DOCTOR Rat™

REGRAS

Johannes Krenner
Simon Douchy

10+ | 2 - 7 | 30 min

COMPONENTES

- 129 cartas:
  - 60 cartas Alimentos
  - 56 cartas Restrição:
    - 16 cartas Dieta (verdes)
    - 6 cartas Categoria (amarelas)
    - 34 cartas Especificação (roxas)
  - 5 cartas Complicação
  - 6 cartas Identidade
  - 2 cartas Auxiliar de jogador
- 5 fichas Ação Especial:
  - 1 ficha Menu Rigoroso
  - 1 ficha Medicamento
  - 3 fichas *Ugh!*
- 1 abuleiro Contagem de Refeições
- 1 peão Rato
- 1 ficha Caixote do Lixo
- 1 caixa e um organizador
- 1 marcador de Primeiro Jogador, usado apenas na variante COLEGAS

WHITE CASTLE GAMES AGENCY
License: whitecastle.at
blue orange
Hot Games Cool Planet

O Doutor Rato tem grandes planos para os seus amigos ratos: quer ensiná-los a comer de modo mais saudável. Ele trabalha no consultório mais bonito do aterro, e convidou-os para um curso de formação intensivo, ao longo de 8 dias.

O seu objetivo é claro: todos os grupos de ratos têm de se manter saudáveis, descobrindo quais as suas restrições alimentares. Há apenas um problema: o Doutor Rato não pode explicar tudo a cada um. Os grupos de ratos terão de descobrir por si o que podem consumir, mesmo que isso signifique, uma vez por outra, sofrer de indigestão!

VISÃO GERAL DO JOGO

Neste jogo, poderás desempenhar o papel do famoso Doutor Rato ou de um dos grupos de ratos famintos. O doutor tem de ensinar os grupos de ratos, de modo que cada um descubra que tipos de alimentos são adequados e quais devem evitar.

Ele conhece perfeitamente as restrições alimentares de cada um. Infelizmente, o protocolo estipula que o doutor não pode comunicar com os ratos. Pode apenas tentar dar-lhe o melhor tipo de alimentos, dentre os que estiverem disponíveis, e esperar que cada grupo de ratos faça a opção correta.

Os grupos de ratos podem discutir entre si, para tentar descobrir as suas restrições alimentares. Terão de escolher sabiamente os seus alimentos, porque o Doutor Rato apenas lhes poderá dizer se são os adequados, depois de os terem comido!

OBJETIVO DO JOGO

Todos os jogadores tentam que cada grupo de ratos se alimente o mais adequadamente possível. O objetivo é conseguir passar em conjunto as 8 refeições, após o qual ocorrerá o exame final!
Os jogadores ganham ou perdem em conjunto.

PREPARAÇÃO VARIANTE COLÓNIA

A Coloca o tabuleiro Contagem de Refeições no centro da mesa, com o lado "3 ratos" visível. Coloca o peão Rato sobre a tampa de esgoto.

B Coloca a ficha Caixote do Lixo próximo do centro da mesa.

C Decide que jogador será o Doutor Rato. Agora, o Doutor Rato faz o seguinte:

1. Monta a secretária colocando a caixa de jogo e o organizador à sua frente, como se mostra na imagem abaixo.

2. Depois, pega em 5 fichas Ação Especial e coloca-as em cima da caixa.

3. De seguida, pergunta aos outros jogadores se querem formar 2 ou 3 grupos de ratos. Dependendo da escolha, dá-lhes, respetivamente, 2 ou 3 cartas Identidade.

4. De seguida, separa as 56 cartas Restrição em 5 pilhas, embaralhando-as com a face para baixo, e colocando-as junto a si:

- ✓ 1 pilha com as 16 cartas Dieta (verdes)
- ✓ 1 pilha com as 6 cartas Categoria (amarelas)
- ✓ 3 pilhas com as 34 cartas Especificação (roxas):
  - 1 pilha com as 6 cartas "tipo de alimento"
  - 1 pilha com as 8 cartas "quantidade de alimento"
  - 1 pilha com as 20 cartas "par de cores de alimento"

5. Para cada grupo de ratos em jogo, tira – ou escolhe secretamente – 1 carta verde Dieta e coloca-a à direita da carta Identidade correspondente, na sua secretária.

NOTA: várias cartas Dieta têm associadas 1 carta Categoria ou 1-2 cartas Especificação: vê na secção *DESCRIÇÃO DAS RESTRIÇÕES ALIMENTARES* como é que o Doutor Rato as atribui a cada grupo de ratos. Pode também usar o a carta auxiliar de jogador para este efeito.

6. Após associar as cartas Categoria ou Especificação, remove do jogo todas as cartas Restrição, sem as mostrar aos outros jogadores: não serão usadas na partida.

7. Embaralha as 60 cartas Alimento, e forma uma pilha que coloca no espaço correspondente do organizador.

8. Tira desta pilha um número de cartas Alimento igual ao número de grupos de ratos em jogo, menos 1. Coloca estas cartas sobre a ficha Caixote do Lixo, com a marca verde de verificação visível. Estas cartas representam o caixote de lixo.

9. Por fim, coloca as 2 cartas Auxiliares de jogador na mesa, de modo que todos as vejam.
Dica: assegura-te que os grupos de ratos estão familiarizados com os tipos de dieta que podem ter.

A ficha de Primeiro Jogador é apenas usada na variante RATOS AMIGOS, explicada no final deste livro.

Exemplo de preparação para o Doutor Rato e 2 grupos de ratos

COMO JOGAR

A partida desenrola-se em 8 rondas, designadas "refeições". Cada refeição tem 4 fases, realizadas pela seguinte ordem:

A) MUDANÇA DE REFEIÇÃO

B) O DOUTOR RATO PREPARA AS SUAS CARTAS ALIMENTO

C) OS GRUPOS DE RATOS FAZEM AS SUAS ESCOLHAS

D) O DOUTOR RATO ANALISA AS ESCOLHAS DOS RATOS

A) MUDANÇA DE REFEIÇÃO

Avança o peão Rato 1 pilha de pratos no tabuleiro Contagem de Refeições. Ignora este passo na 1ª refeição do jogo.

B) O DOUTOR RATO PREPARA AS SUAS CARTAS ALIMENTO

IMPORTANTE: nesta fase, o Doutor Rato tem de se manter em silêncio. Não pode informar os grupos de ratos das suas restrições alimentares!

- O Doutor Rato tira, do fundo da pilha, um número de cartas Alimento igual ao número de grupos de ratos em jogo, mais 1. Coloca todas as cartas no espaço frontal da sua secretária: esta é a sua reserva de cartas Alimento disponíveis.

Exemplo: se o Doutor Rato está a jogar com 2 grupos de ratos, tira 3 cartas Alimento.

NOTA: neste passo da 5ª refeição, o Doutor Rato não tira cartas Alimento. Terá de usar as cartas Alimento então disponíveis na sua reserva.

AÇÃO UGH!

Neste momento do jogo o Doutor Rato pode colocar fichas *Ugh!*, com a face para cima, para remover e repor as cartas Alimento na sua reserva: vê **AÇÕES ESPECIAIS**.

- Tendo em mente as restrições alimentares em jogo, o Doutor Rato escolhe um número de cartas da sua reserva igual ao número de grupos de ratos.

NOTA: após escolher as cartas Alimento na 3ª refeição, o Doutor Rato tira 1 carta Alimento adicional da pilha, embaralhando-a com as cartas que acabou de escolher.

AÇÃO MEDICAMENTO

Neste momento do jogo, o Doutor Rato pode usar a sua ficha Medicamento e/ou a sua ficha Menu rigoroso para ajudar os grupos de ratos: vê **AÇÕES ESPECIAIS**.

- Após o Doutor Rato escolher as suas cartas Alimento para esta refeição, coloca-as no centro da área de jogo, com a marca verde de verificação visível. Anuncia então em voz alta: *"O jantar está pronto!"*.

NOTA: o Doutor Rato nunca pode atribuir diretamente estas cartas a qualquer grupo de ratos. E não os pode influenciar, por exemplo apontando uma carta para determinado grupo. As cartas têm de permanecer juntas no centro da mesa.

O Doutor Rato armazena, na sua reserva, as cartas Alimento que não escolheu, para refeições futuras.

C) OS GRUPOS DE RATOS FAZEM AS SUAS ESCOLHAS

IMPORTANTE: o Doutor Rato também tem de permanecer em silêncio durante esta fase do jogo, porque não pode conduzir os ratos para as escolhas a fazer. Pode apenas ouvir as suas discussões!

- Todos os grupos de ratos podem agora discutir livremente, de forma a tentar adivinhar que carta Alimento será compatível com as suas restrições alimentares.
  - Os grupos de ratos podem consumir as cartas Alimento oferecidas pelo Doutor Rato, bem como as que se encontram no caixote do lixo.
  - Se apenas 1 jogador representa os grupos de ratos, recomenda-se que diga em voz alta o seu pensamento sobre a escolha de cada carta Alimento. Isto permite que o Doutor Rato perceba o seu raciocínio, ainda que não o possa comentar.
- Após os grupos de ratos chegarem a acordo, cada um escolhe 1 carta Alimento e coloca-a à sua frente.
  - Se não chegarem a acordo, o jogador mais jovem decide.

AÇÃO UGH!

Neste momento do jogo, o Doutor Rato pode colocar fichas *Ugh!* com o verso para cima, para impedir um grupo de ratos de consumir um alimento: ver **AÇÕES ESPECIAIS**.

- Esta fase termina após todos os grupos de ratos colocarem 1 carta Alimento à sua frente. As cartas Alimento colocadas no centro da área de jogo pelo Doutor Rato e que não foram escolhidas são colocadas no caixote do lixo: poderão ser escolhidas pelos grupos de ratos em refeições futuras.

D) O DOUTOR RATO ANALISA AS ESCOLHAS DOS RATOS

- Durante esta fase, o Doutor Rato verifica se as cartas Alimento escolhidas por cada grupo de ratos são ou não compatíveis com as respetivas restrições alimentares:

  - Se um grupo de ratos escolheu uma carta Alimento compatível com a sua dieta, diz: *"Sim, esta refeição é boa para ti!"*. O grupo de ratos coloca então esta carta Alimento junto à sua carta Identidade, com a marca verde de verificação visível.

- Se um grupo de ratos escolheu uma carta Alimento que não é compatível com a sua dieta, diz: *"Lamento, mas esta refeição faz-te mal!"*.

O grupo de ratos coloca então esta carta Alimento junto à sua carta Identidade, com a cruz vermelha visível.

NOTA: na 2ª refeição e até ao final da partida, coloca cada nova carta Alimento de forma a cobrir parcialmente a carta anterior, como se mostra no exemplo. Todas as marcas verdes de verificação e cruzes vermelhas devem ficar alinhadas.

Os ratos terminaram a sua refeição!
Se é cumprida alguma das condições de final de partida, prossegue para *FINAL DA PARTIDA*.
Caso contrário, continua com a refeição seguinte.

FINAL DA PARTIDA

A partida termina quando 1 das 3 condições seguintes ocorre:

- Se um grupo de ratos obtém a 3ª cruz vermelha nas suas cartas Alimento, a partida termina imediatamente. Todos perdem o jogo, incluindo o Doutor Rato. Aqui não se aplica a expressão "Fino como um rato!".

- Um dos grupos de ratos obteve uma cruz vermelha na 8ª refeição – também conhecida como exame final. Todos perdem o jogo, incluindo o Doutor Rato. Mesmo que esse grupo não tenha cometido um único erro até então, o exame final tem de ser perfeito para todos os grupos de ratos!

- A 8ª refeição - também conhecida como exame final <icon> - terminou e nenhum dos grupos de ratos cometeu um erro nesta última refeição. Todos ganham deliciosamente o jogo, incluindo o Doutor Rato. ParRATObéns a todos!

DESCRIÇÃO DAS RESTRIÇÕES ALIMENTARES

As restrições alimentares de cada grupo de ratos são definidas por 1 carta Dieta. No entanto, esta carta está por vezes associada a 1 carta Categoria ou 1-2 cartas Especificação.

AS CARTAS CATEGORIA (amarelas)

Estas cartas definem qual a informação dietética a considerar pelos grupos de ratos. Há 3 "famílias" de cartas Categoria:

tipo de alimento

quantidade de alimento

cor de alimento

Uma carta Categoria é sempre associada a uma das cartas Dieta "Idêntica" ou "Diferente": vê *AS CARTAS DIETA*.

AS CARTAS ESPECIFICAÇÃO (roxas)

Estas cartas definem os elementos da dieta a considerar pelos grupos de ratos. De forma semelhante às cartas Categoria, existem 3 "famílias" de cartas Especificação:

tipo específico de alimento

quantidade específica de alimento

par de cores de alimento

1 ou 2 cartas Especificação são sempre associadas a cartas Dieta "Obrigatório", "Proibido" ou "Alternando":

ver *AS CARTAS DIETA*.

AS CARTAS DIETA (verdes)

Estas cartas definem o funcionamento principal das restrições alimentares dos ratos. Durante a *PREPARAÇÃO*, o Doutor Rato tira aleatoriamente, ou escolhe, 1 carta para cada grupo de ratos. Dependendo do funcionamento desta carta Dieta, deve adicionar 1 carta Categoria ou 1-2 cartas Especificação, se necessário.

NOTA: o Doutor Rato não pode atribuir exatamente as mesmas restrições alimentares a dois grupos de ratos.

IMPORTANTE: O Doutor Rato tem de se assegurar que as restrições alimentares que atribui não são incompatíveis com o alimento na carta de Identidade do grupo de ratos correspondente.

Existem 6 restrições alimentares.

Obrigatório

- Depois de escolher esta carta Dieta, o Doutor Rato tira 1 ou 2 cartas Especificação dentre as 3 famílias existentes:

tipo específico	quantidade específica	par de cores de comida

Pode decidir se quer tirar 1 ou 2 cartas.

- O Doutor Rato coloca então esta(s) carta(s) Especificação à direita da carta Dieta.

Esta dieta significa que, durante a partida, o grupo de ratos correspondente deve sempre consumir cartas Alimento compatíveis com a carta Especificação, se for única, ou com pelo menos 1 das 2 cartas Especificação, se forem duas.

NOTA: para esta dieta obrigatória, pelo menos 1 das cartas Especificação escolhidas pelo Doutor Rato tem de ser compatível com o alimento presente na carta Identidade do grupo de ratos correspondente.

Exemplo: o Doutor Rato tira 2 cartas Especificação. A primeira mostra um tipo específico de alimento: líquidos. A segunda mostra um par de cores de comida: vermelho e laranja. O grupo de ratos associado a esta dieta tem sempre de escolher cartas Alimento que contenham alimento líquido, ou alimento com cor laranja ou vermelha. Nota que o alimento consumido por estes ratos pode ser um líquido laranja ou um líquido vermelho.

Proibido

- Depois de escolher esta carta Dieta, o Doutor Rato tira 1 ou 2 cartas Especificação de entre as 3 famílias existentes:

tipo específico	quantidade específica	par de cores de comida

Pode decidir se quer tirar 1 ou 2 cartas.

NOTA: se optar por tirar 2 cartas Especificação, têm de ser de 2 famílias diferentes!

Exemplo: o Doutor Rato não pode escolher 2 cartas "tipo de alimento", mas pode escolher 1 carta "tipo de alimento" e 1 carta "par de cores de alimento"

● O Doutor Rato coloca então esta(s) carta(s) Especificação à direita da carta Dieta.

Esta dieta significa que, durante a partida, o grupo de ratos correspondente nunca pode consumir cartas Alimento compatíveis com a(s) carta(s) Especificação.

NOTA: para esta dieta proibida, <u>todas as cartas</u> Especificação escolhidas pelo Doutor Rato têm de ser compatíveis com o alimento indicado na carta Identidade do grupo de ratos correspondente.

Exemplo: o Doutor Rato tira 2 cartas Especificação. A primeira mostra um tipo específico de alimento: líquidos.
A segunda mostra um par de cores de comida: vermelho e laranja. O grupo de ratos nunca pode consumir alimentos líquidos, nem alimentos com cor azul ou laranja. Esta restrição alimentar é compatível com as 2 maçãs verdes mostradas na carta Identidade do grupo de ratos correspondente, porque este alimento não é líquido, azul, nem laranja.

Alternando

● Depois de escolher esta carta Dieta, o Doutor Rato tira 2 cartas Especificação de entre as 3 famílias existentes:

tipo específico	quantidade específica	par de cores de comida

✓ Para as tuas primeiras partidas, recomendamos que uses 2 cartas Especificação da mesma família: por exemplo, 2 cartas "tipo de alimento", 2 "quantidade de alimento", ou 2 "par de cores de alimento". Serão mais fáceis de digerir!

✓ Uma vez familiarizado com o jogo, podes escolher 2 cartas Especificação de famílias diferentes: por exemplo, 1 carta "tipo de alimento" e 1 "par de cores de alimento". Afinal, não podes sobreviver só com entradas!

● O Doutor Rato coloca então 1 destas 2 cartas Especificação <u>à esquerda</u> da carta Dieta.

NOTA: esta carta Especificação tem de ser compatível com o alimentado presente na carta Identidade do grupo de ratos correspondente.

● De seguida, o Doutor Rato coloca a segunda carta Especificação <u>à direita</u> da carta Dieta. Uma vez colocadas as 3 cartas, esta dieta significa que, durante as suas refeições, o grupo de ratos correspondente tem de consumir cartas Alimento <u>alternando</u> entre as que correspondem à carta Especificação à esquerda e a carta Especificação à direita, até ao final da partida.

√ A carta Identidade do grupo de ratos é a primeira carta Alimento no jogo, e, portanto, tem de ser compatível com a carta Especificação à sua esquerda. De forma similar, a carta Alimento da primeira refeição deste grupo de ratos deve corresponder à carta Especificação à sua direita.

NOTA: cartas Alimento colocadas com a cruz vermelha visível são também consideradas para esta dieta alternada. Dito de outra maneira, as cartas Alimento que correspondem às refeições 1, 3, 5 e 7 têm de ser compatíveis com a carta Especificação à direita da carta Dieta "alternada". As cartas Alimento que correspondem às refeições 2, 4, 6 e 8 têm de ser compatíveis com a carta Especificação à esquerda da carta Dieta "alternada".

Exemplo: as 2 cartas Especificação escolhidas pelo Doutor Rato mostram os seguintes tipos de alimento: "queijo" <icon> e "vegetais". Colocou estas cartas respetivamente à esquerda e à direita da carta Dieta "alternada".

O Doutor Rato assegurou-se que a carta Especificação "queijo", colocada à esquerda, era compatível com os 3 queijos vermelhos mostrados na carta Identidade do grupo de ratos correspondente.

Este grupo tem agora de consumir alternadamente 1 carta do tipo "vegetais", depois 1 do tipo "queijo", depois novamente 1 do "tipo vegetais", e assim sucessivamente.

A carta "2 líquidos vermelhos" é inadequada, pois não é compatível com a carta Especificação à direita, que indica que esta refeição tem de conter alimento do tipo "vegetais".

No entanto, a carta seguinte mostra "4 queijos azuis", o que é adequado pois é compatível com a carta Especificação à esquerda, que indica que esta refeição deve conter alimento do tipo "queijo".

Idêntica à carta anterior

● Depois de escolher esta carta de Dieta, o Doutor Rato tira 1 carta Categoria adicional de entre as 3 famílias existentes:

tipo | quantidade | cor de alimento

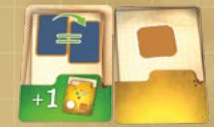
● Depois, o Doutor Rato coloca esta carta Categoria à direita da carta Dieta.

Uma vez estas 2 cartas colocadas, esta dieta significa que, durante a partida, o grupo correspondente de ratos deve sempre consumir uma carta Alimento da mesma categoria da carta Alimento anterior.

√ A carta Identidade do grupo de ratos mostra a primeira categoria de alimento da partida.

NOTA: esta restrição mantém-se ativa mesmo que a carta anteriormente colocada tenha a cruz vermelha visível.

Exemplo: o Doutor Rato tira a carta Categoria associada com um tipo de alimento. A partir de agora, o grupo de ratos deve consumir alimento do mesmo tipo que o da carta Alimento anterior.



Este grupo de ratos começou a partida com uma carta Identidade mostrando 3 queijos vermelhos.

A carta Alimento que escolhem para a sua 1ª refeição mostra 2 queijos vermelhos. Esta carta é adequada, uma vez que o tipo de alimento "queijo" corresponde ao da carta Alimento anterior.

Durante a sua 2ª refeição, a carta escolhida pelos ratos mostra 2 líquidos vermelhos. Esta carta não é adequada, porque o tipo de alimento "líquido" não corresponde ao tipo de alimento "queijo", presente na carta anterior.

Durante a sua 3ª refeição, a carta escolhida pelos ratos mostra 4 líquidos amarelos. Esta carta já é adequada, porque o tipo de alimento "líquido" corresponde agora ao tipo de alimento "líquido" contido na carta anterior.

Diferente da carta anterior

● Depois de escolher esta carta de Dieta, o Doutor Rato tira 1 carta Categoria adicional de entre as 3 famílias existentes:

tipo | quantidade | cor de alimento

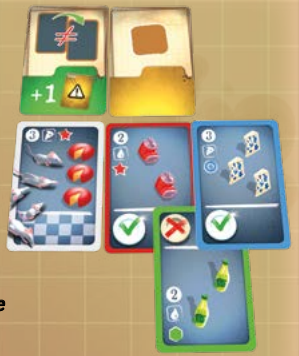
● Depois, o Doutor Rato coloca esta carta Categoria à direita da carta Dieta.

Uma vez estas 2 cartas colocadas, esta dieta significa que, durante a partida, o grupo de ratos correspondente deve sempre consumir uma carta Alimento de uma categoria diferente da carta Alimento anterior.

✓ A carta Identidade de um grupo de ratos mostra a primeira categoria de alimento da partida.

NOTA: esta restrição mantém-se ativa mesmo que a carta anteriormente colocada tenha a cruz vermelha visível.

Exemplo: o Doutor Rato tira a carta Categoria associada com um tipo de alimento. A partir de agora, o grupo de ratos deve consumir alimento de um tipo diferente do da carta Alimento anterior.



Este grupo de ratos começa a partida com uma carta Identidade mostrando 3 queijos vermelhos. A carta Alimento que escolhem para a sua 1ª refeição mostra 2 líquidos vermelhos. Esta carta é adequada, uma vez que o tipo de alimento "líquido" não corresponde ao tipo de alimento "queijo" da carta anterior.

Durante a sua 2ª refeição, a carta escolhida pelos ratos mostra 2 líquidos verdes. Esta carta não é adequada, porque o tipo de alimento "líquido" corresponde ao tipo de alimento presente na carta anterior.

Durante a sua 3ª refeição, a carta escolhida pelos ratos mostra 3 queijos azuis. Esta carta é adequada, porque o tipo de alimento "queijo" já não corresponde ao tipo de alimento "líquido" contido na carta anterior.

Quantidade +1 ou -1

● Após escolher esta carta Dieta, o Doutor Rato não tira cartas adicionais.

Esta dieta significa que, ao longo da partida, o grupo de ratos correspondente tem sempre de consumir uma carta Alimento mostrando exatamente mais 1 ou menos 1 alimento que a carta Alimento anterior.

√ A carta Identidade de um grupo de ratos mostra a primeira quantidade de alimento da partida.

NOTA: esta restrição mantém-se ativa mesmo que a carta anteriormente colocada tenha a cruz vermelha visível.

Exemplo: Este grupo de ratos começa a partida com uma carta Identidade mostrando "3" queijos vermelhos. A carta Alimento que escolhem para a sua 1ª refeição mostra "2" queijos vermelhos. Esta carta é adequada, uma vez que mostra exatamente 1 alimento menos que a carta anterior, que tem "3" queijos vermelhos.

Durante a sua 2ª refeição, a carta escolhida pelos ratos mostra "2" líquidos vermelhos. Esta carta é inadequada, porque mostra exatamente a mesma quantidade de alimentos que a carta anterior, que tem "2" queijos vermelhos.

Durante a sua 3ª refeição, a carta escolhida pelos ratos mostra "1" cenoura laranja. Esta carta é adequada, porque mostra exatamente 1 alimento menos que a carta anterior, que tem "2" líquidos vermelhos.

PARA A TUA PRIMEIRA PARTIDA, recomendamos que quem esteja a ler as regras assuma o papel de "Doutor Rato". Recomendamos também usar as seguintes restrições alimentares:

● O grupo de ratos com a carta Identidade com "1 líquido azul" recebe a carta Dieta "obrigatória" e a carta Especificação com alimento vermelho ou azul.

● O grupo de ratos com a carta Identidade com "2 maçãs verdes" recebe a carta Dieta "proibido" e a carta Especificação com alimento líquido.

● O grupo de ratos com a carta Identidade com "3 queijos vermelhos" recebe a carta Dieta "obrigatória" e a carta Especificação com uma quantidade de alimento igual a 3.

Nota que cada dieta proposta deve ser compatível com o alimento indicado na carta Identidade do grupo de ratos correspondente!

AÇÕES ESPECIAIS

Para ajudar nesta tarefa colossal, o Doutor Rato pode usar fichas Ação Especial, as quais fornecem pequenas dicas às equipas!

CUIDADO: não é possível usar fichas Ação Especial durante o exame final.

O Doutor Rato pode usar quantas fichas Ação Especial quiser, durante as fases correspondentes.
Há 3 tipos de fichas Ação Especial:

Fase B
O Doutor Rato prepara as suas cartas Alimento

Ugh!
(3 fichas)

Frente

Enquanto analisa as cartas Alimento na sua reserva, e antes de escolher 1 carta por grupo de ratos, o Doutor Rato pode colocar uma ficha *Ugh!* com a face Frente visível.

Quando o Doutor Rato coloca 1 ficha *Ugh!* com a face Frente visível, remove do jogo todas as cartas Alimento da sua reserva, sem as mostrar aos outros jogadores: estas cartas não serão utilizadas no resto da partida.

Depois, tira um número igual de cartas Alimento da pilha, colocando-as na sua reserva.

Para indicar que usou uma ficha *Ugh!*, o Doutor Rato coloca-a à frente da caixa do jogo, onde todos os seus amigos ratos a possam ver.

Ugh!
(3 fichas)

Verso

O Doutor Rato pode usar o Verso de uma ficha *Ugh!* após os grupos de ratos terem escolhido as suas cartas Alimento.

Quando o Doutor Rato usa o Verso de uma ficha *Ugh!*, devolve a carta Alimento escolhida por 1 dos grupos de ratos à sua oferta no centro da área de jogo. Este grupo de ratos já não pode escolher essa carta Alimento para esta refeição.

O grupo de ratos tem de escolher 1 nova carta Alimento dentre as que estão na área de jogo ou no Caixote de Lixo.

O Doutor Rato coloca a ficha *Ugh!* utilizada à frente da caixa do jogo, onde todos os seus amigos ratos a possam ver.

Fase C
Os grupos de ratos fazem as suas escolhas

Medicamento
(1 ficha)

Frente/Verso

O Doutor Rato pode usar a ficha Medicamento após escolher as cartas Alimento que quer oferecer aos grupos de ratos, mas antes de as colocar na área de jogo.

Quando o Doutor Rato usa esta ficha, coloca-a sobre 2 símbolos consecutivos à sua escolha, das cartas Alimento à frente de um dos grupos de ratos.

Este medicamento permite-lhe cobrir cruzes vermelhas ou marcas de verificação verdes. Estes símbolos deixam de ser considerados no jogo.

Uma vez usada, a ficha de Medicamento mantém-se no mesmo lugar até ao final da partida.

Menu Rigoroso
(1 ficha)

Frente/Verso

O Doutor Rato pode usar a sua ficha Menu Rigoroso antes de colocar as cartas Alimento na área de jogo.

Quando o Doutor Rato usa esta ficha, seleciona 1 carta Alimento dentre as que escolheu, e entrega-a diretamente a um grupo de ratos à sua escolha.

Para indicar que usou esta ficha, o Doutor Rato coloca-a à frente da caixa do jogo, onde todos os seus amigos ratos a possam ver.

Conselho para o Doutor Rato: quanto mais seguro estiveres em relação aos teus amigos ratos, menos fichas *Ugh!* precisarás. O teu objetivo final deveria ser jogar sem qualquer ficha *Ugh!*. Conseguirás fazê-lo?

VARIANTE COMPLICAÇÕES

Se os teus grupos de ratos se tiverem tornado demasiado fortes, recomendamos usar esta variante para complicar a sua tarefa!

ATENÇÃO: estas complicações não podem ser usadas na variante COLEGAS.

PREPARAÇÃO

- Embaralha as cartas Complicação e coloca a respetiva pilha em frente à secretária do Doutor Rato, com a cruz verde visível.

COMO JOGAR

- Se, após a fase "D – O Doutor Rato analisa as escolhas dos ratos", um grupo de ratos tiver 3 marcas verdes de verificação seguidas nas suas cartas Alimento, desenvolve uma complicação.

NOTA: a carta Identidade não é considerada, uma vez que não tem uma marca verde de verificação. Adicionalmente, as marcas verdes de verificação à esquerda de uma ficha Medicamento também não são contabilizadas.

- O Doutor Rato tira uma carta Complicação do fundo da pilha, e entrega-a a um dos jogadores do grupo de ratos correspondente. Sem consultar os seus companheiros de equipa, este jogador tem de aplicar o efeito desta carta Complicação ao grupo de ratos correspondente, durante a fase "C – Os grupos de ratos fazem as suas escolhas". Isto apenas se aplica na próxima refeição do grupo. Vê *EFEITOS DAS CARTAS COMPLICAÇÃO*.

NOTA: tens de aplicar o efeito da carta Complicação mesmo que isso faça o teu grupo escolher uma carta de Alimento inadequada.

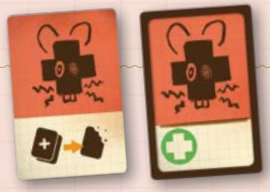
- No fim da sua próxima refeição, depois de aplicado o efeito da carta Complicação, coloca a carta com a cruz verde visível na fila de cartas Alimento do grupo de ratos correspondente. Recomeça a contar de zero a sequência de marcas verdes de verificação após a cruz verde desta carta Complicação.

NOTA: se durante a fase "D – O Doutor Rato analisa as escolhas dos ratos" da 7ª refeição, um ou mais grupos de ratos obtiverem a 3ª marca verde de verificação consecutiva, não recebem uma carta Complicação para a 8ª e última refeição.

Por outras palavras, os grupos de ratos nunca recebem uma carta Complicação antes do exame final ( ).

NOTA: se já não há cartas Complicação na pilha, não há mais distribuição de complicações durante o resto da partida.

EFEITOS DAS CARTAS DE COMPLICAÇÃO



LOUCURA

O Doutor Rato entrega-te imediatamente 2 cartas Alimento que tira do fundo da sua pilha. Tens de escolher 1 delas, que colocas à tua frente.

Remove a outra carta do jogo.

O Doutor Rato efetua então a fase "D – O Doutor Rato analisa as escolhas dos ratos" sobre a carta que escolheste.

NOTA: o grupo de ratos afetado por esta complicação não consome outra carta Alimento durante esta refeição.

PARANÓIA

Tens de consumir 1 carta Alimento, à tua escolha, do Caixote do Lixo.

INSÓNIA

Tens de escolher a tua carta Alimento antes dos outros grupos de ratos, e não podes discutir a escolha com eles.

GULA

Depois de todos os grupos de ratos terem escolhido as suas cartas Alimento, e antes da fase "D – O Doutor Rato analisa as escolhas dos ratos", tens de escolher 1 carta Alimento adicional dentre as que estão na área de jogo e no caixote do lixo.

MEGALOMANIA

- Depois de todos os grupos de ratos escolherem as suas cartas Alimento e antes da fase "D – O Doutor Rato analisa as escolhas dos ratos", tens de efetuar uma previsão. Para cada grupo de ratos, diz ao Doutor Rato, em voz alta, se achas que as cartas Alimento que escolheram para esta refeição são ou não compatíveis com as suas restrições alimentares.

- O Doutor Rato confirmará se a tua previsão para cada um dos grupos de Ratos é ou não acertada:

✓ se a tua previsão foi correta, nada acontece. Continua a refeição como normal.

✓ se a tua previsão foi incorreta, remove a carta Alimento do grupo de ratos correspondente e coloca-a junto às tuas cartas Alimento.

- Depois do Doutor Rato ter reagido a cada uma das tuas previsões, ele efetua a fase "D – O Doutor Rato analisa as escolhas dos ratos", tomando em consideração a carta Alimento que escolheste para esta refeição, bem como quaisquer cartas Alimento que tenhas recebido por previsões incorretas.

VARIANTE COLEGAS

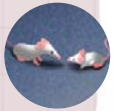
Podes também jogar ao Doutor Rato com a variante COLEGAS. Esta variante é também cooperativa, e permite jogar simultaneamente com 2 "Doutores Rato", que se devem entreajudar. Cada Doutor Rato pode ser jogador por 1 ou mais jogadores.

PREPARAÇÃO

- Divide os jogadores em duas equipas: uma jogará com o Doutor Rato A e a outra com o Doutor Rato B.

A preparação do jogo é idêntica à da variante COLÓNIA, com as seguintes alterações:

- A caixa, o organizador, as fichas Menu Rigoroso e Medicamento não são usados.



- Coloca o tabuleiro Contagem de Refeições no centro da mesa, com o lado "2 ratos" visível. Coloca o peão Rato na tampa de esgoto.

- Cada Doutor Rato tira 1 carta inicial Identidade, que o representa: o doutor com menor quantidade de comida na sua carta recebe a ficha de Primeiro Jogador.

Ambos os doutores recebem agora uma cópia da carta Identidade do outro Doutor Rato.

- Os Doutores Rato efetuam turnos, à vez, em que viram as suas costas para a área de jogo enquanto o outro tira 1 carta Dieta e quaisquer cartas Categoria ou Especificação requeridas: vê ***DESCRIÇÃO DAS RESTRIÇÕES ALIMENTARES***.

Para não dar pistas, cada doutor esconde cuidadosamente do outro as suas cartas Restrições, colocando-as sob a cópia que receberam da carta Identidade do outro doutor.

✓ Nota: cada Doutor Rato pode, em qualquer momento, consultar as cartas Restrição que atribuíram ao colega. Fá-lo debaixo da mesa, para que o outro Doutor Rato não as veja.

- Coloca 3 fichas *Ugh!* na mesa. Podem ser usadas pelos 2 Doutores Rato como lhes aprouver.

Recorda: se queres tornar o jogo mais difícil, podes reduzir o número de fichas Ugh!

- Embaralha todas as cartas Alimento com a marca verde de verificação visível, e coloca-as numa pilha no centro da mesa.

- Tira aleatoriamente 1 carta Alimento da pilha e coloca-a na ficha Caixote do Lixo com a marca verde de verificação visível. Este é o caixote de lixo inicial.

COMO JOGAR

As refeições na variante dos RATOS AMIGOS decorrem da mesma maneira que na variante COLÓNIA, com as seguintes alterações:

B) O DOUTOR RATO PREPARA AS SUAS CARTAS ALIMENTO

- O primeiro jogador tira 3 cartas Alimento, exceto nas 5ª e 8ª refeições, e coloca-as entre os 2 Doutores Rato.
- Na 5ª e 8ª refeições, ninguém tira cartas Alimento e os 2 Doutores Rato têm de escolher de entre as cartas Alimento que estejam no caixote do lixo.

AÇÃO UGH!

Neste momento do jogo, cada Doutor Rato pode colocar fichas *Ugh!* com a face para cima para remover e repor as cartas Alimento.

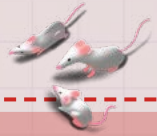
NOTA: na variante COLEGAS, cada ficha *Ugh!* permite ao doutor substituir as cartas Alimento colocadas entre os 2 Doutores Rato e as que se encontram no caixote do lixo.

C) OS GRUPOS DE RATOS FAZEM AS SUAS ESCOLHAS

- O jogador com a ficha de Primeiro Jogador inicia esta fase. Coloca 1 carta Alimento à sua escolha em frente a si: pode ser uma carta colocada entre os 2 Doutores Rato ou uma carta do caixote do lixo.

√ Na variante RATOS AMIGOS, e se um Doutor Rato é jogado por um único jogador, recomenda-se que ele diga em voz alta o seu pensamento, enquanto escolhe a sua carta Alimento. Isto permite ao outro Doutor Rato perceber a sua lógica, ainda que os Doutores Rato não possam comentar o raciocínio do colega.

- Depois, o outro Doutor Rato faz o mesmo.



AÇÃO UGH!

Neste momento do jogo, um dos Doutores Rato pode colocar fichas *Ugh!* com o seu verso para cima, para impedir que o outro Doutor Rato consuma um item Alimento: vê **AÇÕES ESPECIAIS**.

D) O DOUTOR RATO ANALISA AS ESCOLHAS DOS RATOS

Cada Doutor Rato analisa as escolhas do outro.

- No final da refeição, os 2 Doutores Rato verificam se ocorre alguma das condições de final da partida. Se não é o caso, o Doutor Rato com a ficha de Primeiro Jogador passa-a ao outro Doutor Rato, que será o primeiro a jogar na refeição seguinte.

FINAL DA PARTIDA

A partida termina como na variante COLÓNIA.

Tradução portuguesa:
Miguel Conceição e Ricardo Spinelli para The Geeky Pen

©2023 Blue Orange Edition. Doctor Rat e Blue Orange são marcas registadas da Blue Orange Edition, França. Jogo editado e distribuído sob licença por Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, França.
www.blueorangegames.eu