



כדור פורח = גלגול חוזר

צבירת כדורים פורחים מאפשרת לכם להטיל את הקוביות פעמים נוספות בתורים עתידיים. אם הטלתם את הקובייה/קוביות **ועוד לא התקדמתם**, תוכלו לנצל כדורים פורחים ולהטיל שוב את הקובייה/קוביות באותו תור. יחד עם זאת, לא תוכלו להטיל יותר קוביות ממה שבחרתם מכלתחילה.

לדוגמה: יובל החליט שהוא רוצה להטיל 2 קוביות, אבל הוא לא אהב את מה שהתקבל בהן. הוא יכול לנצל כדור פורח אחד ולהטיל שוב קובייה אחת או שתי קוביות, אך לא שלוש קוביות. אתם יכולים להטיל קוביות שוב ושוב כמה פעמים שתרצו, לפי מספר הכדורים הפורחים שברשותכם. ניתן לנצל כדורים פורחים גם בקוביית הפרא. את הכדורים הפורחים שנוצלו החזירו למרכז הלוח.

סיום המשחק

המשיכו בסבב התורות ואספו קלפים עד שתצברו 5 קלפים (במשחק של 2 שחקנים) או 4 קלפים (3-5 שחקנים) הפוכים לידכם. כאשר הגעתם לכמות הקלפים הנדרשת והמשחק עדיין נמשך תוכלו להחליט אם ברצונכם לשחק בתורכם או לדלג עליו. **אבל** אם תחליטו לשחק בתורכם, במקום להטיל את קוביות המספרים ולהתקדם עם פסל החת-חירות, **הטילו רק את קוביית הפרא**. תוכלו להמשיך להשתמש בכדורים פורחים, אבל אם לקחתם קלף מהלוח תהיו חייבים להפטר מאחד הקלפים שכבר ברשותכם ולהחזיר אותו לתחתית הקופה.



כאשר השחקן האחרון צבר את כמות הקלפים הדרושה לסיום המשחק מתחיל התור האחרון. בתור זה כל שחקן מקבל הזדמנות לדלג על תורו או להטיל את קוביית הפרא, כאשר האחרון בתור זה הוא השחקן ששיחק אחרון בסבב הקודם. (זכרו: אם בתורכם עליכם לקחת קלף מאחד מאזורי הצבע, תהיו חייבים להחליף אותו באחד הקלפים שברשותכם). כעת חושפים כל השחקנים את הקלפים שברשותם ומחשבים את סכומם. אם צברת את הסכום הנמוך ביותר - ניצחת!

עוד מילה מ-GAMEWRIGHT

עברו כבר למעלה מ-20 שנה מאז שהוצאנו לראשונה את "חת-חתול" המקורי. וכעת הממציא ג'ק דגן הציע גרסה חדשנית למשחק לוח שמאפשר שילוב חזק של קבלת החלטות וסיכון-סיכוי. בזכות האפשרות לבחור בכל תור כמה קוביות להטיל, תלמדו שפעמים רבות בחירותיכם משתלמות, ובפעמים אחרות הן מתפספסות עם המזל!

באפשרותכם **לבחור** אם לקחת את הקלף הגלוי מאזור זה, או לקחת את הקלף הראשון מהקופה. אם בחרתם לקחת קלף מהקופה, אל תשכחו להציץ בו לפני שתניחו אותו הפוך ליד הקלפים האחרים שברשותכם! קחו כדור פורח, אם יש צורך (ראו בהמשך).



עליכם לקחת את הקלף הגלוי מאזור זה ולהניח אותו הפוך ליד שאר הקלפים שלכם. כעת, **קבלו כדור פורח** ממרכז הלוח (אם לא נשארו כדורים פורחים, לא תקבלו דבר). **שימו לב:** בקלפים 7, 8, 9 ישנו כדור פורח בפינה העליונה-ימנית. אם קיבלתם קלף כזה מהאזור שבו נחתם או מהקופה מגיע לכם לקבל כדור פורח. אם נחתם על כדור פורח וגם קיבלתם קלף 7, 8 או 9, קבלו שני כדורים פורחים!



עליכם לקחת את הקלף הגלוי מאזור זה ולהניח אותו הפוך ליד שאר הקלפים שלכם. כעת, מותר לכם להציץ **בכל** הקלפים הפוכים שברשותכם, או **באחד** הקלפים של שחקן אחר. זוהי ההזדמנות היחידה שלכם להציץ, אז תשתדלו לשנן את מה שתראו!



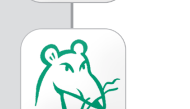
נחתם באזור הפרא - הטילו את קוביית הפרא והמשיכו בהתאם:



עליכם **לקחת** את הקלף בעל הערך **הנמוך** ביותר מבין חמשת הקלפים הפתוחים שעל השולחן. אם יש כפילות, תוכלו לבחור איזה מהם לקחת.



עליכם **לקחת** את הקלף בעל הערך **הגבוה** ביותר מבין חמשת הקלפים הפתוחים שעל השולחן. אם יש כפילות, תוכלו לבחור איזה מהם לקחת.



החליפו את אחד הקלפים המוסתרים שלכם באחד הקלפים המוסתרים של שחקן אחר. **שימו לב:** ההחלפה אינה חובה, אך אם תרצו להחליף **אסור לכם להציץ בקלף שלכם ולא בקלף שאותו תקבלו**.



אחרי שתיקחו קלף מאחד האזורים בלוח, אל תשכחו לקחת קלף חדש מהקופה ולהניח קלף אחר במקומו בסוף התור. אם מונחים ליד הלוח **יותר מ-3** קלפים עם כדור פורח בפינה העליונה-ימנית, החזירו את כל הקלפים לקופה, ערבבו והניחו 5 קלפים חדשים ליד אזורי הצבע. שימו לב, מרגע שהנחתם מולכם קלף הפוך לא תוכלו לשנות את המיקום שלו בין יתר הקלפים שלכם.

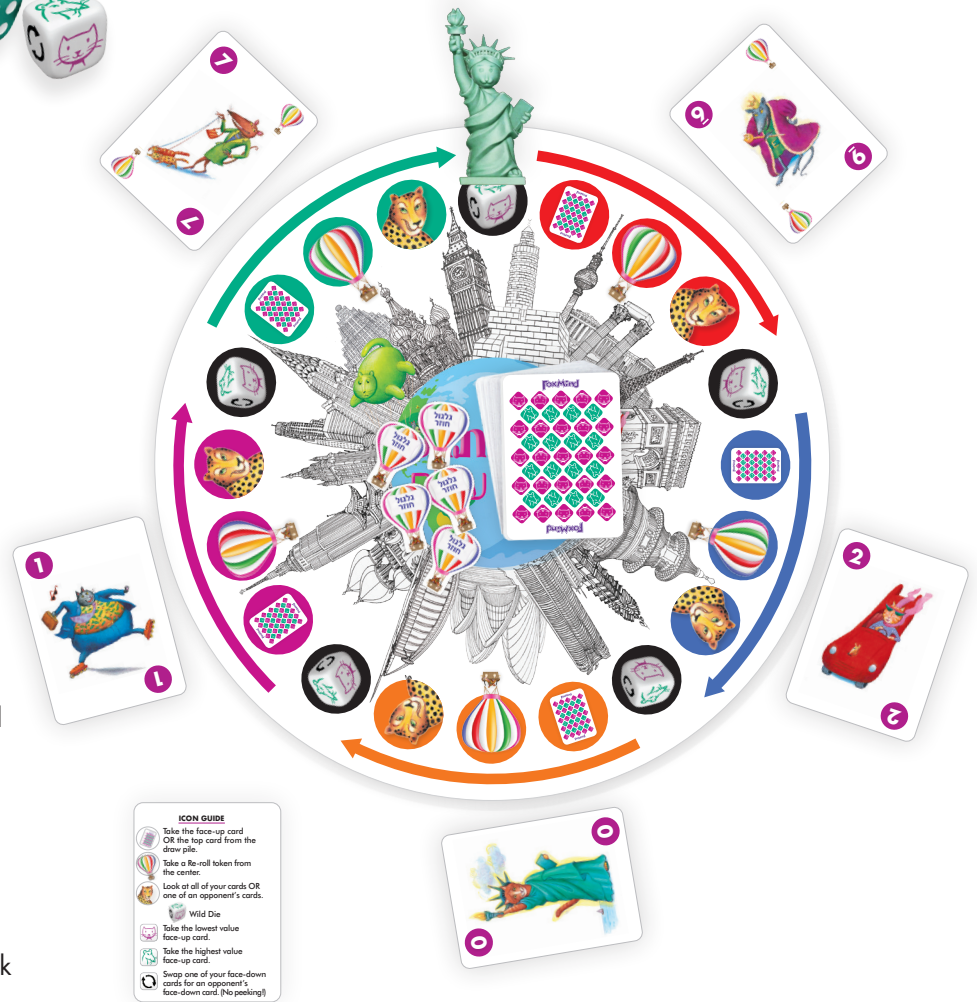


rat a tat ROLL™

A FUN NUMBERS DICE GAME

2-5 PLAYERS © AGES 6 & UP

RULES OF PLAY



CONTENTS

- 40 cards, 5 Icon Guide cards
- 15 Re-roll tokens
- 3 number dice
- 1 "Wild" die
- 1 game board
- 1 "Catue of Liberty" pawn

OVERVIEW

Roll the dice and move around the board trying to collect low-scoring (Cat) cards. Choose carefully how many dice to roll, as you'll likely take the card that matches the color region you landed in. The game ends when all players have collected 5 cards (2 player game) or 4 cards (3-5 player game). Then everyone reveals their hand and adds up their values. The player with the lowest total wins.

SETUP

1. Place the board in the center of the playing area.
Note: The board is divided into 5 color regions, each separated by a black "Wild die" space.
2. Place the "Catue of Liberty" pawn on one of the five black "Wild die" spaces.
3. Give each player 1 Icon Guide card. (Place any extras back in the box.)
4. Shuffle the Number cards and deal each player 1 card **face-down**. Everyone should secretly look at their own cards once, then turn them **face-down** again. (Each player now knows the value of their card and needs to remember it during the game.)
5. Deal 1 card **face-up** in front of each of the 5 color regions around the board. Stack the rest of the Number cards face-down in the center of the board to form a draw pile.
6. Give each player 2 Re-roll tokens (regardless of the value of their starting card). Place the remaining tokens in the center of the board, next to the draw pile.
7. Place the 4 dice within easy reach of all players.

HOW TO PLAY

Whoever most recently visited a famous monument goes first, and play proceeds clockwise. Start your turn by deciding how far you want the Catue of Liberty to travel around the board, with the goal of collecting the lowest available face-up card.

Once you decide on your target card, you may either roll 1, 2, or all 3 number dice depending on how many you think it will take to reach the color region with that card. (*Hint: The further you need to go, the more dice you'll need!*) Roll the dice, count up the total and then, assuming you don't want to re-roll (See: "Re-roll"), move the Catue of Liberty that number of spaces **clockwise** around the board.

Next, look at the icon under the figurine and take one of the following actions, depending on the space where you landed:



You may choose **either** to take the face-up card in this color region **or** instead draw the top, face-down card from the draw pile. If you choose the latter make sure to look at it before placing it face-down next to your other cards! Collect a Re-roll token if appropriate (see below).



You **must** take the face-up card in this color region and place it **face-down** next to your other cards. Additionally, **collect 1 Re-roll token** from the center. (If the pile is depleted no more may be collected.)

Note: Some cards feature a Re-roll icon in the top right corner. If you take a 7, 8, or 9 either from one of the face-up cards or from the top of the draw pile, collect a Re-roll token. If you land on a Re-roll space and have to take a 7, 8, or also 9, you earn two tokens!



You **must** take the face-up card in this color region and place it **face-down** next to your other cards. Then, you may peek **either** at ALL of your own face-down cards **or** ONE of an opponent's face-down cards. This is your only chance to look, so try your best to remember the cards!



Instead of landing in one of the color regions, you may land a "Wild die" space. If this happens, roll the Wild die and take the related action:



You **must** take the single **lowest** card from the five face-up cards. If there are duplicates, you may choose which card to take.



You **must** take the single **highest** card from the five face-up cards. If there are duplicates, you may choose which card to take.



Swap one of your face-down cards with an opponent's face-down card. **Note:** Swapping is optional but if you choose to do it, **you may not look at either your or your opponent's card.**

If you took a card from around the board, end your turn by replacing it with the top card from the draw pile. In the event that there are ever **more** than 3 face-up cards around the board with a Re-roll icon, immediately shuffle all five face-up cards back into the deck and deal out new cards to each of the 5 color regions.

Note: Once you've placed a card face-down in front of yourself, you may not rearrange it with your other cards.

RE-ROLL

Collecting Re-roll tokens gives you a chance to re-roll dice on a future turn. After you roll **but before you move** you may spend one or more Re-roll tokens to re-roll any previously rolled dice on that turn. However, you may not roll any additional dice.



Example: Chris decides he wants to roll two dice, but after rolling he doesn't like the result. He may use 1 Re-roll token and re-roll one or both of the dice he originally rolled, however he may not add the third die and roll all three.

You may re-roll as many times as you have tokens to spend (one re-roll per token), and Re-roll tokens may also be spent on Wild die rolls. Place any used tokens back in the center pile.

ENDING THE GAME

Continue taking turns and collecting cards until you have either 5 cards (2 player game) or 4 cards (3-5 players) face-down in front of you. Once this happens, on all future turns you may decide whether to skip your turn or roll. **However** if you choose to take your turn, instead of rolling the number dice and moving the Statue of Liberty, **you only roll the Wild die.** Re-roll tokens may still be used, but if you collect a card from around the board you **MUST** discard an older card from your collection to the bottom of the draw pile.

As soon as the last player has collected the required number of cards this triggers the final round of the game. During the final round, each player gets one last opportunity to skip their turn or roll the Wild die, ending with the person who triggered the final round. *(Remember: If your roll results in taking a card from one of the five piles, you **MUST** swap it for one of your older cards.)* Then everyone reveals their cards and adds up their totals. The player with the **lowest score** wins!



A WORD FROM GAMEWRIGHT

It's been over 20 years since we released the original Rat-a-Tat Cat and, while we weren't specifically looking for a new companion game, we've always kept our eyes out for games that might complement this Gamewright classic. Inventor Jack Degnan came up with a clever take on "roll and move" games that puts a strong focus on decision-making vis-à-vis dice probability. With the ability to choose the number of dice to roll each turn, you'll quickly learn that sometimes your choices will pay off, and other times, your best laid plans may be thwarted by an unlucky roll!



Game by Jack Degnan

Box and Board Illustrations: Carlo Stanga.

Card Illustrations: Roni Shepherd

©2023 Gamewright, a division of Ceaco Inc. All rights reserved.