

DOCTOR



RÈGLES



Johannes Krenner
Simon Douchy



MATÉRIEL DE JEU

- 129 cartes :
 - 60 cartes Nourriture
 - 56 cartes Contraintes alimentaires :
 - › 16 cartes Régime (vertes)
 - › 6 cartes Nature (jaunes)
 - › 34 cartes Critère (violette)
 - 5 cartes Complications
 - 6 cartes Identité
 - 2 cartes Aide de jeu
- 5 jetons Action spéciale :
 - 1 jeton Menu Imposé
 - 1 jeton Médicaments
 - 3 jetons *Beurk!*
- 1 plateau Compteur de repas
- 1 pion Rat
- 1 jeton Poubelle
- 1 boîte paravent avec son ravier
- 1 jeton Premier joueur, uniquement pour le mode CONFRÈRES

Doctor Rat a de grands projets pour ses congénères : leur apprendre à mieux se nourrir. Installé dans la plus belle armoire à pharmacie de la décharge, il les convie à une formation intensive qui s'étend sur 8 repas.

Son objectif est clair : tous les groupes de rats doivent rester en bonne santé en comprenant leurs contraintes alimentaires. Seul souci : Doctor Rat ne peut pas se contenter de tout leur expliquer individuellement. Les groupes de rats doivent comprendre par eux-mêmes ce qu'ils peuvent manger ou non, quitte à faire quelques indigestions !

PRINCIPE DU JEU

Selon votre rôle dans le jeu, vous incarnez soit le célèbre médecin Doctor Rat, soit l'un des groupes de rats affamés. Le docteur doit éduquer les groupes de rats pour qu'ils comprennent par eux-mêmes quelles sont les bonnes nourritures pour eux et quelles sont celles à éviter.

Il connaît parfaitement leurs contraintes alimentaires. Malheureusement, le protocole ne l'autorise pas à communiquer avec eux. Il ne peut qu'essayer de leur offrir la meilleure nourriture possible parmi le stock à disposition et espérer que chaque groupe de rats choisisse la bonne option.

Les groupes de rats peuvent discuter ensemble pour deviner quelles sont leurs contraintes alimentaires respectives. Ils tentent ainsi de choisir judicieusement leur nourriture et, après dégustation, Doctor Rat leur indiquera si cette nourriture leur est adaptée ou non !

WHITE CASTLE
GAMES AGENCY
License: whitecastle.at

blue orange
Hot Games Cool Players

RÈGLES GÉNÉRALES

BUT DU JEU

L'objectif de tous les joueurs est de faire en sorte que chaque groupe de rats se nourrisse le plus correctement possible pour tenir jusqu'au 8e et dernier repas qui sera l'examen final ! Les joueurs partageront alors la victoire... ou la défaite tous ensemble.

MISE EN PLACE MODE COLONIE

- A** Posez le plateau Compteur de repas au centre de la table à la vue de tous les joueurs avec la face « 3 Rats » visible, puis placez le jeton Rat sur la plaque d'égout.
- B** Posez le jeton Poubelle proche du centre de la table.
- C** Déterminez quel joueur sera le « Doctor Rat » pour cette partie. Une fois désigné, Doctor Rat doit effectuer la mise en place suivante :



- 1** Il place devant lui la boîte du jeu et son ravier comme indiqué sur l'image ci-contre pour constituer son bureau.

Il prend ensuite les 5 jetons Action spéciale et les place sur le dessus de la boîte.

- 2** Doctor Rat demande aux autres joueurs s'ils souhaitent incarner 2 ou 3 groupes de rats pour la partie. Il leur donne alors les 2 ou 3 cartes Identité correspondantes selon leur choix.



- 3** Pour chaque carte Identité distribuée, Doctor Rat conserve sa copie, qu'il place alors dans une rainure différente de son ravier.

- 4** Doctor Rat sépare ensuite les 56 cartes Contraintes alimentaires pour former 5 piles distinctes, qu'il mélange chacune face cachée, et les pose près de lui :

✓ 1 pile avec les 16 cartes Régime vertes

✓ 1 pile avec les 6 cartes Nature jaunes

✓ 3 piles avec les 34 cartes Critère violettes



- 1 pile contenant les 6 cartes Type particulier de nourriture
- 1 pile contenant les 8 cartes Quantité précise de nourriture
- 1 pile contenant les 20 cartes Duo de couleurs de nourriture

- 5** Pour chaque groupe de rats en jeu, Doctor Rat pioche ou choisit secrètement 1 carte Régime verte et la place à droite de la carte Identité correspondante dans son bureau.

ATTENTION, de nombreuses cartes Régime nécessitent de leur associer 1 carte Nature ou 1 à 2 cartes Critère : reportez-vous à la section **DESCRPTIF DES CONTRAINTES ALIMENTAIRES** pour savoir comment Doctor Rat doit les attribuer à chaque groupe de rats concerné. Doctor Rat peut aussi utiliser l'aide de jeu pour cela.

- 6** Après avoir associé les cartes Nature ou Critère, Doctor Rat pose en dehors de l'aire de jeu toutes les cartes Contraintes alimentaires non utilisées, sans les montrer aux autres joueurs; elles ne serviront pas pour cette partie.

- 7** Doctor Rat mélange ensuite les 60 cartes Nourriture et forme une pile qu'il place dans le logement de son ravier.

8 Pour finir, il pioche dans cette pile autant de cartes Nourriture que le nombre de groupes de rats en jeu moins 1. Il pose alors ces cartes sur le jeton Poubelle, faces Coche verte visibles. Ces cartes constituent la poubelle.

9 Pour finir, Doctor Rat place les 2 cartes Aide de jeu sur la table à la vue de tous les joueurs.
Conseil : assurez-vous que les groupes de rat aient bien compris les régimes qu'ils peuvent avoir.

Le jeton Premier joueur est utilisé uniquement dans le mode **CONFRÈRES** décrit en fin de règles.



DÉROULEMENT DU JEU

Le jeu se déroule en 8 manches appelées «Repas». Chaque repas se joue en effectuant dans l'ordre les 4 phases suivantes :

A) CHANGEMENT DE REPAS

B) DOCTOR RAT PRÉPARE SES CARTES NOURRITURE

C) LES GROUPES DE RATS FONT LEUR CHOIX

D) DOCTOR RAT ANALYSE LES CHOIX DES RATS



A) CHANGEMENT DE REPAS

Avancez le pion Rat d'une pile d'assiettes sur le plateau Compteur de repas : ignorez cette phase uniquement lors du 1er repas de la partie.

B) DOCTOR RAT PRÉPARE SES CARTES NOURRITURE

IMPORTANT : durant cette phase, Doctor Rat doit rester silencieux pour ne pas renseigner les groupes de rats sur leurs contraintes alimentaires !

En piochant chaque carte depuis l'arrière de la pile, Doctor Rat tire autant de cartes Nourriture que le nombre de groupes de rats en jeu plus 1. Il les place toutes dans le 1er rang à l'avant de son bureau : cela constitue son stock de cartes Nourriture disponibles.

Exemple : Si Doctor Rat joue avec 2 groupes de rats, il pioche donc 3 cartes Nourriture.

ATTENTION : uniquement lors du 5e repas, Doctor Rat ne piochera pas de carte Nourriture lors de cette étape. Il devra utiliser son stock de cartes Nourriture disponibles qu'il aura devant lui à ce moment de la partie.



Action spéciale

Doctor Rat peut, à ce moment du jeu, utiliser des jetons *Beurk!* sur leur côté *Recto* pour renouveler les cartes Nourriture de son stock : voir **ACTIONS SPÉCIALES**.



En fonction des contraintes alimentaires en jeu, Doctor Rat choisit dans son stock autant de cartes Nourriture que de groupes de rats.



ATTENTION : lors du 3e repas, après avoir choisi les cartes Nourriture, Doctor Rat pioche 1 carte Nourriture supplémentaire depuis l'arrière de la pile, et la mélange avec les cartes qu'il vient de choisir.



Action spéciale

Doctor Rat peut, à ce moment du jeu, utiliser son jeton Médicaments et/ou son jeton Menu Imposé pour aider au mieux les groupes de rats : voir **ACTIONS SPÉCIALES**.



- ▶ Une fois que Doctor Rat a choisi les cartes Nourriture pour ce repas, il les dépose au centre de l'aire de jeu, faces Coche verte visibles, de façon à ce que tous les groupes de rats puissent les voir, et leur annonce à haute voix : « À Table ! ».

ATTENTION : Doctor Rat ne doit en aucun cas attribuer ces cartes à chacun des groupes de rats. Il ne peut jamais les influencer en dirigeant une carte vers un quelconque groupe. Ces cartes doivent rester regroupées au centre de la table.

Doctor Rat conserve les cartes Nourriture non choisies dans son stock pour les repas suivants.

C) LES GROUPES DE RATS FONT LEUR CHOIX

IMPORTANT : Doctor Rat doit également rester silencieux lors de cette nouvelle phase de jeu, car il ne doit pas orienter les groupes de rats sur les choix qu'ils ont à faire, il peut simplement écouter leurs discussions !

- ▶ Tous les groupes de rats discutent librement entre eux afin de deviner quelle carte Nourriture peut correspondre à leur régime alimentaire.
- Les cartes Nourriture que les groupes de rats peuvent manger sont à la fois celles proposées par Doctor Rat et celles disponibles dans la poubelle.
- Dans le cas où 1 seul joueur incarne les groupes de rats, il lui est fortement recommandé d'exprimer à haute voix comment il réfléchit pour choisir chaque carte Nourriture. Cela permet à Doctor Rat d'entendre sa logique, même si bien évidemment, Doctor Rat ne peut jamais commenter cette logique.

- ▶ Une fois que les groupes de rats se sont mis d'accord entre eux, ils prennent chacun 1 carte Nourriture et la place devant eux.
- En cas d'éventuel désaccord entre les joueurs, le plus jeune d'entre eux prend chaque décision.

Action spéciale



Doctor Rat peut, à ce moment du jeu, utiliser des jetons *Beurk!* sur leur côté Verso pour empêcher un groupe de rats de manger une nourriture : voir **ACTIONS SPÉCIALES**.



- ▶ Cette phase de choix se termine lorsque tous les groupes de rats ont pris 1 carte Nourriture devant eux. Si certaines cartes Nourriture proposées par Doctor Rat au centre de l'aire de jeu n'ont pas été choisies, déplacez-les dans la poubelle : elles pourront être choisies par les groupes de rats au cours des repas suivants.

D) DOCTOR RAT ANALYSE LES CHOIX DES RATS

- ▶ Durant cette phase, Doctor Rat vérifie si la carte Nourriture choisie par chaque groupe de rats est compatible avec leur régime alimentaire respectif :



- Si un groupe de rats a choisi une carte Nourriture qui est en accord avec son régime, alors Doctor Rat leur annonce : « Oui, ce repas est bon pour vous ! ». Le groupe de rats concerné place cette carte Nourriture, face Coche verte visible, à la suite de sa carte Identité.



- Si un groupe de rats a choisi une carte Nourriture qui n'est pas en accord avec son régime alimentaire, alors Doctor Rat leur annonce : « *Désolé, mais ce repas n'est pas bon pour vous !* ». Le groupe de rats concerné retourne sa carte Nourriture, face Croix rouge visible, et la place à la suite de sa carte Identité.

ATTENTION : à partir du 2e repas et pour tout le reste de la partie, posez chaque nouvelle carte Nourriture de façon à recouvrir la moitié de la carte précédente, comme indiqué sur le schéma ci-dessous. Toutes vos coches vertes et vos croix rouges doivent être alignées les unes à la suite des autres.



Le repas est terminé ! Si l'une des conditions de fin de partie est remplie, reportez-vous à la **FIN DU JEU**. Sinon, jouez un nouveau repas.



FIN DU JEU

La partie prend fin lorsque l'une des 3 situations suivantes a lieu :

- Dès l'instant où l'un des groupes de rats obtient sa 3e croix rouge sur ses différentes cartes Nourriture, alors le jeu s'arrête immédiatement : tous les joueurs y compris Doctor Rat perdent la partie. Vous n'êtes pas correctement RAT-SSASIÉS !



- L'un des groupes de rats a obtenu 1 croix rouge lors du 8e repas, à savoir lors de l'Examen final : tous les joueurs y compris Doctor Rat perdent immédiatement la partie. Même si ce groupe n'avait jamais fait d'erreur auparavant, l'examen final doit être un «sans-faute» pour tous les groupes de rats !



- Le 8e repas, à savoir l'Examen final est terminé et tous les groupes de rats n'ont fait aucune erreur lors de cet ultime repas : tous les joueurs y compris Doctor Rat gagnent savoureusement la partie. B- RAT -VO à tous !



DESRIPTIF DES CONTRAINTES ALIMENTAIRES

Les contraintes alimentaires de chaque groupe de rats sont définies par 1 carte Régime. Cette dernière peut nécessiter d'être associée à 1 carte Nature ou bien à 1 ou 2 cartes Critère.

LES CARTES NATURE (jaunes)



Ces cartes définissent l'information à prendre en compte pour le régime du groupe de rats. Elles sont réparties en 3 familles :

le type
de nourriture



la quantité
de nourriture



la couleur
de la nourriture



Une carte Nature sera toujours associée à l'une des cartes Régime «Identique» ou «Différente» : voir *LES CARTES RÉGIME*.



LES CARTES CRITÈRE (violette)



Ces cartes définissent précisément les éléments à prendre en compte pour le régime des rats. De façon similaire aux cartes Nature, elles sont réparties sur les mêmes familles :

un type de nourriture
en particulier

une quantité bien
précise de nourriture

un duo de couleurs
de nourriture



De 1 à 2 cartes Critère seront toujours associées aux cartes Régime «Obligation», «Interdiction», ou «Alternance» :



voir *LES CARTES RÉGIME*.

LES CARTES RÉGIME (vertes)



Ces cartes définissent le fonctionnement principal des contraintes alimentaires des rats. Durant la *MISE EN PLACE* du jeu, Doctor Rat en pioche 1 au hasard ou en choisit 1 pour chaque groupe de rats. Puis en fonction de cette carte Régime, il doit ajouter 1 carte Nature ou bien 1 à 2 cartes Critère si nécessaire.

ATTENTION, Doctor Rat ne doit jamais attribuer exactement les mêmes contraintes alimentaires à deux groupes de rats.

IMPORTANT : Doctor Rat doit toujours vérifier que les contraintes alimentaires qu'il attribue soient en accord avec la nourriture présente sur la carte Identité du groupe de rats concerné.

Il y a 6 fonctionnements de régimes.



Obligation

Après avoir sélectionné cette carte Régime, Doctor Rat doit piocher en supplément, 1 ou 2 cartes Critère parmi les 3 familles existantes :

un type en particulier

une quantité bien précise

un duo de couleurs de nourriture



Ensuite Doctor Rat place cette ou ces carte(s) Critère à droite de la carte Régime.

Ce régime signifie que durant toute la partie, le groupe de rats concerné devra toujours consommer des cartes Nourriture correspondant à la seule carte Critère s'il n'y en a qu'une, ou correspondant à au moins l'une des 2 cartes Critère s'il y en a 2.

ATTENTION : pour ce régime d'obligation, au moins l'une des cartes Critère choisies par Doctor Rat doit être en accord avec la nourriture présente sur la carte Identité du groupe de rats concerné.

Exemple : Doctor Rat pioche 2 cartes Critère. L'une indique le type particulier de nourriture Liquide et l'autre indique le duo de couleurs Orange et Rouge. Le groupe de rats concerné par ce régime devra faire en sorte de toujours choisir des cartes Nourriture présentant soit des liquides, soit de la nourriture de couleur Orange, soit de la nourriture de couleur Rouge. Il est à noter que pour ce régime la nourriture à consommer par les rats pourra également être un liquide orange ou un liquide rouge.



Interdiction

Après avoir sélectionné cette carte Régime, Doctor Rat doit piocher en supplément, 1 ou 2 cartes Critère parmi les 3 familles existantes :

un type en particulier

une quantité bien précise

un duo de couleurs de nourriture



ATTENTION, s'il choisit d'ajouter 2 cartes Critère, alors elles doivent concerner 2 familles différentes !

Exemple : Doctor Rat ne peut pas sélectionner 2 cartes «Type de nourriture», mais il peut choisir 1 carte «Type de nourriture» et 1 carte «Duo de couleurs de nourriture».



● Ensuite Doctor Rat place cette ou ces carte(s) Critère à droite de la carte Régime.

Ce régime signifie que durant toute la partie, le groupe de rats concerné ne devra jamais consommer de cartes Nourriture correspondant à la ou les carte(s) Critère.

ATTENTION : pour ce régime d'interdiction, toutes les cartes Critère choisies par Doctor Rat doivent être en accord avec la nourriture présente sur la carte Identité des rats.

Exemple : Doctor Rat pioche 2 cartes Critère. L'une indique le type particulier de nourriture Liquide et l'autre indique le duo de couleurs Bleu et Orange. Le groupe de rats ne devra jamais consommer de nourriture liquide, ni de nourriture de couleur bleue, ni de nourriture de couleur orange. Ce régime alimentaire est en accord avec les 2 pommes vertes présentes sur la carte Identité du groupe de rats concerné, car cette nourriture n'est ni liquide, ni bleue, ni orange.



Alternance

● Après avoir sélectionné cette carte Régime, Doctor Rat doit piocher en supplément 2 cartes Critère parmi les 3 familles existantes :

un type

une quantité

un duo de couleurs de nourriture



✓ Lors de vos premières parties, nous vous conseillons d'utiliser 2 cartes Critère de la même famille, par exemple 2 Types de nourriture, 2 Quantités ou encore 2 Duos de couleurs : cela va vous mettre doucement en appétit !

✓ Une fois que vous maîtriserez bien le jeu, vous pourrez alors choisir 2 cartes Critère de familles différentes, par exemple 1 carte avec un Type de nourriture et 1 carte avec un Duo de couleurs : fini le temps des amuse-bouches !

● Ensuite Doctor Rat place l'une de ces 2 cartes Critère à gauche de la carte Régime.

ATTENTION, cette carte Critère doit être en accord avec la nourriture présente sur la carte Identité du groupe de rats concerné.

● Ensuite Doctor Rat place la seconde carte Critère à droite de la carte Régime. Une fois ces 3 cartes associées, ce régime signifie qu'au fil des repas, le groupe de rats concerné devra consommer des cartes Nourriture qui correspondent alternativement à la carte Critère de gauche, puis à la carte Critère de droite, puis de nouveau à la carte Critère de gauche, et ainsi de suite jusqu'à la fin de la partie.

✓ La carte Identité du groupe de rats constitue la première carte Nourriture de la partie : elle correspond donc à la carte Critère de gauche. Ainsi la carte Nourriture du premier repas de ce groupe de rats devra correspondre à la carte Critère de droite de ce régime.

ATTENTION : toute carte Nourriture placée face Croix rouge visible est prise en compte dans l'alternance de ce régime. Ainsi les cartes Nourriture correspondant respectivement aux repas 1, 3, 5, 7 doivent être en accord avec la carte Critère placée à droite de la carte Alternance. Et de la même façon, les cartes Nourriture correspondant respectivement aux repas 2, 4, 6 et 8 doivent être en accord avec la carte Critère placée à gauche de la carte Alternance.

Exemple : les 2 cartes Critère choisies par Doctor Rat concernent les types de nourriture «Fromage» et «Végétaux», respectivement placées à gauche et à droite de la carte Régime «Alternance».

Doctor Rat a pris soin de vérifier que la carte Critère «Fromage» placée à gauche est en accord avec les 3 Fromages rouges présents sur la carte Identité de ce groupe de rats.

Ces derniers doivent donc consommer en alternance 1 carte de type «Végétaux» puis 1 carte de type «Fromage», puis à nouveau 1 carte de type «Végétaux», et ainsi de suite.

La carte «2 Liquides rouges» est incorrecte car elle n'est pas en accord avec la carte Critère de droite qui demande de la nourriture de type «Végétaux» pour ce repas.



Aussi, la carte suivante «4 Fromages bleus» est, quant à elle, correcte car elle est en accord avec la carte Critère de gauche, qui demande à nouveau de la nourriture de type «Fromage».



Identique à la carte précédente

● Après avoir sélectionné cette carte Régime, Doctor Rat doit piocher en supplément 1 carte Nature parmi les 3 familles existantes :

le type



la quantité



la couleur de nourriture



● Ensuite Doctor Rat place cette carte Nature à droite de la carte Régime.

Une fois ces deux cartes associées, ce régime signifie que durant toute la partie, le groupe de rats concerné devra toujours consommer une carte Nourriture de même nature que celle de la carte Nourriture précédente.

✓ La carte Identité d'un groupe de rats indique la première nature de nourriture de la partie.

ATTENTION : cette condition reste valable même si la carte précédente a été posée sur sa face Croix rouge visible.



Exemple : Doctor Rat pioche la carte Nature correspondant au Type de nourriture. Le groupe de rats devra en permanence consommer une nourriture de même type que celui de la carte Nourriture précédente.

Ce groupe de rats commence la partie avec sa carte Identité présentant 3 Fromages rouges.

La carte Nourriture qu'ils choisissent lors du 1er repas représente 2 Fromages rouges : cette carte est correcte, car le type de nourriture «Fromage» est identique à celui de la carte Nourriture précédente.

Lors du 2e repas, la nouvelle carte choisie par ces rats représente 2 Liquides rouges : cette carte n'est pas correcte, car le type de nourriture «Liquide» est différent de celui de la carte précédente qui était «Fromage».

Ensuite, lors du 3e repas, la carte choisie par ces rats représente 4 Liquides jaunes : cette carte est correcte car le type de nourriture «Liquide» est identique à celui de la carte précédente qui est alors devenu du «Liquide».



Différente de la carte précédente

- Après avoir sélectionné cette carte Régime, Doctor Rat doit piocher en supplément 1 carte Nature parmi les 3 familles existantes :



le type



la quantité



la couleur de nourriture



- Ensuite Doctor Rat place cette carte Nature à droite de la carte Régime.

Une fois ces deux cartes associées, ce régime signifie que durant toute la partie, le groupe de rats concerné devra toujours consommer une carte Nourriture de nature différente de celle de la carte Nourriture précédente.

- ✓ La carte Identité d'un groupe de rats indique la première nature de nourriture de la partie.

ATTENTION : cette condition reste valable même si la carte précédente a été posée face Croix rouge visible.

Exemple : Doctor Rat pioche la carte Nature correspondant au Type de nourriture. Le groupe de rats devra en permanence consommer une nourriture de type différent de celui de la carte Nourriture précédente.

Ce groupe de rats commence la partie avec sa carte Identité présentant 3 Fromages rouges. La carte Nourriture qu'ils choisissent lors du 1er repas représente 2 Liquides rouges : cette carte est correcte, car le type de nourriture «Liquide» est bien différent du type «Fromage» de la carte Nourriture précédente.



Lors du 2e repas, la nouvelle carte choisie par ces rats représente 2 Liquides verts : cette carte est incorrecte. En effet, le type de nourriture «Liquide» est identique à celui de la carte précédente, alors qu'il aurait dû être différent.

Ensuite, lors du 3e repas, la carte choisie par ces rats représente 3 Fromages bleus : cette carte est correcte puisque le type de nourriture «Fromage» est différent de celui de la carte précédente qui était du «Liquide».

Quantité +1 ou -1

- Après avoir sélectionné cette carte Régime, Doctor Rat ne doit piocher aucune autre carte.

Ce régime signifie que durant toute la partie, le groupe de rats concerné devra toujours consommer une carte Nourriture présentant exactement 1 quantité de plus ou 1 quantité de moins que celle de la carte Nourriture précédente.

- ✓ La carte Identité du groupe de rats indique la première quantité de nourriture de la partie.

ATTENTION : cette condition reste valable même si la carte précédente a été posée face Croix rouge visible.

Exemple : ce groupe de rats commence la partie avec sa carte Identité présentant «3» Fromages rouges. La carte Nourriture qu'ils choisissent lors du 1er repas représente «2» Fromages rouges : cette carte est correcte, car elle indique exactement 1 quantité de moins que la carte précédente «3» Fromages rouges.

Lors du 2e repas, la nouvelle carte choisie par ces rats représente «2» Liquides rouges : cette carte est incorrecte, car elle présente la même quantité de nourriture que la carte précédente des «2» Fromages rouges.

Ensuite, lors du 3e repas, la carte choisie par ces rats présente «1» Carotte orange : cette carte est correcte puisqu'elle présente exactement 1 quantité de moins que la carte précédente «2» Liquides rouges.



POUR VOTRE PREMIÈRE PARTIE, nous conseillons au lecteur de cette règle d'incarner le rôle de «Doctor Rat». Aussi, nous lui suggérons d'attribuer les régimes alimentaires suivants :



- Groupe de rats avec la Carte Identité présentant «1 Liquide bleu» = obligation de consommer de la nourriture rouge ou de la nourriture bleue.
- Groupe de rats avec la Carte Identité présentant «2 Pommes vertes» = interdiction de consommer des liquides.
- Groupe de rats avec la Carte Identité présentant «3 Fromages rouges» = obligation de consommer une quantité de nourriture toujours égale à 3.

Notez que chaque régime proposé est en accord avec la nourriture présente sur la carte Identité du groupe de rats concerné !

ACTIONS SPÉCIALES

Pour l'aider dans sa lourde tâche, Doctor Rat peut utiliser des jetons Action spéciale qui fournissent ponctuellement un petit coup de pouce à toute l'équipe !

ATTENTION : aucun jeton Action spéciale ne peut être utilisé durant le repas Examen Final.



Doctor Rat peut utiliser autant de jetons Action spéciale qu'il souhaite lors des phases correspondantes. Il a 3 types de jetons Action spéciale à sa disposition :

Phase B

Doctor Rat prépare ses cartes Nourriture



Beurk!
(3 jetons)

Recto

Doctor Rat peut jouer un jeton Beurk! sur son **Recto** à tout moment lorsqu'il analyse les cartes Nourriture de son stock et avant de devoir choisir 1 carte par groupe de rats.

Lorsque Doctor Rat joue 1 jeton *Beurk!* sur son **Recto**, il dépose en dehors de l'aire de jeu toutes les cartes Nourriture de son stock sans les montrer aux autres joueurs; elles ne serviront plus pour cette partie.

Puis il pioche autant de nouvelles cartes Nourriture de la pile et les place dans son stock.

Pour indiquer aux groupes de rats qu'il a utilisé 1 jeton *Beurk!*, Doctor Rat dépose celui-ci devant la boîte du jeu, visible de tous ses congénères.



Beurk!
(3 jetons)

Verso

Doctor Rat peut jouer un jeton Beurk! sur son **Verso** à tout moment lorsque les groupes de rats font leur choix de carte Nourriture.

Lorsque Doctor Rat joue 1 jeton *Beurk!* sur son **Verso** chez un groupe de rats, il remplace aussitôt, au centre de l'aire de jeu, la carte Nourriture qu'ils viennent de choisir.

Ce groupe de rats ne peut plus choisir cette carte Nourriture lors de ce repas.

Le groupe de rats doit alors choisir 1 nouvelle carte Nourriture parmi celles présentes au centre de l'aire de jeu ou dans la poubelle.

Doctor Rat dépose le jeton *Beurk!* utilisé devant la boîte du jeu, visible de tous ses congénères.

Phase C
Les groupes de rats font leur choix

Médicaments
(1 jeton)

Recto/Verso

Doctor Rat peut jouer son jeton Médicaments après avoir choisi les cartes Nourriture qu'il souhaite servir aux groupes de rats, mais avant de les déposer au centre de l'aire de jeu.

Lorsque Doctor Rat joue ce jeton, il le positionne sur 2 symboles consécutifs de son choix parmi les cartes Nourriture présentes chez l'un des groupes de rats.

Ces médicaments permettent de masquer des croix rouges ou des coches vertes. Ces symboles ne sont donc plus pris en compte.

Une fois posé, le jeton Médicaments reste en place jusqu'à la fin de la partie.



Menu Imposé
(1 jeton)

Recto/Verso

Doctor Rat peut jouer son jeton Menu Imposé avant de déposer les cartes Nourriture au centre de l'aire de jeu.

Lorsque Doctor Rat joue ce jeton, il sélectionne 1 carte Nourriture parmi celles qu'il vient de choisir et la donne directement au groupe de rats de son choix.

Pour indiquer aux groupes de rats qu'il a utilisé ce jeton, Doctor Rat dépose celui-ci devant la boîte du jeu, visible de tous ses congénères.



Conseil de Doctor Rat : plus vous vous sentirez en confiance avec vos compères de la décharge, moins vous aurez besoin de jetons Beurk! La victoire ultime à atteindre est de jouer sans aucun jeton Beurk : y parviendrez-vous ?



VARIANTE COMPLICATIONS

Quand vos groupes de rats deviennent très forts, il est conseillé d'utiliser cette variante de façon à leur compliquer la tâche !

ATTENTION : ces complications ne peuvent pas être utilisées dans le mode CONFRÈRES.

MISE EN PLACE

● Mélangez les cartes Complications et formez une pile, face Croix verte visible, que vous placez devant le bureau de Doctor Rat sur la table.



DÉROULEMENT

● À l'issue de la phase D- «Doctor Rat analyse les choix des rats», si un groupe de rats obtient une suite ininterrompue de 3 coches vertes sur leurs cartes Nourriture, alors il subit une complication.



ATTENTION : la carte Identité n'est pas considérée, étant donné qu'elle n'a pas de coche verte. De plus, les coches vertes des cartes Nourriture situées à gauche d'un jeton Médicaments ne sont pas considérées non plus.

● Doctor Rat pioche alors au hasard 1 carte Complications du dessous de la pile et la donne à l'un des joueurs incarnant le groupe de rats. Ce joueur devra, sans consulter ses coéquipiers,

appliquer l'effet de cette carte Complications sur le groupe de rats concerné lors de la phase C- «Les groupes de rats font leur choix» du prochain repas uniquement. Voir *EFFETS DES CARTES COMPLICATIONS*.

ATTENTION : vous devrez appliquer l'effet de la carte Complications même si cela revient à prendre une mauvaise nourriture.

● À la fin du prochain repas, une fois l'effet de la carte Complications appliqué, placez-la sur sa face Croix verte visible, dans la ligne de cartes Nourriture du groupe de rats concerné. Recommencez à compter la série de coches vertes après la croix verte de cette carte Complications.



ATTENTION : si lors de la phase D- «Doctor Rat analyse les choix des rats» du 7e repas, un ou plusieurs groupes de rats obtiennent une 3e coche verte d'affilée, alors ils ne piochent pas de carte Complications car celle-ci devrait s'appliquer au 8e repas.

Or, pour le repas Examen Final (🔴), les groupes de rats ne doivent jamais avoir de carte Complications.



ATTENTION : lorsqu'il n'y a plus de carte Complications dans la pioche, aucune autre complication n'aura lieu jusqu'à la fin de la partie.

EFFETS DES CARTES COMPLICATIONS



FOU

Doctor Rat pioche immédiatement 2 cartes Nourriture depuis l'arrière de la pile et vous les donne. Vous devez choisir l'une d'elles et la poser devant vous.

Défaussez la seconde carte en dehors de l'aire de jeu.

Puis Doctor Rat effectue une Phase «D- Doctor Rat analyse les choix des rats» pour la carte que vous avez conservée.

ATTENTION : pour ce repas, le groupe de rats concerné par la complication ne mangera pas d'autre carte Nourriture.



INSOMNIAQUE

Vous devez choisir votre carte Nourriture en premier et sans discuter avec les autres groupes de rats.



GOINFRE

Une fois que tous les groupes de rats ont choisi leur carte Nourriture, et avant la Phase D- «Doctor Rat analyse les choix des rats», vous devez choisir 1 carte Nourriture supplémentaire parmi celles présentes sur la table ou dans la poubelle.



MÉGALOMANIAQUE

● Une fois que tous les groupes de rats ont choisi leur carte Nourriture, et avant la Phase D- «Doctor Rat analyse les choix des rats», vous devez faire le pronostic suivant. Pour chaque autre groupe de rats, annoncez à haute voix au Doctor Rat si vous estimez que la carte Nourriture choisie pour leur repas est en accord ou non avec leur régime alimentaire respectif.

● Doctor Rat doit ensuite vous confirmer si votre pronostic est bon ou faux pour chaque groupe de rats :

✓ s'il vous dit que votre pronostic est bon, rien ne se passe, continuez le repas normalement.

✓ s'il vous dit que votre pronostic est faux, récupérez alors la carte Nourriture du groupe de rats concerné et placez-la à la suite de vos cartes Nourriture.

● Une fois que Doctor Rat a confirmé chacun de vos pronostics, il joue la Phase D- «Doctor Rat analyse les choix des rats» en considérant votre carte Nourriture choisie pour ce repas et aussi les éventuelles cartes Nourriture provenant de vos mauvais pronostics.



PARANOÏAQUE

Vous devez manger 1 carte Nourriture choisie parmi celles de la Poubelle.

MODE CONFRÈRES

Doctor Rat peut également se jouer en mode CONFRÈRES. Ce mode de jeu reste coopératif et vous propose d'incarner simultanément 2 «Doctors Rat» qui s'entraident l'un et l'autre. Chaque Doctor Rat peut être incarné par 1 ou plusieurs joueurs.

MISE EN PLACE

● Répartissez comme bon vous semble les joueurs en 2 équipes : celle du Doctor Rat A et celle du Doctor Rat B.

La mise en place du jeu est la même que celle du Mode COLONIE, à l'exception des points suivants :

● L'insert, la boîte du jeu et les jetons Menu Imposé et Médicaments ne sont pas utilisés.

● Placez le plateau Compteur de repas au centre de la table à la vue des joueurs avec la face « 2 Rats » visible et positionnez le pion Rat sur la plaque d'égout.

● Chaque Doctor Rat prend 1 première carte Identité qui le représente : celui qui possède la plus petite quantité de nourriture sur sa carte prend alors le jeton Premier joueur.

Puis chacun prend également la copie de la carte Identité de l'autre Doctor Rat.

● À tour de rôle, chaque Doctor Rat tourne le dos à l'aire de jeu pendant que l'autre pioche 1 carte Régime et les éventuelles cartes Nature ou Critère nécessaires : voir **DES DESCRIPTIF DES CONTRAINTES ALIMENTAIRES**.

Chacun cache soigneusement les cartes Contraintes alimentaires de l'autre sous la copie de sa carte Identité de façon à ne lui donner aucun indice.

✓ Notez que chaque Doctor Rat peut à tout moment consulter les cartes Contraintes alimentaires de l'autre, en faisant cela sous la table pour éviter que ce dernier ne puisse les voir.

● Placez les 3 jetons *Beurk!* sur la table. Ils pourront être utilisés par les 2 Docteurs Rat à leur convenance.

Rappel : si vous souhaitez vous compliquer la tâche, vous pouvez réduire le nombre de jetons Beurk!

● Mélangez toutes les cartes Nourriture et formez une pile, face Coche verte visible, au centre de la table.

● Piochez au hasard 1 carte Nourriture dans la pile et posez-la sur le jeton Poubelle, face Coche verte visible : elle constitue la poubelle de départ.



DÉROULEMENT

Le déroulement d'un repas du mode CONFRÈRES est identique à celui du mode COLONIE, à l'exception des points suivants :

B) DOCTOR RAT PRÉPARE SES CARTES NOURRITURE

- À l'exception du 5e et du 8e repas, le premier joueur pioche 3 cartes Nourriture et les place entre les 2 Docteurs Rat.
- Lors du 5e et du 8e repas personne ne pioche de carte Nourriture et les 2 Docteurs Rat vont devoir choisir parmi les cartes Nourriture présentes dans la poubelle.



Action spéciale

Chaque Doctor Rat peut, à ce moment du jeu, utiliser des jetons *Beurk!* sur leur côté Recto pour renouveler les cartes Nourriture.

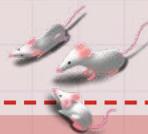
ATTENTION : dans le mode CONFRÈRES, chaque jeton *Beurk!* permet de remplacer à la fois les cartes Nourriture présentes entre les 2 Docteurs Rat et celles de la poubelle.

C) LES GROUPES DE RATS FONT LEUR CHOIX

- Le possesseur du jeton Premier joueur commence cette phase. Il prend devant lui 1 carte Nourriture de son choix : soit une parmi celles situées entre les 2 Docteurs Rat, soit celle de la Poubelle.
- ✓ Dans ce mode CONFRÈRES, lorsqu'un groupe de rats est incarné par 1 seul joueur, il est fortement recommandé à ce dernier d'exprimer à haute voix comment il réfléchit pour choisir

sa carte Nourriture. Cela permet à l'autre Doctor Rat d'entendre sa logique : bien évidemment, chaque Doctor Rat ne peut jamais commenter la logique de l'autre.

- Ensuite, l'autre joueur fait de même.



Action spéciale

Un Doctor Rat peut, à ce moment du jeu, utiliser des jetons *Beurk!* sur leur côté Verso pour empêcher l'autre Doctor Rat de manger une nourriture : voir **ACTIONS SPÉCIALES**.

D) DOCTOR RAT ANALYSE LES CHOIX DES RATS

Chaque Doctor Rat analyse le choix de l'autre.

- À la fin du repas, les 2 Docteurs Rat vérifient si l'une des conditions de fin de partie est remplie. Si la partie n'est pas terminée, le Doctor Rat possédant le jeton Premier joueur passe ce jeton à l'autre Doctor Rat qui devient le premier joueur du repas suivant.

FIN DU JEU

La partie prend fin selon les mêmes conditions que celles du mode COLONIE.

© 2023 Blue Orange Edition. Doctor Rat et Blue Orange sont des marques de Blue Orange Edition, France. Le jeu est publié et distribué sous Licence par Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France. www.blueorangegames.eu