponents don't also see them!) You now know the point values of two of your four cards. **Important Note: If either outer card is a Power card, keep it for now but you may not use its power (described below).** Power cards only have power when they are drawn from the top of the draw pile.

The person to the left of the dealer goes first and play continues to the left. On your turn, take one of the following actions:

1. Draw the top card from the draw pile. (Don't let anyone see what you draw!) You may use it to:

- Replace one of your cards. If you draw a low number card that you want to keep, first choose any of your face down cards and place it face up on the discard pile. Then replace it with the card you drew, face down. This ends your turn.
- Swap, Draw 2, Peek, or Super Peek if it is a Power card (see below), or
- Discard it face up to the discard pile. This ends your turn.

~OR~

2. Take the top card from the discard pile. This card **MUST** be a number card and **MUST** be used to replace one of your face down cards. The card replaced is then discarded face up on the discard pile.

Note: Try to keep track of what you have so you don't accidentally replace low point cards with high point cards.

Power Cards

Power cards have special powers that help you in the game.

It's important to note that Power cards only work when drawn from the draw pile. If a Power card is dealt to you at the beginning of the game, it is considered powerless and cannot be used. If one of them is among your cards at the end of a round, you must replace it with the top number card from the draw pile. (This can be risky, so you should replace it early in the round.) Once a Power card is discarded, it may not be used again by any player, unless the discard pile is shuffled. There are four kinds of Power cards:

Peek

If you draw a Peek card, first place it on top of the discard pile and then peek at any one of your cards. (Don't let anyone else see!) Use a Peek to see one of the two face down middle cards or to refresh your memory if you forgot one of the cards you have already seen. This ends your turn.



Swap

If you draw a Swap card, first show it to your opponents and then place it on the discard pile. You may now switch any one of your cards with any card of another player. (Swapping is optional.) The tricky part is neither you nor your opponent can look at the cards being swapped. After the swap your turn is over.

Draw 2

If you draw a Draw 2 card, place it on the discard pile. Then take up to two more turns. First, draw the top card from the draw pile. You must decide whether to use this card and forfeit the second turn OR discard it and draw a second card. This second card may be used or discarded. Your turn is then over. If either drawn card is a Draw 2 card, the Draw 2 sequence starts again.



Super Peek

If you draw a Super Peek card, first show it and discard it. Then take the "Cat-o-Matic Rat Scanner" and use it to look at the backs of everyone's (including your) cards to reveal what's on the other side! Be sure to keep the scanner close to your face so that other players don't also sneak a peek.

Important Note: You may not declare "Rat-a-Tat Cat" at the end of your turn when you draw a Super Peek.



Ending the Round and Scoring

When you think that you have the lowest score and can win the round, knock on the table and say, "Rat-a-Tat Cat!" at the end of your turn. Once you knock, every other player gets one more turn to draw and replace a card. Then everyone turns over their cards. Any player with a Power card must replace it by drawing the top card from draw pile. (Draw again if it's another Power card.)

Add the point values of your four cards. The player with the lowest total wins the round.

Notes:

- If you draw a Power card after someone calls "Rat-a-Tat Cat," you may still use its power.
- If the draw pile is used up before someone calls "Rat-a-Tat Cat," shuffle the discard pile and start a new draw pile.

Next Rounds

All cards are collected and passed to the player to the left of the dealer who reshuffles and deals the next round.

Ending the Game

The player with the lowest total score at the end of the game is the winner. A game may be played three ways:

- Play for a certain number of rounds.
- Play for a specific length of time.
- Play to stay in the game and not reach 100 points. When you reach 100 points, you are out of the game. The last player in the game is the winner. You may also choose to play to 200, or any other number of points.

For Younger Players

When playing with younger children, leave the two outer cards face up. Each player now knows two cards of each of the other players. Only the face down cards may be swapped with a Swap card. All other rules stay the same.

A Word from Gamewright

We know it's not fair to play favorites but we have to be honest—Rat-a-Tat Cat is the most loved card game at Gamewright HQ. Ever since the game made its debut in 1996, we have been amazed how it has continually won over new players of all ages. So it was with great trepidation that we ventured to improve upon an already "purrfect" thing. Hopefully, you will agree that the enhancements—brand new art, more power cards, and the addition of a Super Peek—make the game even more fun. As always, try to keep a straight face when drawing cards and most importantly—stay away from the Rat King! Thanks for playing.—The Gamewright Gang



GAMERIGHT®
Games for the Infinitely Imaginative®
124 Watertown Street
Watertown, MA 02472
tel: 617-924-6006 fax: 617-924-6101
e-mail: jester@gamewright.com
www.gamewright.com

©2006 Gamewright, a trademark of Ceaco.
All worldwide rights reserved.

Illustrations by
Chris Van Dusen

10th Anniversary Collector's Edition Rat-a-Tat CAT

Un Divertido Juego de Cartas de Números con Gatos
(y un poco de ratas)
De 2 a 6 jugadores - con edades de 6 en adelante

Reglas del Juego

¡Deshazte de las ratas y ve por los gatos! En Rat a Tat Cat; menos es siempre mejor, y tú quieres terminar con el puntaje más bajo. ¿Puedes recordar los números de las cartas de los otros jugadores? ¿Puedes mantener una cara de seriedad, pero al mismo tiempo- darte cuenta cuando otro jugador se ve muy satisfecho? Agudiza tu memoria y tu sentido del tiempo oportuno, y diviértete con los gatos buena onda y las malvadas ratas de Rat-a-Tat Cat.

Contenido

65 cartas:
45 números (en un rango de 0 a 9)
6 intercambio 4 echar un vistazo
6 súper vistazo Decodificador de "Explorador Gatuno"
4 tomar 2

Objetivo

Tener el puntaje más bajo al final del juego.

Para Iniciar

Toma una pluma y un papel para llevar registro de los puntajes de cada uno de los jugadores al final de cada ronda del juego. Escoge a uno de los jugadores para que sea el encargado de distribuir el juego. Baraja la mano de cartas y reparte cuatro a cada jugador, colocando boca abajo, una a la vez, en una línea enfrente de cada jugador. Coloca las cartas restantes boca abajo en la parte del centro de la mesa para que sea la pila de tomar cartas. Voltea la carta de arriba para iniciar la pila de descarte. (Si se trata de una Carta de Poder, reemplázala con otra carta). Coloca el decodificador del Explorador Gatuno al alcance de todos.

Para Jugar el Juego

Para iniciar el juego, cada jugador mira dos de las cartas que tiene afuera para luego voltearlas boca abajo nuevamente. (¡Mira furtivamente tus cartas para que tus oponentes no puedan verlas!) Ahora sabes la cantidad de puntos que tienes en dos de tus cuatro cartas, y necesitas recordarlas durante el juego. **Aviso Importante: Si alguna de las cartas de afuera es una Carta de Poder, consérvala por ahora, aunque tal vez no puedas utilizar su poder -descrito mas abajo-. Cartas de Poder solo tiene efecto cuando son retiradas de la pila de tomar cartas.** La persona de la izquierda de quien distribuye va primero y el juego continúa a la izquierda. En tu turno, decídate por una de las siguientes acciones:

1. Saca la carta de arriba de la pila de tomar. (¡No permitas que nadie vea qué carta tomaste!).

Es posible que la uses para:

- Reemplazar una de tus cartas. Si sacaste un carta de número bajo, entonces quizá quieras conservarla. Primero elige una de tus cartas que están boca abajo y ponla boca arriba en la pila de descarte. Luego, reemplázala poniéndola en su lugar boca abajo la carta que habías sacado anteriormente. Esto dará por terminado tu turno.
- O puedes elegir entre Intercambiar, tomar 2, echar un vistazo, súper vistazo, si es una Carta de Poder (ver instrucciones más abajo).
- O puedes descartarla boca arriba en la pila de descarte. Esto da por terminado tu turno.

0

2. Toma la carta de encima de la pila de descarte. Ésta DEBE ser una carta de número y DEBE usarse para reemplazar una de tus cartas que se encuentran boca abajo. La carta reemplazada es entonces desechada boca arriba en la pila de descarte.

Observaciones:

- Lleva mentalmente la cuenta de lo que tienes, de manera que no reemplaces accidentalmente una carta con puntos bajos por otra que tenga un mayor número de puntos.
- Durante el juego, siempre tendrás cuatro cartas boca abajo frente a ti.

Cartas de Poder

Las Cartas de Poder tienen poderes especiales que te pueden ayudar durante el juego. Es importante observar que las Cartas de Poder sirven solamente cuando son sacadas de la pila de tomar. Si una Carta de Poder te es repartida en el inicio del juego, ésta es considerada sin poder y no puede ser usada.

Ya que las Cartas de Poder no tienen valor en puntaje, si una de ellas se encuentra al final del juego, debes reemplazarla con la carta con el número mayor de la pila de tomar: Ésto puede ser arriesgado, así que querrás cambiar estas cartas desde las primeras rondas. Una vez que una Carta de Poder es descartada, es probable que no vuelva a ser usada otra vez por otro jugador, a menos que la pila de descarte sea barajada. Hay cuatro clases de Cartas de Poder:



Echar un vistazo

Si sacas una carta de Echar un Vistazo, primero ponla encima de la pila de descarte y luego echa un vistazo a una de tus cartas (¡No permitas que nadie más la vea!). Usa Echar un Vistazo para ver una de las dos cartas boca abajo de en medio, o para acordarte si ya has olvidado alguna de las cartas que ya habías visto. Esto dará por terminado tu turno.

Intercambio

Si tomas una carta de Intercambio, primero enséñala a tus oponentes y luego colócala encima de la pila de descarte. Quizás ahora desees intercambiar una carta cualquiera de las tuyas con cualquier otra carta de los jugadores -El intercambio es opcional-. Un riesgo consiste en que ni tú ni tu oponente pueden ver a las cartas cuando son intercambiadas. Después del intercambio tu turno se acaba.



Toma 2

Si sacaste una carta de Toma 2, primero debes mostrarla y después descartarla. Entonces quizá tomes otros dos turnos. Primero, saca la siguiente carta de la pila de tomar. Debes decidir si usas esa carta y perder el siguiente turno o descartar esa carta y tomar una segunda. Esta segunda carta puede ser usada o puede ser descartada. Tu turno se termina entonces. Si alguna de las cartas tomadas es otra carta de Toma 2, la secuencia de Toma 2 inicia otra vez.

Súper Vistazo

Si sacas una carta de Súper Vistazo, primero debes enseñarla y después descartarla. Entonces toma el decodificador del "Explorador Gatuno" y úsalo para ver las cartas de todos -incluyendo las tuyas-. Asegúrate de mantener el decodificador cerca de tu cara para que los otros jugadores no te roben un vistazo.



Aviso Importante: tal vez no declares "Rat-a-Tat Cat" al final de tu turno cuando hayas tomado una Súper Vistazo.

Terminar el juego y contabilizar los puntos

Si consideras -en algún momento durante el juego- que tienes el puntaje más bajo y puedes ganar el juego, pega en la mesa y di, "Rat-a-Tat Cat!" al final de tu turno. Una vez que hayas golpeado, todos los jugadores tienen un turno adicional para sacar y reemplazar una carta. Entonces cada uno entrega sus cartas. Cualquier jugador con una Carta de Poder debe cambiarla, para ello debe tomar la carta de encima de la pila de tomar cartas (Saca otra carta si tienes otra Carta de Poder). Suma el valor de los puntos de tus cuatro cartas. El jugador con el total más bajo gana la ronda.

Observaciones:

- Si sacas una Carta de Poder después de que alguien ha cantado "Rat-a-Tat Cat", tú puedes aún usar su poder
- Si la pila de tomar se termina antes de que alguien cante "Rat-a-Tat Cat", baraja la pila de descarte y voltéala para convertirla en una nueva pila de tomar.

Rondas Sigüientes

Todas las cartas se reúnen y se pasan al jugador de la izquierda del que distribuyó para que la vuelva a barajar y las distribuya en la siguiente ronda.

Terminando el Juego

El jugador con el más bajo puntaje al final del juego es el ganador.

Un juego puede ser jugado de tres maneras:

- Puede jugarse por un número específico de rondas.
- Puede jugarse por un tiempo determinado.
- Puede jugarse a quedarse dentro del juego y no alcanzar los 100 puntos. Cuando alcances los 100 puntos, estás fuera del juego. El último jugador en el juego es el ganador. Los jugadores pueden también escoger jugar hasta 200 o cualquier otro número de puntos.

Para Jugadores más jóvenes

Cuando estés jugando con niños pequeños, deja boca arriba dos de las cartas de afuera. Cada jugador sabe ahora dos de las cartas de cada uno de los otros jugadores. Solo las cartas que estén boca abajo pueden ser intercambiadas con la carta de Intercambio. Todas las demás reglas del juego se aplican de la misma manera.

Una palabra de Gamewright

Rat-a-Tat Cat no es solamente un juego de suerte, sino un juego de habilidades, estrategia y conciencia. Cuando los niños lo juegan, desarrollan un sentido de la oportunidad y mayor facilidad con los números. Aprenderán maneras de recordar sus cartas y formas de descubrir qué cartas pueden tener los otros jugadores. Leer las caras de las otras personas es frecuentemente la clave para decidir la jugada oportuna en el tiempo correcto. Los niños también pueden desarrollar su intuición sobre la probabilidad. - La Pandilla de Gamewright

Ilustraciones de:
Chris Van Dusen



GAMERIGHT®
Games for the Infinitely Imaginative®
124 Watertown Street
Watertown, MA 02472
tel: 617-924-6006 fax: 617-924-6101
e-mail: jester@gamewright.com
www.gamewright.com
All worldwide rights reserved.
©2006 Gamewright, una marca registrada de Ceaco.