


# REGLAS DE JUEGO
# RULEBOOK

2-6

30-45'

+8

eclipse
editorial

# INTRODUCCIÓN:

**RatLand** es un divertido juego para todos los públicos, **de 2 a 6 jugadores a partir de 8 años** de edad. Cada jugador controla un clan de ratas con el objetivo de convertirlo en el más grande y numeroso de las alcantarillas.

Para lograrlo, tendrán que criar al máximo mientras intentan conseguir la mayor cantidad posible de quesos, imprescindible para alimentar a las ratas.

***¡Pero cuidado con los demás jugadores!***
Podrán robarte la comida o adelantarse para obtener quesos en las mismas zonas que tú: **el vertedero, la ciudad y el campo.**

# CONTENIDO DEL JUEGO:

- **55** fichas de ratas individuales y **30** fichas de ratas dobles.
- **80** quesos de colores.
  *(11 blancos, 4 negros, 44 amarillos, 11 naranjas, 4 morados y 6 azules).*
- **6** tableros de alcantarilla.
- **6** pantallas de alcantarilla.
- **48** cartas.
  *(14 de evento, 9 de comida, 12 de clanes, 6 de cementerio/perdidas, 6 de consulta rápida y 1 carta de Jugador Activo).*
- **1** marcador de turno.
- **1** bolsa opaca.
- **1** manual de reglas.



# PREPARACIÓN:




Cada jugador coge **un tablero, una pantalla, 7 ratas y 2 quesos amarillos.** A continuación se prepara el **mazo de eventos.**




**Hay 2 tipos de Cartas de Evento:** los **Eventos Iniciales** donde el dorso es una tapa de alcantarilla cerrada, y los **Eventos Finales,** con la tapa abierta.




Coge aleatoriamente **4 cartas de Eventos Finales** y añade el evento de **Fin de Partida.** Baraja estas **5 cartas.**

Baraja las **cartas de Eventos Iniciales** y colócalas encima de las **5 cartas de Eventos Finales** preparadas anteriormente. Este será el **Mazo de Eventos.** Las cartas sobrantes se retiran de la zona de juego. La partida tendrá una duración de **5 a 9 turnos**.




A continuación se barajan las **cartas de comida** y se colocan también boca abajo en el centro de la zona de juego. Para las primeras partidas, recomendamos que las **cartas de comida** se ordenen según el número que aparece en la esquina superior derecha ***(del 1 al 9).***



Cada jugador pone **7 ratas** en su tablero, en la zona de la despensa, junto con **2 quesos.** El resto de ratas se debe dejar en una pila común y accesible, fuera de las alcantarillas, cerca de todos. Forma una **reserva general** con todos los quesos.



El jugador que haya visto más recientemente una rata o roedor será el jugador inicial. En caso de que nadie lo recuerde, comenzará el jugador más joven. A dicho jugador se le colocará la carta de queso (o ficha de cartón de rata) de **Jugador Activo.**

## REGLAS DE JUEGO:

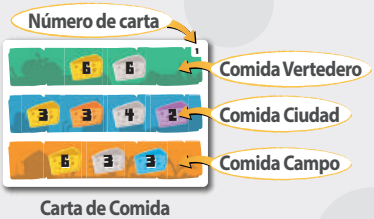
El juego se divide en un número de **turnos** que variará entre **5 y 9,** cada uno de ellos dividido en **7 rápidas fases**. El jugador inicial será el denominado primer **Jugador Activo.** En cada turno posterior, rotará al jugador situado a su izquierda ***(es decir, en sentido horario).***

Es importante tener claro quién es el **Jugador Activo** en cada momento, porque este **ganará todos los desempates** que ocurran en el turno, sean a favor o en contra. Si el jugador activo no está implicado, será el situado más cercano a su izquierda quien gane los desempates, y así sucesivamente.

**Cada fase se resuelve de forma simultánea.**
Estas son las fases del turno:

**FASE 1-EVENTO:** la carta de **Jugador Activo** pasa al jugador de su izquierda *(salvo en el primer turno),* **se desvelan la carta de evento y la carta de comida.**



**FASE 2 - RATAS:** cada jugador **coloca sus ratas**, ocultas tras la **pantalla,** en los lugares que desee de entre las **zonas posibles de su alcantarilla:**

- **Las tres salidas al exterior:** vertedero, ciudad y campo.
- **Los dos tubos laterales:** para atacar a los vecinos *(los jugadores a la derecha y a la izquierda).*
- **La despensa:** para defender nuestros quesos.
- **El criadero:** para hacer crecer nuestro clan.

Todos los jugadores están **obligados a responder correctamente** a otro jugador que les pregunte **cuántos quesos tiene.**

Una vez que todos los jugadores confirmen la colocación de sus ratas, podrán **retirar las pantallas.**




**FASE 3 - ATAQUES: se realizan los ataques** correspondientes.
Se cuenta el **número de ratas atacantes** *(tubo derecho dirigido al jugador de la derecha y tubo izquierdo dirigido al de la izquierda)* y se resta el **número de ratas defendiendo** la despensa del otro jugador. **Si la diferencia es positiva,** indica los quesos robados a ese clan.

**En caso de empate,** o si el **resultado es negativo,** no se robará ningún queso. Las **ratas de la despensa** defienden los ataques de ambos vecinos por separado y ninguna rata muere en los ataques.

Se debe tener en cuenta que **todos los ataques se resuelven a la vez,** por lo que tan solo se puede quitar la comida que el jugador tenía al empezar esta fase. **Si hay dos clanes que deben robar quesos a un mismo jugador,** y este no tiene suficientes, se los deberán repartir uno a uno alternativamente, empezando por el clan que atacó con más ratas.



***Ejemplo:*** *el jugador tiene 3 quesos y ha colocado en la despensa 2 ratas para defenderlos. El rival a su izquierda le ataca con 4 ratas y el de la derecha con 5 ratas. Esto quiere decir que el jugador perdería 5 quesos, pero como no tiene tantos, ambos jugadores le robarán alternativamente, comenzando por el que envió más ratas, por lo que el de la derecha consigue 2 quesos y el otro jugador sólo 1 queso.*

**Variante para 2 JUGADORES:** en estas partidas, tanto para atacar como para defender, cada jugador situará sus ratas en la **tubería de la derecha y/o izquierda,** no en la despensa. Las ratas de su derecha bloquearán a los atacantes de la izquierda del contrario, y viceversa. **La diferencia por cada lado determinará los quesos que podrán robarse mutuamente.**

**FASE 4 - CRIADERO:** el clan aumenta tantas ratas como se hayan puesto en el **criadero**. Se deben colocar las **nuevas ratas** en la misma zona del criadero. ***Ejemplo:*** *si el jugador ha colocado 3 ratas en el criadero, en esta fase obtendrá otras 3 ratas adicionales.*



**Es obligatorio añadirlas todas,** siempre y cuando haya ratas suficientes. **No existe un límite de ratas** que cada clan pueda tener, excepto el límite que determina las ratas que hay en el juego. **En el caso de que no haya ratas disponibles para todos los jugadores,** el orden para criar será de menor a mayor número de ratas puestas en el criadero.

**FASE 5 - REGRESO:** cada jugador mueve sus **ratas envenenadas y perdidas** a la **zona de la despensa**, si las tuviera.

**FASE 6 - BUSCAR QUESOS:** se **rellena la bolsa** con el número de **quesos** indicado en la zona correspondiente de la **carta de comida del vertedero** y los jugadores cogen **tantos quesos como ratas hayan enviado** a dicha zona. El orden en el que los jugadores cogerán los quesos será **de menor a mayor número de ratas enviadas.** ***Ejemplo:*** *los jugadores envían 3, 2, 6, y 5 ratas respectivamente al vertedero. Primero, el jugador que mandó dos ratas mete la mano en la bolsa y saca dos quesos. Después, el jugador que mandó 3 hace lo mismo. A continuación, el que mandó 5 ratas; y, por último, el jugador que mandó 6 ratas mete la mano e intenta coger 6 quesos, pero en este caso no será posible (sólo quedan dos), ya que todas las ubicaciones, hasta 4 jugadores, tienen 12 quesos.*

**Para 5 y 6 jugadores:** se añadirá en cada ubicación 1 queso de cada tipo. ***Ejemplo:*** *si en la carta se indica 6 quesos blancos y 6 amarillos, incluiremos en la bolsa 1 queso blanco y 1 queso amarillo adicionales.*

**De 7 a 12 jugadores:** es posible jugar con dos cajas del juego. Para ello hay que revelar **2 cartas de quesos** en cada turno, en lugar de 1. Se meterá en la bolsa la suma total de quesos indicados en ambas cartas. Para **11 y 12 jugadores** se aplicaría la misma regla de **sumar 1 queso de cada tipo,** de forma similar a **5 y 6 jugadores,** en cada una de las **dos cartas de quesos.**

Repite el **mismo proceso para la ciudad y el campo,** vaciando la bolsa previamente. **Cada queso obtenido implicará lo siguiente:**



**Representa un queso.**
Añádelo a tu despensa.



**Representa dos quesos.**
Canjéalo por dos quesos amarillos.
Añádelos a tu despensa.



**La rata no ha encontrado nada.**



**Devuelve una de tus ratas a la pila común.** Elimina una de tus ratas, pero esta rata no se contabiliza como muerta por hambre y por lo tanto no debes moverla al cementerio.



**Rata envenenada.** Sitúa la rata en la enfermería. Esta rata deberá ser alimentada igual que el resto; sin embargo, no podrá ser desplegada el próximo turno y no se recuperará hasta la fase 5 (Regreso). No se añade ningún queso a la despensa.



**Rata perdida.** Sitúa la rata sobre la carta de cementerio/perdidas (no deberás alimentarla en la fase 7). No podrá ser desplegada el próximo turno y no se recuperará hasta la fase 5 (Regreso). No se añade ningún queso a la despensa.

**FASE 7 - ALIMENTAR:** cada jugador paga los **quesos necesarios para su supervivencia** dependiendo del **número de ratas que tenga dentro de su alcantarilla,** según se indica en la carta de ayuda.



Carta de Consulta Rápida

***Ejemplo:*** *si el clan tiene 26 ratas, necesitaríamos 11 quesos (9 por tener hasta 24 y 1 queso por cada rata adicional).*

**Si el jugador no tiene quesos suficientes,** paga los quesos que tenga y mueve a su carta de cementerio 1 rata por cada queso que no haya podido pagar. Sólo se pueden eliminar ratas que estén en la alcantarilla, nunca perdidas.




**Las ratas eliminadas en esta fase** son las únicas que contarán negativamente al final de la partida.

***Ejemplo:*** *si el jugador dispone de 11 ratas y 2 quesos, deberá mover 2 de sus ratas a la carta de cementerio, ya que es el número de quesos que no ha podido pagar al alimentar su clan.*

**GANAR LA PARTIDA:** en el momento en el que se desvele **esta carta en el mazo de Eventos,** la partida termina inmediatamente, sin resolver ese turno, y se realiza el recuento.



Carta de Final de Partida

**Cada jugador suma 1 punto por cada rata** (incluidas las envenenadas y perdidas), y resta 1 punto por cada rata en su cementerio (muertas por hambre).

**El ganador de la partida es el jugador que obtenga el mayor número de puntos.**

**En caso de empate,** el ganador será quien tenga la **mayor cantidad de quesos en la despensa.** Si siguen **empatados,** los jugadores compartirán la victoria.

# CARTAS DE EVENTOS:

El **efecto de las cartas de eventos** se aplicará únicamente durante el turno actual.

## EVENTOS INICIALES:

Se trata de las **5 primeras cartas de evento,** cuyos dorsos muestran una **tapa de alcantarilla cerrada**.




### ABUNDANCIA:

Al revelar el evento, cada jugador añade un queso de la reserva general a su despensa.




### ATAQUES MASIVOS:

Todos los ataques se realizan como si hubiese una rata más atacando. Hay que poner al menos una rata en cualquiera de los tubos para aplicar este efecto.




### VIENE "EL PRIMO":

Al revelar el evento, cada jugador añade una nueva rata a su clan. Puede ser desplegada normalmente.



### RATA CON CASCO:

Siempre que un jugador coja uno o más quesos de la bolsa, podrá ignorar uno de ellos devolviéndolo a la misma. Se aplica a los tres lugares.



### CONSEGUIDO:

Todos los quesos negros se consideran amarillos.

## EVENTOS FINALES:

Se trata de los **eventos restantes** cuyos dorsos muestran una **tapa de alcantarilla abierta.**




### BORRACHO:

Al revelar el evento, el jugador con más ratas en su alcantarilla dará una de ellas (que no esté envenenada ni perdida) al jugador que tenga menos.



### DAR LA ALARMA:

Cada jugador puede esconder uno de sus quesos en su criadero.



### JUSTO A TIEMPO:

Las ratas envenenadas y perdidas podrán ser desplegadas de forma habitual.




### SANTA RATA:

Al revelar el evento, cada jugador retira una rata de su carta del cementerio *(si la tuviera)* y la deja en la pila común.




### FINAL DE PARTIDA:

La partida concluye inmediatamente y se puntúa: suma +1 punto por rata *(cuentan envenenadas y perdidas)* y resta los puntos negativos de la carta de cementerio.



**DR. CHEESE:**
Al coger los quesos de la bolsa, se podrán cambiar dos quesos blancos por uno amarillo si provienen del mismo lugar.



**RATTIBAL LECTER:**
Durante la fase 7 (Alimentar), se puede cambiar una rata por un queso.



**ESTRATEGAS:**
Durante la fase 6 (Buscar quesos), cada jugador recibe un queso amarillo por cada lugar al que no haya enviado ratas.



**ARMADA Y PREÑADA:**
Se podrá desplegar hasta un máximo de 3 ratas entre el criadero y la despensa, que servirán tanto para defender como para procrear.

## REGLAS DE TABLERO BELICOSO (OPCIONAL):



Alcantarilla "Bélica"

Puedes jugar a **RatLand** utilizando esta **regla opcional,** pero no la recomendamos hasta que hayas jugado varias partidas al **juego normal.**

Se puede jugar de dos formas: todos los jugadores utilizan la **alcantarilla bélica,** o que cada jugador, de forma oculta tras su **pantalla,** elija el **tablero** en el que desee jugar.

**A quien juegue con dicho tablero se le aplicarán estas reglas:**

**ATAQUES:** si ataca la despensa de otro jugador y **tiene más ratas,** matará 1 rata del contrario *(si defendía con alguna)*. Perderá 1 rata si tiene menos o igual ratas que el defensor.

**BUSCAR QUESOS – COMBATE:** antes de coger quesos, será necesario resolver una **fase de Combate.**

- **Si es el que tiene más ratas en esa ubicación,** entonces hiere una rata. Elige una de las ratas de cualquiera de los demás jugadores en esa ubicación para que la ponga en la enfermería.
- **La rata que ha sido herida no podrá coger ningún queso.**
- **El jugador belicoso** recoge siempre 1 queso menos que las ratas enviadas en cada ubicación.

# REGLAS DE CLANES (OPCIONAL):

Puedes jugar a **RatLand** interpretando **un Clan específico.** Se reparten dos cartas de clanes a cada jugador para que pueda elegir uno de ellos antes de comenzar la partida. **Todos los clanes tienen una habilidad en la fase inicial** (tapa cerrada) que será mejorada en la **fase final** ( abierta, por el otro lado de la carta).



## CLAN RECICLADOR:

- Coge en el vertedero un queso más del número de ratas enviadas.
- Puedes cambiar hasta dos quesos blancos por amarillos que saques en el vertedero.



## CLAN MUTANTE:

- Considera los quesos envenenados (morados) como quesos amarillos.
- Considera los quesos envenenados (morados) como quesos naranjas.



## CLAN EXPLORADOR:

- Si una o más ratas se pierden, regresarán con un queso en total en el turno siguiente.
- Cada rata que se pierda regresará con un queso en el turno siguiente.



## CLAN CARROÑERO:

- Puedes coger un queso en una ubicación donde no hayas enviado ratas, tras el resto de jugadores (si queda alguno).
- Puedes coger un queso en cualquier ubicación tras el resto de jugadores (si queda alguno).



## CLAN ALQUIMISTA:

- Al final del turno, después de alimentar, puedes transformar un queso en una rata.
- Al final del turno, después de alimentar, puedes transformar un queso en una rata hasta dos veces.



## CLAN NINJA:

- Si atacas a un solo vecino y exactamente con 2 ratas, róbale un queso sin importar el número de ratas defensoras.
- Por cada lado donde ataques con una sola rata, robas un queso sin importar el número de ratas defensoras.



## CLAN FAMILIAR:

- Si no has colocado ninguna rata en la zona de criadero, añade una nueva rata en la fase 4.
- Cría como si tuvieses siempre una rata adicional en el criadero, aunque no pongas ratas.



## CLAN GUERRERO:

- Ignora los quesos negros.
- Ignora los quesos negros. Siempre se consideran que defienden con dos ratas adicionales.



## CLAN MÚSICOS:

- Al final del turno, el jugador con más quesos te debe dar uno.
- Al final del turno, los tres jugadores con más quesos te deben dar un queso.



## CLAN DEPORTISTA:

- Al final de la fase 2, puedes recolocar una rata tras ver el despliegue de los demás jugadores.
- Al final de la fase 2, puedes recolocar hasta tres ratas tras ver el despliegue de los demás jugadores.



## CLAN CORRUPTO:

- Puedes meter en la bolsa de una ubicación 1 queso de cualquier color (antes de que los jugadores saquen quesos).
- Puedes meter en la bolsa de las tres ubicaciones 1 queso de cualquier color (antes de que los jugadores saquen quesos).



## CLAN VIDENTE:

- Puedes mirar en cualquier momento la carta futura de evento.
- Puedes mirar en cualquier momento la carta futura de evento y comida.


- **AUTOR:** Eduardo García Martín
- **ILUSTRACIONES:** Ramsés Bosque
- **DISEÑO GRÁFICO:** Matías Cazorla
- **MODELADO 3D:** Pablo Miras
- **TRADUCCIONES:** Jesús Sánchez López, Jaime Devesa y Charles Reeder
- **COLABORADORES:** José Manuel Moreno, Miriam Pamos y Jaime Devesa





© **Copyright 2018 - ECLIPSE EDITORIAL -** Todos los derechos reservados. Ninguna parte de este producto se puede reproducir sin permiso explícito de sus autores. **"RATLAND"** y su logotipo son marcas registradas. No apropiado para menores de 5 años por contener piezas pequeñas. Los componentes en el manual pueden variar de los del juego original.

# INTRODUCTION:

**RatLand** is a fun and light-hearted family board game for **2 to 6 players,** ages **8 and up.** In **RatLand,** players take control of a clan of rats trying to make it the most thriving and numerous clan in the sewers.

To do so, rats must spread out and breed as fast as they can while gathering lots of food *(delicious cheese),* essential for their survival.

***But watch out for the other players!***
They will try to steal your food or beat you to the three areas where food can be found: **the dump, the city and the field.**

# CONTENTS:

- **55** single rat tokens and **30** double rat tokens.
- **80** cheese pieces in different colors.
  *(11 white, 4 black, 44 yellow, 11 orange, 4 purple and 6 blue).*
- **6** sewer boards.
- **6** sewer screens.
- **48** cards.
  *(14 Event cards, 9 Food cards, 12 Clan cards, 6 Graveyard/Lost cards, 6 Quick Reference cards and 1 Active Player card).*
- **1** turn marker.
- **1** nontransparent bag.
- **1** rulebook.



# SET UP:




Each player takes a **sewer board, a screen, 7 rats and 2 pieces of yellow cheese.** Now, it is time to prepare the **Event deck.**




**There are 2 types of Event cards,** denoted by the manhole cover on the back: **Starting Events** *(closed)* and **Final Events** *(open)*.




Randomly take **4 Final Event cards,** and add the **End of Game** event. Shuffle these **5 cards.**

Then, randomly take and shuffle **5 Starting Event cards.** Place them on top of the **5 Final Event cards** previously put aside. This will be the **Event deck**. Remove the remaining cards from the play area. A game of RatLand takes between **5 and 9 turns**.




Now shuffle the **Food cards** and place them face-down in the middle of the play area. For your first games, we recommend sorting the **Food cards** in ascending order ***(1 to 9),*** using the number located in the top-right corner.



Each player places their **7 rats** in the pantry, along with **2 pieces of cheese.** The rest of the rats are placed in a common pile outside the sewers, within easy reach of all the players. Finally, form a **general supply** with all the cheese.



The player who most recently saw a rat or rodent will be the starting player. If players cannot agree or remember, the youngest player will start the game. They receive the **Active Player** card (or cardboard rat marker).

## RULES:

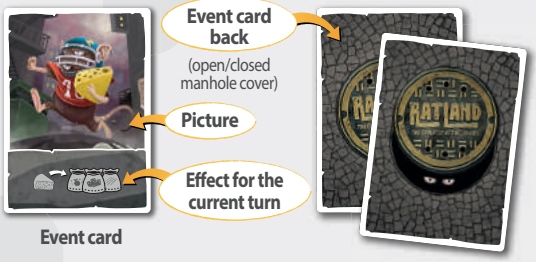
The game is played over a variable number of **turns** *(between **5 and 9**),* and each of them is divided into **7 quick phases.**

The starting player is the first **Active Player.** In subsequent turns, the **Active Player** card will rotate to the next player to the left ***(i.e., in clockwise order).***

The **Active Player** wins all ties *(good or bad results)* so it is important to know who they are at all times. If the **Active Player** is not involved in a tie, the next player to their left will break it, and so on.

**Each phase is resolved simultaneously.**
These are all the different turn phases:

**PHASE 1-EVENT:** the **Active Player** card passes to the player to the left *(except in the first turn)*. Reveal the next Event card and then the Food card.



**PHASE 2 - RATS:** behind their **sewer screens,** each player **distributes their rats** among the **available areas in their sewers:**

- **The three outside exits:** dump, city and field.
- **The two side pipes:** attack your neighbors *(the players to the left and right).*
- **The pantry:** defend your cheese.
- **The nursery:** increase your clan.

If asked, players **must answer truthfully how many pieces of cheese they have.**

When players are finished placing their rats, they **put their screens aside.**




**PHASE 3 - ATTACK: resolve attacks** *(if any)*. Compare the **number of attacking rats** *(right pipe for the player to the right and left pipe for the player to the left)* with the **number of rats defending** the other player's pantry. **If the result is positive,** the attacking player steals that many pieces of cheese from the other clan.

**In case of a tie,** or if the **defending player placed more rats,** no cheese exchanges hands. **Rats placed in the pantry** defend their cheese from attacks from both neighbors separately. Rats **do not die** as a result of an attack.

**Since all attacks are resolved at the same time,** only consider the cheese that each player had at the beginning of this phase. **If two clans steal from the same player,** but they do not have enough cheese, distribute it among the attackers one piece at a time, starting with the clan that attacked with the most rats.



***Example:*** *this player has 3 pieces of cheese and placed 2 rats in the pantry to defend them. The player to their left attacks them with 4 rats, and the player to their right with 5. They would lose a total of 5 pieces of cheese, but do not have enough. In that case, starting with the player that sent the most rats, the attackers take all of their cheese, one piece at a time. The player to the right gets 2 pieces and the other player, one.*

**2-PLAYER variant:** in games with 2 players, the **side pipes** are used to both attack and defend. Rats placed on the right pipe block attacks coming from the opponent's left pipe. **The results of the attacks on both sides determine the amount of cheese that both players steal from their opponent.**

**PHASE 4 - NURSERY:** the clan is increased by as many rats as there are in the **nursery**. **New rats** must be placed in the nursery.

***Example:*** *if the player placed 3 rats in the nursery, they will get 3 new rats in this phase.*



**All rats must be added,** as long as there is enough in the common pile. **There is no limit to the number of rats** a clan may have, except for the total number of rats included in the game. **Should the common pile run out during this phase,** the order for breeding goes from the player with the fewest rats in the nursery to the one with the most.

**PHASE 5-RETURN:** each player moves their **poisoned and lost rats** to their pantry, if any.

**PHASE 6-LOOKING FOR CHEESE:** **fill the bag** with the amount of **cheese** corresponding to the **dump as shown in the Food card**. Then, players draw **as many pieces of cheese as the number of rats sent** to that area. Players take turns, starting with the one that sent **the fewest rats to the player that sent the most.**

***Example:*** *players sent 3, 2, 6 and 5 rats to the dump. The player who sent 2 rats reaches into the bag and draws 2 pieces of cheese. Next is the player who sent 3 rats, followed by the player who sent 5 rats. Lastly, the player who sent 6 rats reaches into the bag and tries to get 6 pieces, but she can't! There are only two pieces left in the bag since all areas contain 12 pieces of cheese (in 4-player games).*

**For 5-6 players:** in all areas, add **1 piece of cheese** of each type.
***Example:*** *if the Food card indicates 6 white cheese and 6 yellow cheese, the bag will be filled with 1 additional piece of cheese of both colors (7 and 7).*

**For 7-12 players:** it is possible to play this game using two boxes. For these games, at the beginning of each turn, reveal **2 Food cards** instead of 1. Fill the bag with the total number of cheese indicated in both cards. When playing with **11 or 12 players,** follow the **5-6 players** rule described above and **add 1 piece of cheese of each type to both Food cards.**

Repeat the **same process for the city and field,** emptying the bag each time. **Each piece of cheese triggers the following effects:**



**A piece of cheese.**
Add it to your pantry.



**Worth two pieces of cheese.**
Exchange it for two pieces of yellow cheese. Add them to your pantry.



**The rat did not find anything.**



**Return one of your rats to the common pile.** This rat is not considered dead from starvation and therefore must not be placed in the graveyard.



**Poisoned rat.** Place the rat in the infirmary. This rat must be fed in phase 7, same as the others. However, it cannot be deployed on your next turn and will remain in the infirmary until phase 5 (Return). Do not add any cheese to your pantry.



**Lost rat.** Place the rat on the graveyard/lost card (do not feed it in phase 7). It cannot be deployed on your next turn and will remain there until phase 5 (Return). Do not add any cheese to your pantry.

**PHASE 7-FEEDING:** each player must spend **the required amount of cheese to ensure their clan's survival,** depending on the **number of rats in their sewers**. Use the reference card for this purpose.



Quick Reference card

***Example:*** *if our clan has 26 rats, we need 11 pieces of cheese (9 because we have at least 24 rats + 1 for each additional rat).*

**If any player does not have enough cheese** to feed their clan, they must spend all their cheese and then place on their graveyard card 1 rat per piece of cheese they could not pay. Only rats in the sewers can be moved this way *(lost rats cannot be moved).*




Rats removed during this phase **score negative points** at the end of the game.

***Example:*** *a player has 11 rats and 2 pieces of cheese. In phase 7, she moves two rats to the graveyard card because that is the amount of cheese she can't pay to feed her clan.*

**WINNING THE GAME:** the game ends immediately when **this card is drawn from the Event deck**. Skip the turn and move on to final scoring.



End of Game card

**Each player gets 1 point for each rat** *(including poisoned and lost rats),* and subtracts 1 point for each rat in their graveyard *(dead from starvation).*

**The winner of the game is the player with the most points.**

**In case of a tie,** the player with **the most pieces of cheese in their pantry** wins the game. If **still tied,** those players share the victory.

# EVENT CARDS:

**The effect of the event cards** is only applied during the current round.

## STARTING EVENTS:

**The first 5 Event cards.**
The back of these cards shows a closed manhole cover.




### ABUNDANCE:

Immediately when drawn, each player adds a piece of cheese from the general supply to their pantry.




### MASSIVE ATTACKS:

All attacks are resolved as if there was one more rat attacking. At least one rat must be placed in either pipe.




### VISITING "COUSIN":

Immediately when drawn, each player adds a new rat to their clan. It can be deployed normally this turn.



### RAT WITH A HELMET:

Each time a player takes one or more pieces of cheese from the bag, they can ignore one of them and put it back inside. This applies to all three areas.



### WE DID IT!:

Black cheese is considered yellow cheese.

## FINAL EVENTS:

**The remaining events,** with an **open manhole cover** on the back.




### DRUNK:

Immediately when drawn, the player with the most rats must give one of them to the player with the fewest (it cannot be lost or poisoned).



### SOUND THE ALARM:

Each player may hide one of their pieces of cheese in their nursery.



### JUST IN TIME:

Poisoned and lost rats can be deployed normally this turn.




### HOLY RAT:

Immediately when drawn, each player moves one rat from their graveyard card (if any) to the common pile.




### END OF GAME:

The game ends immediately and scores are calculated: +1 point per rat (including poisoned and lost rats) and negative points for the graveyard card.



### DR. CHEESE:
When taking cheese from the bag, players may trade two pieces of white cheese for one yellow, if they come from the same area.



### RATTIBAL LECTER:
During phase 7 (Feeding), players may trade one rat for one piece of cheese.



### TACTICIANS:
During phase 6 (Looking for cheese), each player gains one piece of yellow cheese for each location they did not send any rats to.



### LOCKED AND LOADED:
Players may deploy up to a maximum of three rats in the nursery and pantry. Those rats will both defend and breed.

## AGGRESSIVE BOARD (OPTIONAL):



"Aggressive" Board

Players may choose to play **RatLand** with these **optional rules,** but it is not recommended until players are familiar with the **standard game.** There are two ways to play with this variant: all players use the **aggressive boards,** or each player *(secretly behind their **screens**)* chooses the board they want to play with.

**Players using the aggressive board must follow these rules:**

**ATTACK:** when attacking an opponent's pantry **with more rats,** one of the defending rats *(if any)* is killed. If the attack fails *(equal or higher number of defending rats),* the attacker loses 1 rat.

**LOOKING FOR CHEESE-COMBAT:** before drawing cheese from the bag, resolve a **Combat phase**.

- **If the aggressive player sent the most rats to that area,** an enemy rat is wounded. Choose any rat sent to the same area to be placed in its owner's infirmary.
- **Wounded rats cannot get any cheese.**
- In all areas, the **aggressive player(s)** always take one less piece of cheese.

# CLANS RULES (OPTIONAL):

Players may also play **RatLand** using a **specific Clan**. At the beginning of the game, deal two clan cards to each player - they choose one to keep and discard the other. **Clans have an ability that is used during the initial stage** *( closed manhole cover);* this ability is improved during the **final stage** *( open manhole cover, on the other side of the card).*



## RECYCLER CLAN:

- In the dump, take one more piece of cheese.
- You may trade up to two pieces of white cheese taken from the dump for yellow cheese.



## MUTANT CLAN:

- Poisoned cheese (purple) is considered yellow cheese.
- Poisoned cheese (purple) is considered orange cheese.



## EXPLORER CLAN:

- If one or more rats get lost, return them the following turn along with exactly one piece of cheese.
- Each of your lost rats returns the following turn with one piece of cheese.



## SCAVENGER CLAN:

- In one area you did not send any rats to and after all players have finished taking cheese, you may draw one piece of cheese from the bag (if possible).
- In each area, all players have finished taking cheese, you may draw one piece of cheese from the bag (if possible).



## ALCHEMIST CLAN:

- At the end of the turn, after feeding your clan, you may transform exactly one piece of cheese into one rat.
- At the end of the turn, after feeding your clan, you may transform one piece of cheese into one rat twice.



## NINJA CLAN:

- If you attack only one neighbor with exactly 2 rats, you may steal a piece of cheese regardless of the number of defending rats.
- Each time you attack with exactly one rat, steal a piece of cheese regardless of the number of defending rats.



## FAMILY CLAN:

- During phase 4, if you did not send any rats to the nursery, add a new rat to your clan.
- Always breed as if you have one more rat in the nursery (even if it is empty).



## WARRIOR CLAN:

- Ignore black cheese.
- Ignore black cheese. Always defend as if you have two more rats.



## MUSICIAN CLAN:

- At the end of the turn, the player with the most cheese must give you one piece.
- At the end of the turn, the three players with the most cheese must give you one piece each.



## SPORTS CLAN:

- At the end of phase 2, after all players have removed their screens, you may redeploy one rat to a different area.
- At the end of phase 2, after all players have removed their screens, you may redeploy up to three rats to different areas.



## CORRUPT CLAN:

- In one area, you may place into the bag one additional piece of cheese of any color (before any player starts drawing cheese).
- In all areas, you may place into the bag one additional piece of cheese of any color (before any player starts drawing cheese).



## SEER CLAN:

- At any point during the round, you may look at the next Event card.
- At any point during the round, you may look at the next Event and Food cards.


- **DESIGNER:** Eduardo García Martín
- **ILLUSTRATOR:** Ramsés Bosque
- **GRAPHIC DESIGN:** Matías Cazorla
- **3D MODELLING:** Pablo Miras
- **TRANSLATORS:** Jesús Sánchez López, Jaime Devesa and Charles Reeder
- **COLLABORATORS:** José Manuel Moreno, Miriam Pamos and Jaime Devesa





© **Copyright 2018 - ECLIPSE EDITORIAL -** All rights reserved. No part of this product may be reproduced without specific written permission from the authors. **"RATLAND"** and its logo are registered marks. Not suitable for children under 5 years as it contains small parts which can be swallowed. Actual components may vary in the final product.

# FASES DE JUEGO

## 1 FASE EVENTO

La **carta o marcador de Jugador Activo** pasa al jugador de su izquierda *(salvo en el primer turno)*, se desvelan **la carta de evento** y **la carta de comida.**

## 2 FASE RATAS

**Cada jugador coloca sus ratas** en los lugares que desee de entre las zonas posibles de su alcantarilla *(Criadero, Despensa, Salida a la Ciudad, etc)*. **Utiliza la pantalla para ocultar tus movimientos.**

## 3 FASE ATAQUES

En esta fase se realizan los **ataques correspondientes.**

## 4 FASE CRIADERO

**El clan aumenta** en tantas ratas como se hayan puesto en el **criadero.**

## 5 FASE REGRESO

Cada jugador **mueve sus ratas envenenadas y perdidas** a la zona de la **despensa,** si las tuviera.

## 6 FASE BUSCAR QUESOS

Por cada una de las **3 zonas,** se sacarán **quesos** en función de las **ratas enviadas.**

## 7 FASE ALIMENTAR

En esta fase debes **pagar los quesos** necesarios según el **número de ratas** que tenga tu clan. Con esta fase **el turno acaba.**

# GAME PHASES

## 1 EVENT PHASE

The **Active Player** card or rat marker passes to the player to the left *(except in the first turn)*. Draw the next **Event card** and then the **Food card.**

## 2 RATS PHASE

**Each player distributes theirs rats** among the available areas in their sewers *(Nursery, Pantry, City Exit…)*.
**Use the screen to hide your moves.**

## 3 ATTACK PHASE

Resolve **attacks** *(if any)*.

## 4 NURSERY PHASE

**The clan increases** by as many rats as there are in the **nursery.**

## 5 RETURN PHASE

Each player **moves their poisoned and lost rats** to their **pantry,** if any.

## 6 LOOKING FOR CHEESE PHASE

For each of the **3 areas,** players draw as many pieces of **cheese** from the bag as rats **they sent.**

## 7 FEEDING PHASE

Depending on the **number of rats** in their clans, players must **spend** the required amount of **cheese**. The **turn ends** after this phase.

eclipse editorial

