

DOCTOR



REGOLAMENTO



Johannes Krenner
Simon Douchy



COMPONENTI

- 129 carte:
 - 60 carte Alimento
 - 56 carte Restrizione:
 - › 16 carte Dieta (verde)
 - › 6 carte Categoria (giallo)
 - › 34 carte Dettaglio (viola)
 - 5 carte Complicazione
 - 6 carte Identità
 - 2 carte riassuntive
- 5 segnalini Azione Speciale:
 - 1 segnalino Stretto Regime
 - 1 segnalino Medicina
 - 3 segnalini *Bleah!*
- 1 tabella Conta Pasti
- 1 meeple Ratto
- 1 segnalino Spazzatura
- 1 postazione con inserto
- 1 segnalino Primo Giocatore, usato solo nella variante COLLEGGI

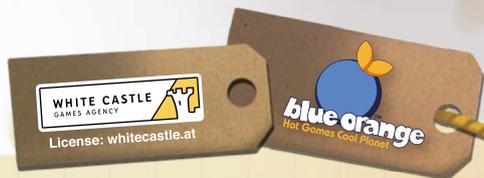


PANORAMICA DEL GIOCO

Durante la partita, giocherete nel ruolo del famoso Doctor Rat o in quello di uno dei gruppi di ratti affamati. Doctor Rat dovrà istruire i gruppi, in modo che capiscano gli alimenti adatti a loro e quelli da evitare.

Egli conosce alla perfezione le restrizioni alimentari di ognuno ma, purtroppo, il protocollo non gli consente di comunicare con i ratti. Può soltanto provare a offrire loro i migliori alimenti possibili in base alla disponibilità e sperare che ogni gruppo compia la scelta giusta.

I gruppi di ratti possono consultarsi per provare a capire le rispettive restrizioni alimentari. Dovranno scegliere gli alimenti in modo saggio, perché Doctor Rat potrà dire loro, soltanto dopo aver mangiato, se l'alimento era adatto o meno.



REGOLE BASE

SCOPO DEL GIOCO

Tutti i giocatori devono assicurarsi che ogni gruppo mangi nel modo più sano possibile. Lo scopo è arrivare tutti insieme all'ottavo pasto, che rappresenta l'esame finale! Si vince o si perde insieme.

PREPARAZIONE

VARIANTE COLONIA

- A** Posizionate la tabella Conta Pasti al centro del tavolo, con i 3 ratti a faccia in su. Posizionate il meeple Ratto sul tombino.
- B** Posizionate il segnalino Spazzatura vicino al centro del tavolo.
- C** Decidete chi sarà il Doctor Rat. Doctor Rat deve:



- 1** Preparare la sua postazione, mettendo la scatola con l'inserito di fronte a lui, come mostrato nell'immagine in basso.
- Prendere cinque segnalini Azione Speciale e posizzarli in cima alla scatola.
- 2** Chiedere agli altri giocatori se vogliono creare 2 o 3 gruppi di ratti e, in base alla decisione, passare loro 2 o 3 carte Identità.



- 3** Prendere una copia di ogni carta Identità data ai gruppi di ratti e posizzarne ciascuna in uno slot a parte dell'inserito.
- 4** Dividere le 56 carte Restrizione in 5 mazzi. Mescolare ognuno di essi a faccia in giù e posizzarli al suo fianco:

- ✓ 1 mazzo con le 16 carte Dieta (verde)
- ✓ 1 mazzo con le 6 carte Categoria (giallo)
- ✓ 3 mazzi con le 34 carte Dettaglio (viola):



- 1 mazzo con le 6 carte Tipo di alimento particolare
- 1 mazzo con le 8 carte Quantità precisa di alimento
- 1 mazzo con le 20 carte Coppia di colori dell'alimento

- 5** Per ogni gruppo in gioco, Doctor Rat pesca (o sceglie in segreto) 1 carta Dieta verde e la posiziona, nella sua postazione, a destra della carta Identità corrispondente.

NOTA: alcune carte Dieta sono associate a 1 carta Categoria o a 1-2 carte Dettaglio: per capire come Doctor Rat deve attribuirle a ogni gruppo, vedi la sezione **DESCRIZIONE DELLE RESTRIZIONI ALIMENTARI**. A tale scopo, può consultare anche la carta riassuntiva.

- 6** Dopo aver associato le carte Categoria o le carte Dettaglio, Doctor Rat posiziona tutte le carte Restrizione rimanenti a fianco all'area di gioco, senza mostrarle agli altri giocatori. Queste carte non verranno utilizzate durante la partita.
- 7** Mescola le 60 carte Alimento e crea un mazzo che colloca nello slot apposito della sua postazione.

8 Da questo mazzo, pesca un numero di carte Alimento pari al numero dei gruppi in gioco, meno 1. Le posiziona sul segnalino Spazzatura, con la spunta verde verso l'alto. Queste carte rappresentano la spazzatura.

9 Infine, posiziona le 2 carte riassuntive sul tavolo, così da renderle visibili a tutti.
Consiglio: assicuratevi che i gruppi di ratti conoscano bene i diversi tipi di dieta che possono seguire.

Il segnalino Primo Giocatore si usa solo nella variante COLLEGHI, descritta alla fine del regolamento.



SVOLGIMENTO

Il gioco si svolge in 8 round, chiamati 'pasti'. Ognuno di essi è costituito da 4 fasi, che vengono svolte nel seguente ordine:

A) PASTO SUCCESSIVO

B) DOCTOR RAT PREPARA LE SUE CARTE ALIMENTO

C) I GRUPPI COMPIONO LA LORO SCELTA

D) DOCTOR RAT VALUTA LE SCELTE



A) PASTO SUCCESSIVO

Fate avanzare il meeple Ratto di una pila di piatti sulla tabella Conta Pasti. Se siete al primo pasto della partita, saltate questa fase.

B) DOCTOR RAT PREPARA LE SUE CARTE ALIMENTO

IMPORTANTE: durante questa fase Doctor Rat non può parlare. Non può comunicare ai gruppi di ratti le loro restrizioni alimentari!

▶ Doctor Rat pesca dal retro del mazzo un numero di carte Alimento pari al numero dei gruppi in gioco, più 1. Le posiziona nello slot anteriore della sua postazione: andranno a formare la riserva di carte Alimento a sua disposizione.

Esempio: quando Doctor Rat gioca con 2 gruppi, pesca 3 carte Alimento.

NOTA: solo per il quinto pasto, Doctor Rat non pesca carte Alimento durante questa fase poiché, giunti a questo punto della partita, dovrà usare le carte già presenti nella sua riserva.



AZIONE SPECIALE BLEAH!

A questo punto della partita, Doctor Rat può posizionare segnalini *Bleah!* sul lato fronte per rimuovere o aggiungere carte Alimento alla sua riserva: vedi **AZIONI SPECIALI**.



▶ Tenendo a mente le restrizioni alimentari in gioco, Doctor Rat sceglie un numero di carte Alimento dalla sua riserva pari al numero di gruppi di ratti.



NOTA: per il terzo pasto e dopo aver scelto le carte Alimento, Doctor Rat pesca 1 carta Alimento in più e la mescola insieme alle carte che ha già scelto.



AZIONE SPECIALE MEDICINA

A questo punto della partita, Doctor Rat può utilizzare il suo segnalino Medicina o il suo segnalino Stretto Regime per aiutare i gruppi di ratti: vedi **AZIONI SPECIALI**.



- ▶ Dopo aver scelto le carte Alimento per il pasto, le posiziona al centro dell'area di gioco con la spunta verde verso l'alto, in modo da renderle visibili a tutti. Poi annuncia ad alta voce "La cena è pronta!"

NOTA: Doctor Rat non può mai attribuire le carte a un gruppo in modo diretto, perché non può influenzarlo, ad esempio spostando una carta verso di esso. Le carte devono rimanere tutte al centro del tavolo.

Doctor Rat conserva nella sua postazione le carte Alimento che non ha scelto per usarle nei pasti successivi.

C) I GRUPPI COMPIONO LA LORO SCELTA

IMPORTANTE: Doctor Rat non può parlare neanche durante questa fase della partita, perché non può influenzare le scelte dei gruppi. Può solamente ascoltare le loro consultazioni!

- ▶ Tutti i gruppi possono discutere in libertà per cercare di indovinare quale carta Alimento potrebbe rispettare le loro restrizioni alimentari.
- I gruppi possono consumare sia le carte Alimento offerte dal Doctor Rat, sia quelle presenti nella spazzatura.
- Se i gruppi di ratti sono costituiti da 1 solo giocatore, consigliamo al giocatore di esprimersi ad alta voce riguardo la scelta di ogni singola carta Alimento. In questo modo Doctor Rat può ascoltare il ragionamento, nonostante non possa fare commenti a riguardo.

- ▶ Quando i gruppi si sono accordati, prendono ciascuno 1 carta Alimento e la posizionano davanti a loro.
- Se i giocatori non raggiungono un accordo, decide il più giovane tra tutti.

AZIONE SPECIALE BLEAH!

A questo punto della partita, Doctor Rat può piazzare i segnalini *Bleah!* sul lato retro per evitare che un gruppo mangi un alimento: vedi **AZIONI SPECIALI**.



- ▶ Questa fase termina quando tutti i gruppi hanno posizionato 1 carta Alimento davanti a loro. Se sono rimaste carte Alimento al centro dell'area di gioco, posizionatele sulla spazzatura: si potranno scegliere per i pasti successivi.

D) DOCTOR RAT VALUTA LE SCELTE



- ▶ Durante questa fase, Doctor Rat verifica se le carte Alimento scelte dai gruppi rispettano o meno le restrizioni alimentari:
 - Se un gruppo ha scelto una carta Alimento adatta alla dieta, Doctor Rat annuncia: "Sì, questo pasto vi fa bene!". Il gruppo di ratti posiziona quindi la carta Alimento in questione di fianco alla carta Identità, con la spunta verde verso l'alto.





- Se un gruppo ha scelto una carta Alimento non adatta alla dieta, Doctor Rat annuncia: *"Mi dispiace, questo pasto non vi fa bene!"*. Il gruppo di ratti posiziona quindi la carta Alimento in questione di fianco alla carta Identità, con la croce rossa verso l'alto.

NOTA: dal secondo pasto fino alla fine della partita, posizionate ogni nuova carta Alimento in modo che copra una parte della carta che la precede, come nell'esempio. Dovete allineare le spunte verdi e le croci rosse.



I ratti hanno finito di mangiare!

Se avete soddisfatto una delle condizioni di fine partita, passate alla **FINE DELLA PARTITA**. In caso contrario, passate al pasto successivo.



FINE DELLA PARTITA

La partita termina quando si verifica 1 delle 3 situazioni di seguito:

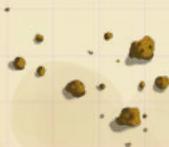
- Quando uno dei gruppi gira la terza croce rossa sulle carte Alimento, la partita termina immediatamente. Tutti i giocatori perdono, Doctor Rat incluso. Sorci verdi per davvero!



- Uno dei gruppi gira una croce rossa durante l'ottavo pasto, detto anche esame finale. Tutti i giocatori perdono, Doctor Rat incluso. Non importa se quel gruppo non ha fatto un singolo errore fino a quel punto, all'esame finale tutti devono essere impeccabili!



- L'ottavo pasto, detto anche esame finale, è giunto al termine e nessun gruppo ha sbagliato. Tutti i giocatori ottengono una deliziosa vittoria, Doctor Rat incluso. CongRATulazioni a tutti!



DESCRIZIONE DELLE RESTRIZIONI ALIMENTARI

Le restrizioni alimentari di ogni gruppo di ratti sono stabilite da 1 carta Dieta, talvolta associata a 1 carta Categoria o 1-2 carte Dettaglio.

CARTE CATEGORIA (giallo)



Queste carte contengono le informazioni sulla dieta che i ratti devono tenere in considerazione. Sono divise in 3 tipologie:

carte Tipo
di alimento



carte Quantità
di alimento



carte Colore
di alimento



Una carta Categoria è sempre associata a una carta Dieta 'Identica' o 'Diversa': vedi CARTE DIETA.



CARTE DETTAGLIO (viola)



Queste carte contengono gli elementi che i ratti devono tenere in considerazione. Come per le carte Categoria, ce ne sono di 3 tipologie:

carte Tipo di
alimento particolare



carte Quantità precisa
di alimento



carte Coppia
di colori



1 o 2 carte Dettaglio sono sempre associate alle carte Dieta 'Obbligo', 'Divieto' o 'Alternanza':



vedi CARTE DIETA.

CARTE DIETA (verde)



Queste carte indicano la funzione principale delle restrizioni alimentari. Durante la **PREPARAZIONE** e per ogni gruppo di ratti, Doctor Rat pesca a caso o sceglie una carta Dieta e, in base alla funzione descritta, dovrà aggiungere 1 carta Categoria o 1-2 carte Dettaglio, se richiesto.

NOTA: Doctor Rat non può attribuire a due gruppi di ratti le stesse restrizioni alimentari.

IMPORTANTE: Doctor Rat, quando attribuisce le restrizioni alimentari, deve sempre assicurarsi che non siano in contraddizione con l'alimento sulla carta Identità del gruppo di ratti corrispondente.

Le restrizioni alimentari sono 6.

Obbligo

● Dopo aver scelto la carta Dieta, Doctor Rat deve pescare 1 o 2 carte Dettaglio in più tra le 3 tipologie:

un Tipo particolare



una Quantità precisa



una Coppia di colori



Spetta a lui decidere se pescarne 1 o 2.

● Doctor Rat posiziona le carte Dettaglio a destra delle carte Dieta.

In questo modo la dieta stabilisce che, nel corso della partita, il gruppo di ratti interessato dovrà sempre consumare carte Alimento compatibili con la carta Dettaglio, se ce n'è solo una, o con 1 delle 2 carte Dettaglio, se ce ne sono due.

NOTA: con la carta Dieta Obbligo, almeno 1 delle carte Dettaglio scelte da Doctor Rat deve essere compatibile con l'alimento presente sulla carta Identità del gruppo di ratti corrispondente.

Esempio: Doctor Rat pesca 2 carte Dettaglio. La prima mostra un tipo di alimento particolare: liquidi. La seconda mostra una coppia di colori: rosso e arancione.

Il gruppo di ratti a cui è associata questa dieta dovrà sempre scegliere carte Alimento che presentino un liquido, un alimento di colore arancione o un alimento di colore rosso. Può anche valere per i liquidi di colore rosso o arancione.



Divieto

● Dopo aver scelto la carta Dieta, Doctor Rat deve pescare 1 o 2 carte Dettaglio in più tra le 3 tipologie:

un Tipo particolare



una Quantità precisa



una Coppia di colori



Spetta a lui decidere se pescarne 1 o 2.

NOTA: se decide di pescare 2 carte Dettaglio, devono essere di 2 tipologie diverse!!

Esempio: Doctor Rat non può scegliere 2 carte Tipo di alimento, per cui ne sceglie 1 Tipo di alimento e 1 Coppia di colori.



● Doctor Rat posiziona le carte Dettaglio a destra delle carte Dieta.

In questo modo la dieta stabilisce che, nel corso della partita, il gruppo di ratti interessato non potrà mai consumare carte Alimento compatibili con la carta Dettaglio.

NOTA: con la carta Dieta Divieto, tutte le carte Dettaglio scelte dal Doctor Rat devono essere compatibili con l'alimento presente sulla carta Identità del gruppo di ratti corrispondente.

Esempio: Doctor Rat pesca 2 carte Dettaglio. La prima mostra un tipo di alimento particolare: liquidi. La seconda mostra una coppia di colori: blu e arancione. Il gruppo di ratti non può mai consumare liquidi, alimenti di colore blu o alimenti di colore arancione. Queste restrizioni alimentari sono compatibili con le 2 mele verdi presenti sulla carta Identità del gruppo di ratti, poiché l'alimento non è liquido, blu o arancione.



Alternanza

● Dopo aver scelto la carta Dieta, Doctor Rat deve pescare 2 carte Dettaglio in più tra le 3 tipologie:

un Tipo particolare

una Quantità precisa

una Coppia di colori



✓ Per le prime partite vi consigliamo di usare 2 carte Dettaglio della stessa tipologia, ad esempio 2 carte Tipo di alimento particolare, 2 carte Quantità precisa di alimento o 2 carte Coppia di colori. Saranno più facili da digerire!

✓ Una volta presa confidenza con il gioco, potete scegliere 2 carte Dettaglio diverse, ad esempio 1 carta Tipo di alimento e 1 carta Coppia di colori. Dopotutto non potete andare avanti a stuzzichini!

● Doctor Rat posiziona 1 di queste 2 carte Dettaglio a sinistra della carta Dieta.

NOTA: queste carte Dettaglio devono essere compatibili con l'alimento presente sulla carta Identità del gruppo di ratti corrispondente.

● Doctor Rat posiziona la seconda carta Dettaglio a destra della carta Dieta. Una volta sistemate le 3 carte, la dieta stabilisce che, durante i pasti, il gruppo di ratti dovrà consumare carte Alimento che, ad alternanza, siano compatibili con la carta Dettaglio sulla sinistra, poi con la carta Dettaglio sulla destra, poi di nuovo con la carta Dettaglio sulla sinistra, e così via fino a fine partita.

✓ La carta Identità del gruppo di ratti è la prima carta Alimento in gioco, per cui deve essere compatibile con la carta Dettaglio a sinistra della carta Dieta. Allo stesso modo, la carta Alimento del primo pasto deve essere compatibile con la carta Dettaglio a destra della carta Dieta.

NOTA: nella dieta ad alternanza, bisogna tenere in considerazione anche le carte Alimento posizionate con la croce rossa verso l'alto. Le carte Alimento che corrispondono ai pasti 1, 3, 5 e 7 devono essere compatibili con la carta Dettaglio a destra della carta Dieta Alternanza. Le carte Alimento che corrispondono ai pasti 2, 4, 6 e 8 devono essere compatibili con la carta Dettaglio a sinistra della carta Dieta Alternanza.

Esempio: Doctor Rat ha scelto 2 carte Dettaglio che mostrano due tipi di alimento, 'formaggio' e 'verdura'; e le ha posizionate rispettivamente a sinistra e a destra della carta Dieta Alternanza.

Doctor Rat si è assicurato che la carta Dettaglio 'formaggio' sulla sinistra fosse compatibile con i 3 formaggi rossi presenti sulla carta Identità del gruppo di ratti corrispondente.

Il gruppo può consumare 1 carta 'verdura'; poi 1 carta 'formaggio'; poi di nuovo 1 carta 'verdura'; e così via.

La carta '2 liquidi rossi' è sbagliata, perché non è compatibile con la carta Dettaglio sulla destra, la quale stabilisce che il pasto deve contenere come tipo di alimento la 'verdura'.



La carta successiva mostra invece '4 formaggi blu' ed è corretta perché è compatibile con la carta Dettaglio sulla sinistra, la quale stabilisce che il pasto deve contenere come tipo di alimento il 'formaggio'.



Identica alla carta precedente

● Dopo aver scelto questa carta Dieta, Doctor Rat deve pescare 1 carta Categoria in più tra le 3 tipologie:



● Doctor Rat posiziona la carta Categoria pescata a destra della carta Dieta.

In questo modo, la dieta stabilisce che, nel corso della partita, il gruppo di ratti interessato dovrà sempre consumare una carta Alimento della stessa categoria della carta Alimento precedente.

✓ La carta Identità di un gruppo stabilisce la prima categoria della partita.

NOTA: questa restrizione rimane, anche se sulla carta precedentemente posizionata è presente la croce rossa.

Esempio: Doctor Rat pesca la carta Categoria associata al Tipo di alimento. Da adesso in poi, il gruppo di ratti dovrà consumare solo alimenti dello stesso tipo presente sulla carta Alimento precedente.

Questo gruppo inizia la partita con una carta Identità che mostra 3 formaggi rossi.

La carta Alimento scelta per il primo pasto mostra 2 formaggi rossi; è corretta, perché il tipo di alimento 'formaggio' è compatibile con la carta Alimento precedente.

Per il secondo pasto, i ratti scelgono una carta che mostra 2 liquidi rossi; è sbagliata, perché il tipo di alimento 'liquido' non è compatibile con il tipo di alimento 'formaggio', presente sulla carta precedente.

Per il terzo pasto, scelgono una carta che mostra 4 liquidi gialli; è corretta, perché il tipo di alimento 'liquido' ora è compatibile con il tipo di alimento 'liquido' presente sulla carta precedente.



Diverso dalla carta precedente

- Dopo aver scelto questa carta Dieta, Doctor Rat deve pescare 1 carta Categoria in più tra le 3 tipologie:



Tipo



Quantità



Colore



- Doctor Rat posiziona la carta Categoria pescata a destra della carta Dieta.

In questo modo, la dieta stabilisce che, nel corso della partita, il gruppo di ratti interessato dovrà sempre consumare una carta Alimento di una categoria diversa rispetto a quella della carta Alimento precedente.

- ✓ La carta Identità di un gruppo stabilisce la prima categoria della partita.

NOTA: questa restrizione rimane, anche se sulla carta precedentemente posizionata è presente la croce rossa.

Esempio: Doctor Rat pesca la carta Categoria associata al Tipo di alimento. Da adesso in poi, il gruppo di ratti dovrà consumare solo alimenti di diverso tipo rispetto a quello presente sulla carta Alimento precedente.

Questo gruppo inizia la partita con una carta Identità che mostra 3 formaggi rossi. La carta Alimento scelta per il primo pasto mostra 2 liquidi rossi; è corretta, perché il tipo di alimento 'liquido' non è compatibile con il tipo di alimento 'formaggio' presente sulla carta Alimento precedente.



Per il secondo pasto, i ratti scelgono una carta che mostra 2 liquidi verdi; è sbagliata, perché il tipo di alimento 'liquido' è compatibile con il tipo di alimento 'liquido', presente sulla carta precedente.

Per il terzo pasto, scelgono una carta che mostra 3 formaggi blu; è corretta, perché il tipo di alimento 'formaggio' non è più compatibile con il tipo di alimento 'liquido', presente sulla carta precedente.

Quantità +1 o -1

- Dopo aver scelto questa carta Dieta, Doctor Rat non pesca altre carte.

Questa dieta stabilisce che, nel corso della partita, il gruppo di ratti interessato deve sempre consumare una carta Alimento che mostri precisamente 1 alimento in più o in meno rispetto alla carta precedente.

- ✓ La carta Identità di un gruppo stabilisce la prima categoria della partita.

NOTA: questa restrizione rimane, anche se sulla carta precedentemente posizionata è presente la croce rossa.

Esempio: questo gruppo inizia la partita con una carta Identità che mostra '3' formaggi rossi. La carta Alimento scelta per il primo pasto mostra '2' formaggi rossi; è corretta, perché mostra precisamente 1 alimento in meno rispetto ai '3' formaggi rossi della carta precedente.

Per il secondo pasto, i ratti scelgono una carta che mostra '2' liquidi rossi; è sbagliata, perché mostra la stessa identica quantità di alimenti rispetto alla carta precedente.

Per il terzo pasto, scelgono una carta che mostra '1' carota arancione; è corretta, perché mostra precisamente 1 alimento in meno rispetto ai '2' liquidi rossi della carta precedente.



PER LA PRIMA PARTITA, consigliamo a colui che sta leggendo il regolamento di assumere il ruolo di 'Doctor Rat' e di giocare con le seguenti restrizioni alimentari:



- Il gruppo di ratti con la carta Identità che mostra '1 liquido blu' deve ricevere la carta Dieta Obbligo e la carta Dettaglio con alimenti rossi o blu.
- Il gruppo di ratti con la carta Identità che mostra '2 mele verdi' deve ricevere la carta Dieta Divieto e la carta Dettaglio con i liquidi.
- Il gruppo di ratti con la carta Identità che mostra '3 formaggi rossi' deve ricevere la carta Dieta Obbligo e la carta Dettaglio con una quantità di alimenti uguale a 3.

Ogni dieta deve essere compatibile con l'alimento mostrato sulla carta Identità del gruppo di ratti corrispondente!

AZIONI SPECIALI

Per riuscire nell'ardua impresa, Doctor Rat può utilizzare i segnalini Azione Speciale per dare piccoli suggerimenti ai gruppi di ratti!

ATTENZIONE: i segnalini Azione Speciale non si possono usare durante l'esame finale.



Doctor Rat può usare tutti i segnalini Azione Speciale che desidera durante le relative fasi.
Vi sono 3 tipi di segnalini Azione Speciale:

Fase B Doctor Rat prepara le sue carte Alimento



Bleah!
(3 segnalini)

Fronte

Doctor Rat, mentre valuta le carte Alimento della sua riserva e prima di sceglierne 1 per gruppo, può posizionare un segnalino *Bleah!* sul lato **Fronte**.

Quando posiziona 1 segnalino *Bleah!* sul lato **Fronte**, mette tutte le carte Alimento presenti nella riserva di fianco all'area di gioco, senza mostrarle agli altri giocatori. Queste carte non serviranno più.

Pesca un numero uguale di nuove carte Alimento dal mazzo e le posiziona nella riserva.

Per indicare che il segnalino *Bleah!* è stato utilizzato, Doctor Rat lo posiziona davanti alla scatola in modo da renderlo visibile a tutti.



Bleah!
(3 segnalini)

Retro

Doctor Rat può giocare un segnalino *Bleah!* sul lato **Retro** dopo che i gruppi hanno scelto le carte Alimento.

Quando Doctor Rat gioca 1 segnalino *Bleah!* sul lato **Retro**, rimette al centro dell'area di gioco la carta Alimento scelta da uno dei gruppi.

Il gruppo non può più scegliere la carta Alimento in questione durante il pasto.

Deve però scegliere 1 nuova carta Alimento tra quelle presenti nell'area di gioco o nella spazzatura.

Doctor Rat posiziona il segnalino *Bleah!* davanti alla scatola in modo da renderlo visibile a tutti.

Fase C
I gruppi compiono la loro scelta



Medicina
(1 segnalino)

Fronte/Retro

Dopo aver scelto le carte Alimento da offrire ai gruppi, ma prima di posizionarle nell'area di gioco, Doctor Rat può giocare il segnalino Medicina.

Quando gioca il segnalino Medicina, lo posiziona su 2 simboli consecutivi a sua scelta sulle carte Alimento di uno dei gruppi.

La medicina gli consente di coprire le croci rosse o le spunte verdi, che quindi non vengono più considerate.

Una volta usato, il segnalino Medicina rimane in gioco fino a fine partita.



Stretto Regime
(1 segnalino)

Fronte/Retro

Doctor Rat può giocare il segnalino Stretto Regime prima di posizionare le carte Alimento nell'area di gioco.

Quando gioca questo segnalino, pesca 1 carta Alimento tra quelle che ha scelto e la passa direttamente al gruppo di ratti che desidera.

Per indicare che il segnalino Stretto Regime è stato usato, Doctor Rat lo posiziona davanti alla scatola in modo da renderlo visibile a tutti.

Consiglio per Doctor Rat: più ti senti sicuro dei tuoi amici ratti, meno avrai bisogno dei segnalini *Bleah!*. Il tuo obiettivo sarà giocare senza neanche 1 segnalino *Bleah!*. Ce la farai?



VARIANTE COMPLICAZIONI

Se i gruppi di ratti sono diventati troppo forti, vi consigliamo di utilizzare questa variante per rendere la partita più complicata!

ATTENZIONE: le complicazioni non si possono usare nella variante COLLEGHI.

PREPARAZIONE

● Mescolate le carte Complicazione e posizionatele in un mazzo di pesca davanti alla postazione del Doctor Rat, con la croce verde verso l'alto.



SVOLGIMENTO

● Se, dopo la fase 'D - Doctor Rat valuta le scelte', un gruppo ha 3 spunte verdi consecutive sulle carte Alimento, sviluppa una complicazione.



NOTA: non si considera la carta Identità, perché non possiede la spunta verde, e non si considerano le spunte verdi delle carte Alimento che si trovano a sinistra del segnalino Medicina.

● Doctor Rat pesca 1 carta Complicazione da sotto il mazzo e la passa a un giocatore del gruppo di ratti. Egli, senza consultarsi con i compagni di squadra, deve applicare l'effetto

della carta Complicazione al gruppo interessato durante la fase 'C - I gruppi compiono la loro scelta'. L'effetto si applica al pasto successivo. Vedi **EFFETTI DELLE CARTE COMPLICAZIONE**.

NOTA: dovete applicare l'effetto della carta Complicazione anche se, a causa di questa, il gruppo dovrà scegliere una carta Alimento sbagliata.

● Alla fine del pasto successivo, dopo aver applicato l'effetto della carta Complicazione, posizionatele con la croce verde verso l'alto nella fila di carte Alimento del gruppo corrispondente. Dovrete ricominciare a contare da zero le spunte verdi, a partire da quelle dopo la croce verde della carta Complicazione.



IMPORTANTE: se uno o più gruppi ottengono la terza spunta verde consecutiva durante la fase 'D - Doctor Rat valuta le scelte' del settimo pasto, non ricevono una carta Complicazione per l'ottavo e ultimo pasto. In altre parole, i gruppi di ratti non possono mai ricevere una carta Complicazione prima dell'esame finale (🐁).



NOTA: se non ci sono più carte Complicazione nel mazzo di pesca, non ci saranno altre complicazioni da attribuire per il resto della partita.

EFFETTI DELLE CARTE COMPLICAZIONE



PAZZIA

Doctor Rat pesca immediatamente 2 carte Alimento dal retro del suo mazzo e te le passa. Scegli 1 delle due carte e posizionala davanti a te.

Scarta l'altra carta al lato dell'area di gioco.

Doctor Rat svolge la fase 'D - Doctor Rat valuta le scelte' in base alla carta che hai scelto.

NOTA: il gruppo su cui si applica l'effetto non potrà consumare un'altra carta Alimento durante questo pasto.



PARANOIA

Consuma 1 carta Alimento a tua scelta dalla spazzatura.



INSONNIA

Scegli la carta Alimento prima degli altri gruppi; non puoi consultarli riguardo la scelta.



GOLA

Dopo che tutti i gruppi hanno scelto la carta Alimento e prima della fase 'D - Doctor Rat valuta le scelte', scegli una carta Alimento in più tra quelle presenti nell'area di gioco o nella spazzatura.



MEGALOMANIA

● Dopo che tutti i gruppi hanno scelto la carta Alimento e prima della fase 'D - Doctor Rat valuta le scelte', fai una previsione: comunica ad alta voce a Doctor Rat se pensi che la scelta che ogni gruppo ha compiuto sia compatibile con le loro rispettive restrizioni alimentari.

● Doctor Rat confermerà o meno, per ogni gruppo, se la tua previsione è giusta o sbagliata:

✓ se è giusta, non accade nulla. Proseguite con il pasto come di norma.

✓ se è sbagliata, rimuovi la carta Alimento dal gruppo di ratti corrispondente e posizionala in fila alle tue carte Alimento.

● Dopo aver dato il responso sulla previsione, Doctor Rat svolge la fase 'D - Doctor Rat valuta le scelte' e tiene in considerazione la carta Alimento da te scelta per questo pasto e le carte Alimento ricevute per le previsioni sbagliate.

VARIANTE COLLEGHI

Potete giocare a Doctor Rat anche con la variante COLLEGHI, che è sempre cooperativa e consente di avere 2 Doctor Rat in contemporanea che si aiutano a vicenda. Ogni Doctor Rat può essere interpretato da 1 o più giocatori.

PREPARAZIONE

● Dividete i giocatori in due squadre: una verrà assegnata al Doctor Rat A, l'altra al Doctor Rat B.

La preparazione della partita è identica a quella per la variante COLONIA, con le seguenti eccezioni:

● Non si utilizzano l'inserito, la scatola, i segnalini Stretto Regime e Medicina.

● Posizionate la tabella Conta Pasti al centro del tavolo, con il lato con i 2 ratti verso l'alto. Posizionate il meeple Ratto sul tombino.

● Ciascun Doctor Rat prende 1 carta Identità di partenza, che lo rappresenta: il dottore con la minor quantità di cibo sulla carta riceve il segnalino Primo Giocatore. Entrambi ricevono una copia della carta Identità dell'altro Doctor Rat.

● I Doctor Rat, alternandosi, girano le spalle all'area di gioco mentre l'altro pesca 1 carta Dieta e le carte Dettaglio o Categoria richieste: vedi **DESCRIZIONE DELLE RESTRIZIONI ALIMENTARI**.



Ciascun dottore nasconde per bene le carte Restrizione sotto la copia della carta Identità dell'altro dottore, in modo da non far trapelare nulla.

✓ Ciascun Doctor Rat può consultare le carte Restrizione che ha attribuito al collega in qualsiasi momento, guardandole sotto il tavolo, in modo da non fargliele vedere.

● Posizionate 3 segnalini *Bleah!* sul tavolo. I Doctor Rat li potranno usare quando desiderano.

Ricordate: se volete rendere la partita più complicata, potete togliere alcuni segnalini Bleah!

● Mescolate le carte Alimento con la spunta verde verso l'alto e posizionatele in un mazzo di pesca al centro del tavolo.

● Pescate a caso 1 carta Alimento dal mazzo e posizionate la sul segnalino Spazzatura, con la spunta verde verso l'alto; sarà la prima carta della spazzatura.



SVOLGIMENTO

I pasti in questa variante di svolgono come per la variante COLONIA, con le seguenti eccezioni:

B) DOCTOR RAT PREPARA LE SUE CARTE ALIMENTO

- Ad esclusione del quinto e dell'ottavo pasto, il primo giocatore pesca 3 carte Alimento e le posiziona tra i 2 Doctor Rat.
- Durante il quinto e l'ottavo pasto, nessuno pesca carte Alimento e i 2 Doctor Rat le scelgono da quelle disponibili nella spazzatura.



AZIONE SPECIALE BLEAH!

A questo punto della partita, ciascun Doctor Rat può posizionare segnalini *Bleah!* sul lato fronte per rimuovere o aggiungere carte Alimento.

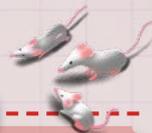
NOTA: in questa variante, con il segnalino *Bleah!* il dottore può sostituire sia le carte Alimento che si trovano tra i 2 Doctor Rat, sia quelle nella spazzatura.

C) I GRUPPI COMPIONO LA LORO SCELTA

- Chi ha il segnalino Primo Giocatore inizia la fase C e posiziona davanti a lui 1 carta Alimento a sua scelta tra quelle presenti in mezzo ai 2 Doctor Rat o nella spazzatura.
- ✓ Nella variante COLLEGHI, se un Doctor Rat è interpretato da un solo giocatore, gli consigliamo di esporre ad alta voce il

ragionamento della sua scelta, in modo che l'altro Doctor Rat capisca la logica che c'è dietro, nonostante non possa fare commenti a riguardo.

- Vale lo stesso per l'altro Doctor Rat.



AZIONE SPECIALE BLEAH!

A questo punto della partita, uno dei Doctor Rat può posizionare un segnalino *Bleah!* sul lato retro per evitare che l'altro Doctor Rat consumi un alimento: vedi **AZIONI SPECIALI**.

D) DOCTOR RAT VALUTA LE SCELTE

Ciascun Doctor Rat valuta la scelta dell'altro.

- Alla fine del pasto, i 2 Doctor Rat verificano se una delle condizioni di fine partita è stata soddisfatta, altrimenti si passa il segnalino Primo Giocatore all'altro Doctor Rat, che inizierà il pasto successivo.

FINE DELLA PARTITA

La partita termina come nella variante COLONIA.

Traduzione italiana

a cura di Giada Ruscitto e Giulia Cicci per The Geeky Pen

©2023 Blue Orange Edition. Doctor Rat e Blue Orange sono marchi depositati di Blue Orange Edition, Francia. Il gioco è pubblicato e distribuito su licenza di Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, Francia. www.blueorangegames.eu