

GAMERWRIGHT® rat-a-tat CAT

Skemmtilegt talnaspil sem krefst kænsku, með köttum (og nokkrum rottum)

Fyrir 2–6 leikmenn, 6 ára og eldri.

Spilareglur

Losaðu þig við rotturnar og safnaðu köttunum! Minna er ávallt meira í Rat-a-Tat Cat og best er að fá sem fæst stig. Getur þú munað tölurnar á spilum hinna leikmannanna? Getur þú sett upp pókerfés en tekið eftir því þegar annar leikmaður virðist góður með sig? Skerptu á minninu og tímasetningunni og skemmtu þér með flottum köttum og slæmum rottum í Rat-a-tat Cat.



Innihald

54 spil: 28 kattarspil, 17 rottuspil, 9 aðgerðaspil – **Kíktu** (Peek), **Skiptu** (Swap) og **Dragðu 2** (Draw 2)

Markmið

Að vera með lægstu stigatöluna í lok spilsins.

Undirbúningur

Ákveðið hver á að gefa. Elsti leikmaðurinn heldur utan um stigin og skrifar niður stig leikmannanna í lok hverrar umferðar.

Stokkið spilin. Sá sem situr vinstra megin við gjafarann dregur (tekur ofan af stokknum). Gjafarinn gefur því næst öllum leikmönnum fjögur spil á hvolfi, eitt í einu. Afganginn af spilunum setur hann í bunka á hvolfi á mitt borðið. Efsta spilinu í bunkanum er snúið við til að mynda kastbunka. Ef það spil er aðgerðaspil er það sett aftur í stokkinn og öðru spili er snúið við.

Leikmennirnir taka nú spilin sín fjögur og leggja þau í röð á hvolf fyrir framan sig án þess að kíkja á þau.

Gangur spilsins

Meðan á spilinu stendur liggja þessi fjögur spil leikmanna alltaf á hvolfi á borðinu. Þegar spilið

hefst mega leikmenn kíkja einu sinni á ystu spilin tvö og snúa þeim svo við aftur. Hver leikmaður veit nú stigatöluna á tveimur af spilunum sínum fjórum og þarf að muna hana meðan á spilinu stendur.

Ef annað hvort þessara spila eru aðgerðaspil heldur leikmaðurinn þeim en þau virka ekki sem aðgerðaspil (sjá neðar). Aðgerðaspil virka aðeins sem slík ef þau eru dregin úr bunkanum.

Sá sem situr vinstra megin við gjafarann byrjar og síðan gengur röðin réttisælis í kringum borðið.

Í hverri umferð má leikmaður:

1. Taka efsta spilið úr kastbunkanum. Þetta spil VERÐUR hann að nota til að skipta út einu af spilunum sínum. Spilið, sem skipt er út, er sett í kastbunkann og látið snúa upp,

-EDA-

2. Draga efsta spilið úr bunkanum á hvolfi. Leikmaðurinn má nota það til að:

- skipta út einu af spilunum sínum,
- kíkja, skipta eða draga tvö spil ef það er aðgerðaspil (sjá neðar), eða
- henda því í kastbunkann og láta það snúa upp.

Val leikmannsins byggist á því að hann muni tölurnar á spilunum sínum fjórum sem liggja á hvolfi. Leggið spilin vel á minnið svo að þið skipið ekki óvart lágu spilunum ykkar fyrir há spil!

Ef bunkinn á hvolfi klárast meðan á spilinu stendur er kastbunkinn stokkaður og honum snúið við svo hægt sé að draga úr honum.

Aðgerðaspilin

Aðgerðaspilin hafa sérstaka eiginleika sem hjálpa leikmönnum í spilinu. Aðgerðaspilin virka aðeins sem slík þegar þau eru dregin úr bunkanum á hvolfi. Sá sem fær aðgerðaspil þegar gefið er í upphafi spilsins, má ekki nota það. Engar tölur eru á aðgerðaspilunum og því verða leikmenn að skipta þeim út fyrir spil úr bunkanum á hvolfi í lok spilsins ef eitt af spilunum þeirra reynist vera aðgerðaspil (það getur verið áhættusamt og því er öruggara að losa sig við þessi spil snemma í umferðinni). Ef aðgerðaspili er kastað má annar leikmaður ekki taka það upp og nota.

Það eru þrjár gerðir aðgerðaspila:

Kíktu (Peek):

Sá sem dregur þetta spil sýnir hinum það og má svo kíkja á eitthvert spilanna sinna. Þannig getur hann komist að því hvaða spil hann er með eða rifjað upp ef hann hefur gleymt hvaða spil hann var með. Þá hefur hann lokið við að gera og kastar spilinu.



Skiptu (Swap):

Sá sem dregur skiptispil sýnir hinum það og kastar því svo. Þá má hann skipta út einhverju af spilunum sínum fyrir hvaða spil sem er hjá öðrum leikmanni (ef hann vill). Vandinn er sá að hann má hvorki kíkja á spilið sem hann skiptir út né spilið sem hann fær. Eftir skiptin er hann búinn að gera.



Dragðu 2 (Draw 2):

Sá sem dregur þetta spil sýnir hinum það og má síðan gera tvisvar í viðbót. Fyrst dregur hann efsta spilið í bunkanum. Hann verður að ákveða hvort hann vill nota spilið, en þá má hann ekki gera aftur, EDA henda þessu spili og draga annað. Seinna spilið má hann annað hvort nota eða kasta því og þá er hann búinn að gera. Ef annað spilanna, sem hann dregur, er annað Dragðu 2-spil má hann aftur gera tvisvar á sama hátt og áður.

Lok umferðar

Þegar einhver leikmanna heldur að hann sé með lægstu stigin og geti unnið umferðina má hann ljúka umferðinni með því að banka á borðið og segja “Rat-a-tat Cat” þegar hann hefur lokið við að gera. Þegar hann gerir það mega mótspilarnir allir gera einu sinni. Allir leikmenn snúa því næst spilunum sínum við. Þeir skipta út öllum aðgerðaspilum með því að draga spil úr bunkanum í staðinn. Ef þeir draga annað aðgerðaspil mega þeir draga aftur..

Stigagjöf

Leikmenn leggja saman stigin á spilunum sínum fjórum. Þetta eru stig viðkomandi leikmanns fyrir umferðina. Sá sem heldur saman stigunum skri-

far niður stig hvers og eins. Munið að það á að reyna að fá eins fá stig og hægt er.

Næstu umferðir

Öllum spilunum er safnað saman og sá sem situr vinstra megin við þann sem gaf stokkar spilin og gefur í næstu umferð.

Lok spilsins

Sá vinnur sem fengið hefur fæst stig samtals í lok spilsins.

Spilið má spila á þrjá vegu:

1. Spilið ákveðinn fjöldi umferða.
2. Spilið í ákveðinn tíma.
3. Spilið upp að 100 stigum. Þegar einhver nær 100 stigum er hann úr leik en hinir halda áfram. Sá sem er síðastur að fá 100 stig vinnur. Það má líka ákveða að spila upp að 200 stigum eða miða við annan stigafjölda.

Yngri leikmenn

Þegar yngri börn spila má snúa ystu spilunum tveimur upp en hafa spilin tvö í miðjunni á hvolfi. Allir leikmenn sjá því tvö af spilum hinna leikmannanna. Aðeins má skipta út spilunum tveimur í miðjunni með skiptispili. Aðrar leikreglur eru óbreyttar.

Frá Gamewright:

Rat-a-Tat Cat er spil sem ekki byggir eingöngu á heppni heldur einnig leiðni, útsjónarsemi og næmi fyrir umhverfinu. Börn sem spila spilið, þróa með sér tilfinningu fyrir tímasetningu og óðlast aukna talnaleikni. Þau læra leiðir til að muna spilin sín og til að finna út hvaða spil hinir leikmennirnir gætu verið með. Réttu tímasetningin felst oft í að lesa í svip hinna leikmannanna.

Spilavinir



GAMERWRIGHT®
Games for the Infinitely Imaginative®
70 Bridge Street Newton, MA 02458
tel: 617-924-6006 | e-mail: card@gamewright.com
website: www.gamewright.com
©1997, 2000, 2003, 2011 Gamewright,
a division of Ceaco. All worldwide rights reserved.
Game by Monty and Ann Stambler
Illustrations by Roni Shepherd