

GAMEWRIGHT®
rat-a-tat
CAT

A Fun Numbers and Strategy Game with Cats (and a few rats)
 For 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. The scorekeeper will record each player's score at the end of each round of play.

Shuffle the deck. The player to the left of the dealer cuts the cards. The dealer then deals four cards, one at a time and face down, to each player. The remaining cards are placed face down, in the middle of the table, as the draw pile. The top card of the draw pile is turned over to start the discard pile. If that card is a Power card, it is placed back in the deck and another card is turned over.

Without looking at his cards, each player places his four cards face down in a line on the table in front of him.

Game Play

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

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 has the first turn, and play continues in a clockwise direction.

For each turn, a player may:

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

~OR~

2. Draw the top card from the draw pile. A player may use it to:
 - replace one of her cards,
 - Peek, Swap, or Draw 2 if it is a Power card (see below), or
 - discard it face up to the discard pile.

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

During the game, when the draw pile is used up, shuffle the discard pile and turn it over for a new draw pile.

Power Cards

Power cards have special powers which help you in the game. Power cards only have their powers when you draw them from the draw pile. If a Power card is dealt to you at the beginning of the game, it cannot be used. 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 these cards early in the round.) If a Power card is discarded, it may not be used again by any player.

There are three kinds of Power cards:



Peek:

When you draw a Peek card, show it and 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. Your turn is over and you discard the Peek card.

Swap:

When you draw a Swap card, show the Swap card and discard it. You may now switch any one of your cards 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 card, show the card and then you may take two more turns. First you 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 a player thinks he has the lowest score and can win the round, he may end the round by knocking on the table and saying "rat-a-tat cat" at the end of his turn. Once he knocks, every other player has one more turn. Each player then turns over his cards. Players replace all Power cards by drawing from the draw pile. If another Power card is drawn, the player draws 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 a player reaches 100 points, he is out of the game. The last player in the game is the winner. Players may also choose to play to 200, or any other number of points.

For Younger Players

When playing with younger children, players leave their two outside cards face up, but leave their 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.



Games for the Infinitely Imaginative®
 124 Watertown Street Watertown, MA 02472
 tel: 617-924-6006 fax: 617-924-6101
 e-mail: jester@gamewright.com
 website: www.gamewright.com
 ©1997, 2000, 2003 Gamewright,
 A trademark of Ceaco.
 All worldwide rights reserved.
 Game by Monty and Ann Stambler
 Illustrations by Roni Shepherd

GAMERWRIGHT® rat-a-tat CAT

Un juego divertido de estrategia
numérica con gatos
(y algunas ratas)
Jugadores: 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 dars 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;

o

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), o
- 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. Acuérdesse 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 déselas 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, muéstrela 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, muéstrela 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, muéstrela 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 voltea 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 des que repartió la ronda anterior; este vuelve a barajearlas 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.

GAMEWRIGHT® rat-a-tat CAT

Un jeu amusant de numéros,
et de stratégie avec des chats
(et quelques rats)
Pour 2 à 6 joueurs
À partir de 6 ans

Les Règles

Débarrassez des rats et cherchez les chats! À Rat-a-tat Cat, moins est toujours mieux, et vous voulez partir avec le plus bas numéro de points. Souvenez-vous les chiffres sur les cartes des autres joueurs? Avez-vous un visage impassible, mais vous remarquez quand un autre joueur a l'air content? Affilez votre mémoire et votre règlement, et amusez-vous bien avec les chats chouettes et mals rats de Rat-a-tat Cat!

Objet

Obtenir le plus bas numéro de points à la fin du jeu.

Contenu

Le jeu de Rat-a-tat Cat contient 54 cartes. Il y a quatre de chaque carte entre 0-8 et neuf cartes de "Roi de Rat" (avec le numéro 9). Les valeurs de points sont imprimées sur chaque carte. C'est évident que le valeur des chats est plus bas (vous les voulez) et le valeur des rats est plus haut. Il y a trois de chaque Cartes de Puissance: Regarder, Échanger et Tirer Deux. Ces cartes seront expliquées plus tard.

Préparation

Choisissez un joueur pour être le donneur. Le plus âgé joueur peut être le marqueur. Le marqueur enregistrera le numéro de points du chaque joueur à la fin de chaque ronde du jeu.

Battez le jeu. Le joueur à gauche du donneur coupe les cartes. Puis le donneur donne quatre cartes, une à la fois et face contre table, à chaque joueur. Le reste des cartes sont mises face contre table, au centre de la table. C'est le tas de tirer. La carte en haut de tas de tirer est tournée pour commencer le tas d'écarter. Si cette carte est une Carte de Puissance, elle est retournée au jeu et une autre carte est tournée. Sans regarder ses cartes, chaque joueur met ses quatre cartes face contre table en rang sur la table devant lui.

Le Jeu

Pendant le jeu, les joueurs auront toujours leurs quatre cartes face contre table sur la table. Pour commencer le jeu, les joueurs regardent leurs deux cartes extérieures une fois, puis ils les tournent face contre table encore une fois. Chaque joueur sait maintenant le valeur des points de deux de ses quatre cartes et il a besoin de les souvenir pendant le jeu.

Si l'un ou l'autre des cartes extérieures sont des Cartes de Puissance, le joueur les garde, mais elles n'ont pas leurs puissances. (Leurs puissances sont décrites plus tard.) Les Cartes de Puissance n'ont que leurs puissances quand elles sont tirées du haut du tas de tirer.

Le joueur à gauche du donneur a le premier tour, et le jeu continue à gauche.

À chaque tour, un joueur peut:

1. Tirer la carte du haut de tas d'écarter. Cette carte DOIT être utilisée à remplacer une de ses cartes. La carte remplacée est écartée, face visible, au tas d'écarter
ou
2. Tirer la carte du haut du tas de tirer. Un joueur peut l'utiliser pour:
 - a. remplacer une de ses cartes
 - b. Regarder, Échanger ou Tirer Deux si c'est une Carte de Puissance, ou
 - c. L'écarter face visible au tas d'écarter

Le choix du joueur est fondé sur souvenir les valeurs de ses quatre cartes face contre table. Suivez ce que vous avez dont vous ne remplacez pas vos cartes de points bas par hasard avec les cartes de points hauts.

Pendant le jeu, quand le tas de tirer est épuisé, battez les tas d'écarter et le tourner pour un nouveau tas de tirer.



Les Cartes de Puissance

Les Cartes de Puissance ont les puissances extraordinaires qui vous aident pendant le jeu. Les Cartes de Puissance n'ont que leurs puissances quand vous les tirez du tas de tirer. Si une Carte de Puissance est donnée à vous au début du jeu, elle ne peut pas être utilisée. À cause des Cartes de Puissance n'ont pas de valeur de point, si une de ces cartes est entre vos cartes à la fin du jeu, vous devez la remplacer avec une carte tirée du tas de tirer. (Il y a un peu de risque; vous voudrez se débarrasser de ces cartes tôt pendant la ronde.) Si une Carte de Puissance est écartée, elle ne peut pas être utilisée encore une fois par un autre joueur.

Il y a trois sortes de Cartes de Puissances:

Regarder

Quand vous tirez une Carte de Regarder, montrez-la et puis regardez n'importe une de vos cartes. Maintenant vous saurez ce que vous avez, ou vous pouvez rafraîchir votre mémoire si vous avez oublié ce que vous avez. Votre tour est fini et vous écartez la Carte de Regarder.



Échanger

Quand vous tirez une Carte d'Échanger, montrez la Carte d'Échanger et l'écartez. Vous pouvez maintenant échanger n'importe une de vos cartes avec une carte d'un autre joueur (échanger est optionnel). Mais, c'est délicat; vous ne pouvez pas regarder votre carte, ou à la carte que vous recevrez. Après l'échange, votre tour est fini.



Tirer Deux

Quand vous tirez une Carte de Tirer Deux, montrez la carte et puis vous pouvez avoir deux tours de plus. Premièrement, vous tirez la prochaine carte du tas de tirer. Vous devez décider soit utiliser cette carte et perdre le deuxième tour, soit écartez cette carte et tirez 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 de Tirer, la série de Tirer Deux commence encore une fois.



Finir La Ronde

Quand un joueur croit qu'il a le plus bas numéro de points et il peut gagner la ronde, il peut finir la ronde par frapper à la table et dire "rat-a-tat cat" à la fin de son tour. Après qu'il frappe, les autres joueurs aient un tour de plus. Puis, chaque joueur tourne ses cartes. Les joueurs remplacent toutes les Cartes de Puissance par tirer du tas de tirer. Si une autre Carte de Puissance est tirée, ce joueur tire encore.

Compter les Points

Les joueurs ajoutent les valeurs des points de leurs quatre cartes. C'est le numéro de points de chaque joueur pour la ronde. Le marqueur note le numéro de points de chaque joueur. Souvenez-vous que les joueurs essayent d'avoir le plus bas numéro de points que possible.

Les Rondes Suivantes

Toutes les cartes sont colligées et puis passées au joueur à gauche du donneur qui va rebatte les cartes et donner les cartes pour la ronde suivante.

Finir Le Jeu

Le joueur avec le plus bas numéro de points total à la fin du jeu est le gagnant.

Un jeu peut être joué en trois façons:

1. Jouez pour un spécifique numéro de rondes.
2. Jouez pour une spécifique période de temps.
3. Jouez à rester au jeu et ne pas accumuler cent points. Quand un joueur accumule cent points, il doit sortir du jeu. Le dernier joueur au jeu gagne. Les joueurs peuvent aussi choisir de jouer à 200 points ou n'importe autre numéro de points.

Pour les Plus Jeunes Joueurs

En jouant avec les plus jeunes enfants, les joueurs ont leurs deux cartes extérieures face visible, mais leurs deux cartes intérieures sont face contre table. Chaque joueur sait maintenant deux cartes de chaque des autres joueurs. Seulement les cartes face contre table peuvent être échangées avec une Carte d'Échanger. Tous les autres règles sont de même.