

GAMERIGHT® rat-a-tat CAT

A Fun Numbers and Strategy Game with Cats
(and a few rats)

2 to 6 Players • Ages 6 and up

Rules of Play

Get rid of the rats and go for the cats! In Rat-a-Tat Cat, less is always better, and you want to go out with the lowest score. Can you remember the numbers on other players' cards? Can you keep a poker face, but notice when another player looks really pleased? Sharpen your memory and your timing, and have fun with the cool cats and bad rats of Rat-a-Tat Cat.



Contents

54 cards: 28 Cat Cards, 17 Rat Cards
9 Power Cards- Peek, Swap & Draw 2

Object

To have the lowest score at the end of the game.

Set-up

Choose one player to be the dealer. The oldest player can be the scorekeeper, who will record each player's score at the end of each round of play.

Shuffle the deck and deal four cards, one at a time and face down, to each player. Stack the remaining cards face down, in the middle of the playing area, as the draw pile. Turn over the top card to start the discard pile. If that card is a Power card, turn over another card.

Without looking at your cards, place your four cards face down in a line in front of you.

Game Play

During the game, players will always have their four cards face down. To begin the game, all players secretly peek at their two outer cards once, then put them face down again. Each player now knows the point values of two of their four cards and needs to remember them during the game.

Note: If either of the outer cards are Power cards, the player keeps them, but they do not have their powers (described below). Power cards only have their powers when they are drawn from the top of the draw pile.

The player to the left of the dealer goes first, and play continues to the left.

On your turn, you may:

1. Draw the top card from the discard pile. This card **MUST** be a number card and **MUST** be used to replace one of your cards. The card replaced is then discarded, face up, to the discard pile;

-OR-

2. Draw the top card from the draw pile. You may use it to:

- replace one of your cards,
- Peek, Swap, or Draw 2 if it is a Power card (see below), or
- discard it face up to the discard pile.

Your choice is based on remembering the values of your four face down cards. Keep track of what you have so you won't accidentally replace your low point cards with high point cards!

Note: If the draw pile runs out, shuffle the discard pile and turn it over for a new draw pile.

Power Cards

Power cards have special abilities that help you during the game. Power cards only have their powers when you draw them from the draw pile. (You cannot use a power card dealt to you at the beginning of the game.) Because Power cards have no point value, if one of them is among your cards at the end of the game, you must replace it with a card drawn from the draw pile. (This can be risky, so you'll want to get rid of it early in the round.) Discarded power cards may not be used again by any player.

There are three kinds of Power cards:

Peek:

When you draw a Peek, show the card and discard it. Then peek at any one of your cards. Now you will know what you have, or you can refresh your memory if you have forgotten what you have. This ends your turn.



Swap:



When you draw a Swap, show the card and discard it. You may now switch any one of your card with any card of another player (swapping is optional). The tricky part is that you can't look at your card, or at the card you are getting. After the swap your turn is over.

Draw 2:

When you draw a Draw 2, show the card and discard it. Then you may take two more turns. First, draw the next card from the draw pile. You must decide whether to use this card and forfeit the second turn OR discard this card and draw a second card. This second card may be used or discarded. Your turn is then over. If either of the cards drawn are another Draw 2 card, the Draw 2 sequence starts again.



Ending the Round

When you think you have the lowest score and can win the round, you may end the round by knocking on the table and saying "rat-a-tat cat" at the end of your turn. Once you knock, every other player has one more turn. Each player then turns over their cards. Replace all Power cards by drawing from the draw pile, in turn order. If you draw another Power card, discard it and draw again.

Scoring

Players add the point values of their four cards. This is each player's score for the round. The scorekeeper records each player's score. Remember that players are trying to get as low a score as possible.

Next Rounds

All cards are collected and passed to the player to the left of the dealer who reshuffles and deals for the next round.

Ending the Game

The player with the lowest total score at the end of the game is the winner.

A game may be played three ways:

1. Play for a certain number of rounds.
2. Play for a specific length of time.
3. Play to stay in the game and not reach 100 points. When you reach 100 points, you are out of the game. The last player in the game is the winner. You may also choose to play to 200, or any other number of points.

For Younger Players

When playing with younger children, leave your two outside cards face up, but leave your two inside cards face down. Each player now knows two cards of each of the other players. Only the face down cards may be swapped with a Swap card. All other rules of play are the same.

A Word from Gamewright

Rat-a-Tat Cat is not just a game of luck, but a game of skill, strategy, and awareness. As children play the game, they will develop a sense of timing and greater ease with numbers. They will learn ways to remember their cards and ways to figure out what cards other players might have. Reading other people's faces is often the key to getting the timing just right. Children will also begin to develop an intuitive sense of probability. Please write to us with your comments and suggestions. We'd love to hear from you!



@gamewright
facebook.com/gamewright
youtube.com/gamewright



70 Bridge Street Newton, MA 02458
jester@gamewright.com | www.gamewright.com
©1997, 2000, 2003, 2011 Gamewright,
a division of Ceaco. All worldwide rights reserved.
Illustrations by Roni Shepherd

GAMERIGHT® rat-a-tat CAT

Un juego divertido de estrategia numérica
con gatos (y algunas ratas)

Juadores: 2 a 6 • Edades: 6 años y más

Reglas del Juego

¡Deshágase de las ratas y siga con los gatos! En este juego, tener menos siempre es mejor, y querrá terminar con el puntaje más bajo. ¿Puede recordar los números en las cartas de los otros jugadores? ¿Puede mantener su cara seria, pero dares cuenta cuando otro jugador se ve realmente satisfecho? Agúdense su memoria y su tiempo y diviértase con los gatos fabulosos y las malvadas ratas de este juego.



Objetivo del Juego

Terminar con el puntaje más bajo al final del juego.

Contenido

El juego contiene 54 cartas. Existen cuatro tantos de cartas numeradas del 0 al 8 y nueve cartas del "Rey Rata" (con un valor de 9). El valor de los puntos está impreso en cada carta. Puede notar que las cartas de gatos tienen menos valor (querrá obtener éstas) y que las cartas de ratas tienen valores más altos. Hay tres de cada una de las "Cartas de Poder": Mirar, Cambiar, y Tomar Dos Cartas, las cuales se explicarán más adelante.

Preparación

Escojan un jugador para que reparta las cartas. El jugador mayor puede ser quien lleva la puntuación. El tiene que registrar los puntos de cada jugador al final de cada ronda de juego.

Baráje las cartas. El jugador a la izquierda del que repartee las cartas corta la pila de cartas. Entonces, él que repartee las cartas repartirá 4 cartas, una por una, cara abajo, a cada jugador. El resto de las cartas se colocan cara abajo en medio de la mesa como la pila de sorteo. La primera carta de la pila de sorteo se voltea cara arriba y se coloca junto a la pila de sorteo para

empezar la pila de descarte. Si esta carta es un "Carta de Poder", deberá devolverse a la pila de sorteo y se voltea otra carta.

Sin mirar sus cartas, cada jugador coloca sobre la mesa sus cuatro cartas, cara abajo, formando un línea frente a él.

Comienza el Juego:

Durante el juego, los jugadores deberán tener siempre sus cuatro cartas cara abajo sobre la mesa. Para empezar el juego, los jugadores echarán un vistazo, solo una vez, a las cartas que tienen en las esquinas, y entonces volverán a colocarlas cara abajo. Así cada jugador sabe los valores de puntaje de dos de sus cuatro cartas y deberá de recordarlos durante el juego.

Si alguna de las cartas de afuera son "Cartas de Poder", el jugador las conservará, pero no tendrán sus poderes (los cuáles se describen más adelante). Las "Cartas de Poder" solo tienen sus poderes si se las sacan de la parte superior de la pila de sorteo. El jugador que se encuentra a la izquierda del que repartió las cartas será quien comience y el juego continuará en dirección de las manecillas del reloj.

En cada turno, un jugador podrá:

1. Tomar la carta de encima de la pila de descarte. Con esta carta deberá reemplazar una de sus propias cartas. Entonces deberá colocar una de sus cartas, cara arriba, un la pila de descarte; ○
2. Sacar la carta superior de la pila de sorteo. El jugador podrá usarla para:
 - Reemplazar una de sus propias cartas,
 - Mirar, Cambiar o Tomar Dos Cartas si es que obtuvo una "Carta de Poder" (véase más adelante), ○
 - Colocarla cara arriba en la pila de descarte.La decisión del jugador está basada en acordarse de los valores de las 4 cartas cara abajo. Acuértese de las cartas que tiene para que no cambia accidentalmente sus cartas de menos valor para cartas de mayor valor. Durante el juego, cuando se acabe la pila de sorteo, baráje la pila de descarte y désela la vuelta como nueva pila de sorteo.

Cartas de Poder

Las "Cartas de Poder" tienen poderes especiales que le ayudarán en el juego. Estas cartas solo tienen poder cuando las saca de la pila de sorteo. Se recibe una "Carta de Poder" cuando se reparten las cartas al principio del juego, no podrá usarla.

Debido a que las "Cartas de Poder" no tienen ningún valor, si tiene alguna al final del juego, deberá reemplazarla con una carta de la pila de descarte (Esto puede ser un riesgo, por lo cual sería conveniente que se deshiciera de estas cartas temprano en el juego.) Si se descarta una "Carta de Poder", no podrá ser usada por ningún otro jugador.

Existen tres "Cartas de Poder":

Mirar

Cuando saque esta carta, muéstrala a los demás y luego podrá mirar una de sus propias cartas. Ahora sabrá que valor tiene otra de sus cartas, o puede refrescar su memoria si es que olvidó el valor de las cartas que



ya había visto. Al terminar su turno, descarte la carta de Mirar.

Cambiar

Cuando saque esta carta, muéstrala a los demás y descártela. Ahora podrá cambiar cualquiera de sus cartas por alguna carta de los otros jugadores (esta acción es opcional). El problema es que no puede mirar sus cartas ni la carta que tomará de su compañero. Al realizar el cambio, termina su turno.



Tomar Dos Cartas

Cuando saque esta carta, muéstrala a los demás y luego podrá tener dos turnos más. Primero tome la carta siguiente de la pila de sorteo. Entonces debe decidir si quiere usar esta carta y olvidarse del segundo turno o descartarla y sacar otra carta de la pila de sorteo. Puede utilizar esta carta o descartarla. Entonces terminará su turno. Si cualquiera de las cartas que saque es otra "Tomar Dos Cartas", la secuencia comienza de nuevo.



Terminando la Ronda

Cuando un jugador piensa que tiene la menor puntuación y que puede ganar la ronda, puede terminarla golpeando en la mesa y diciendo "Rat-a-tat Cat" al concluir su turno. Una vez que ha tocado, los demás jugadores toman un turno más. Cada jugador volteá sus cuatro cartas. Los jugadores que tienen "Cartas de Poder" deben reemplazarlas sacando una carta de la pila de sorteo. Si sacan otra "Carta de Poder", deben sacar nuevamente.

Puntuación

Los Jugadores suman los valores de sus cuatro cartas. Esta será su puntuación de esta ronda. El jugador que lleva la puntuación registrará el total de cada jugador. Recuerde que se debe de tratar de obtener el puntaje más bajo.

Las Ronda Siguientes

Todas las cartas se recogen y se entregan al jugador que se encuentra a la izquierda de las cartas que repartió la ronda anterior; este vuelve a barajarlas y reparte ronda siguiente.

Fin del Juego

El jugador que obtiene la menor puntuación al terminar el juego es el ganador. El juego se puede realizar de tres formas:

1. Jugar por un número determinado de rondas.
2. Jugar durante un tiempo determinado.
3. Jugar hasta obtener 100 puntos. Cuando un jugador llega a los puntos, queda fuera del juego. El jugador que quede al final es el ganador. También pueden elegir jugar hasta 200, o cualquier número de puntos.

Para Jugadores Más Jóvenes

Cuando se juega con niños más jóvenes, las cartas de los extremos se quedan cara arriba, pero las cartas de en medio se quedan cara abajo. Ahora cada jugador conoce el valor de dos de las cartas de todos los jugadores. Solamente las cartas que están cara abajo pueden cambiarse con una "Carta de Poder". Las demás reglas son iguales.



GAMERIGHT® rat-a-tat CAT

Un jeu amusant de chiffres et de stratégie avec des chats (et quelques rats).

Pour 2 à 6 joueurs • À partir de 6 ans

Les Règles

Débarassez-vous des rats et cherchez les chats !

À Rat-a-tat-Cat, le moins est toujours mieux : vous devez terminer la partie avec le score le plus faible.

Vous souviendrez-vous de vos cartes et de celles des autres joueurs ? Serez-vous garder un visage impassible tout en observant celui des autres ? Faites marcher votre mémoire, gérez votre temps et amusez-vous bien avec les bons chats et les mauvais rats de Rat-a-tat Cat !



Contenu

54 cartes réparties comme suit :
28 cartes «Chat»
17 cartes «Rat»
9 cartes «Pouvoir»

Objectif

Obtenir le score le plus faible à la fin du jeu.

Installation du jeu

Choisissez un joueur pour être le donneur. Le plus âgé des joueurs peut être le responsable des scores. Il enregistrera le nombre de points des joueurs à la fin de chaque partie.

Battez le jeu. Le joueur qui se trouve à gauche du donneur coupe les cartes. Puis, le donneur distribue quatre cartes faces cachées à chaque joueur. Le reste des cartes est mis également face cachée au centre de la table. C'est la pioche.

La carte se trouvant en haut de la pioche est tirée et retournée face visible pour commencer la pile de défausse. Si cette carte est une carte « Pouvoir », elle est remise dans la défausse et une autre carte est retournée.

Sans les regarder, chaque joueur met ses quatre cartes faces cachées en rang devant lui.

Le Jeu

Pendant toute la partie, les joueurs auront toujours leurs quatre cartes faces cachées sur la table. Pour commencer le jeu, les joueurs regardent leurs deux cartes extérieures (celle la plus à gauche et celle la plus à droite) une fois, puis ils les retournent faces cachées.

Chaque joueur connaît maintenant la valeur des points de deux de ses quatre cartes et il doit s'en souvenir pendant le jeu.

Si l'une ou l'autre des cartes extérieures est une carte de « Pouvoir », le joueur la garde, mais son pouvoir n'est pas valable (les pouvoirs sont décrits plus loin dans la règle). Leur pouvoir n'est valable que lorsqu'elles sont tirées de la pioche.

Le joueur à gauche du donneur joue en premier et le jeu continue dans le sens des aiguilles d'un montre.

À chaque tour, un joueur peut :

- 1) Soit tirer la carte visible de la défausse. Cette carte doit être utilisée pour remplacer une de ses cartes. La carte remplacée est reposée, face visible, sur la défausse. ;
- 2) Soit tirer la carte du haut de la pioche. Il peut l'utiliser pour:
 - Remplacer une de ses cartes ;
 - Regarder », Échanger » ou Tirer deux cartes si c'est une carte « Pouvoir » ;
 - La défausser face visible en la remettant sur la pile de défausse.

Le choix du joueur est basé sur la mémorisation des valeurs de ses quatre cartes faces cachées. Souvenez-vous de ces cartes et des points dont vous disposez afin de ne pas remplacer vos cartes à faible valeur par des cartes à forte valeur.

Pendant le jeu, quand la pioche est épuisée, mélangez la défausse et retournez-la afin d'en faire une nouvelle pioche.

Les Cartes « Pouvoir »

Les cartes « Pouvoir » ont des pouvoirs spécifiques qui vont vous aider pendant le jeu. Elles n'ont ce pouvoir que quand vous les tirez de la pioche. Si une carte « Pouvoir » vous est donnée au début du jeu, elle ne peut pas être utilisée.

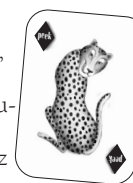
Les cartes « Pouvoir » ne donnent pas de points.

Si une de ces cartes est entre vos mains à la fin du jeu, vous devez la remplacer par une carte tirée de la pioche (cela comporte un certain risque, il est préférable de s'en débarrasser pendant la partie). Si une carte « Pouvoir » est écartée, elle ne peut plus être utilisée par un autre joueur.

Il y a trois sortes de cartes « Pouvoir »:

«Regarder»

Quand vous tirez une carte « Pouvoir », montrez-la aux autres joueurs, puis regardez une de vos cartes. Vous découvrirez ainsi ce que vous avez, ou vous rafraîchirez votre mémoire si vous avez oublié la valeur des cartes que vous possédez. Vous ne jouez pas d'autre carte et vous écartez la carte « Pouvoir » après l'avoir jouée.



«Échanger»

Quand vous tirez une carte « Échanger », montrez-la aux autres joueurs. Vous pouvez maintenant échanger l'une de vos cartes contre une carte d'un autre joueur qui vous intéresse (c'est optionnel). Attention, vous ne pouvez pas regarder votre carte, ou la carte que vous choisissez. Après l'échange, votre tour est fini.



«Tirer 2 cartes»

Quand vous tirez une carte « Tirer 2 cartes », montrez-la aux autres joueurs. Vous pouvez ensuite jouer deux tours de plus. Premièrement, vous tirez la prochaine carte de la pioche. Vous pouvez utiliser cette carte et perdre le deuxième tour ou défausser cette carte et tirer une deuxième carte. Cette deuxième carte peut être utilisée ou écartée. Votre tour est fini. Si l'une ou l'autre des cartes tirées est une autre carte « Tirer 2 cartes », la série « Tirer 2 cartes » recommence.



Fin de la manche

Quand un joueur pense qu'il a le nombre de points le plus faible de la table et qu'il peut gagner la partie, il tape la table en criant "Rat-a-tat cat" après son tour. Après cette déclaration, les autres joueurs ont le droit à un tour de plus.

Puis, chaque joueur retourne ses cartes. Les joueurs remplacent toutes leurs cartes « Pouvoir » par des cartes de la pioche. Si une autre carte « Pouvoir » est tirée, le joueur tire une autre carte.

Compter les points

Les joueurs additionnent les points de leurs quatre cartes. Le responsable des scores note le nombre de points de chacun des joueurs.

Les manches suivantes

Toutes les cartes sont ramassées puis passées au joueur qui se trouve à gauche du donneur. Il va mélanger les cartes et les distribuer pour la manche suivante.

Fin de la partie

Le joueur ayant le nombre de points le plus faible lorsque les manches s'arrêtent est déclaré gagnant.

On peut décider de jouer de la manière suivante :

- Soit pour un nombre de manches défini au préalable ;
- Soit pour une période prédéterminée ;
- Soit pour un nombre de points à ne pas dépasser : Le but du jeu est de ne pas dépasser 100 points. Quand un joueur atteint 100 points, il sort du jeu. Le dernier joueur en lice restant gagne la partie. Les joueurs peuvent aussi choisir de jouer jusqu'à 200 points ou jusqu'à n'importe quel autre nombre de points.

Pour les plus Jeunes Joueurs

En jouant avec de jeunes enfants, les joueurs ont leurs deux cartes extérieures faces visibles, mais leurs deux cartes intérieures restent faces cachées. Chaque joueur connaît ainsi deux cartes de chacun des autres joueurs. Seules les cartes faces cachées peuvent être échangées contre une carte « Échanger ». Toutes les autres règles restent les mêmes.

