

FIRST RAT

Un jeu de construction de fusées pour 1 à 5 amis rats
Par Gabriele Ausiello et Virginio Gigli

Depuis des générations, les rats de la vieille décharge se racontent la grande légende d'une Lune faite de fromage et ils ne demandent qu'à atteindre un jour ce trésor inépuisable. Mais comment y parvenir ?

Un jour, les petits rats ont découvert dans la décharge une bande dessinée qui décrivait le premier atterrissage sur la Lune. Et ainsi le plan était né. Construire une fusée et s'emparer de la Lune du fromage !

Heureusement, la décharge a tout ce dont les rats ont besoin pour construire leur fusée et les autres animaux sont prêts à... soutenir cette audacieuse entreprise, du moins s'ils sont bien payés. Bien sûr, tous les rats travaillent ensemble pour atteindre ce grand objectif. Cependant, chaque famille de rats est en compétition pour construire le plus de pièces de fusée et pour former le plus de rattronautes afin de pouvoir se régaler du plus grand nombre de fromages lunaires possible.



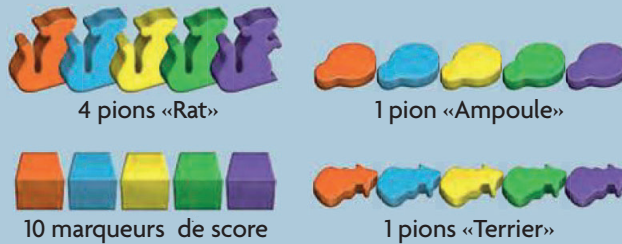
1 Plateau de jeu double face



Recto
«jeu standard»

Verso
«variante»

Matériel pour 5 joueurs en 5 couleurs



4 pions «Rat»

1 pion «Ampoule»

10 marqueurs de score

1 pion «Terrier»

60 marqueurs «fromage»



45 de valeur 1



15 de valeur 3

12 marqueurs «fromage moisi»



Composante neutre lorsque vous jouez avec moins de 5 personnes



2 pions «Rat»



14 marqueurs de score

36 marqueurs «objet»
recto / verso



10 sacs à dos

6 boissons énergiscentes

10 capsules

10 bandes dessinées

95 matériaux de construction



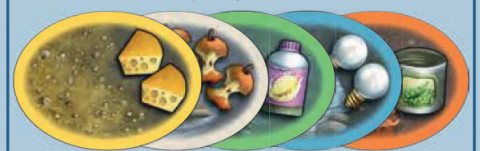
30 bouteilles de vinaigre

30 boîtes de bicarbonate de soude

20 boîtes de conserve

15 calculatrices

26 tuiles «Décharge»
divisées en 5 groupes (A, B, C, D et E)



8 pistes de score



4 marqueurs «super Rat»



16 marqueurs «Boulon»



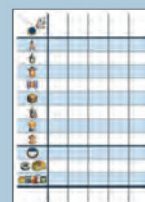
5 tuiles «Aide de jeu»



1 marqueur «Premier joueur»



1 bloc de scoring



22 cartes pour les parties «solo»



MISE EN PLACE

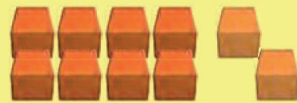
2 Placer les **matériaux de construction** (bouteilles de vinaigre, bicarbonate de soude, boîtes de conserve, calculatrices), les **boulons**, le **fromage** et le **fromage moisi** à côté du plateau de jeu comme réserve générale.



3 Choisissez une couleur et prenez les **4 pions Rat**, les **10 marqueurs de score**, le **marqueur Terrier** et le **marqueur Ampoule**.

Placez 8 des 10 **marqueurs de score** devant vous et gardez les 2 autres de côté pour le moment.

Prenez **1 aide de jeu** et placez-la devant vous.



4 Placez **2 pions Rat** dans la case de départ sur le **chemin de la décharge**.

5 Placez **2 pions Rat** dans la **nurserie** au milieu du terrier.

6 Placez votre **marqueur Terrier** sur la **case départ** du **chemin du terrier**.

7 Placez votre **marqueur Ampoule** sur la **case départ** de la **guirlande**.

8 Mélangez les **10 capsules** face cachées. Retournez **6** d'entre elles **face visible** et placez-les côte à côte sur le **stand du Corbeau Fou**. Remettez le reste dans la boîte.



9 En fonction du nombre de joueurs, placez le nombre suivant de **boissons énergétiques** dans une pile face visible dans le **stand de Zippy La grenouille**.



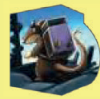
Joueurs	2	3	4	5
Nombre de boissons énergétiques	3	4	5	6

Remettez le reste des boissons dans la boîte.

1 Placer le **plateau de jeu** coté st



standard.



Mélanges **les 10 sacs à dos**. En fonction du nombre de joueurs, **retournez** le nombre suivants de sacs à dos et placez les côté à côté dans **le stand d'Harry le Hamster**.

Joueurs	2	3	4	5
Nombre de sacs à dos	5	6	7	9

Remettez le reste dans la boîte.

10



Installez **les bandes dessinées**

lère partie :

Remettez les 4 BD avec **les super rats** dans la boîte. Placez les **6 BD** restantes dans **la bibliothèque** sur **le côté droit du terrier des rats**.



Parties suivantes :

mélanges les 10 BD, **tournez en 6 face visible** et placez les côté à côté dans **la bibliothèque sur le coté droit du terrier du rat**.

Remettez le reste des BD dans la boîte.

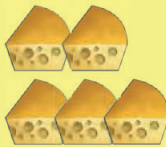
11



Le joueur qui a mangé du fromage en dernier commence la partie. Ce joueur prend **le marqueur le joueur** et **1 fromage**.

Les **2 joueurs suivants** dans l'ordre des aiguilles d'une montre prennent chacun **2 fromages**.

Les **4e et 5e joueurs** en prennent chacun **3 fromages**.



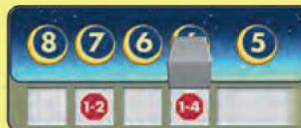
12

Note : Les joueurs conservent leurs fromages, matériaux de construction et objets dans leur réserve personnelle, qui peut être remise à la réserve générale si nécessaire.

Dans une partie à 3 ou 4 joueurs :

Placez 1 marqueur de score neutre dans la case la plus à droite en surbrillance, sur chaque piste de score.

Ces cases ne seront pas disponible pendant le jeu.



Dans une partie à 2 joueurs :

Placez 1 marqueur de score neutre dans les 2 cases en surbrillance sur les piste de score.

Ces cases ne seront pas disponibles pendant le jeu.



13

Note : Utilisez les rats neutres dans les cases mis en évidence sur la piste de score du Rattronaute.

APERÇU DU JEU

Chaque joueur commence avec 2 rats qui seront déplacés le long du chemin de la décharge pour collecter des matériaux de construction ainsi que des ampoules, des trognons de pomme et du fromage.

Vous pouvez remettre des matériaux de construction à la réserve générale pour construire des pièces de fusée.

Votre marqueur Ampoule avance le long de la guirlande d'une case pour chaque ampoule que vous collectez afin d'augmenter vos revenus futurs.

Vous pouvez utiliser les trognons de pommes collectés pour élever plus de rats ou les stocker dans le terrier du rat pour l'hiver afin de gagner des points. Ils peuvent également être échangés contre des bandes dessinées qui vous donneront des compétences spéciales pour le reste du jeu.

En chemin, Harry le Hamster, Zippy la grenouille et le Corbeau Fou ont des stands proposant divers objets utiles à échanger contre du fromage. Vous pouvez également donner du fromage comme provisions pour le vol vers la Lune de fromage pour gagner des points supplémentaires.

La fin de la partie est déclenchée dès qu'un joueur a mis ses 4 rats dans la fusée ou placé son 8e marqueur de score. Le joueur qui a le plus de points gagne alors la partie.

SÉQUENCE DE JEU

Le jeu est constitué de tours en commençant par le premier joueur et se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Lorsque c'est son tour, le joueur effectue les 4 étapes suivantes dans l'ordre indiqué :

1. Déplacer les rats
2. Collecter des ressources
3. Faire des achats (facultatif)
4. Construire et donner du fromage (facultatif)

1. DÉPLACER LES RATS

La première étape de votre tour consiste à déplacer vos rats le long du chemin de la décharge. Vous devez effectuer 1 des 2 options suivantes :

A. Avancez **1 de vos rats de 1 à 5 cases** le long du chemin de la décharge.



B. Avancez **2 à 4 de vos rats de 1 à 3 cases** chacun le long du chemin de la décharge. Tous les rats déplacés à votre tour **doivent se retrouver sur des cases de la même couleur**.



Remarque : Au début de la partie, vous ne disposez que de 2 rats à déplacer. Les 2 autres rats sont dans la nurserie et doivent être libérés pour pouvoir être utilisés.

RÈGLES DE MOUVEMENT

- Vous devez toujours déplacer vos rats dans la direction de la fusée, jamais vers la case de départ.
- Vous ne pouvez jamais avoir 2 de vos rats dans la même case. Si vous choisissez l'option B, vous devez d'abord éloigner un rat d'une case avant d'y placer un autre rat.
- Le dernier case de la décharge (rampe de lancement) a les 5 couleurs. Si un de vos rats termine son mouvement sur cette case, vous pouvez choisir la couleur de la case.



Remarque : Si votre rat termine son mouvement dans la dernière case de la décharge, vous pouvez choisir la couleur que vous voulez lui donner. Cependant, si vous déplacez d'autres rats pendant ce tour, ils doivent tous terminer leur mouvement dans des cases de la couleur choisie. La couleur choisie n'est valable que pour ce tour. Si vous déplacez un rat dans la dernière case de la décharge lors d'un autre tour, vous êtes libre de choisir à nouveau n'importe quelle couleur.

- Si vous terminez le mouvement de votre rat dans une case où se trouve déjà le rat d'un autre joueur, vous devez donner à ce joueur 1 fromage. S'il y a plusieurs rats de joueurs dans cette case, vous devez donner 1 fromage à chacun de ces joueurs.

Remarque : Il se peut que vous deviez donner plus d'un fromage à un joueur si vos rats terminent leurs mouvements dans plus d'une case où ce joueur a déjà des rats.



RÈGLES DE MOUVEMENT

Chaque fois que vous n'avez pas assez de fromage à donner aux autres joueurs, vous devez prendre un fromage moisi et le placer devant vous. Chaque fromage moisi vous donne 3 fromages.



Vous ne devez prendre que la quantité de fromage moisi nécessaire pour les donner aux autres joueurs. Vous ne pouvez jamais prendre de fromage moisi pour tout autre raison.

Une fois que vous avez pris du fromage moisi, vous devez le garder jusqu'à la fin de la partie. Vous perdrez 2 points pour chacun d'entre eux.

Exemple 1 :

GABY joue son premier tour. Elle ne peut déplacer qu'un seul Rat. Si elle essaie de déplacer ses deux rats, la disposition du plateau ne lui permet que de les déplacer vers des espaces de couleurs différentes, ce qui n'est pas autorisé. Lorsqu'elle ne déplace qu'un seul Rat, elle peut le déplacer jusqu'à 5 cases. Elle décide de déplacer le Rat de 4 cases vers la case verte avec la Bouteille de Vinaigre. Puisque ESRA a déjà un Rat dans cet espace, elle doit donner à ESRA 1 Fromage.



Exemple 2 :

C'est maintenant le deuxième tour de GABY. Cette fois, elle a la possibilité de déplacer soit ses deux rats, soit un seul d'entre eux. Elle décide de déplacer les deux Rats de 1 à 3 cases chacun. Elle avance son premier Rat de 1 depuis la case avec la Bouteille de Vinaigre jusqu'à la case jaune avec le Fromage. Puis, elle avance son second Rat de 2 cases depuis la case Départ vers la case jaune avec un Fromage. Puisque les deux espaces sont de la même couleur, ces deux mouvements sont autorisés. Par contre, elle n'aurait pas pu déplacer son rat sur la première case bleue avec l'Ampoule. Comme ESRA a déjà un rat dans la deuxième case jaune, GABY doit donner à ESRA 1 Fromage.



Exemple 3 :

C'est maintenant au tour de VERO. Elle peut aussi déplacer ses deux Rats vers les cases jaunes avec le Fromage. Cependant, dans ce cas, elle devrait donner 2 fromages à GABY et 1 fromage à ESRA. Comme elle n'a actuellement que 2 fromages, elle devrait prendre un fromage moisi afin d'avoir assez de fromage pour GABY et ESRA. Au lieu de cela, elle décide de déplacer uniquement son Rat de tête de 5 cases vers la case bleue avec les 2 Ampoules.



RACCOURCIS

Il y a plusieurs tuyaux qui fournissent des raccourcis dans la décharge. Un raccourci relie toujours 2 cases mais ne compte pas comme une case en soi. Si vous voulez utiliser un raccourci pendant votre mouvement, vous devez remettre le matériau de construction représenté sur le raccourci à la réserve générale.

Exemple :

Lors d'un tour ultérieur, VERO décide de déplacer son Rat par un raccourci. Son premier Rat démarre sur l'espace vert avec le Carbonate de Soude.

Elle remet une boîte de conserve et fait avancer son Rat de 3 cases en utilisant le raccourci pour atteindre la case blanche avec les 3 trognons de pomme.

Ensuite, elle déplace son second Rat vers une autre case blanche.



2. COLLECTER LES RESSOURCES

La première étape de votre tour consiste à déplacer vos rats le long du chemin de la décharge. Vous devez effectuer 1 des 2 options suivantes :

CASES JAUNES

...c'est incroyable les délices que les gens jettent !



Prenez le nombre de fromage représentés (1 à 4) dans la réserve générale....

CASES VERTS ET ORANGES

...certains voient un tas d'ordures, je vois une fusée !



Prenez une bouteille de vinaigre,



du bicarbonate de soude,



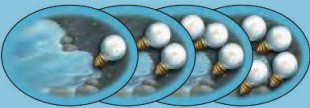
une boîte de conserve



ou une calculatrice.

CASES BLEUS

...oui, oui, les rats sont nocturnes, mais les cafards n'ont pas besoin de le savoir !



Avancez votre marqueur Ampoule d'un case pour chaque ampoule (1 à 4)

DÉTAILS POUR LA GUIRLANDE LUMINEUSE



• Lorsque vous avancez votre Ampoule, chaque ampoule ou feu de construction sur la guirlande représente 1 case.



• Il n'y a pas de limite au nombre de marqueurs Ampoule dans un case de la guirlande.

• En avançant votre marqueur Ampoule le long de la guirlande, vous augmentez votre revenu. Lors des tours suivants, votre revenu pour toute case que votre marqueur Ampoule a atteint ou dépassé est augmenté de 1.



• Lorsque votre marqueur Ampoule atteint ou dépasse l'un des **3 grands feux de construction**, placez un marqueur de score sur la piste de score des feux de construction.



CASES BLANCHE

... bien sûr, ce truc de Lune de Fromage est très bien, mais nous avons faim maintenant !



Déplacez votre marqueur Terrier d'une case le long du chemin du terrier pour chaque trognon de pomme indiquées sur la case (1 à 4).

DÉTAILS DU TERRIER

- Votre souris n'avance que dans le sens des aiguilles d'une montre autour du terrier.
- Chaque fois que vous atteignez une intersection, vous devez décider dans quel sens vous allez poursuivre votre mouvement (vers le haut, ou vers la gauche).
- Dans le terrier, trois salles vous offrent des récompenses.



Si vous entrez dans l'espace à gauche de la bibliothèque, vous pouvez prendre 1 bande dessinée de la bibliothèque et la placer face visible devant vous. Les bandes dessinées offrent divers avantages pour le reste du jeu. Vous pouvez en savoir plus sur le Bandes dessinées dans la feuille de référence.



Si vous entrez dans l'espace à gauche de la Nurserie, vous pouvez récupérer 1 nouveau Rat. Sortez 1 de vos rats de la nurserie et placez-le sur la case de départ du chemin de la déchetterie. Vous pouvez récupérer au maximum 2 nouveaux Rats pendant la partie.



Si vous entrez dans l'espace à gauche de l'entrepôt, posez un marqueur de score sur la piste des aliments stockés.

Remarque : vous gagnez la récompense même si votre mouvement ne se termine pas sur la case en surbrillance. Il est donc possible de gagner des récompenses plusieurs fois en un tour si vous avez collecté suffisamment de trognons de pomme.

CASES RAMPE DE LANCEMENT

...félicitations petit, tu es maintenant un Ratronaute !



Vous avez atteint la fin du chemin de la déchetterie. Ce rat devient maintenant un Ratronaute et fait partie de l'équipage qui volera (ou du moins essaiera de voler) vers la Lune de fromage. Placez votre rat dans la case libre la plus à gauche (la case avec le plus de points) de la piste de score Ratronaute.



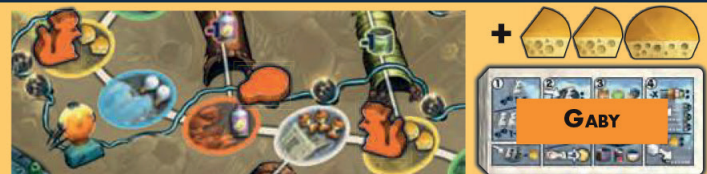
Vous gagnez immédiatement 1 récompense :

Vous prenez, **soit** un boulon de la réserve générale, qui vaut 3 points à la fin de la partie, **soit** un de vos rats de la nurserie et vous le placez sur la case départ du chemin de la déchetterie. Les rats sur la piste de score du Ratronaute ne peuvent plus être déplacés.

Remarque : Vous ne pouvez choisir le boulon que si vous avez encore au moins un de vos rats sur le chemin de la déchetterie ou si vous venez de placer votre 4e et dernier rat dans la fusée. Sinon, vous ne pourrez plus déplacer de rat pour le reste de la partie.

Exemple 1 :

GABY a déplacé ses Rats sur les cases fromages jaunes. Comme elle avait déjà avancé son marqueur AMPOULE au-delà de la première case Fromage, le rendement de cette case est augmenté de 1. GABY gagne 2+2+1 Fromage pour un total de 5 Fromages.



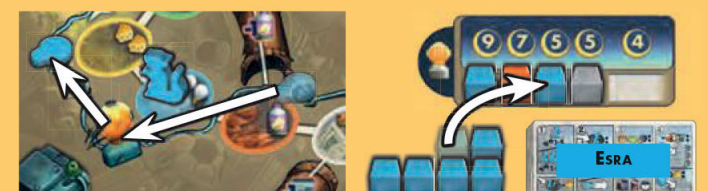
Exemple 2 :

VERO a récupéré 6 trognons de pomme. Elle déplace son marqueur TERRIER dans le sens des aiguilles d'une montre autour du chemin. Elle passe par la première intersection et se présente à la deuxième intersection et traverse l'espace à côté de la Nursery. Elle récupère immédiatement 1 de ses 2 Rats et le place dans la case Départ sur le chemin de la déchetterie.

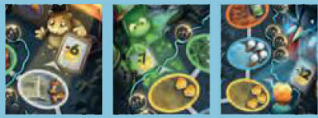


Exemple 3 :

ESRA déplace 1 de ses Rats vers la case bleue avec 2 Ampoules. Il avance son marqueur AMPOULE de 2 cases sur la guirlande lumineuse. Ce faisant, il traverse le deuxième Feu de construction, ce qui lui permet de placer immédiatement un marqueur de score sur la piste de score des Feux de construction.



3. FAIRE DES ACHATS (FACULTATIF)



Si l'un de vos rats termine son mouvement ce tour-ci dans un stand géré par Harry le Hamster, Zippy la grenouille ou le Corbeau Fou, vous pouvez y faire du shopping et récupérer 1 objet.

Vous avez 2 options :

A - Acheter : Remettez le nombre spécifique de Fromages à la réserve générale et prenez 1 des articles de votre choix dans le présentoir du stand correspondant (les boissons énergétiques de Zippy la grenouille sont toutes identiques).

B - Voler : Prenez 1 des objets de votre choix dans le stand correspondant (sans remettre de fromage) et ramenez ce rat sur la case Départ du chemin de la déchetterie.

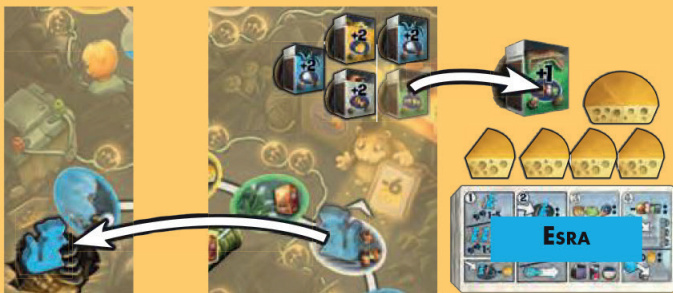
Vous avez le choix de payer ou non du fromage pour un article. Si vous donnez du fromage, votre rat reste dans la case du stand correspondant. Si vous prenez un objet sans donner de fromage, vous devez ramener votre rat sur la case de départ.

Si vous avez déplacé plus d'un rat dans différents emplacements de stand, chacun de ces rats peut acheter un article dans son stand respectif. Vous ne pouvez pas faire de shopping avec l'un de vos rats dans un stand s'il ne s'y est pas déplacé pendant ce tour.

Vous trouverez une explication détaillée de chacun des objets disponibles dans la feuille d'aide.

Exemple 1 :

ESRA a déplacé 1 de ses rats sur la case du stand de Harry le Hamster. Il souhaiterait acquérir un des sacs à dos. Puisqu'il n'est pas disposé à payer les 6 fromages requis, il choisit l'option B et le volé à la place. Il prend 1 Sac à Dos de son choix (sans remettre de Fromage) et remet son Rat sur la case Départ du chemin de la déchetterie.



Exemple 2 :

GABY a déplacé 1 de ses rats sur la case du stand du Corbeau Fou. Elle décide d'acheter une capsule de bouteille et remet donc 12 fromages à la réserve générale. Elle prend 1 capsule de bouteille de son choix sur le stand. Le Rat de GABY reste là où il est. Elle ne peut pas prendre un autre bouchon de bouteille ce tour-ci.



4. CONSTRUIRE ET DONNER DU FROMAGE (FACULTATIF)

Maintenant, vous pouvez construire des pièces de fusée et donner du fromage pour le vol vers la Lune de fromage.

CONSTRUIRE

Construisez 1 ou plusieurs pièces pour la fusée. Pour construire un élément de fusée, vous devez remettre les matériaux de construction suivants pour chaque type à la réserve générale.



Chaque fois que vous construisez un élément de fusée, vous marquez immédiatement le score correspondant.

Remarque : Lors de cette phase, vous pouvez construire autant de pièces de fusée que vous le souhaitez, y compris des doublons.

DONNER DU FROMAGE

Faites un don de fromage pour le vol vers la Lune de Fromage.



Donner du fromage : remettez 10 fromages à la réserve générale.

Chaque fois que vous donnez du fromage, vous posez immédiatement un marqueur de score sur la piste de score des provisions.

Remarque : au cours de cette étape, vous pouvez donner du fromage autant de fois que vous le souhaitez.

PISTES DE SCORE

Chaque piste de score comporte 5 cases. En fonction du nombre de joueurs, certaines cases peuvent être recouvertes d'un marqueur Neutre.

Lorsque vous marquez une piste, placez 1 de vos marqueurs de score dans **la case libre la plus à gauche**, qui est la case avec le plus de points.

Un marqueur de score peut être placé dans chacun des **4 premiers cases à gauche**.

Vous pouvez placer **plusieurs marqueurs** sur **la 5e et dernière case**.



Construction de la fusée :

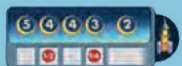
Placez un marqueur de score sur la piste de score cockpit chaque fois que vous construisez un cockpit.



Placez un marqueur de score sur la piste de score du cargo chaque fois que vous construisez un cargo.



Placez un marqueur de score sur la piste de score du propulseur chaque fois que vous construisez un propulseur.



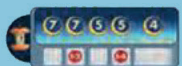
Fusée complète : Placez un marqueur de score sur la piste de score de la fusée chaque fois que vous complétez une série en utilisant les 3 parties de la fusée (cockpit, cargo et propulseur).



Donner du fromage : Placez un marqueur de score sur la piste de score des provisions chaque fois que vous donnez 10 fromages.



Feux de construction : Placez un marqueur de score sur la piste de score des feux de construction chaque fois que votre marqueur Ampoule atteint ou dépasse un feu de construction. (Max. 3 marqueurs de score par joueur)



Entrepôt : Placez un marqueur de score sur la piste de score de Zone de stockage chaque fois que votre marqueur Souris atteint ou dépasse la case à côté de la Zone de stockage.

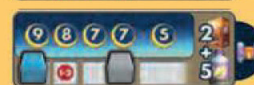


Rattonaute : Chaque fois qu'un de vos rats atteint la rampe de lancement, il devient un Rattonaute. Placez ce rat sur la case libre la plus à gauche de la piste de score de Rattonaute.

Exemple 1 : Lors de son tour, ESRA construit un Cockpit à l'étape 4 en remettant 2 Calculatrices et 1 Boîte de Conserve. Ensuite, il pose un marqueur de score sur la piste de score du Cockpit.

Exemple 2 : ESRA construit une soute et un propulseur lors de son prochain tour en remettant un total de 5 bouteilles de vinaigre, 5 bicarbonate de soude et 2 boîtes de conserve. Ensuite, il pose un marqueur de score sur les pistes de score de la Soute et des Propulseurs. De plus, ESRA place également un marqueur de score sur la piste de score de la fusée car il a maintenant construit un ensemble complet des 3 pièces de fusée.

Exemple 3 : Lors de son tour, VERO a collecté un total de 22 trognons de pomme lors de l'étape 2. Elle avance son marqueur Terrier dans l'espace à gauche de l'entrepôt deux fois. Cela lui permet de marquer deux fois la piste de score de l'Entrepôt. Comme les 4 premières cases de la piste de score sont déjà occupées, elle place les deux marqueurs de score dans la 5ème case pour 4 points chacun.



FIN DE PARTIE

La fin du jeu peut être déclenchée de 2 façons.

A - Un joueur déplace son 4e rat sur la rampe de lancement. Dans ce cas, la partie se termine à la fin du tour en cours afin que tous les joueurs aient le même nombre de tours.

B - Un joueur place son 8e marqueur de score. Dans ce cas, terminez le tour actuel et jouez **1 tour supplémentaire**. Le jeu se termine alors.

Remarque : Les joueurs disposent d'un 9e et d'un 10e marqueur de score (mis de côté lors de la mise en place) qui peuvent encore être utilisés pour marquer des points. Chaque joueur ne peut jamais utiliser plus de 10 marqueurs de score.

Faites maintenant le total de vos points. Utilisez le bloc de score pour noter chaque entrée.

- Entrez les points que vous avez collectés dans **chacune des 8 pistes de score différentes**.
- Entrez le total des points pour **vos Capsules**.
- Total de **vos boullons** à 3 points, et soustrayez 2 points de ce total pour chaque **fromage moisi** en votre possession.
- Gagnez 1 point pour chaque **tranche de 4 ressources** qu'il vous reste.

Le joueur qui a le plus de points gagne.

En cas d'égalité, le joueur ayant le plus de Rattronautes dans la fusée gagne, si l'égalité persiste, les joueurs se partagent la victoire.

	Sylvia	Vero	Gaby
	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	-
	67	75	68

VARIANTES

Une fois que vous aurez joué quelques parties sur le côté standard du plateau de jeu, vous serez prêt à ajouter plus de variété dans le jeu. Utilisez le verso du plateau de jeu pour une variante.

VARIANTE CHEMIN

Le chemin variable de la déchetterie changera désormais à chaque partie. Certains aspects du jeu peuvent devenir plus forts et d'autres plus faibles.

C'est à vous de trouver la meilleure stratégie à chaque fois !

- Triez **les 26 tuiles du chemin de la déchetterie** en 5 groupes en fonction de la lettre figurant au dos (A à E).
- Mélangez chacun des groupes séparément.
- Placez les tuiles de façon aléatoire sur le chemin du dépotoir en commençant par les 6 tuiles A qui sont placées face visible dans les 6 premiers cases du chemin. Placez ensuite les 5 tuiles B dans les 5 cases suivantes, puis les 5 tuiles C, les 5 tuiles D, et enfin les 5 tuiles E pour compléter le chemin.

VARIANTE SCORING

Mélangez **les 8 pistes** de score face cachée.

- Piochez en 7 et placez les sur les 7 zones de piste de score sur le plateau.
- Ne placez pas de piste de score pour la fusée car elle reste toujours la même.
- Remettez la piste Score restante dans la boîte.



JEU EN SOLO

GREG le Robot-Rat vous défie dans une partie en solo. Malheureusement, GREG a abandonné le jeu loyal depuis longtemps. Il ignore la plupart des règles et ne se soucie que de gagner. Serez-vous capable de le remettre à sa place ?

MISE EN PLACE

Décidez si vous voulez jouer avec la configuration standard ou la variante. Ensuite, configurez le jeu de la même manière que pour un jeu à 2 joueurs avec les changements suivants :

- Choisissez une couleur pour GREG et placez ses 4 rats dans les 4 cases suivantes :

1e rat, case 8 **2e rat**, case 5
3e rat, case 1 **4e rat**, case de départ

GREG commence la partie sans aucun rat dans la nurserie et sans les marqueurs Ampoule et Souris.

- Triez les 22 cartes du jeu solo en 3 piles selon la lettre figurant sur leur recto (A, B, C). Mélangez séparément les pile A et B, face cachée.
- Choisissez un niveau de difficulté (facile, moyen, difficile, déloyal)
- Préparez le jeu de cartes de GREG en fonction du niveau de difficulté choisi. Distribuez les cartes des piles A et B face cachées, selon le tableau suivant. Ajoutez ensuite la carte C face cachée et mélangez les toutes ensemble pour créer un paquet face cachée pour GREG à côté du plateau de jeu. Sans les regarder, remettez les cartes A et B restantes dans la boîte.



Niveau de difficulté	Facile	Moyen	Difficile	Déloyal
Nombre de carte A	5	6	7	8
Nombre de carte B	5	4	3	2

- En utilisant une couleur non jouée, placez un marqueur de score juste en dehors du plateau à côté de chacune des pistes de score, à l'exception Rattronaute et de la fusée. Par exemple, le cockpit, le cargo, le propulseur, la nourriture stockée, les provisions et les feux de construction. Vous n'aurez pas besoin des 3 autres marqueurs de score dans cette couleur.
- Vous êtes le Premier Joueur.

TOUR DE JEU

Le jeu solo est généralement identique au jeu multi-joueurs avec les changements suivants :

- GREG ne collecte pas de ressources. Lorsque vous devez lui donner du fromage, remettez-le plutôt à la réserve générale.
- Au début de chaque tour de GREG, révélez la carte supérieure du paquet de GREG. Le recto de cette carte indique le nombre de cases que les 4 rats de GREG vont parcourir.
- Le premier coup est pour le rat de GREG en 1e position, le coup suivant est pour le rat de GREG en 2e position, et ainsi de suite.
- Si l'un des rats de GREG se déplace sur la rampe de lancement, tous les mouvements restants sont perdus.
- Si 1 ou plusieurs des rats de GREG sont déjà dans la fusée, leurs numéros de mouvement sont ajoutés au prochain rat disponible dans l'ordre des positions. Par exemple, s'il y a déjà 2 rats de GREG dans la fusée, le rat en 3e position se déplacera de 3 cases comme indiqué sur la carte de droite (1+2+0)
- Si les rats de GREG terminent leur mouvement dans des cases avec vos rats, vous gagnez 1 fromage comme d'habitude. Prenez le dans la réserve générale.
- Si l'un des rats de GREG termine son tour une case de stand d'Harry le Hamster, Zippy la grenouille ou le Corbeau Fou, mélangez les tuiles face cachée et remettez en une au hasard dans la boîte. Puis remettez les tuiles restantes dans le présentoir de cette cabine, face visible. Les rats de Greg ne sont jamais remis sur la case de départ.



Remarque : Les rats de GREG peuvent terminer leur mouvement dans des cases de couleurs différentes. Les rats de GREG peuvent également se trouver dans le même case les uns avec les autres. Cependant, vos rats doivent suivre toutes les règles inchangées.

- Certaines des cartes de Greg peuvent avoir des icônes dans le coin inférieur droit. Il s'agit notamment des suivantes :



Si vous révéléz une carte avec cette icône, GREG place le marqueur de score de la couleur non jouée sur cette piste. Cependant, s'il y a déjà un marqueur de score de cette couleur sur cette piste de score, il est remplacé par un des marqueurs de score de GREG. Ensuite, remettez le marqueur de score de la couleur non jouée juste à coté de la piste de score (comme vous l'avez fait lors de la mise en place du jeu). Si cette icône est à nouveau révélée, GREG place de nouveau un marqueur de score de la couleur non jouée sur la piste, et ainsi de suite.



Si vous révéléz une carte avec cette icône, GREG place le marqueur de score de la couleur non jouée sur la piste où il gagnerait actuellement le plus de points. S'il y a déjà un marqueur de score de cette couleur sur cette piste de score, il est remplacé par un des marqueurs de score de GREG. S'il y a plusieurs pistes où GREG gagnerait actuellement le plus de points, vous pouvez choisir n'importe laquelle d'entre elles (que cela soit dans l'intérêt de GREG ou non). Ensuite, remettez les cartes visibles dans la pioche de GREG et mélanger le paquet.



Lorsque vous révéléz une carte avec cette icône, mélangez toutes les BD de la bibliothèque face cachée et remettez en une au hasard dans la boîte. Ensuite, remettez les BD restantes face visible dans la bibliothèque.

FIN DU JEU

Le jeu Solo se termine en utilisant les mêmes règles que le jeu multi-joueurs. Faites d'abord le total de vos points, puis celui des points de Greg. Si vous avez plus de points que Greg, vous gagnez la partie. La prochaine fois, vous pourrez peut-être essayer un niveau de difficulté plus élevé.

TOUR DE JEU

Essayez de relever les différents défis. Pourrez-vous maîtriser tous les défis au niveau de difficulté le plus élevé ?

Défi solo	Facile	Moyen	Difficile	Déloyal
Gagner sans placer de rats dans la fusée				
Gagnez sans sac a dos, ni boissons énergétiques, ni BD, ni capsules.				
Gagner avec 4 rats dans la fusée				
Gagner et marquer deux fois la piste de score Rocket				
Gagner avec 4 sacs à dos différentes				
Gagnez avec au moins 90 points				
Gagner en 16 tours ou moins. Utiliser 16 Fromages pour compter les tours.				
Gagner avec au moins 5 marqueurs de score sur la piste de score de l'entrepôt.				
Gagner une partie dans laquelle vous avez utilisé les 5 raccourcis au moins 2 fois.				

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



[/pegasusspiele](https://www.instagram.com/pegasusspiele)



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.

