

Habermaab-Spiel Nr. 4544

Kalle Kanalratte

Ein rattenscharfes Suchspiel für 2 - 5 Spieler von 4 - 99 Jahren.

Spielidee: Roberto Fraga
Illustration: Michael Menzel
Spieldauer: ca. 15 Minuten



Verwundert kratzt sich Mäusepolizist Spürnase am Ohr. Gerade war Kalle Kanalratte doch noch da?! Die berühmte Ausbrecherratte muss sich irgendwo in der Kanalisation versteckt haben – doch unter welchem Gullydeckel steckt Kalle? Eine spannende Rattenrazzia beginnt.

Spielinhalt

- 1 Mäusepolizist
- 17 runde Gullykarten
- 6 Käsestücke
- 1 Spielanleitung

Spielidee

Ihr spielt mehrere Runden. In jeder Runde schlüpft ein anderer Spieler in die Rolle von Kalle Kanalratte. Die Mitspieler sind die Mäusepolizisten und versuchen Kalle Kanalratte zu fangen. Das klappt nur mit einem guten Gedächtnis und gezieltem Vorgehen, da Kalle immer wieder sein Versteck wechselt.

Wer Kalle Kanalratte fängt, bekommt zur Belohnung ein Käsestück. Bleibt Kalle unentdeckt, bekommt er das Käsestück. Ziel des Spieles ist es, am Ende die meisten Käsestücke zu besitzen.

Spielvorbereitung

Der Spieler mit den spitzesten Zähnen ist zuerst Kalle Kanalratte. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, übernimmt der älteste Spieler diese Rolle. Er ist der Startspieler.

Im Spiel gibt es 17 verschiedene Gullykarten: Auf der Rückseite ist immer ein Gullydeckel zu sehen, auf der Vorderseite ist einer der 17 Kanalbewohner abgebildet, darunter auch Kalle Kanalratte.

Der Startspieler bekommt die Gullykarte mit Kalle Kanalratte.



Legt die restlichen 16 Karten mit dem Gullydeckel nach oben zu einem Quadrat (4 x 4 Karten) in der Tischmitte aus.

Haltet die Käsestücke und den Mäusepolizisten bereit.

Spielablauf

Der Startspieler bittet die Mitspieler die Augen zu schließen. Danach tauscht er eine beliebige Gullykarte mit seiner Gullykarte, also mit Kalle Kanalratte, aus. Dabei muss er so leise und genau wie möglich vorgehen, denn niemand darf merken, welche Gullykarte er ausgetauscht hat.

Anschließend ruft er „Keiner findet Kalle Kanalratte!“ und die Mitspieler dürfen die Augen wieder öffnen.

Jetzt ist die Mäusepolizei am Zug:

Einer der Mitspieler stellt den Mäusepolizisten auf eine beliebige Gullykarte.

Dann beginnt der linke Nachbar des Startspielers mit der Suche nach Kalle Kanalratte. Dazu darf er den Mäusepolizisten eine Gullykarte senkrecht, waagrecht oder diagonal bewegen. Er darf aber keine Gullykarten überspringen.

Dann dreht er die Gullykarte um, auf welcher der Mäusepolizist jetzt steht.

Was ist zu sehen?

- **Kalle Kanalratte?**
Super! Kalle Kanalrattes Versteckspiel ist aufgefliegen. Als Belohnung darf sich der Finder ein Käsestück nehmen und die Runde ist zu Ende.
- **Ein anderer Kanalbewohner?**
Weit gefehlt: Kalle Kanalratte sieht anders aus!
Die Gullykarte bleibt offen liegen und der Spieler stellt den Mäusepolizisten darauf.

Jetzt ist der Startspieler wieder an der Reihe.

Der Startspieler ist am Zug:

Mit Ausnahme der Gullykarte, auf welcher der Mäusepolizist gerade steht, darf der Startspieler zwei beliebige senkrecht, waagrecht oder diagonal nebeneinander liegende Gullykarten miteinander vertauschen.

Taktische Tipps und Hinweise zum Vertauschen:

- *Der Startspieler sollte sich beim Vertauschen der Gullykarten immer merken, wo sich Kalle Kanalratte befindet. Wenn Kalle nicht gefangen wird, bekommt er nur dann ein Käsestück, wenn er noch weiß, wo Kalle Kanalratte steckt.*
- *Es muss nicht unbedingt Kalle Kanalratte vertauscht werden. Es kann sogar hilfreich sein, zwei andere Karten auszutauschen, um die Mitspieler zu verwirren.*
- *Wenn der Mäusepolizist zu nah an der Karte mit Kalle Kanalratte steht, ist das Vertauschen eine gute Möglichkeit, der Mäusepolizei doch noch zu entkommen.*
- *Es ist erlaubt, eine bereits aufgedeckte Gullykarte mit einer verdeckten Gullykarte zu vertauschen.*
- *Der Startspieler sollte immer darauf achten, dass die Mitspieler nicht unter die Gullykarten sehen können.*

Anschließend ist der nächste Spieler, nach dem Spieler, der zuletzt den Mäusepolizisten bewegt hat, an der Reihe. Er darf den Mäusepolizisten bewegen.

Rundenende:

Eine Runde ist zu Ende, wenn ...

- **Kalle Kanalratte gefangen wurde.**
Kalle Kanalratte ist wieder hinter Schloss und Riegel.

oder ...
- **die achte Gullykarte umgedreht und Kalle Kanalratte nicht gefunden wurde.**
Jetzt muss der Startspieler beweisen, dass er ein gutes Gedächtnis hat. Er dreht die Gullykarte um, auf der er Kalle Kanalratte vermutet.
Hat er die richtige Gullykarte umgedreht, darf er sich ein Käsestück nehmen. Ist seine Vermutung falsch, geht er leer aus.

Neue Runde:

Der Spieler links neben dem bisherigen Startspieler ist der nächste Startspieler und bekommt Kalle Kanalratte. Eine neue Runde beginnt.

Spielende

Bei zwei und drei Spielern endet das Spiel, sobald jeder zweimal Startspieler war. Bei vier und fünf Spielern endet das Spiel, wenn jeder Spieler einmal Startspieler war.

Jetzt zählt jeder seine Käsestücke. Wer die meisten Käsestücke hat, gewinnt das Spiel.

Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Variante: Die letzte Chance

Ist die achte Gullykarte umgedreht und Kalle Kanalratte immer noch nicht aufgetaucht, gibt es in dieser Variante eine letzte Chance für die Mäusepolizisten.

- Beginnend mit dem Spieler links vom Startspieler zeigen die Spieler reihum auf die Gullykarte, unter der sie Kalle Kanalratte vermuten.
- Auf jede Gullykarte kann nur einmal getippt werden.
- Die Gullykarten werden erst dann umgedreht, wenn alle Spieler einen Tipp abgegeben haben.
- Ist Kalle Kanalratte auf einer dieser Gullykarten, bekommt der Spieler, der richtig getippt hat, ein Käsestück.
- Hat kein Spieler richtig getippt, darf der Startspieler eine Gullykarte umdrehen. Ist es die richtige Karte, bekommt er ein Käsestück.

Habermaab game nr. 4544

Raggedy Rat Rascal

A rascally rodent searching game for 2-5 players ages 4-99.

Author: Roberto Fraga
Illustrations: Michael Menzel
Length of the game: approx. 15 minutes

The head of the mice cops, Wise-Whiskers is puzzled, and scratches behind his ear. A moment ago Ragged Rat Rascal was still here! The infamous jail breaking rat must have hidden somewhere in the sewer - but which gully lid is she under now? A thrilling rat raid starts.

ENGLISH

Contents

- 1 mouse guard
- 17 round gully cards
- 6 pieces of cheese
- Set of game instructions



Game Idea

The aim is to collect the most pieces of cheese.

The game consists of several rounds. Each round a different player takes on the role of Raggedy Rat Rascal. The other players are the policemen and try to catch Raggedy Rat. They need good memory skills and have to proceed systematically as Raggedy Rat constantly changes her hiding place. Whoever catches Raggedy Rat gets a piece of cheese as a reward. If Raggedy Rat remains undercover, she gets the cheese.

Preparation of the Game

The player with the sharpest teeth is Raggedy Rat first. If you can not agree, the oldest player plays Raggedy Rat and starts the game.

There are 17 different gully cards. Each of the 17 gully cards shows a lid on one side and a picture of sewer animal on the other. One of these 17 cards has a picture of Raggedy Rat. The starting player takes the card showing Raggedy Rat.



The remaining 16 cards are arranged in the center of the table into a square of 4 x 4 cards.

Get the pieces of cheese and the mouse guard ready.

How To Play

The starting player asks the other players to close their eyes. He then swaps any of the 16 gully cards on the table with the Raggedy Rat gully card. This has to be done as quietly and carefully as possible so that nobody notices which card has been swapped.

Then the starting player shouts: "Nobody can find Raggedy Rat!" and the other players open their eyes.

Moving the mouse guard:

Now any one of the other players takes the guard and places it on one of the 16 gully cards.

Then the player on the left of the starting player starts searching for Raggedy Rat, by moving the guard one card in any direction; horizontally, vertically or diagonally. The guard can only be moved to an adjacent card; it may never jump over a gully card.

The player who moved the guard card, then flips over the card on which the guard is standing and looks at it.

Which card is it?

- **Ragged Rat Rascal?**

Gotcha! Raggedy Rat's hide and seek is over.

As a reward the finder takes a piece of cheese and the round is finished.

- **Another sewer dweller?**

Way off! Raggedy Rat looks very different!

The gully card remains face up and the mouse guard is once again placed on top.

Now it's the turn of the starting player again.

The turn of the starting player:

The starting player can swap any two gully cards which are horizontally, vertically or diagonally adjacent, except for the card with the guard.

Tactical hints for swapping:

- *The starting player should always remember where Raggedy Rat is hiding as it may be that Raggedy Rat isn't found at all. In this case the starting player only gets a piece of cheese if the location of Raggedy Rat is remembered.*
- *Raggedy Rat does not necessarily have to be swapped. It might even be helpful to swap other cards in order to confuse the other players.*
- *Swapping cards is a good opportunity to escape from the guard if the guard has come too close to Raggedy Rat.*
- *You can also swap a gully card that is face up with one that is face down.*
- *When swapping, the starting player has to take care that the other players don't see what is shown on the gully cards.*

Then it's the turn of the next player, following on from the one who just moved the guard and changed its position.

End of a Round:

A round is finished if ...

- **Raggedy Rat has been spotted**

Raggedy Rat is once again under lock and key;

or ...

- **the eighth gully card has been uncovered without Raggedy Rat appearing.**

Now the starting player has to demonstrate good memory skills, by turning over the card where he thinks that Raggedy Rat is hiding.

If it is the right card the starting player may take a piece of cheese. If the guess was wrong, there is no reward.

New Round:

A new round starts with the player on the left of the starting player. Now this player is the starter and is playing the role of Raggedy Rat.

End of the Game

In the case of two or three players, the game ends as soon as each one has been the starting player twice; in the case of four or five players, as soon as each one has been starting player once.

Count the pieces of cheese. The player who has the most, wins the game. In the event of a draw there are several winners.

Variation - the last chance!

This variation offers a last chance for the mice guards in case the eighth card has been uncovered and Raggedy Rat has still not appeared.

- Starting with the player on the left of the starting player the players indicate one by one the gully card where they guess Raggedy Rat is hiding.
- A gully card can be chosen only once; therefore each player must choose a different gully card.
- Once each player has made their guess, then each of these cards is flipped over.
- If Raggedy Rat is found, the player who selected that gully cards wins a piece of cheese.
- If no player was correct, the starting player may turn over a card. If the starter is correct, the piece of cheese is their reward.

Jeu Habermaaß n° 4544

Raoul le rat d'égouts

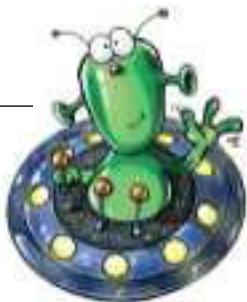
Un jeu qui demande de l'intuition, pour 2 à 5 joueurs
de 4 à 99 ans.

Idée : Roberto Fraga
Illustration : Michael Menzel
Durée de la partie : env. 15 minutes

Toute ébahie, la souris gendarme se gratte l'oreille : il était encore là il y a quelques secondes, où a-t-il bien pu passer ? Raoul, le célèbre rat d'égouts est en cavale et il s'est certainement caché quelque part dans les égouts. Mais, quel couvercle doit-on soulever pour le trouver ? Une chasse infernale commence.

Contenu

- 1 souris gendarme
- 17 cartes-couvercles rondes
- 6 morceaux de fromage
- 1 règle du jeu



FRANÇAIS

Idée

Le jeu se joue en plusieurs tours. Un joueur différent est Raoul le rat d'égouts à chaque tour. Les autres joueurs sont les souris gendarmes et essayent d'attraper Raoul. Ils ne réussiront que s'ils ont une bonne mémoire et en usant de tactique, car Raoul change sans arrêt de cachette.

Celui qui attrape Raoul reçoit un morceau de fromage en récompense. Si Raoul n'est pas trouvé, c'est lui qui récupère le morceau de fromage.

Le but du jeu est d'avoir le plus possible de morceaux de fromage à la fin de la partie.

Préparatifs

Le joueur aux dents les plus pointues est en premier Raoul. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus âgé qui commence.

Dans le jeu, il y a 17 cartes-couvercles différentes.

Au dos de chaque carte, on voit un couvercle.

Sur la face, il y a l'un des 17 habitants des égouts, dont Raoul.

Le joueur qui commence prend la carte montrant Raoul.



Former un carré (4 x 4 cartes) avec les 16 cartes restantes au milieu de la table, le dos des cartes (= couvercle) étant tourné vers le haut.

Préparer les morceaux de fromage et les souris gendarmes.

Déroulement de la partie

Le joueur qui commence (= joueur n°1) demande aux autres joueurs de fermer les yeux. Il échange alors une des cartes-couvercles avec sa carte (= Raoul). Il doit bien faire attention à ce que personne ne remarque ensuite quelle carte a été échangée.

Quand il a fini, il dit : « Personne ne va trouver Raoul le rat d'égouts ! » et les autres joueurs ouvrent de nouveau les yeux.

Maintenant, c'est à la souris gendarme de jouer :

Un des joueurs met la souris gendarme sur n'importe quelle carte-couvercle.

Le joueur assis à gauche du joueur n°1 se met à chercher Raoul. Pour cela, il a le droit de déplacer la souris gendarme d'une carte, verticalement, horizontalement ou en diagonale, mais n'a pas le droit de sauter par dessus une carte.

Il retourne ensuite la carte sur laquelle se trouve la souris gendarme.

Que représente-t-elle ?

- **Raoul le rat d'égouts ?**

Super ! La cachette de Raoul est trouvée.

Le joueur prend un morceau de fromage en récompense et le tour est fini.

- **Un autre habitant des égouts ?**

Il y a erreur : ce n'est pas Raoul!

On laisse la carte avec la face tournée vers le haut et le joueur pose la souris gendarme dessus.

C'est alors au tour du joueur n°1.

C'est le tour du joueur n°1 :

Il a le droit d'échanger deux cartes, posées l'une à côté de l'autre verticalement, horizontalement ou en diagonale, sauf celle sur laquelle se trouve la souris gendarme.

Conseils tactiques pour échanger les cartes :

- *Lors de cet échange, le joueur n°1 doit bien se souvenir de l'emplacement de la carte de Raoul. Si les autres joueurs ne la découvrent pas, il devra alors leur indiquer où elle est pour gagner le morceau de fromage.*
- *Il n'est pas obligatoire d'échanger la carte de Raoul. Il vaut même mieux échanger deux autres cartes afin de tromper les autres joueurs.*
- *Si la souris gendarme est trop près de la carte de Raoul, l'échange de cartes est une bonne possibilité de s'éloigner de la souris.*
- *On a le droit d'échanger une carte retournée (face tournée vers le haut) avec une carte non retournée.*
- *Le joueur n°1 doit toujours faire attention à ce que les autres joueurs ne puissent pas voir les motifs des cartes.*

C'est maintenant au tour du joueur qui suit celui qui était la souris gendarme. Il déplace la souris gendarme.

Fin du tour :

Un tour est terminé lorsque...

- **Raoul a été attrapé.**

Le rat d'égouts est remis derrière les barreaux.

ou lorsque...

- **la huitième carte a été retournée et personne n'a trouvé Raoul.**

Le joueur n°1 doit alors prouver qu'il a une bonne mémoire. Il retourne la carte sur laquelle il pense trouver Raoul.

S'il retourne la bonne carte, il récupère un morceau de fromage. Si c'est la mauvaise carte, il ne récupère rien.

Nouveau tour :

Le joueur assis à gauche du joueur n°1 devient le joueur n°1 et prend la carte du rat d'égouts. Un nouveau tour commence.

Fin de la partie

Quand il y a deux ou trois joueurs, la partie est terminée dès que chaque joueur a été deux fois le joueur n°1.

Avec quatre ou cinq joueurs, la partie se termine quand chacun a été une fois le joueur n°1.

Chacun compte ses morceaux de fromage. Celui qui en a le plus gagne la partie.

En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

Variante : la dernière chance

Si la huitième carte est retournée sans que Raoul n'ait été trouvé, la souris gendarme a alors une dernière chance.

- En commençant par le joueur assis à gauche du joueur n°1, chacun indique une carte sur laquelle il pense trouver Raoul.
- Chaque carte ne peut être choisie qu'une seule fois.
- On ne retourne les cartes que lorsque tous les joueurs ont choisi une carte.
- Si Raoul figure sur l'une de ces cartes, le joueur correspondant récupère un morceau de fromage.
- Si personne n'a trouvé Raoul, le joueur n°1 a le droit de retourner une carte. Si c'est la bonne, il récupère un morceau de fromage.

Habermaaß-spel Nr. 4544

Rinus Rioolrat

Een rattesnel zoekspel voor 2 - 5 spelers van 4 - 99 jaar.

Spelidee: Roberto Fraga
Illustraties: Michael Menzel
Speelduur: ca. 15 minuten

Verbaasd krabt muizenagent Speurneus zich achter zijn oor. Zonet was Rinus Rioolrat er toch nog?! De beruchte uitbrekerrat moet zich ergens in het riool hebben verstopt - maar onder welk putdeksel zit Rinus? Er begint een spannende rattenachtervolging.

Spelinhoud

1 muizenagent
17 ronde putdekselkaarten
6 stukjes kaas
spelregels



Spelidee

Er worden meerdere ronden gespeeld. In iedere ronde kruipt een andere speler in de rol van Rinus Rioolrat. De medespelers zijn de muizenagenten en proberen Rinus Rioolrat te vangen. Dat lukt alleen met een goed geheugen en een doelbewuste aanpak want Rinus verandert steeds opnieuw van schuilplaats.

Wie Rinus Rioolrat vangt, krijgt als beloning een stukje kaas. Als Rinus niet wordt ontdekt, krijgt hij het stukje kaas.

Het doel van het spel is aan het eind de meeste stukjes kaas te hebben.

Vorbereiding van het spel

De speler met de spitste tanden is als eerste Rinus Rioolrat. Als jullie het niet eens kunnen worden, neemt de oudste speler de rol van Rinus op zich. Hij/zij is de startspeler.

Het spel bevat 17 verschillende putdekselkaarten.

Op de achterkant is steeds een putdeksel te zien en op de voorkant staat één van de 17 rioolbewoners afgebeeld, waaronder ook Rinus Rioolrat.

De startspeler krijgt de putdekselkaart met Rinus Rioolrat.



Leg de overige 16 kaarten met het putdeksel naar boven in een vierkant (4 x 4 kaarten) in het midden van de tafel neer.

Houd de stukjes kaas en de muizenagent klaar.

Spelverloop

De startspeler vraagt de medespelers hun ogen te sluiten. Daarna ruilt hij/zij een putdekselkaart naar keuze met de eigen putdekselkaart waarop Rinus Rioolrat staat. Hierbij moet hij/zij zo zachtjes en precies mogelijk te werk gaan want niemand mag merken welke putdekselkaart de speler heeft omgeruild.

Vervolgens roept hij/zij: „Niemand vindt Rinus Rioolrat!” en mogen de medespelers hun ogen weer opendoen.

Nu is de muizenpolitie aan de beurt:

Eén van de medespelers zet de muizenagent op een putdekselkaart naar keuze. Daarna begint de linker buurman van de startspeler met de speurtocht naar Rinus Rioolrat.

Hiervoor mag hij/zij de muizenagent één putdekselkaart horizontaal, verticaal, of diagonaal verzetten. Hij mag echter geen putdekselkaarten overspringen.

Daarna draait hij/zij de putdekselkaart om waarop de muizenagent staat.

Wat is er te zien?

- **Rinus Rioolrat?**

Geweldig! Het verstoppertje spelen van Rinus Rioolrat is afgelopen.

Als beloning mag de vinder een stukje kaas pakken en is de ronde afgelopen.

- **Een andere rioolbewoner?**

Helemaal mis: Rinus Rioolrat ziet er anders uit!

De putdekselkaart blijft open liggen en de speler zet de muizenagent erop.

Nu is de startspeler aan de beurt.

De startspeler is aan de beurt:

Met uitzondering van de putdekselkaart waarop de muizenagent staat, mag de startspeler twee horizontaal, verticaal, of diagonaal naast elkaar liggende kaarten, naar keuze van plaats verwisselen.

Tactische tips en aanwijzingen voor het verwisselen:

- *De startspeler moet bij het verwisselen van de putdekselkaarten altijd onthouden waar Rinus Rioolrat zich bevindt, want de speler krijgt alleen een stukje kaas als hij/zij nog weet waar Rinus rioolrat zit.*
- *Het is niet verplicht om Rinus Rioolrat van plaats te veranderen. Het kan ook handig zijn om twee andere kaarten te verwisselen om de medespelers in verwarring te brengen.*
- *Als de muizenagent te dicht bij de kaart met Rinus Rioolrat staat, is het verwisselen een goede gelegenheid om aan de muizenpolitie te ontsnappen.*
- *Het is toegestaan om een openliggende putdekselkaart met een verdekte putdekselkaart van plaats te wisselen.*
- *De startspeler moet er altijd op letten dat de medespelers niet onder de putdekselkaarten kunnen kijken.*

Daarna is de volgende speler aan de beurt, d.w.z. degene na de speler die als laatste de muizenagent heeft verzet. Hij/zij mag de muizenagent verzetten.

Einde van een ronde:

Een ronde is afgelopen als ...

- **Rinus Rioolrat gevangen wordt.**

Rinus Rioolrat zit weer achter slot en grendel.

of...

- **de achtste putdekselkaart wordt omgedraaid en Rinus Rioolrat is nog steeds niet gevonden.**

Nu moet de startspeler bewijzen dat hij/zij een goed geheugen heeft. Hij/zij draait de putdekselkaart om waarvan hij/zij denkt dat Rinus Rioolrat eronder zit.

Als de juiste putdekselkaart wordt omgedraaid, mag de startspeler een stukje kaas pakken. Als hij/zij fout heeft geraden, gaat hij/zij met lege handen naar huis.

Nieuwe ronde:

De speler links naast de startspeler van de vorige ronde, wordt nu de startspeler en krijgt Rinus Rioolrat. Er begint een nieuwe ronde.

Einde van het spel

Bij twee en drie spelers is het spel afgelopen als iedereen twee keer startspeler is geweest. Bij vier en vijf spelers is het spel afgelopen als iedere speler één keer startspeler is geweest.

Nu telt iedereen zijn/haar stukjes kaas. Wie de meeste stukjes kaas heeft, wint het spel.

Bij gelijkspel zijn er meerdere winnaars.

Variant: De laatste kans

Als de achtste putdekselkaart is omgedraaid en Rinus Rioolrat nog steeds niet is opgedoken, krijgen de muizenagenten in deze variant nog een laatste kans.

- Beginnend bij de speler links van de startspeler wijzen alle medespelers om de beurt de putdekselkaart aan waarvan zij vermoeden dat Rinus Rioolrat eronder zit.
- Iedere putdekselkaart mag maar één keer worden aangegeven.
- De putdekselkaarten worden pas omgedraaid als alle spelers hebben geraden.
- Als Rinus Rioolrat op één van deze putdekselkaarten staat, krijgt de speler die goed geraden heeft een stukje kaas.
- Als geen enkele speler goed geraden heeft, mag de startspeler een putdekselkaart omdraaien. Als het de juiste kaart is, krijgt hij/zij een stukje kaas.

Juego HABA núm. 4544

Paquilla, la rata de alcantarilla

Un ratonero juego de detectives para 2 - 5 jugadores de 4 a 99 años.

Autor: Roberto Fraga
Ilustraciones: Michael Menzel
Duración de la partida: aprox. 15 minutos

El policía Todojos se rasca por detrás de la oreja con gesto de asombro. ¡Pero si hace un momento estaba ahí Paquilla, la rata de alcantarilla! La famosa rata fugitiva debe de haberse esfumado por alguna tapa de alcantarilla, sí, pero ¿por cuál de ellas? Comienza una emocionante redada por las alcantarillas de la ciudad...

Contenido

- 1 policía de ratones
- 17 cartas ("tapas de alcantarilla")
- 6 quesitos
- instrucciones del juego



Finalidad

Vais a jugar varias rondas. En cada ronda os turnáis en el papel de Paquilla, la rata de alcantarilla. Los demás jugadores hacen de policías y tratan de pillar a Paquilla. Eso se consigue sólo con una buena memoria y siguiendo un plan preciso. Y es que Paquilla anda cambiando siempre de alcantarilla...

Quien pille a Paquilla recibe un quesito de premio. Si nadie descubre su paradero, es ella quien se lleva el quesito.

El objetivo del juego es tener el mayor número de quesitos al final de la partida.

Preparativos

El jugador que tenga los dientes más afilados será el primero en hacer de Paquilla. Si no os podéis poner de acuerdo, interpretará este papel el jugador de mayor edad.

En el juego hay 17 "tapas de alcantarilla" diferentes. En todos los reversos se ve una tapa de alcantarilla; en la parte delantera se ve el dibujo de uno de los 17 habitantes de la alcantarilla, entre los cuales está Paquilla.

El jugador que hace de Paquilla recibe la tapa de alcantarilla con el dibujo de la ratita fugitiva.



Colocad las 16 cartas restantes boca abajo en el centro de la mesa formando un cuadrado de 4 x 4 cartas.

Tened los quesitos y el policía preparados.

¿Cómo se juega?

El jugador que hace de Paquilla pide a los demás jugadores que cierren los ojos. A continuación cambia una de las cartas del cuadrado por la suya, la de Paquilla. Tiene que realizar el cambio con el máximo cuidado y procurando hacer el menor ruido posible, para que nadie se dé cuenta de qué cartas han sido cambiadas.

Acto seguido dice en voz bien alta: «¡A Paquilla, nadie la pilla!» y los demás jugadores pueden volver a abrir los ojos.

Ahora es el turno de los policías:

Uno de los jugadores coloca al policía sobre una tapa de alcantarilla cualquiera.

Entonces, el jugador que está a la izquierda del jugador Paquilla, comienza la persecución: para ello debe mover al policía hacia una tapa de alcantarilla contigua en un movimiento horizontal, vertical o en diagonal. No está permitido saltar por encima de ninguna tapa de alcantarilla.

Entonces, el jugador levanta la tapa de alcantarilla en la que se encuentra ahora el policía.

¿Qué es lo que se ve?

- **¿Paquilla, la rata de alcantarilla?**

¡Genial! Se acabaron los escondites para Paquilla.

Como recompensa, el afortunado descubridor recibirá un quesito. Se da por finalizada esa ronda.

- **¿Otro habitante de las alcantarillas?**

¡Qué fallo! ¡Se parece a Paquilla como un huevo a una silla!

La tapa de alcantarilla queda abierta y el jugador coloca al policía encima.

Le toca intervenir al jugador que hace de Paquilla.

Turno del jugador Paquilla:

A excepción de la tapa de alcantarilla sobre la que se encuentra el policía en estos momentos, el jugador Paquilla puede intercambiar dos tapas de alcantarilla cualesquiera siempre que estén contiguas.

Advertencias y consejos tácticos:

- *Al realizar el cambio, el jugador Paquilla debería memorizar siempre el lugar donde se encuentra Paquilla, pues, si no se pilla a Paquilla, será él quien se lleve el quesito siempre que sepa dónde se oculta la ratita fugitiva, claro.*
- *No hay por qué cambiar necesariamente a Paquilla. Puede ser más útil cambiar otras alcantarillas para confundir a los demás jugadores.*
- *Si el policía se encuentra demasiado cerca de la alcantarilla donde está Paquilla, el cambio es la mejor manera de escapar de la policía.*
- *Se permite cambiar una tapa de alcantarilla abierta por una tapada.*
- *El jugador Paquilla debe vigilar que los demás jugadores no puedan ver lo que hay debajo de las tapas de alcantarilla.*

A continuación, le toca al jugador siguiente mover al policía.

Final de una ronda:

El final de una ronda llega cuando...

- **se pilla a Paquilla, la rata de alcantarilla.**
Paquilla vuelve a estar entre rejas, a pan y agua.

o cuando...

- **se gira la octava tapa de alcantarilla y no se ha descubierto el paradero de Paquilla.**

Ahora, el jugador Paquilla tiene que demostrar que tiene muy buena memoria. Levanta la tapa de alcantarilla en la que cree que está Paquilla.

Si levanta la alcantarilla correcta, podrá llevarse un quesito. Si se equivoca, se queda sin nada.

Nueva ronda:

El compañero a la izquierda del jugador que hacía de Paquilla recibe la tapa con Paquilla y comienza una nueva ronda.

Final del juego

Con dos y tres jugadores, la partida acaba cuando cada uno haya sido dos veces Paquilla.

Todos contarán entonces los quesitos conseguidos. Gana la partida quien tenga más quesitos. En caso de empate, habrá más de un ganador.

Variante: la última oportunidad

Esta variante sirve como última oportunidad a los policías, si se ha levantado la octava tapa de alcantarilla y no se ha conseguido echarle el guante a Paquilla.

- Comenzando por el jugador situado a la izquierda del jugador Paquilla y siguiendo ese orden, cada uno de los jugadores señala una de las tapas de alcantarilla bajo la cual creen que se encuentra Paquilla.
- No se puede señalar la misma alcantarilla más de una vez.
- No se levantarán las tapas de alcantarilla señaladas hasta que todos los jugadores hayan hecho su apuesta.
- El jugador que haya acertado el paradero de Paquilla, recibe un quesito.
- Si ningún jugador ha acertado, el jugador Paquilla puede levantar una tapa de alcantarilla. Si es la carta correcta, recibirá un quesito.

Gioco Habermäß nr.4544

Rattigan

Un gioco da poliziotti per 2-5 giocatori dai 4 ai 99 anni.

Ideazione: Roberto Fraga
Illustrazioni: Michael Menzel
Durata del gioco: ca.15 minuti

Il topo poliziotto Acchiappa si gratta perplesso l'orecchio: ma Rattigan non era lì giusto un momento fa?! Il malfamato Rattigan evaso di prigione si nasconde da qualche parte nelle fogne - ma sotto quale tombino sarà nascosto? Inizia un'appassionante caccia al topo!

ITALIANO

Contenuto del gioco

- 1 topo poliziotto
- 17 carte-tombino rotonde
- 6 pezzi di formaggio
- Istruzioni per giocare



Ideazione

Giocate più partite. Ad ogni nuova partita il ruolo di Rattigan passa ad un altro giocatore; gli altri saranno i topi poliziotto che cercano di catturarlo e ci riusciranno solo se avranno buona memoria e agiranno con determinazione, perché Rattigan cambia continuamente nascondiglio.

Chi riuscirà a catturarlo riceverà in premio un pezzo di formaggio; nel caso non venga scoperto, il pezzo di formaggio se lo terrà Rattigan.

Vince chi possiede il maggior numero di pezzi di formaggio alla fine del gioco.

Preparativi del gioco

Il primo Rattigan sarà il giocatore con i denti più aguzzi. Se non riuscite ad accordarvi, inizierà il bambino più grande.

Nel gioco ci sono 17 diverse carte-tombino: su un lato c'è sempre il disegno di un tombino, mentre sull'altro c'è il disegno di uno dei 17 abitanti delle fogne, Rattigan compreso.

Chi inizia il gioco riceve la carta-tombino con Rattigan.



Si dispone al centro del tavolo le restanti 16 carte con il tombino verso l'alto, formando un quadrato (4 x 4 carte).

Preparate i pezzi di formaggio e il topo poliziotto.

Svolgimento del gioco

Chi inizia invita i suoi compagni di gioco a chiudere gli occhi e sostituisce una delle carte al centro del tavolo con la sua carta-tombino di Rattigan. Dovrà farlo in modo che nessuno possa capire quale carta ha scambiato.

Esclamerà poi: "nessuno troverà Rattigan!" e gli altri potranno aprire gli occhi.

E' ora il momento di muovere il topo poliziotto:

Uno dei giocatori mette il topo poliziotto su una qualsiasi delle carte-tombino.

Il giocatore alla sinistra di chi ha iniziato, dà il via alla caccia: può muovere il topo poliziotto in verticale, orizzontale o in diagonale, non può però saltare le carte-tombino.

Gira poi la carta-tombino su cui si trova il topo poliziotto.

Cosa c'è?

- **Rattigan?**

Magnifico! Il nascondiglio di Rattigan è stato scoperto.

Il bambino riceverà in premio un pezzo di formaggio e la partita si conclude.

- **Un abitante delle fogne?**

Non assomiglia per niente a Rattigan!

La carta-tombino resta scoperta e il giocatore vi colloca sopra il topo poliziotto.

Adesso il turno passa al giocatore-Rattigan.

La mossa del giocatore-Rattigan:

Ad esclusione della carta-tombino su cui c'è il topo poliziotto, il giocatore-Rattigan può scambiare tra loro due carte-tombino affiancate, in verticale, orizzontale o in diagonale.

Suggerimenti tattici e indicazioni per la manovra di scambio:

- *Scambiando le carte-tombino il giocatore che inizia dovrà ricordare la posizione di Rattigan; infatti, se Rattigan non viene scoperto, egli riceverà un pezzo di formaggio soltanto se conosce il suo nascondiglio.*
- *Non è obbligatorio scambiare Rattigan. Per confondere gli altri giocatori può anche risultare utile scambiare altre due carte.*
- *Se il topo poliziotto è troppo vicino alla carta di Rattigan, lo scambio offre una buona opportunità per sottrarsi alla cattura.*
- *E' permesso scambiare una carta-tombino scoperta con una carta coperta.*
- *Il giocatore-Rattigan dovrà sempre far attenzione ad evitare che gli altri giocatori possano sbirciare sotto le carte-tombino.*

Ora il turno passa al giocatore che segue a quello che ha mosso per ultimo il topo poliziotto.

Questo giocatore muoverà ora il topo poliziotto.

Fine del giro:

Un giro finisce quando...

- **Rattigan viene catturato.**

Rattigan è di nuovo al sicuro dietro le sbarre.

oppure...

- **è stata girata l' ottava carta-tombino e Rattigan continua ad essere latitante.**

Adesso il giocatore-Rattigan deve dimostrare d'aver buona memoria. Scopre la carta-tombino che pensa nasconda Rattigan.

Se è la carta giusta potrà prendere un pezzo di formaggio. Se è sbagliata, resterà a bocca asciutta.

Nuovo giro:

Il giocatore a sinistra del giocatore-Rattigan, sarà il nuovo fuggiasco. Inizia un nuovo giro.

Conclusione del gioco

Se si gioca in due o tre, il gioco finisce quando tutti sono stati Rattigan per due volte. Se si gioca in quattro o cinque, quando tutti sono stati Rattigan una volta.

Ognuno conta i suoi pezzi di formaggio, vince chi ne ha di più. In caso di parità ci saranno più vincitori.

Variante: L'ultima chance

Se scoprendo l'ottava carta non si è ancora trovato il nascondiglio di Rattigan, questa variante offre un'ultima chance ai topi poliziotto.

- Il bambino alla sinistra del giocatore-Rattigan indica la carta-tombino che pensa sia il nascondiglio di Rattigan e poi di seguito, in senso orario, lo faranno tutti gli altri bambini.
- Ogni carta può essere scelta una sola volta.
- Quando tutti ne avranno scelto una, si scopriranno le carte-tombino.
- Se in una delle carte compare Rattigan, il giocatore che ha indovinato riceverà un pezzo di formaggio.
- Se nessuno ha indovinato, il giocatore-Rattigan può scoprire una carta-tombino. Se è quella giusta, riceve un pezzo di formaggio.