

DOCTOR



REGLAS



Johannes Krenner
Simon Douchy



COMPONENTES

- 129 cartas:
- 60 cartas de alimento
- 56 cartas de restricción:
 - 16 cartas de dieta (verdes)
 - 6 cartas de categoría (amarillas)
 - 34 cartas de especificación (moradas)
- 5 cartas de complicación
- 6 cartas de identidad
- 2 cartas de ayuda
- 5 fichas de acción especial:
 - 1 ficha de menú obligatorio
 - 1 ficha de medicina
 - 3 fichas ¡Puaj!
- 1 tablero contador de comidas
- 1 meeple de rata
- 1 ficha cubo de basura
- 1 caja/pantalla y un inserto/bandeja para colocar las cartas
- 1 ficha de primer jugador, que solo se utiliza en la variante COMPAÑERAS

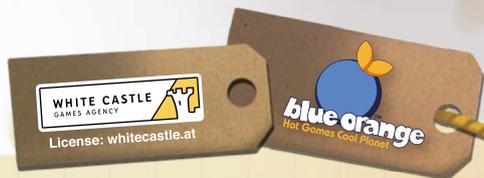


RESUMEN DEL JUEGO

Dependiendo de tu papel en la partida, jugarás como el famoso Doctor Rata o como uno de los grupos de ratas hambrientas. El doctor debe educar a los grupos de ratas para que cada uno de ellos entienda qué tipos de alimentos son los adecuados para ellos y cuáles deben evitar.

Conoce perfectamente las restricciones alimenticias de todos. Por desgracia, el protocolo establece que el doctor no puede comunicarse con las ratas. Solo puede intentar ofrecerles el mejor tipo de comida posible en función de lo que haya disponible y confiar en que cada grupo de ratas elija la opción correcta.

Los grupos de ratas pueden debatir entre ellos para intentar descubrir sus respectivas restricciones alimenticias. Tendrán que elegir bien sus alimentos, porque el Doctor Rata solo podrá decirles si la comida les convenía o no cuando ya la hayan consumido.



REGLAS BÁSICAS

OBJETIVO DEL JUEGO

Todos los jugadores quieren que cada grupo de ratas se alimente lo mejor posible. El objetivo es llegar juntos a la 8.ª y última comida, que será el examen final de las ratas. Todos ganarán o perderán juntos.

PREPARACIÓN VARIANTE COLONIA

- A** Coloca el tablero contador de comidas en el centro de la mesa, con la cara de las tres ratas hacia arriba. Coloca el meeple de rata sobre la tapa de alcantarilla.
- B** Coloca la ficha cubo de basura cerca del centro de la mesa.
- C** Decide qué jugador será el Doctor Rata. El Doctor Rata hace lo siguiente:
- 1 Él (o ella/elle) monta su escritorio colocando la caja del juego y el inserto delante de él, como se muestra en la imagen de abajo.
- A continuación, coge las 5 fichas de acción especial y las coloca encima de la caja.
- 2 Pregunta a los demás jugadores si quieren formar 2 o 3 grupos de ratas. Dependiendo de la decisión, les reparte 2 o 3 cartas de identidad.



- 3 Coge una segunda copia de cada carta de identidad que ha repartido y coloca estas cartas en ranuras separadas de su inserto.
- 4 A continuación, separa las 56 cartas de restricción en 5 mazos distintos. Baraja cada mazo boca abajo y los pone a su lado:
 - ✓ 1 mazo con las 16 cartas de dieta (verdes)
 - ✓ 1 mazo con las 6 cartas de categoría (amarillas)
 - ✓ 3 mazos con las 34 cartas de especificación (moradas):
 - 1 mazo con las 6 cartas específicas de «tipo de alimento»
 - 1 mazo con las 8 cartas específicas de «cantidad de alimento»
 - 1 mazo con las 20 cartas de «pareja de colores de alimentos»
- 5 Por cada grupo de ratas en juego, roba (o elige en secreto) 1 carta de dieta verde y la coloca a la derecha de la carta de identidad correspondiente dentro de su escritorio.



NOTA: Algunas de las cartas de dieta tienen asociada 1 carta de categoría o 1-2 cartas de especificación: consulta el apartado **DESCRIPCIÓN DE LAS RESTRICCIONES ALIMENTICIAS** para saber cómo debe asignarlas el Doctor Rata a cada uno de los grupos de ratas. Puede utilizar también la ayuda al jugador para este fin.

- 6 Tras asociar las cartas de categoría o de especificación, coloca todas las cartas de restricción que no se hayan utilizado junto a la zona de juego, sin mostrarlas a los demás jugadores. Estas cartas no se utilizarán en esta partida.
- 7 A continuación, baraja las 60 cartas de alimento y forma un mazo que coloca en la ranura correspondiente de su inserto.

8 Roba un número de cartas de alimento de este mazo igual al número de grupos de ratas en juego, menos 1. Coloca estas cartas sobre el cubo de basura, con la marca verde hacia arriba. Estas cartas representan el cubo de basura.

9 Por último, coloca las 2 cartas de ayuda sobre la mesa de forma que todos puedan verlas.
Consejo: Asegúrate de que los grupos de ratas están familiarizados con los diferentes tipos de dietas que pueden tener.

La ficha de primer jugador solo se utiliza en la variante **COMPAÑERAS**, que se explica al final del reglamento.



Ejemplo de preparación para el Doctor Rata y 2 grupos de ratas

CÓMO SE JUEGA

La partida se desarrolla en 8 rondas llamadas «comidas». Cada comida consta de 4 fases, que se ejecutan en el siguiente orden:

A) SE CAMBIA DE COMIDA

B) EL DOCTOR RATA PREPARA SUS CARTAS DE COMIDA

C) LOS GRUPOS DE RATAS TOMAN UNA DECISIÓN

D) EL DOCTOR RATA ANALIZA LAS DECISIONES DE LAS RATAS



A) SE CAMBIA DE COMIDA

Mueve el meeple de rata 1 pila de platos en el tablero contador de comidas. Durante la 1.ª comida de la partida, ignora este paso.

B) EL DOCTOR RATA PREPARA SUS CARTAS DE COMIDA

IMPORTANTE: Durante esta fase, el Doctor Rata tiene que permanecer en silencio. No puede comunicar a los grupos de ratas sus restricciones alimenticias.

El Doctor Rata roba del final del mazo un número de cartas de alimento igual al número de grupos de ratas en juego, más 1. Después, las coloca en la ranura delantera de su escritorio: estas cartas representan su reserva de cartas de alimento disponibles.

Ejemplo: Si el Doctor Rata está jugando con 2 grupos de ratas, roba 3 cartas de alimento.

NOTA: Solo en la 5.ª comida, el Doctor Rata no roba cartas de alimento durante este paso. En este punto del juego, debe usar las cartas de alimento que ya están en su reserva.



ACCIÓN ¡PUAJ!

En este momento de la partida, el Doctor Rata puede colocar fichas ¡Puj! con el anverso hacia arriba para eliminar y reponer las cartas de alimento de su reserva: ver **ACCIONES ESPECIALES**.



Teniendo en cuenta las restricciones alimenticias que están en juego, el Doctor Rata elige un número de cartas de alimento de su reserva igual al número de grupos de ratas.



NOTA: Solo para la 3.ª comida, y después de elegir las cartas de alimento, el Doctor Rata roba 1 carta de alimento adicional y la baraja junto con las cartas que acaba de elegir.



ACCIÓN MEDICINA

En este punto del juego, el Doctor Rata puede usar su ficha de medicina o su ficha de menú obligatorio para ayudar a los grupos de ratas: ver **ACCIONES ESPECIALES**.



- ▶ Cuando el Doctor Rata haya elegido sus cartas de alimento, las coloca en el centro de la zona de juego, con la marca verde hacia arriba, para que todos los grupos de ratas puedan verlas. Entonces dice: «¡La cena está lista!»

NOTA: El Doctor Rata no puede asignar de manera directa estas cartas a los grupos de ratas. No puede influenciarlos, por ejemplo, apuntando una carta a un grupo concreto. Las cartas deben permanecer juntas en el centro de la mesa.

El Doctor Rata guarda las cartas de alimento que no ha elegido en su reserva para futuras comidas.

C) LOS GRUPOS DE RATAS TOMAN UNA DECISIÓN

IMPORTANTE: El Doctor Rata también tiene que permanecer en silencio durante la siguiente fase del juego. No puede dirigir a los grupos de ratas hacia las decisiones que tienen que tomar. Solo puede escucharlos debatir.

- ▶ Todos los grupos de ratas pueden ahora debatir libremente para adivinar qué carta de alimento podría corresponder a su restricción alimenticia.
- Los grupos de ratas pueden consumir tanto las cartas de alimento que les ofrece el Doctor Rata como las que están en el cubo de basura.
- Si solo hay un jugador en los grupos de ratas, recomendamos encarecidamente que exprese en voz alta lo que piensa cada vez que elija una carta de alimento. Esto permite al Doctor Rata escuchar su razonamiento, aunque no pueda decir nada.

- ▶ Cuando los grupos de ratas se hayan puesto de acuerdo, cada uno coge 1 carta de alimento y la coloca delante del grupo.
- Si los jugadores no llegan a un acuerdo, decide el más joven de ellos.

ACCIÓN ¡PUAJ!



En este momento de la partida, el Doctor Rata puede colocar fichas ¡Puaaj! con el reverso hacia arriba para evitar que un grupo de ratas consuma un alimento: ver **ACCIONES ESPECIALES**

- ▶ Esta fase termina cuando todos los grupos de ratas han colocado 1 carta de alimento delante de ellos. Si no se eligieron algunas de las cartas de alimento que el Doctor Rata colocó en el centro de la zona de juego, colócalas en el cubo de la basura: podrán elegirse en futuras comidas.

D) EL DOCTOR RATA ANALIZA LAS DECISIONES DE LAS RATAS



- ▶ Durante esta fase, el Doctor Rata comprueba si las cartas de comida que eligieron los grupos de ratas son compatibles o no con sus respectivas restricciones alimenticias:



- Si un grupo de ratas elige una carta de alimento que se ajusta a su dieta, dice: «¡Sí, esta comida os sienta bien!». A continuación, el grupo de ratas coloca esta carta de alimento detrás de su carta de identidad, con la marca verde hacia arriba.



● Si un grupo de ratas elige una carta de alimento que no se ajusta a su dieta, dice: «¡Lo siento, pero esta comida no os sienta bien!». A continuación, el grupo de ratas coloca esta carta de alimento detrás de su carta de identidad, con la cruz roja hacia arriba.

NOTA: A partir de la 2.ª comida, y hasta el final de la partida, coloca cada nueva carta de alimento de forma que cubra parte de la carta anterior, como se muestra en el ejemplo. Todas las marcas verdes y las cruces rojas deben estar alineadas.



Las ratas han terminado de comer. Si se ha cumplido una de las condiciones del final de la partida, pasa a **FINAL DE LA PARTIDA**. Si no, continúa con la siguiente comida.



FINAL DE LA PARTIDA

La partida termina cuando se da 1 de las 3 situaciones siguientes:

● Tan pronto como uno de los grupos de ratas revele la 3.ª cruz roja en sus cartas de alimento, termina la partida. Todos los jugadores pierden la partida, incluido el Doctor Rata. Creemos que la expresión «¡RAYos!» es la más adecuada en este caso.



● Uno de los grupos de ratas revela una cruz roja durante la 8.ª comida, también conocida como el examen final. Todos los jugadores pierden la partida, incluido el Doctor Rata. Aunque ese grupo no haya cometido ni un solo error hasta ese momento, el examen final tiene que ser impecable en todos los grupos de ratas.



● La 8.ª comida, también conocida como el examen final, ha terminado y ninguno de los grupos de ratas ha cometido un error durante esta última comida. Todos los jugadores ganan la partida, incluido el Doctor Rata. ¡EnhoRATbuena a todos!



DESCRIPCIÓN DE LAS RESTRICCIONES ALIMENTICIAS

Las restricciones alimenticias de cada grupo de ratas se determinan mediante 1 carta de dieta. Sin embargo, esta carta se asocia a veces con 1 carta de categoría o 1-2 cartas de especificación.

LAS CARTAS DE CATEGORÍA (amarillas)



Estas cartas determinan qué información alimenticia deben tener en cuenta los grupos de ratas. Las cartas de categoría se dividen en 3 «familias»:

cartas de tipo de alimento



cartas de cantidad de alimento



cartas de color del alimento



Una carta de categoría siempre está asociada a una de las cartas de dieta «idéntica» o «diferente»: ver *LAS CARTAS DE DIETA*.



LAS CARTAS DE ESPECIFICACIÓN (moradas)



Estas cartas determinan qué elementos alimenticios deben tener en cuenta los grupos de ratas. De forma parecida a las cartas de categoría, hay 3 «familias» de cartas de especificación:

cartas de tipo de alimento específico



cartas de cantidad específica



pareja de colores de alimentos



1 o 2 cartas de especificación están siempre asociadas a las cartas de dieta «obligatoria», «prohibida» o «alternante»:



ver *LAS CARTAS DE DIETA*.

LAS CARTAS DE DIETA (verdes)



Estas cartas determinan la función principal de las restricciones alimenticias de las ratas. Durante la *PREPARACIÓN*, y para cada grupo de ratas, el Doctor Rata roba 1 carta al azar o elige 1. Dependiendo de la función de esta carta de dieta, deberá añadir 1 carta de categoría o 1-2 cartas de especificación si fuese necesario.

NOTA: El Doctor Rata no puede asignar las mismas restricciones alimenticias a dos grupos de ratas diferentes.

IMPORTANTE: El Doctor Rata debe asegurarse siempre de que las restricciones alimenticias que asigna no contradicen los alimentos que figuran en la carta de identidad del grupo de ratas correspondiente.

Hay 6 restricciones alimenticias.



Obligatoria

● Después de elegir esta carta de dieta, el Doctor Rata debe robar 1 o 2 cartas de especificación adicionales de entre las 3 familias existentes:

un tipo específico

una cantidad específica

una pareja de colores de alimentos



Puede decidir si quiere coger 1 o 2.

● El Doctor Rata coloca esta(s) carta(s) de especificación a la derecha de la carta de dieta.

Esta dieta significa que, a lo largo de la partida, el grupo de ratas correspondiente debe consumir siempre cartas de alimento que sean compatibles con la única carta de especificación, si solo hay una, o con al menos 1 de las 2 cartas de especificación si hay dos.

NOTA: Para esta dieta obligatoria, al menos 1 de las cartas de especificación elegidas por el Doctor Rata debe ser compatible con el alimento que aparece en la carta de identidad del grupo de ratas correspondiente.

Ejemplo: El Doctor Rata roba 2 cartas de especificación. La primera muestra un tipo de alimento específico: líquidos. La segunda muestra una pareja de colores de alimentos: rojo y naranja. El grupo de ratas asociado a esta dieta debe elegir siempre cartas de alimento que muestren o bien un alimento líquido, o bien un alimento de color naranja, o bien un alimento de color rojo. Ten en cuenta que el alimento consumido por las ratas también puede ser un líquido naranja o un líquido rojo.



Prohibida

● Después de elegir esta carta de dieta, el Doctor Rata debe robar 1 o 2 cartas de especificación adicionales de entre las 3 familias existentes:

un tipo específico

una cantidad específica

una pareja de colores de alimentos



Puede decidir si quiere coger 1 o 2.

NOTA: Si decide añadir 2 cartas de especificación, deberán ser de 2 familias diferentes.

Ejemplo: El Doctor Rata no puede elegir 2 cartas de «tipo de alimento», pero puede elegir 1 carta de «tipo de alimento y 1 carta de «pareja de colores de alimentos».



● El Doctor Rata coloca esta(s) carta(s) de especificación a la derecha de la carta de dieta.

Esta dieta significa que, a lo largo de la partida, el grupo de ratas asociado no puede consumir cartas de alimento que sean compatibles con la(s) carta(s) de especificación.

NOTA: Para esta dieta prohibida, todas las cartas de especificación elegidas por el Doctor Rata deben ser compatibles con el alimento que aparece en la carta de identidad del grupo de ratas correspondiente.

Ejemplo: El Doctor Rata roba 2 cartas de especificación. La primera muestra un tipo de alimento específico: líquidos. La segunda muestra una pareja de colores de alimentos: azul y naranja. El grupo de ratas no puede consumir ningún alimento líquido, de color azul o de color naranja. Esta restricción alimenticia es compatible con las 2 manzanas verdes que se muestran en la carta de identidad del grupo de ratas correspondiente, porque este alimento no es líquido, ni azul, ni naranja.



Alternante

● Tras elegir esta carta de dieta, el Doctor Rata debe robar 2 cartas de especificación adicionales entre las 3 familias existentes:

un tipo específico

una cantidad específica

una pareja de colores de alimentos



✓ En las primeras partidas, aconsejamos utilizar 2 cartas de especificación de la misma familia: por ejemplo, 2 cartas de «tipo de alimento», 2 cartas de «cantidad de alimento» o 2 cartas de «pareja de colores de alimentos». Serán más fáciles de digerir.

✓ Una vez que os hayáis familiarizado con el juego, podéis elegir 2 cartas de especificación de familias diferentes: por ejemplo, 1 carta de «tipo de comida» y 1 carta de «pareja de colores de alimentos». Al fin y al cabo, no se puede sobrevivir solo con aperitivos.

● El Doctor Rata coloca 1 de estas 2 cartas de especificación a la izquierda de la carta de dieta.

NOTA: Esta carta de especificación debe ser compatible con el alimento que figuran en la carta de identidad del grupo de ratas correspondiente.

● El Doctor Rata coloca la segunda carta de especificación a la derecha de la carta de dieta. Una vez colocadas las 3 cartas, esta dieta implica que, durante sus comidas, el grupo de ratas correspondiente debe consumir cartas de alimento que correspondan alternativamente a la carta de especificación de la izquierda, luego a la carta de especificación de la derecha, de nuevo a la de la izquierda y así sucesivamente hasta el final de la partida.

✓ La carta de identidad del grupo de ratas es la primera carta de alimento de la partida y por lo tanto debe ser compatible con la carta de especificación a la izquierda de la carta de dieta. De la misma manera, la carta de alimento de la primera comida de este grupo de ratas debe coincidir con la carta de especificación situada a la derecha de la carta de dieta.

NOTA: Las cartas de alimento colocadas con la cruz roja hacia arriba también se tienen en cuenta para esta dieta alternante. En otras palabras, las cartas de alimento que correspondan a las comidas 1, 3, 5 y 7 deben ser compatibles con la carta de especificación situada a la derecha de la carta de dieta «alternante». Las cartas de alimento que corresponden a las comidas 2, 4, 6 y 8 deben ser compatibles con la carta de especificación situada a la izquierda.

Ejemplo: Las 2 cartas de especificación elegidas por el Doctor Rata muestran tipos de alimentos: «queso» y «verduras». Las ha colocado a la izquierda y a la derecha de la carta de dieta «alternante», respectivamente.

El Doctor Rata se ha asegurado de que la carta de especificación «queso» colocada a la izquierda es compatible con los 3 quesos rojos que aparecen en la carta de identidad del grupo de ratas correspondiente.

Este grupo debe ahora consumir alternativamente 1 carta de «tipo verduras», luego 1 carta de «tipo queso», luego de nuevo 1 carta de «tipo verduras» y así sucesivamente.

La carta «2 líquidos rojos» es incorrecta porque no es compatible con la carta de especificación de la derecha, que establece que esta comida debe contener el tipo de alimento «verdura».



Sin embargo, la siguiente carta muestra «4 quesos azules» y es correcta porque es compatible con la carta de especificación de la izquierda, que establece que esta comida debe contener de nuevo el tipo de alimento «queso».



Igual a la carta anterior

● Después de elegir esta carta de dieta, el Doctor Rata debe robar 1 carta de categoría adicional de entre las 3 familias existentes:

un tipo

una cantidad

un color de alimento



● El Doctor Rata coloca esta carta de categoría a la derecha de la carta de dieta.

Una vez colocadas estas 2 cartas, esta dieta significa que, durante toda la partida, el grupo de ratas correspondiente debe consumir siempre una carta de alimento de la misma categoría que la carta de alimento anterior.

✓ La carta de identidad del grupo de ratas muestra la primera categoría de alimentos de la partida.

NOTA: Esta restricción permanece activa, incluso si la carta anterior se ha colocado con la cruz roja hacia arriba.

Ejemplo: El Doctor Rata roba la carta de categoría asociada a un tipo de comida. A partir de ahora, el grupo de ratas debe consumir alimentos del mismo tipo que la carta de alimento anterior.

Este grupo de ratas empieza la partida con una carta de identidad que muestra 3 quesos rojos.

La carta de alimento que eligen durante su 1.ª comida muestra 2 quesos rojos. Esta carta es correcta porque el tipo de alimento «queso» coincide con el de la carta de alimento anterior.

Durante su 2.ª comida, la nueva carta elegida por las ratas muestra 2 líquidos rojos. Esta carta es incorrecta porque el tipo de alimento «líquido» no coincide con el tipo de alimento «queso» mostrado en la carta anterior.

Durante su 3.ª comida, la nueva carta elegida por las ratas muestra 4 líquidos amarillos. Esta carta es correcta porque el tipo de alimento «líquido» coincide ahora con el tipo de alimento «líquido» mostrado en la carta anterior.



Distinta a la carta anterior

- Después de elegir esta carta de dieta, el Doctor Rata debe robar 1 carta de categoría adicional de entre las 3 familias existentes:



un tipo



una cantidad



un color de alimento



- El Doctor Rata coloca esta carta de categoría a la derecha de la carta de dieta.

Una vez colocadas estas 2 cartas, esta dieta significa que, durante toda la partida, el grupo de ratas correspondiente debe consumir siempre una carta de alimento de una categoría diferente a la de la carta de alimento anterior.

- ✓ La carta de identidad del grupo de ratas muestra la primera categoría de alimentos de la partida.

NOTA: Esta restricción permanece activa, incluso si la carta anterior se coloca con la cruz roja hacia arriba.

Ejemplo: El Doctor Rata roba la carta de categoría asociada a un tipo de alimento. A partir de ahora, el grupo de ratas deberá consumir alimentos de un tipo diferente al de la carta de alimento anterior.

Este grupo de ratas empieza la partida con una carta de identidad que muestra 3 quesos rojos. La carta de alimento que eligen durante su 1.ª comida muestra 2 líquidos rojos. Esta carta es correcta porque el tipo de alimento «líquido» no coincide con el tipo de alimento «queso» mostrado en la carta de comida anterior.



Durante su 2.ª comida, la nueva carta elegida por las ratas muestra 2 líquidos verdes. Esta carta es incorrecta porque el tipo de alimento «líquido» coincide con el tipo de alimento «líquido» mostrado en la carta anterior.

Durante su 3.ª comida, la nueva carta elegida por las ratas muestra 3 quesos azules. Esta carta es correcta, porque el tipo de alimento «queso» no coincide con el tipo de alimento «líquido» mostrado en la carta anterior.

Cantidad +1 o -1

● Después de elegir esta carta de dieta, el Doctor Rata no roba ninguna carta adicional.

Esta dieta significa que, a lo largo de la partida, el grupo de ratas correspondiente debe consumir siempre una carta de alimento que muestre exactamente 1 alimento más o 1 alimento menos que la carta de alimento anterior.

✓ La carta de identidad del grupo de ratas muestra la primera cantidad de alimentos de la partida.

NOTA: Esta restricción permanece activa, incluso si la carta anterior se coloca con la cruz roja hacia arriba.

Ejemplo: Este grupo de ratas empieza el juego con una carta de identidad que muestra 3 quesos rojos. La carta de alimento que eligen durante su 1.ª comida muestra 2 quesos rojos. Esta carta es correcta porque muestra exactamente 1 alimento menos que la carta anterior con 3 quesos rojos.

Durante su 2.ª comida, la nueva carta elegida por las ratas muestra 2 líquidos rojos. Esta carta es incorrecta porque muestra exactamente la misma cantidad de alimentos que la carta anterior con 2 quesos rojos.

Durante su 3.ª comida, la nueva carta elegida por las ratas muestra 1 zanahoria naranja. Esta carta es correcta porque muestra exactamente 1 alimento menos que la carta anterior con 2 líquidos rojos.



PARA VUESTRA PRIMERA PARTIDA, aconsejamos a quien esté leyendo este reglamento que asuma el papel de «Doctor Rata» y que asigne las siguientes restricciones alimenticias:

- El grupo de ratas con la carta de identidad que muestra «1 líquido azul» debe recibir la carta de dieta «obligatoria» y la carta de especificación que muestra alimentos rojos o azules.
- El grupo de ratas con la carta de identidad que muestra «2 manzanas verdes» debe recibir la carta de dieta «prohibida» y la carta de especificación que muestra comida líquida.
- El grupo de ratas con la carta de identidad que muestra «3 quesos rojos» debe recibir la carta de dieta «obligatoria» y la carta de especificación que muestra una cantidad de alimentos que debe ser igual a 3.

Ten en cuenta que cada dieta propuesta debe ser compatible con los alimentos que figuran en la carta de identidad del grupo de ratas correspondiente.

ACCIONES ESPECIALES

Para ayudarle en su monumental tarea, el Doctor Rata puede usar fichas de acción especial que ayudan a los equipos.

ATENCIÓN: No se pueden utilizar fichas de acción especial durante el examen final.



El Doctor Rata puede usar tantas fichas de acción especial como quiera durante sus fases correspondientes. Hay 3 tipos de fichas de acción especial:

Fase B

El Doctor Rata prepara sus cartas de alimento



¡Puaj!
(3 fichas)

Anverso

En cualquier momento mientras está analizando las cartas de alimento de su reserva, y antes de tener que elegir 1 carta para cada grupo de ratas, el Doctor Rata puede colocar una ficha ¡Puaj! con el **anverso** hacia arriba.

Cuando el Doctor Rata coloca 1 ficha ¡Puaj! con el **anverso** hacia arriba, coloca todas las cartas de alimento que tenga en ese momento en su reserva junto a la zona de juego sin mostrarlas a los demás jugadores. Estas cartas quedan fuera de la partida.

A continuación, roba el mismo número de cartas de alimento del mazo y las coloca en su reserva.

Para indicar que ha utilizado 1 ficha ¡Puaj!, el Doctor Rata la coloca delante de la caja del juego, donde todas sus compañeras ratas puedan verla.



¡Puaj!
(3 fichas)

Reverso

El Doctor Rata puede utilizar una ficha ¡Puaj! con el **reverso** hacia arriba después de que los grupos de ratas hayan elegido sus cartas de alimento.

Cuando el Doctor Rata utiliza 1 ficha ¡Puaj! con el **reverso** hacia arriba, devuelve la carta de alimento que haya elegido uno de los grupos de ratas al centro de la zona de juego.

Este grupo de ratas ya no puede escoger esa carta de alimento durante esta comida.

El grupo de ratas debe elegir 1 nueva carta de alimento de entre las que hay en la zona de juego o dentro del cubo de basura.

El Doctor Rata coloca la ficha ¡Puaj! que ha utilizado delante de la caja del juego, donde todas sus compañeras ratas pueden verla.

Fase C Los grupos de ratas toman una decisión

Medicina (1 ficha)

Anverso/Reverso

El Doctor rata puede utilizar su ficha de medicina después de elegir las cartas de alimento que quiere ofrecer a los grupos de ratas, pero antes de colocarlas en la zona de juego.

Cuando el Doctor Rata utiliza esta ficha, la coloca sobre 2 símbolos consecutivos que elija de entre las cartas de alimento situadas frente a uno de los grupos de ratas.

Esta medicina le permite cubrir las cruces rojas o las marcas verdes. Estos símbolos ya no se tienen en cuenta.

Una vez utilizada, la ficha de medicina permanece en su lugar hasta el final de la partida.



Menú obligatorio (1 ficha)

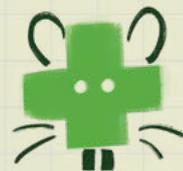
Anverso/Reverso

El Doctor Rata puede utilizar su ficha de menú obligatorio antes de colocar las cartas de alimento en la zona de juego.

Cuando el Doctor Rata utiliza esta ficha, coge 1 carta de alimento de entre las que eligió y se la entrega directamente al grupo de ratas que quiera.

Para marcar que ha utilizado esta ficha, el Doctor Rata la coloca delante de la caja del juego, donde todas sus compañeras ratas puedan verla.

Nota para el Doctor Rata: Cuanta más confianza tengas en tus compañeras ratas, menos fichas ¡Puaj! necesitarás. Tu objetivo debería ser jugar sin fichas ¡Puaj! ¿Serás capaz de conseguirlo?



VARIANTE COMPLICACIONES

Si tus grupos de ratas ya son demasiado resistentes, os aconsejamos que juguéis esta variante para disfrutar de una partida más complicada.

ATENCIÓN: Esta variante no se puede utilizar en la variante COMPAÑERAS.

PREPARACIÓN

● Baraja las cartas de complicación y colócalas en un mazo de robo frente al escritorio del Doctor Rata, con la cara de la cruz verde hacia arriba.



CÓMO SE JUEGA

● Si tras la fase «D- El Doctor Rata analiza las decisiones de las ratas» un grupo de ratas tiene 3 marcas verdes ininterrumpidas en sus cartas de alimento, desarrollan una complicación.



NOTA: La carta de identidad no se tiene en cuenta porque no muestra una marca verde. Tampoco se tienen en cuenta las marcas verdes de las cartas de alimento situadas a la izquierda de una ficha de medicina.

● El Doctor Rata roba 1 carta de complicación del final del mazo y se la entrega a uno de los jugadores del grupo de ratas correspondiente. Sin consultar a sus compañeros, este jugador

debe aplicar el efecto de esta carta de complicación al grupo de ratas correspondiente durante la fase «C- Los grupos de ratas toman una decisión». Solo se aplica en la siguiente comida del grupo. Ver **EFFECTOS DE LAS CARTAS DE COMPLICACIÓN**.

NOTA: Debes aplicar el efecto de la carta de complicación, incluso si esto hace que vuestro grupo elija una carta de alimento incorrecta.

● Al final de la siguiente comida, después de aplicar el efecto de la carta de complicación, coloca la carta con la cruz verde hacia arriba en la fila de cartas de alimento del grupo de ratas correspondiente. Empezad a contar la secuencia de marcas verdes desde cero a partir de la cruz verde de esta carta de complicación.



IMPORTANTE: Si durante la fase «D- El Doctor Rata analiza las decisiones de las ratas» de la 7.ª comida uno o más grupos de ratas consiguen su 3.ª marca verde consecutiva, no reciben una carta de complicación para la 8.ª y última comida. En otra palabras, los grupos de ratas no pueden recibir una carta de complicación antes de su examen final (🐭).



NOTA: Si no quedan cartas de complicación en el mazo de robo, no se entregarán más complicaciones durante el resto de la partida.

EFFECTOS DE LAS CARTAS DE COMPLICACIÓN



LOCURA

El Doctor Rata roba inmediatamente 2 cartas de alimento del final de su mazo de robo y os las da. Debéis elegir 1 de estas cartas para colocarla frente a vosotros.

Dejad la otra carta cerca de la zona de juego.

A continuación, el Doctor Rata realiza la fase «D- El Doctor Rata analiza las decisiones de las ratas» sobre la carta que os habéis quedado.

NOTA: El grupo de ratas afectado por esta complicación no consumirá otra carta de alimento durante esta comida.



PARANOIA

Debéis elegir 1 carta de alimento del cubo de la basura y consumirla.



INSOMNIO

Debéis elegir vuestra carta de alimento antes que los otros grupos de ratas y no se os permite debatir vuestra elección con ellos.



GULA

Cuando todos los grupos de ratas hayan elegido sus cartas de alimento, y antes de la fase «D- El Doctor Rata analiza las decisiones de las ratas», deberéis elegir 1 carta de alimento adicional de entre las que estén en la zona de juego o dentro del cubo de basura.



MEGALOMANÍA

● Después de que todos los grupos de ratas hayan elegido sus cartas de alimento, y antes de la fase «D- El Doctor Rata analiza las decisiones de las ratas», debéis hacer una predicción. Por cada grupo de ratas, decide al Doctor Rata en voz alta si creéis que la carta de alimento que han elegido para esta comida es compatible con su respectiva restricción alimenticia o no.

● Por cada grupo de ratas, el Doctor Rata confirmará entonces si vuestra predicción es correcta o incorrecta:

✓ Si vuestra predicción es correcta, no pasa nada. Continúa con la comida como de costumbre.

✓ Si vuestra predicción es incorrecta, coged la carta de alimento del grupo de ratas correspondiente y colocadla detrás de vuestras cartas de alimento.

● Después de que el Doctor Rata haya dado su veredicto sobre cada una de vuestras predicciones, realiza una fase «D- El Doctor Rata analiza las decisiones de las ratas» y tiene en cuenta tu carta de alimento elegida para esta comida, así como cualquier carta de alimento que hayáis podido recibir por hacer predicciones incorrectas.

VARIANTE COMPAÑERAS

También puedes jugar a Doctor Rata con la variante COMPAÑERAS RATAS. Esta variante sigue siendo cooperativa y te permite jugar con 2 «Doctores Rata» a la vez, quienes deben ayudarse mutuamente. Cada Doctor Rata puede ser interpretado por 1 o más jugadores.

PREPARACIÓN

- Divide a los jugadores en 2 equipos: uno de ellos será el del Doctor Rata A y el otro el del Doctor Rata B.

La preparación de la partida es idéntica a la de la variante COLONIA, con las siguientes excepciones:

- No se usa el inserto, la caja, ni las fichas de menú obligatorio y medicina.

- Coloca el tablero contador de comidas en el centro de la mesa, con el lado de las dos ratas hacia arriba. Coloca el meeples de rata sobre la tapa de alcantarilla.

- Cada Doctor Rata coge 1 carta de identidad inicial que le representa: el doctor con la menor cantidad de comida en su carta recibe la ficha de primer jugador.

Ambos doctores reciben una copia de la carta de identidad del otro Doctor Rata.

- Los Doctores Rata se turnan dando la espalda a la zona de juego mientras el otro roba 1 carta de dieta y las cartas de categoría o especificación necesarias: ver **DESCRIPCIÓN DE LAS RESTRICCIONES ALIMENTICIAS**.



Para no dar pistas, cada doctor oculta sus cartas de restricción metiéndolas debajo de la copia que ha recibido de la carta de identidad del otro doctor.

✓ Ten en cuenta que cada Doctor Rata puede consultar las cartas de restricción que le ha asignado a su compañero en cualquier momento. Hacedlo por debajo de la mesa, para asegurarnos de que el otro Doctor Rata no las vea.

- Coloca las 3 fichas ¡Puaj! sobre la mesa. Pueden utilizarlas los 2 Doctores Rata según les convenga.

Recuerda: Si quieres complicar más la partida, puedes reducir el número de fichas ¡Puaj!

- Baraja todas las cartas de alimento con la marca verde boca arriba y colócalas en un mazo en el centro de la mesa.

- Roba al azar 1 carta de alimento del mazo y colócala sobre la ficha del cubo de basura con la marca verde hacia arriba. Este es el cubo de basura inicial.



CÓMO SE JUEGA

Las comidas en la variante COMPAÑERAS funcionan exactamente igual que en la variante COLONIA, con las siguientes excepciones:

B) EL DOCTOR RATA PREPARA SUS CARTAS DE ALIMENTO

- A excepción de la 5.ª y 8.ª comida, el primer jugador roba 3 cartas de alimento y las coloca entre los 2 Doctores Rata.



- Durante la 5.ª y 8.ª comida, nadie roba cartas de alimento y los 2 Doctores Rata tendrán que elegir entre las cartas de alimento que haya dentro del cubo de basura.



ACCIÓN ¡PUAJ!

En este punto de la partida, cada Doctor Rata puede utilizar fichas ¡Pujaj! con el anverso hacia arriba para eliminar y reponer las cartas de alimento.

NOTA: En la variante COMPAÑERAS, cada ficha ¡Pujaj! permite al doctor reemplazar tanto las cartas de alimento que hay entre los 2 Doctores Rata como las que hay en el cubo de basura.

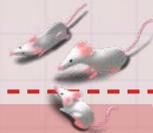
C) LOS GRUPOS DE RATAS TOMAN SUS DECISIONES

- El jugador con la ficha de primer jugador inicia esta fase. Coloca 1 carta de alimento, la que quiera, delante de él: o bien una carta de las que hay entre los 2 Doctores Rata, o bien una carta del cubo de basura.

- ✓ En la variante COMPAÑERAS, si el papel del Doctor lo juega un solo jugador, recomendamos encarecidamente que comente lo que piensa

en voz alta mientras elige su carta de alimento. Esto permite que el otro Doctor Rata escuche su razonamiento, aunque ninguno de los Doctores Rata pueda decir nada sobre lo que comenta su compañero.

- A continuación, el otro Doctor Rata hace lo mismo.



ACCIÓN ¡PUAJ!

En este punto de la partida, uno de los Doctores Rata puede utilizar fichas ¡Pujaj! con el reverso hacia arriba para evitar que el otro Doctor Rata consuma un alimento: ver **ACCIONES ESPECIALES**

D) EL DOCTOR RATA ANALIZA LAS DECISIONES DE LAS RATAS

Cada Doctor Rata analiza la elección del otro.

- Al final de la comida, los 2 Doctores Rata comprueban si se ha cumplido o no una de las condiciones del final de la partida. Si no es el caso, el Doctor Rata con la ficha de primer jugador le pasa esta ficha al otro Doctor Rata, quien será el primer jugador en la siguiente comida.

FINAL DE LA PARTIDA

La partida termina de la misma forma que la variante COLONIA.

Traducción al español

de Clara Dacosta Seijo y Gloria R. García para The Geeky Pen

©2023 Blue Orange Edition. Doctor Rat y Blue Orange son marcas registradas de Blue Orange Edition, Francia. Juego publicado y distribuido por Blue Orange, pasaje Jean Lamour 97, 54700 Pont-à-Mousson, Francia. www.blueorangegames.eu