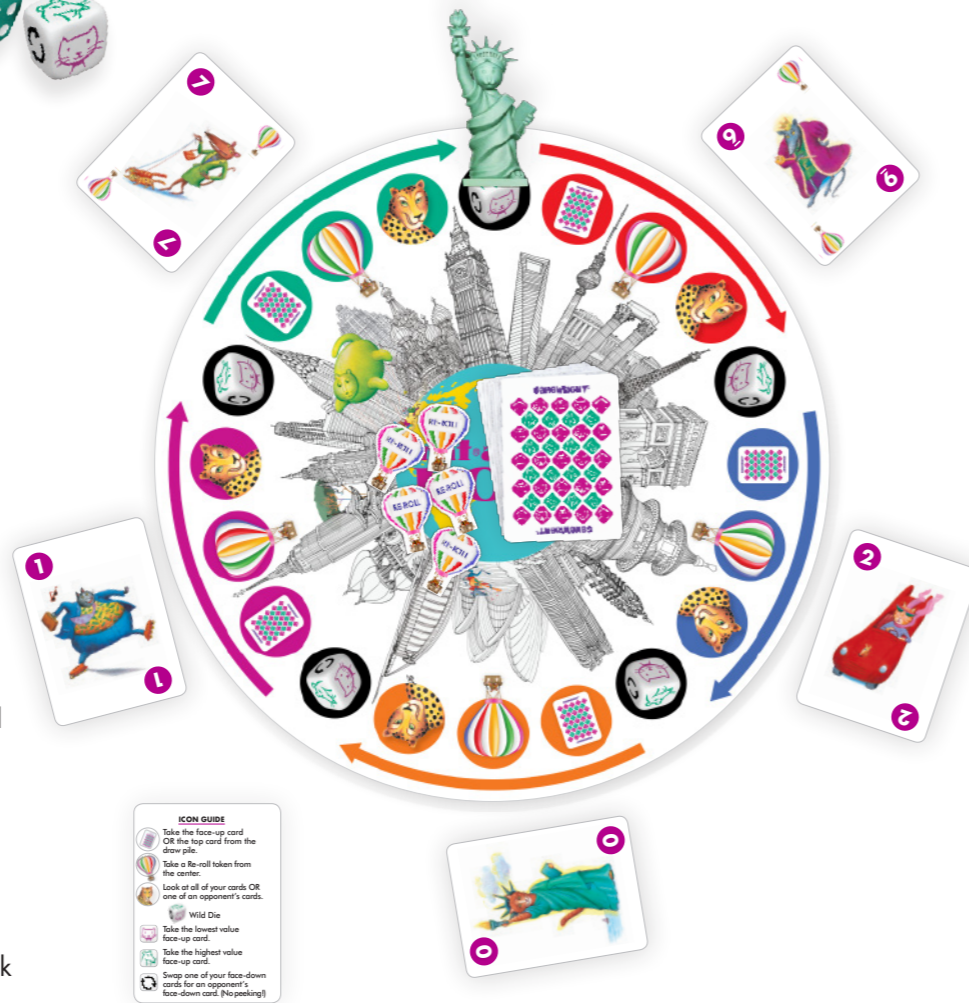


# rat-a-tat ROLL™

A FUN NUMBERS DICE GAME

2-5 PLAYERS © AGES 6 & UP

## RULES OF PLAY



### CONTENTS

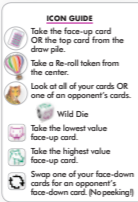
- 45 cards: 5 Icon Guide cards
- 15 Re-roll tokens
- 3 number dice
- 1 "Wild" die
- 1 game board
- 1 "Catue of Liberty" pawn

### OVERVIEW

Roll the dice and move around the board trying to collect low-scoring (Cat) cards. Choose carefully how many dice to roll, as you'll likely take the card that matches the color region you landed in. The game ends when all players have collected 5 cards (2 player game) or 4 cards (3-5 player game). Then everyone reveals their hand and adds up their values. The player with the lowest total wins.

### SETUP

- Place the board in the center of the playing area.  
*Note: The board is divided into 5 color regions, each separated by a black "Wild die" space.*
- Place the "Catue of Liberty" pawn on one of the five black "Wild die" spaces.
- Give each player 1 Icon Guide card. (Place any extras back in the box.)
- Shuffle the Number cards and deal each player 1 card **face-down**. Everyone should secretly look at their own cards once, then turn them **face-down** again. (Each player now knows the value of their card and needs to remember it during the game.)
- Deal 1 card **face-up** in front of each of the 5 color regions around the board. Stack the rest of the Number cards face-down in the center of the board to form a draw pile.
- Give each player 2 Re-roll tokens (regardless of the value of their starting card). Place the remaining tokens in the center of the board, next to the draw pile.
- Place the 4 dice within easy reach of all players.



### HOW TO PLAY

Whoever most recently visited a famous monument goes first, and play proceeds clockwise. Start your turn by deciding how far you want the Catue of Liberty to travel around the board, with the goal of collecting the lowest available face-up card.

Once you decide on your target card, you may either roll 1, 2, or all 3 number dice depending on how many you think it will take to reach the color region with that card. (*Hint: The further you need to go, the more dice you'll need!*) Roll the dice, count up the total and then, assuming you don't want to re-roll (See: "Re-roll"), move the Catue of Liberty that number of spaces **clockwise** around the board.

Next, look at the icon under the figurine and take one of the following actions, depending on the space where you landed:



You may choose **either** to take the face-up card in this color region **or** instead draw the top, face-down card from the draw pile. If you choose the latter make sure to look at it before placing it face-down next to your other cards! Collect a Re-roll token if appropriate (see below).



You **must** take the face-up card in this color region and place it **face-down** next to your other cards. Additionally, **collect 1 Re-roll token** from the center. (If the pile is depleted no more may be collected.)

**Note:** Some cards feature a Re-roll icon in the top right corner. If you take a 7, 8, or 9 either from one of the face-up cards or from the top of the draw pile, collect a Re-roll token. If you land on a Re-roll space and have to take a 7, 8, or also 9, you earn two tokens!



You **must** take the face-up card in this color region and place it **face-down** next to your other cards. Then, you may peek **either** at ALL of your own face-down cards **or** ONE of an opponent's face-down cards. This is your only chance to look, so try your best to remember the cards!



Instead of landing in one of the color regions, you may land a "Wild die" space. If this happens, roll the Wild die and take the related action:



You **must** take the single **lowest** card from the five face-up cards. If there are duplicates, you may choose which card to take.



You **must** take the single **highest** card from the five face-up cards. If there are duplicates, you may choose which card to take.



**Swap** one of your face-down cards with an opponent's face-down card. **Note:** Swapping is optional but if you choose to do it, **you may not look at either your or your opponent's card.**

If you took a card from around the board, end your turn by replacing it with the top card from the draw pile. In the event that there are ever **more** than 3 face-up cards around the board with a Re-roll icon, immediately shuffle all five face-up cards back into the deck and deal out new cards to each of the 5 color regions.

*Note: Once you've placed a card face-down in front of yourself, you may not rearrange it with your other cards.*

### RE-ROLL

Collecting Re-roll tokens gives you a chance to re-roll dice on a future turn. After you roll **but before you move** you may spend one or more Re-roll tokens to re-roll any previously rolled dice on that turn. However, you may not roll any additional dice.



*Example: Chris decides he wants to roll two dice, but after rolling he doesn't like the result. He may use 1 Re-roll token and re-roll one or both of the dice he originally rolled, however he may not add the third die and roll all three.*

You may re-roll as many times as you have tokens to spend (one re-roll per token), and Re-roll tokens may also be spent on Wild die rolls. Place any used tokens back in the center pile.

### ENDING THE GAME

Continue taking turns and collecting cards until you have either 5 cards (2 player game) or 4 cards (3-5 players) face-down in front of you. Once this happens, on all future turns you may decide whether to skip your turn or roll. **However** if you choose to take your turn, instead of rolling the number dice and moving the Catue of Liberty, **you only roll the Wild die**. Re-roll tokens may still be used, but if you collect a card from around the board you **MUST** discard an older card from your collection to the bottom of the draw pile.

As soon as the last player has collected the required number of cards this triggers the final round of the game. During the final round, each player gets one last opportunity to skip their turn or roll the Wild die, ending with the person who triggered the final round. (*Remember: If your roll results in taking a card from one of the five piles, you MUST swap it for one of your older cards.*) Then everyone reveals their cards and adds up their totals. The player with the **lowest score** wins!



### A WORD FROM GAMEWRIGHT

It's been over 20 years since we released the original Rat-a-Tat Cat and, while we weren't specifically looking for a new companion game, we've always kept our eyes out for games that might complement this Gamewright classic. Inventor Jack Degnan came up with a clever take on "roll and move" games that puts a strong focus on decision-making vis-à-vis dice probability. With the ability to choose the number of dice to roll each turn, you'll quickly learn that sometimes your choices will pay off, and other times, your best laid plans may be thwarted by an unlucky roll!



Game by Jack Degnan  
Box and Board Illustrations: Carlo Stanga. Card Illustrations: Roni Shepherd  
Gamewright 70 Bridge Street / Newton, MA 02458  
email: jester@gamewright.com / www.gamewright.com  
©2019 Gamewright, a division of Ceaco Inc. All rights reserved.



FACEBOOK.COM/GAMEWRIGHT

@GAMEWRIGHT

@GAMEWRIGHT

# rat-a-tat ROLL™



UN ENTRETENIDO JUEGO DE DADOS NUMÉRICOS

2-5 JUGADORES © 6+ AÑOS

## REGLAS DE JUEGO

### CONTENIDO

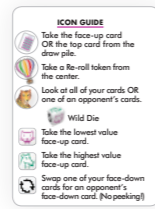
- 45 cartas: 5 cartas de guía de iconos
- 15 fichas de relanzar
- 3 dados numéricos
- 1 dado "salvaje"
- 1 tablero de juego
- 1 peón "Esgata de la Libertad"

### VISIÓN GENERAL

Lanza los dados y muévete alrededor del tablero intentando recoger cartas (de gato) de puntuación baja. Elige con cuidado cuántos dados lanzar, ya que casi siempre debes tomar la carta que coincida con la región de color en la que terminaste. El juego termina cuando todos los jugadores han recogido 5 cartas (con 2 jugadores) o 4 cartas (con 3-5 jugadores). Entonces todos revelan su mano y suman sus valores. El jugador con el total más bajo gana.

### PREPARACIÓN

- Coloca el tablero en el centro del área de juego.  
*Nota: el tablero está dividido en 5 regiones de color, cada una separada por un espacio negro de "dado salvaje".*
- Coloca el peón de la "Esgata de la Libertad" en uno de los cinco espacios de "dado salvaje".
- Entrega a cada jugador 1 carta de guía de iconos.  
(Coloca cualquier sobrante en la caja.)
- Baraja las cartas y entrega a cada jugador 1 carta **boca abajo**. Todos deben mirar en secreto su propia carta una vez, y luego colocarla **boca abajo** otra vez. (Cada jugador sabe ahora el valor de su carta y necesita recordarlo durante el juego.)
- Coloca una carta **boca arriba** frente a cada una de las 5 regiones de color alrededor del tablero. Apila el resto de las cartas boca abajo en el centro del tablero para formar un mazo de robo.
- Entrega a cada jugador 2 fichas de relanzar (independiente del valor de su carta inicial). Coloca las fichas restantes en el centro del tablero, al lado del mazo de robo.
- Coloca los 4 dados al alcance de todos los jugadores.



### CÓMO JUGAR

Quien haya visitado recientemente un monumento famoso va primero, y el juego continúa en sentido horario. Comienza tu turno decidiendo a qué distancia deseas que la Esgata de la Libertad viaje alrededor del tablero, con el objetivo de recoger la carta disponible boca arriba más baja.

Una vez que decidas cuál es tu carta objetivo, puedes lanzar 1, 2 o los 3 dados numéricos dependiendo de cuántos crees que necesitarás para alcanzar la región de color con esa carta. (*Sugerencia: ¡Cuanto más lejos tengas que ir, más dados necesitarás!*) Lanza los dados, cuenta el total y luego, asumiendo que no quieres volver a lanzar (ver: "Relanzar"), mueve la Esgata de la Libertad ese número de espacios en **sentido horario** alrededor del tablero.

A continuación, mira el ícono debajo de la figura y realiza una de las siguientes acciones, dependiendo del espacio donde terminaste:



Puedes elegir tomar la carta boca arriba en esta región de color **o**, en su lugar, tomar la carta superior del mazo de robo. Si eliges la carta superior del mazo de robo, ¡asegúrate de mirarla antes de colocarla boca abajo junto a tus otras cartas! Toma una ficha de relanzar si corresponde.



**Debes** tomar la carta boca arriba en esta región de color y colocarla **boca abajo** junto a tus otras cartas. Además, **toma una ficha** de relanzar desde el centro. (Si la reserva se agota, no se podrán obtener más.)

**Nota:** algunas cartas tienen un ícono de relanzar en ellas. Si tomas un 7, 8 o 9 de una de las cartas boca arriba o de la parte superior del mazo de robo, obtienes una ficha de relanzar. Si terminas en un ícono relanzar y tomaste un 7, 8 o 9, ¡ganas dos fichas!



**Debes** tomar la carta boca arriba en esta región de color y colocarla **boca abajo** junto a tus otras cartas. Luego, puedes echar un vistazo a TODAS tus cartas boca abajo **o** a UNA de las cartas boca abajo de un oponente. Esta es tu única oportunidad de mirar, ¡así es que haz lo mejor que puedas para recordar las cartas!



En lugar de terminar en una de las regiones de color, puedes terminar en uno de los cinco espacios de "dado salvaje". Si esto sucede, lanza el dado salvaje y toma la acción relacionada:



**Debes** tomar la carta más **baja** de las cinco cartas boca arriba. Si hay duplicados, puedes elegir qué carta tomar.



**Debes** tomar la carta más **alta** de las cinco cartas boca arriba. Si hay duplicados, puedes elegir qué carta tomar.



**Intercambia** una de tus cartas boca abajo por una carta boca abajo de un oponente.  
**Nota:** el intercambio es opcional, pero si decides hacerlo, **no puedes mirar tu carta o la de tu oponente.**

Si tomaste una carta de alrededor del tablero, termina tu turno reemplazándola con la carta superior del mazo de robo. En el caso de que haya **más** de 3 cartas boca arriba alrededor del tablero con un ícono de relanzar, baraja inmediatamente las cinco cartas boca arriba de nuevo con el mazo y coloca nuevas cartas en cada una de las 5 regiones de color.

*Nota: una vez que hayas colocado una carta boca abajo frente a ti, no podrás reorganizarlas con tus otras cartas.*

### RELANZAR

Obtener fichas de relanzar te da la oportunidad de volver a lanzar los dados en un turno futuro. Después de lanzar, **pero antes de moverte**, puedes gastar una o más fichas de relanzar para volver a lanzar algunos dados que hayas lanzado previamente en ese turno. Sin embargo, no puedes lanzar ningún dado adicional.

*Ejemplo: Chris decide que quiere lanzar dos dados, pero después de lanzar no le gusta el resultado. Puede usar 1 ficha de relanzar y relanzar uno o los dos dados que lanzó originalmente, sin embargo no puede agregar el tercer dado y lanzar los tres.*

Puedes relanzar tantas veces como fichas tengas para gastar (un relanzamiento por ficha), y las fichas de relanzar también se pueden gastar para relanzar el dado salvaje. Coloca cualquier ficha usada nuevamente en la reserva.

### TERMINANDO EL JUEGO

Continúa tomando turnos y obteniendo cartas hasta que tengas 5 cartas boca abajo (con 2 jugadores) o 4 cartas boca abajo (con 3-5 jugadores) frente a ti. Una vez que esto suceda, en todos los turnos futuros, puedes decidir si omitir tu turno o lanzar. **Sin embargo**, si eliges tomar tu turno, en lugar de lanzar el dado numérico y mover la Esgata de la Libertad, **solo lanzas el dado salvaje**. Las fichas de relanzar pueden seguir utilizándose, pero si obtienes una carta de alrededor del tablero, **DEBES** descartar una carta más antigua de tu colección y colocarla en la parte inferior del mazo de robo.

Tan pronto como el último jugador haya obtenido el número requerido de cartas, se gatilla la ronda final del juego. Durante la ronda final, cada jugador tiene una última oportunidad de saltarse su turno o lanzar el dado salvaje, terminando con la persona que activó la ronda final. (*Recuerda: si tu lanzamiento te hace tomar una carta de una de las cinco pilas, DEBES intercambiarla por una de tus cartas más antiguas*). Luego, todos revelan sus cartas y suman sus totales. ¡El jugador con la **puntuación más baja** gana!

### UNAS PALABRAS DE GAMEWRIGHT

Han pasado más de 20 años desde que lanzamos el juego Rat-a-Tat Cat original y, aunque no buscábamos un nuevo juego de acompañamiento, siempre hemos estado atentos a los juegos que podrían complementar este clásico de Gamewright. Su diseñador Jack Degnan ideó una versión inteligente del género "lanzar y mover" que pone un fuerte énfasis en la toma de decisiones con respecto a la probabilidad de los dados.

 Juego de: Jack Degnan  
Ilustraciones de la caja y el tablero: Carlo Stanga.  
Ilustraciones de las cartas: Roni Shepherd

Gamewright 70 Bridge Street / Newton, MA 02458  
email: jester@gamewright.com / www.gamewright.com  
©2019 Gamewright, una división de Ceaco, Inc. Todos los derechos reservados.

**ADVERTENCIA:**  
PELIGRO DE ASFIXIA — Partes pequeñas.  
No apto para niños menores a 3 años.