

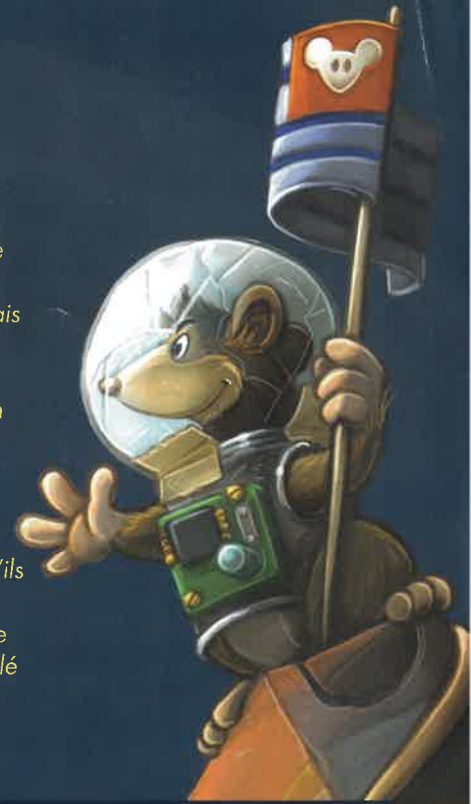
# FIRST RAT

Un jeu de construction de fusée pour 1 à 5 copains rats.  
Imaginé par Gabriele Ausiello et Virginio Gigli.

Depuis des générations, une histoire circule parmi les rats de la décharge : une lune composée entièrement de fromage existerait, et tous ont pour objectif de l'atteindre un jour ! Mais comment procéder ?

Un jour, les ratons ont trouvé dans la décharge une BD décrivant le premier alunissage d'une fusée spatiale. Le plan était né : ils allaient construire une fusée et s'envoler pour la Lune de fromage !

Par chance, la décharge contient tous les éléments qui leur seraient nécessaires pour s'envoler vers la lune, et les autres animaux sont prêts à les aider dans leur quête... du moins, s'ils en payent le prix ! Bien sûr, tous les rats œuvrent ensemble pour atteindre cet objectif cosmique. Mais chaque famille de rats souhaite quand même recevoir la gloire d'avoir assemblé le plus de morceaux de la fusée et d'avoir formé le plus de ratonautes pour, tout simplement, se goinfrer du plus de fromage lunaire possible !



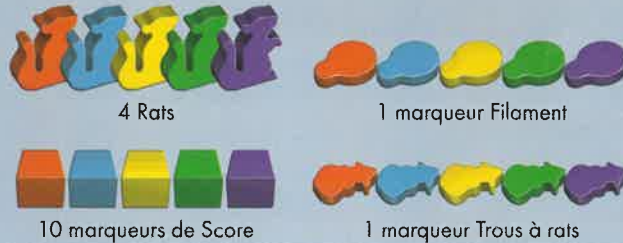
## MATÉRIEL

### 1 plateau recto verso



Recto : Disposition standard  
Verso : Disposition aléatoire

### Éléments pour chaque famille de Rats, disponibles en 5 couleurs :



### 60 marqueurs Fromage :



### Éléments neutres pour les parties à moins de 5 joueurs :



### 12 marqueurs Fromage mois



### 36 objets : (recto verso)



### 95 matériaux de construction :



### Éléments pour la disposition aléatoire :



### 4 Super Rats



### 16 Récompenses



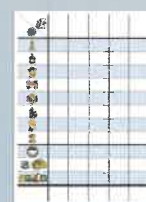
### 5 Aides de jeu



### 1 marqueur 1<sup>er</sup> Rat



### 1 bloc de Score



### 22 cartes pour le mode solo



# MISE EN PLACE

**2** Placez les **matériaux de construction** (Bouteilles de vinaigre, Paquets de levure, Conserves, Calculettes), les **Récompenses**, les **Fromages** et les **Fromages moisis** à proximité du plateau pour former la réserve.



**3** Choisissez une couleur et prenez les **4 Rats**, **10 marqueurs de Score**, le **marqueur Trou à rats** et le **marqueur Filament** correspondants.



Placez 8 des 10 marqueurs de Score devant vous et conservez les 2 marqueurs restants sur le côté.



Placez **1 Aide de jeu** devant vous.



**4** Placez 2 de vos **Rats** sur la **case Départ** du chemin de la décharge.

**5** Placez 2 de vos Rats sur la **Garderie**, au centre du Trou à rats.

**6** Placez votre **marqueur Trou à rats** sur la **case Départ** de la piste Trou à rats.

**7** Placez votre marqueur **Filament** sur la case Départ du câble électrique.

**8** Mélangez les **10 Capsules**, face cachée. Dévoilez-en **6** et placez-les sur le stand de la **Corneille Collectionneuse**.



Remettez les **Capsules** restantes dans la boîte.

**9** En vous référant à la table ci-dessous, placez des **Boissons énergétiques** sur le stand de **Garance la Grenouille** en fonction du nombre de joueurs :



<b>Joueurs :</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
<b>Boissons énergétiques :</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>

Remettez les **Boissons énergétiques** restantes dans la boîte.

**1** Posez le plateau face **dispositif**



standard visible au centre de la table.



**10**

Mélanges les **10 Sacs à dos**, face cachée.  
 En vous référant à la table ci-dessous, placez des **Sacs à dos** sur le stand de **Harry le Hamster** en fonction du nombre de joueurs :


<b>Joueurs :</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
<b>Sacs à dos :</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>9</b>

Remettez les **Sacs à dos** restants dans la boîte.

**11**

Mise en place des **BD** :


**Pour la 1<sup>re</sup> partie :**  
 Remettez les 4 **BD** aux couleurs des **Supers Rats** dans la boîte. Placez les 6 **BD** restantes sur la **Bibliothèque**, sur le côté droit de la piste Trou à rats.



**Pour les parties suivantes :**  
 Mélanges les **10 BD**, face cachée.  
 Dévoilez-en **6** et placez-les sur la **Bibliothèque**, sur le côté droit de la piste Trou à rats.  
 Remettez les **BD** restantes dans la boîte.

**12**

Le dernier joueur à avoir mangé du fromage démarre la partie.  
 Il prend le **marqueur 1<sup>er</sup> Rat** ainsi que **1 Fromage**.  
 Les 2 joueurs suivants en sens horaire prennent chacun **2 Fromages**.  
 Les 4<sup>e</sup> et 5<sup>e</sup> joueurs prennent chacun **3 Fromages**.



**13**

**Pour les parties à 3 et 4 joueurs :**  
 Placez 1 **marqueur de Score** neutre sur la case correspondant à ce pictogramme sur chacune des pistes de Score. Ces cases ne seront pas disponibles pour la partie.




**Pour les parties à 2 joueurs :**  
 Placez 1 **marqueur de Score** neutre sur les cases correspondant à ces pictogrammes sur chacune des pistes de Score. Ces cases ne seront pas disponibles pour la partie.



**Remarque :** Placez les **Rats** neutres sur les cases correspondant à ces pictogrammes sur la piste de Score Ratonaute.



# APERÇU

Chaque joueur démarre la partie avec 2 Rats adultes qu'il déplacera sur le chemin de la décharge afin de collecter des matériaux de construction ainsi que des Ampoules, des Trognons et du Fromage. Vous pourrez déposer vos matériaux de construction dans la réserve pour construire des pièces de la fusée. Votre marqueur Filament avancera sur le câble électrique de 1 case par Ampoule collectée, accroissant ainsi votre revenu ultérieur. Les Trognons pourront être utilisés pour élever de nouveaux Rats ou être stockés dans le Trou à rats pour gagner des points. Vous aurez la possibilité d'échanger vos BD afin d'obtenir des capacités spéciales pour le reste de la partie.

Harry le Hamster, Garance la Grenouille et la Corneille Collectionneuse tiennent des stands sur lesquels vous pourrez échanger de nombreux objets contre du Fromage. Vous pourrez également faire un don de Fromage pour contribuer à l'expédition de la fusée, gagnant ainsi des points supplémentaires.

La fin de la partie sera déclenchée lorsque l'un des joueurs aura, au choix, ses 4 Rats dans la fusée ou aura placé son 8e marqueur de Score. Le joueur ayant le plus de points remporte alors la partie.

## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La partie se déroule en une succession de manches où les joueurs jouent les uns après les autres en respectant le sens horaire. À votre tour, effectuez les 4 étapes suivantes dans l'ordre indiqué :

1. Déplacer ses Rats
2. Collecter des ressources
3. Faire des affaires (optionnel)
4. Construire et faire un don de Fromage (optionnel)

### ÉTAPE 1 : DÉPLACER SES RATS

À votre tour, la première étape consiste à déplacer vos Rats sur le chemin de la décharge.

Vous devez effectuer l'une des deux options suivantes :

**A)** Avancer **1 de vos Rats de 1 à 5 cases** sur le chemin de la décharge.



**B)** Avancer **2 à 4 de vos Rats de 1 à 3 cases** sur le chemin de la décharge. Tous les Rats déplacés au cours de votre tour doivent terminer leur déplacement sur **différentes cases de même couleur**.



**Remarque :** Au début de la partie, vous ne disposez que de 2 Rats déplaçables. Les 2 autres Rats sont à la Garderie et doivent être élevés avant de pouvoir être joués (voir page 7).

### RÈGLES DE DÉPLACEMENT

- Vous devez toujours déplacer vos Rats dans la direction de la fusée, et ne jamais les faire revenir vers la case Départ.
- Deux de vos Rats ne peuvent jamais être sur la même case (sauf la case Départ). Si vous choisissez l'option B, vous pouvez déplacer un Rat pour libérer sa case, puis déplacer un autre Rat sur celle-ci.
- La case finale du chemin de la décharge (la Rampe de lancement) est constituée des 5 couleurs. Si l'un de vos Rats y termine son déplacement, vous pouvez choisir la couleur de cette case.



**Remarque :** Si votre Rat termine son déplacement sur la Rampe de lancement, vous pouvez choisir la couleur de cette case. Cependant, si vous déplacez d'autres Rats lors de ce tour, ils doivent tous terminer leurs mouvements sur des cases de cette couleur. La couleur choisie n'est valable que pour ce tour. Si vous déplacez un Rat sur la Rampe de lancement lors d'un tour ultérieur, vous pouvez à nouveau librement choisir la couleur de la case.

- Si vous terminez le déplacement de votre Rat sur une case où se trouve déjà le Rat d'un autre joueur, vous devez donner 1 Fromage à ce joueur. S'il y a plusieurs Rats sur la case, vous devez donner 1 Fromage à chacun des joueurs y possédant un Rat.

**Remarque :** Vous pouvez être amené à donner plusieurs Fromages à un même joueur si plusieurs de vos Rats terminent leurs déplacements sur plusieurs cases où se trouvent ses Rats.

## FROMAGE MOISI

Lorsque vous n'avez pas suffisamment de Fromages à donner aux autres joueurs, vous devez prendre un Fromage moisi et le placer devant vous. Vous récupérez alors 3 Fromages de la réserve.

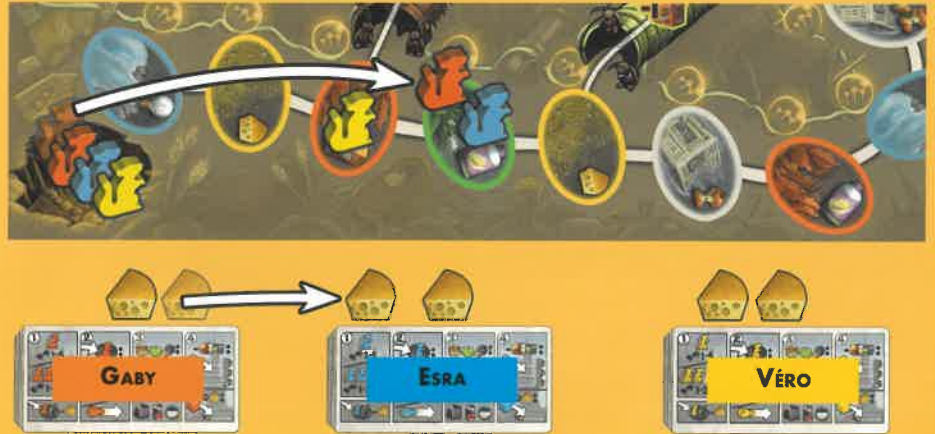
Vous ne pouvez pas prendre plus de Fromages moisis que ce que vous devez donner aux autres joueurs. Vous ne pouvez jamais prendre de Fromage moisi pour une autre raison.

Une fois que vous avez pris un Fromage moisi, vous devez le conserver jusqu'à la fin de la partie, lors de laquelle vous perdrez 2 points par Fromage moisi.



### Exemple 1 :

Gaby démarre son premier tour. Elle ne peut déplacer que 1 Rat. Elle ne peut pas déplacer ses 2 Rats, car elle doit les placer sur différentes cases de même couleur, et ce n'est pour l'instant pas possible. En ne déplaçant que 1 Rat, elle peut le déplacer jusqu'à 5 cases de distance. Elle décide de déplacer son Rat de 4 cases jusqu'à la case verte contenant une Bouteille de vinaigre. Puisque Esra a déjà un Rat sur cette case, Gaby lui donne 1 Fromage.



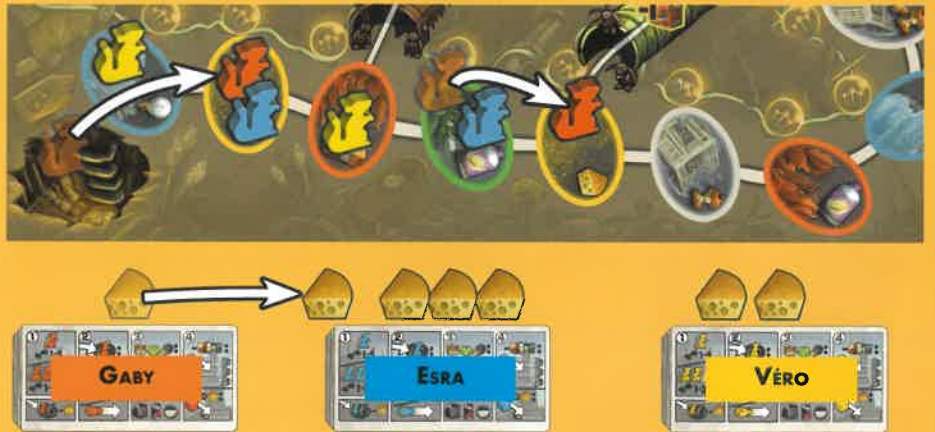
### Exemple 2 :

C'est le deuxième tour de Gaby. Elle a cette fois la possibilité de déplacer un seul de ses Rats ou les deux à la fois. Elle décide de déplacer ses 2 Rats de 1 à 3 cases chacun.

Elle avance le Rat le plus avancé de 1 case, jusqu'à la case jaune contenant du Fromage. Puis, elle avance son deuxième Rat de 2 cases depuis la case Départ sur l'autre case jaune contenant du Fromage.

Ces 2 cases sont de la même couleur, Gaby a donc bien suivi les règles.

Puisque Esra a déjà un Rat sur la deuxième case jaune, Gaby lui donne 1 Fromage.



### Exemple 3 :

C'est maintenant au tour de Véro. Elle peut également déplacer ses 2 Rats sur les cases jaunes contenant du Fromage. Mais dans ce cas, elle devra donner 2 Fromages à Gaby et 1 à Esra. Puisqu'elle ne possède qu'un seul Fromage, elle devra prendre un Fromage moisi afin d'avoir suffisamment de Fromages pour les donner à Gaby et Esra. À la place, elle décide de déplacer son Rat le plus avancé de 5 cases jusqu'à la case bleue contenant 2 Ampoules.

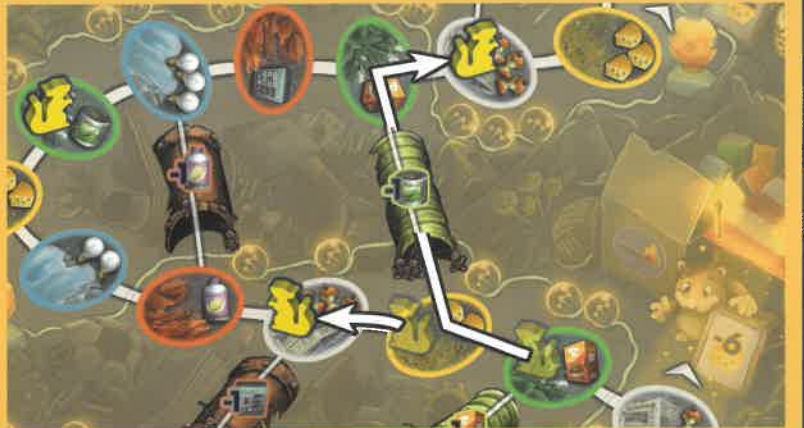


## RACCOURCIS

Plusieurs tunnels sont creusés dans la décharge. Un raccourci connecte toujours 2 cases, mais ne compte pas lui-même comme une case. Si vous souhaitez utiliser un raccourci durant votre déplacement, vous devez déposer le matériau de construction indiqué dessus à la réserve.

### Exemple :

Lors d'un tour ultérieur, Véro décide de déplacer son Rat à travers un raccourci. Son Rat le moins avancé démarre sur la case verte contenant un Paquet de levure. Elle rend donc 1 Conserve à la réserve et déplace son Rat de 3 cases en utilisant le raccourci, atteignant ainsi la case blanche contenant 3 Trognons. Puis, elle déplace son deuxième Rat sur une autre case blanche.



## ÉTAPE 2 : COLLECTER DES RESSOURCES

Lors de cette étape, collectez des ressources depuis toutes les cases où vos Rats ont terminé leurs déplacements. Les Rats n'ayant pas été déplacés à ce tour ne collectent pas de ressources.

### CASES JAUNES

... C'est incroyable tous les trésors que les gens jettent !



Prenez le nombre de **Fromages** indiqué (1 à 4) de la réserve.

### CASES VERTES ET ORANGE

... Certains y voient des déchets, moi j'y vois une fusée !



Prenez 1 **Bouteille de vinaigre** de la réserve.



Prenez 1 **Paquet de levure** de la réserve.



Prenez 1 **Conserve** de la réserve.



Prenez 1 **Calculette** de la réserve.

### CASES BLEUES

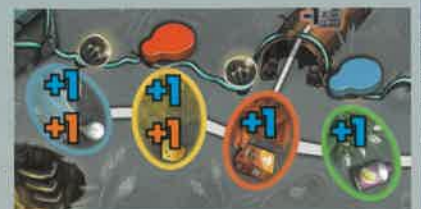
... Alors oui, nous on voit dans la nuit... Mais c'est toujours bien d'y voir un peu plus clair !



Avancez votre **marqueur Filament** sur le câble électrique de 1 case par **Ampoule** indiquée (1 à 4).

### PRÉCISIONS POUR LE CÂBLE ÉLECTRIQUE

- Lorsque vous avancez votre marqueur Filament sur le câble électrique, chaque Ampoule ou Lampe de chantier représente une case.
- Il n'y a pas de limite au nombre de marqueurs Filament présents sur une même case du câble électrique.
- En avançant votre marqueur Filament sur le câble électrique, vous accroissez votre revenu futur. Lors des tours suivants, votre gain en ressources est augmenté de 1 sur chacune des cases traversées préalablement par votre marqueur Filament.
- Lorsque votre marqueur Filament atteint ou passe l'une des 3 **Lampes de chantier**, placez un marqueur de Score sur la piste Lampe de chantier. (Voir page 9 pour les points de victoire.)



## CASES BLANCHES

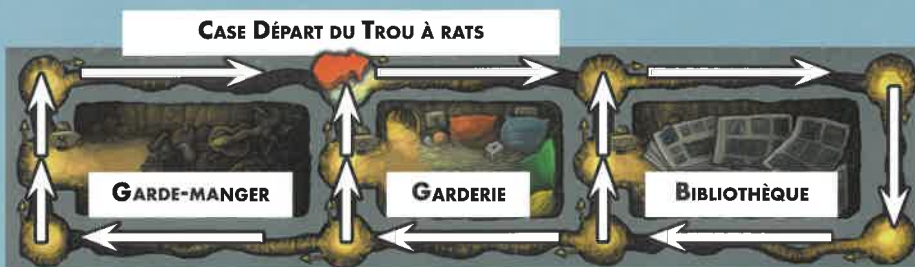
... Oui, oui, cette lune de fromage, ça va être quelque chose  
... mais c'est maintenant qu'on a faim !



Déplacez votre **marqueur Trou à rats** de 1 case par **Trognon** (1 à 4) dans le Trou à rats.

### DESCRIPTION DU TROU À RATS

- Votre marqueur Trou à rats avance toujours en sens **horaire**.
- Lorsque vous arrivez à une intersection du bas, vous devez décider s'il continue son chemin vers la **gauche** ou vers le **haut**.
- Les 3 cases situées à gauche des emplacements indiquent un petit panneau. Elles vous accordent chacune une **récompense** :



Sur la case de la **Bibliothèque**, vous pouvez prendre 1 BD et la placer devant vous. Les BD vous accordent des capacités spéciales jusqu'à la fin de la partie. Celles-ci sont expliquées sur la Feuille de référence.



Sur la case de la **Garderie**, vous pouvez élever un nouveau Rat. Sortez l'un de vos Rats de la Garderie et placez-le sur la case Départ du chemin de la décharge. Au cours d'une même partie, vous ne pouvez élever que 2 nouveaux Rats.



Sur la case **Garde-manger**, vous pouvez marquer des points sur la piste Garde-manger. (Voir page 9 pour les points de victoire.)

**Remarque :** Si vous ne faites que passer sur l'une de ces 3 cases sans vous arrêter, vous récupérez néanmoins la récompense. Si vous possédez assez de Trognons, vous pouvez donc, en un tour, gagner plusieurs récompenses.

## CASE FINALE : LA RAMPE DE LANCEMENT

... Félicitations, mon petit, tu es désormais un véritable Ratonaute !



Vous avez atteint le bout du chemin de la décharge. Votre Rat devient désormais un Ratonaute, prêt à s'envoler (ou à essayer de s'envoler) vers la Lune de fromage. Placez votre Rat sur la case disponible la plus à gauche (celle contenant le plus de points) de la piste Ratonaute.



**Vous obtenez immédiatement un bonus :**

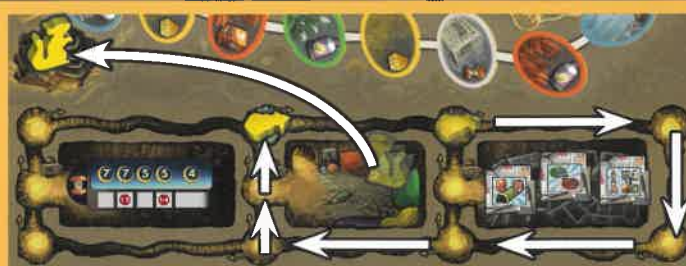
**Soit** prendre 1 Récompense de la réserve, qui vous donne 3 points à la fin de la partie ; **soit** élever 1 de vos Rats de la Garderie et le placer sur la case Départ du chemin de la décharge. Les Rats sur la piste Ratonaute ne peuvent plus être déplacés.

**Remarque :** Vous ne pouvez choisir la Récompense qu'à condition d'avoir encore au moins 1 Rat sur le chemin de la décharge, ou d'avoir placé votre quatrième et dernier Rat dans la fusée.

**Exemple 1 :** Gaby a déplacé ses Rats sur les cases jaunes. Puisque son marqueur Filament est déjà passé par-delà la moins avancée des cases, celle-ci lui rapporte 1 Fromage supplémentaire. Gaby obtient donc 2 + 2 + 1, soit 5 Fromages.



**Exemple 2 :** Véro a collecté 6 Trognons. Elle déplace son marqueur Trou à rats sur la piste en sens horaire. Elle décide de continuer à la première intersection et remonte à la deuxième : elle passe donc devant la Garderie. Elle élève alors l'un de ses 2 Rats et le place sur la case Départ du chemin de la décharge.



**Exemple 3 :** Esra déplace l'un de ses Rats sur la case bleue indiquant 2 Ampoules. Il avance son marqueur Filament de 2 cases sur le câble électrique. Son marqueur passe sur la case de la deuxième Lampe de chantier : il peut donc immédiatement marquer des points sur la piste Lampe de chantier. (Voir page 9 pour les points de victoire.)



## ÉTAPE 3 : FAIRE DES AFFAIRES (OPTIONNEL)



Si l'un de vos Rats termine son déplacement sur une case connectée (par une flèche) au stand de **Harry le Hamster**, **Garance la Grenouille** ou de la **Corneille Collectionneuse**, vous pouvez **faire des affaires**.

**Vous avez 2 options :**

- A) Acheter :** Pour acheter, vous devez remettre le nombre de Fromage indiqué dans la réserve et prendre 1 des objets de votre choix sur le stand de la créature (les Boissons énergétiques de Garance la Grenouille sont toutes similaires).
- B) Voler :** Pour voler, vous devez retourner à la case Départ après avoir pris 1 des objets de votre choix sur le stand de la créature, sans payer de Fromages.

Votre choix est donc d'échanger un objet contre du Fromage et rester sur cette case ; ou voler cet objet et retourner à la case Départ.

Si plusieurs de vos Rats atteignent plusieurs stands différents à un même tour, vous pouvez faire des affaires dans chaque stand. Si un Rat ne s'est pas déplacé à ce tour et se trouve sur la case d'un stand, il ne peut pas faire des affaires. Vous trouverez une explication détaillée de chacun des objets disponibles aux stands sur la Feuille de référence.

**Exemple 1 :** Esra a déplacé 1 de ses Rats sur la case de Harry le Hamster. Esra voudrait récupérer l'un des Sacs à dos. Mais il ne souhaite pas donner les 6 Fromages demandés, il choisit donc de voler. Il prend le Sac à dos de son choix, ne donne pas de Fromages à Harry et revient à la case Départ.



**Exemple 2 :** Gaby a déplacé 1 de ses Rats sur la case de la Corneille Collectionneuse. Elle décide d'acheter une Capsule et pose les 12 Fromages demandés à la réserve, puis prend la Capsule de son choix. Son Rat reste sur la case. Elle ne peut pas prendre une deuxième Capsule à ce tour.



## ÉTAPE 4 : CONSTRUIRE ET FAIRE UN DON DE FROMAGE (OPTIONNEL)

Vous pouvez désormais construire des pièces de la fusée et donner du Fromage pour le voyage.

### CONSTRUIRE

Construisez **1 ou plusieurs pièces** de la fusée.

Pour construire une pièce de la fusée, vous devez placer la quantité correspondante de matériaux de construction dans la réserve.



Lorsque vous construisez une pièce de la fusée, marquez immédiatement des points sur la piste de Score correspondante.

**Remarque :** Vous pouvez construire autant de pièces de la fusée que désiré, y compris des doublons.



## FAIRE UN DON DE FROMAGE

Donner du Fromage pour le voyage vers la Lune de fromage.



**Faire un don de Fromage :** Donnez 10 Fromages à la réserve.

Lorsque vous faites un don de Fromage, marquez immédiatement des points sur la piste Provisions.

**Remarque :** Vous pouvez faire autant de dons de Fromage que désiré.

## PISTES DE SCORE

Chaque piste de Score contient 5 cases. Selon le nombre de joueurs, certaines cases peuvent être recouvertes d'un marqueur neutre. Lorsque vous marquez des points sur une piste de Score, placez 1 de vos marqueurs de Score sur la case libre **la plus à gauche** de la piste, celle rapportant le plus de points.

Un seul marqueur de Score peut être placé sur chacune des **4 premières cases en partant de la gauche**.

Sur la dernière case (la plus à droite), vous pouvez placer **autant de marqueurs de Score que désiré**.



### Construction de la fusée :

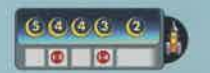
À chaque fois que vous construisez un Cockpit, placez un marqueur de Score sur la **piste Cockpit**.



À chaque fois que vous construisez une Soute, placez un marqueur de Score sur la **piste Soute**.



À chaque fois que vous construisez un Propulseur, placez un marqueur de Score sur la **piste Propulseur**.



**Fusée complète :** À chaque fois que vous complétez un set de 3 pièces différentes de la fusée, placez un marqueur de Score sur la **piste Fusée**.



**Don de Fromage :** À chaque fois que vous donnez 10 Fromages, placez un marqueur de Score sur la **piste Provisions**.



**Lampe de chantier :** À chaque fois que vous atteignez ou dépassez une Lampe de chantier avec votre marqueur Filament, placez un marqueur de Score sur la **piste Lampe de chantier**. (Trois marqueurs au maximum par joueur).



**Garde-manger :** À chaque fois que vous atteignez ou dépassez le Garde-manger avec votre marqueur Trou à rats, placez un marqueur de Score sur la **piste Garde-manger**.



**Ratonaute :** Lorsque l'un de vos Rats atteint la Rampe de lancement, il devient un Ratonaute. Placez ce Rat sur la case libre la plus à gauche de la **piste Ratonaute**.

**Exemple 1 :** Lors de son tour, Esra a construit un Cockpit avec 2 Calculettes et 1 Conserve. Il place donc un marqueur Score sur la piste Cockpit.

**Exemple 2 :** Un tour plus tard, avec 5 Bouteilles de vinaigre, 5 Paquets de levure et 2 Conserve, Esra construit une Soute et un Propulseur. Il place donc un marqueur Score sur la piste Soute et un autre sur la piste Propulseur. De plus, Esra place un marqueur de Score sur la piste Fusée, car il a désormais construit un exemplaire des 3 parties de la fusée.

**Exemple 3 :** Lors de son tour, Véro collecte 22 Trognons lors de l'étape 2. Elle avance son marqueur Trou à rats en passant 2 fois devant le Garde-manger. Elle peut donc placer 2 marqueurs Score sur la piste Garde-manger. Les 4 premières cases étant déjà occupées, elle place ses 2 marqueurs sur la 5<sup>e</sup> case pour 4 points chacun.



## FIN DE PARTIE

La fin de la partie peut être déclenchée de l'une des deux manières suivantes :

- A) Un joueur déplace son 4<sup>e</sup> Rat sur la Rampe de lancement. Dans ce cas, la partie s'arrête à la fin de la manche en cours, afin que tous les joueurs aient joué le même nombre de tours.
- B) Un joueur place son 8<sup>e</sup> marqueur de Score. Dans ce cas, finissez la manche en cours, puis **jouez une manche supplémentaire**. Enfin, la partie s'arrête.

**Remarque :** Les joueurs possèdent un 9<sup>e</sup> et un 10<sup>e</sup> marqueur de Score (écarté lors de la mise en place) qu'ils peuvent encore utiliser pour marquer des points. Un joueur ne peut jamais utiliser plus de 10 marqueurs de Score.

Comptez alors vos points à l'aide du **Bloc de Score** fourni dans la boîte.

- Comptez les points marqués sur les **8 pistes de Score**.
- Ajoutez les points de vos **Capsules**.
- Comptabilisez vos **Récompenses** (3 points chacune) et soustrayez 2 points par **Fromage moisi**.
- Recevez 1 point par ensemble restant des **4 éléments** suivants dans votre inventaire : **Bouteilles de vinaigre, Paquets de levure, Calculettes, Conserves et Fromages**.

Le joueur possédant le plus de points l'emporte.

En cas d'égalité, le joueur ayant envoyé le plus de Ratonautes dans la fusée l'emporte.

Si l'égalité persiste, les joueurs à égalité partagent la victoire.

	Esra	Vero	Gaby
	5	6	-
	12	9	8
	6	6	13
	7	9	-
	-	6	13
	13	10	19
	13	-	5
	-	16	19
	12	8	-
	-1	+3	+1
	-	2	-
	67	75	68

## DISPOSITION ALÉATOIRE

Après quelques parties sur le plateau de base, vous serez prêt à expérimenter la disposition aléatoire.

Pour ce faire, utilisez le verso du plateau.

### CHEMIN DE LA DÉCHARGE

Le chemin de la décharge change désormais à chaque partie. Certains aspects du jeu deviendront plus simples, d'autres plus difficiles. C'est à vous d'adapter votre stratégie !

- Triez les **26 tuiles Chemin de la décharge** en 5 groupes correspondant aux lettres indiquées au verso (de A à E).
- Mélangez chacun des 5 groupes de tuiles, face cachée.
- Placez les tuiles aléatoirement, face visible, sur les cases du chemin, en commençant par les 6 tuiles A sur les 6 premières cases. Puis, placez les 5 tuiles B sur les 5 cases suivantes, et ainsi de suite jusqu'aux 5 tuiles E.



### PISTES DE SCORE

- Mélangez les **8 pistes de Score**, face cachée.
- Puis, piochez-en 7 et placez-les sur les 7 pistes de Score du plateau. N'en posez pas sur la piste Fusée puisqu'elle reste toujours la même.
- Remettez la piste de Score restante dans la boîte.



# PARTIE SOLO

Grégo le Rat robot vous défie lors d'une partie solo de **FIRST RAT**. Malheureusement, Grégo a arrêté de la jouer régle depuis bien longtemps. Il ignore donc la plupart des règles et ne vise que la victoire. Arriverez-vous à l'arrêter ?

## DISPOSITION

Décidez si vous souhaitez jouer avec la disposition standard ou aléatoire. Puis, installez une partie à 2 joueurs en appliquant les changements suivants :

- Choisissez une couleur pour Grégo et placez ses 4 Rats sur les 4 cases suivantes du chemin de la décharge :  
**1<sup>er</sup> Rat** : Case 8      **2<sup>e</sup> Rat** : Case 5  
**3<sup>e</sup> Rat** : Case 1      **4<sup>e</sup> Rat** : Case Départ  
 Grégo démarre la partie sans Rats dans la Garderie et sans marqueur Filament ni Trou à rats.
- Triez les 22 cartes du mode solo en 3 piles, en fonction de la lettre indiquée au verso (A, B, C). Mélangez séparément les piles A et B, face cachée.
- Choisissez un niveau de difficulté (facile, moyen, difficile, c'est pas juste !).
- Préparez le paquet de cartes de Grégo en fonction du niveau de difficulté choisi. Prenez un nombre de cartes A et B, en fonction du tableau suivant. Puis, ajoutez la carte C, face cachée, et mélangez toutes les cartes. Placez le paquet de Grégo à proximité du plateau de jeu. Sans les regarder, remettez les cartes A et B restantes dans la boîte.

Niveau de difficulté	Facile	Moyen	Difficile	C'est pas juste !
Nombre de cartes A	5	6	7	8
Nombre de cartes B	5	4	3	2



- Prenez les marqueurs de Score d'une couleur non utilisée et placez-en un à proximité de chacune des pistes de Score suivantes (à l'opposé du côté présentant une illustration) : Cockpit, Soute, Propulseur, Garde-manger, Provisions et Lampe de chantier. Remplacez les 4 marqueurs de Score restants dans la boîte.
- Vous commencez la partie.


## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie solo se déroule de manière similaire à une partie multijoueurs, en appliquant les modifications suivantes :


- Grégo ne collecte pas de matériaux de construction. Si vous devez lui donner du Fromage, donnez celui-ci à la réserve.
- Au début de chacun des tours de Grégo, révélez la première carte de son paquet. Le recto de celle-ci indique de combien de cases chacun de ses Rats va avancer.
- La première image indique le déplacement du Rat le plus avancé de Grégo sur le chemin de la décharge, l'image suivante indique le déplacement du deuxième plus avancé, etc.
- Si l'un des Rats de Grégo atteint la Rampe de lancement, le reste de ses points de déplacement est perdu.
- Si un ou plusieurs Rats de Grégo sont déjà dans la fusée, leurs points de déplacement sont ajoutés au Rat suivant. Ainsi, si Grégo possède déjà 2 Rats dans la fusée, le Rat en 3<sup>e</sup> position se déplacera de 3 cases, sur la carte ci-contre (1 + 2 + 0).
- Si l'un des Rats de Grégo termine son déplacement sur une case où se trouve l'un de vos Rats, recevez 1 Fromage de la réserve.
- Si l'un des Rats de Grégo termine son déplacement sur le stand de Harry le Hamster, de Garance la Grenouille ou de la Corneille Collectionneuse, mélangez les tuiles, face cachée, et remettez-en 1 au hasard dans la boîte. Puis, replacez les tuiles, face visible, sur le stand. Les Rats de Grégo ne retournent jamais à la case Départ (ils ne volent pas).




**Remarque :** Les Rats de Grégo peuvent terminer leurs déplacements à plusieurs sur une même case ou sur des cases de différentes couleurs. Cependant vos Rats doivent suivre les règles du jeu de base.

- 

Certaines des cartes de Grégo possèdent une petite icône dans le coin inférieur droit. Voici l'explication de certaines d'entre elles :

Lorsque vous révélez une carte indiquant cette icône, Grégo marque des points sur la piste de Score correspondante. Pour marquer des points, Grégo procède en deux temps. Si le marqueur de Score d'une couleur non utilisée ne se trouve pas sur l'illustration de cette piste, Grégo l'y place et l'action s'arrête. Si le marqueur de Score d'une couleur non utilisée est déjà présent sur l'illustration de cette piste, Grégo place l'un de ses marqueurs de Score sur cette piste et replace le marqueur de la couleur non utilisée de l'autre côté de la piste. Si l'icône réapparaît, Grégo redéplacera d'abord le marqueur non utilisé sur l'illustration, puis si elle réapparaît, il placera son marqueur sur la piste et remplacera l'autre marqueur de l'autre côté de la piste, et ainsi de suite.
- 

Lorsque vous révélez une carte indiquant cette icône, Grégo marque des points sur la piste de Score où il gagnerait le plus de points. Il procède de la même manière que précédemment, **en deux temps** (déplacer le marqueur non utilisé ; placer son propre marqueur). Si plusieurs pistes garantissent à Grégo un nombre égal de points, c'est vous qui décidez de celle qu'il utilise (peu importe si c'est à l'avantage de Grégo ou non). Puis remélangez les cartes face visible dans le paquet de Grégo.
- 

Lorsque vous révélez une carte indiquant cette icône, mélangez toutes les BD de la Bibliothèque, face cachée, et remettez-en 1 dans la boîte. Puis, replacez les BD restantes, face visible, sur la Bibliothèque.

## FIN DE PARTIE

Une partie solo se termine de la même manière qu'une partie multijoueur. Comptez d'abord tous vos points, puis tous ceux de Grégo. Si vous avez plus de points que Grégo, vous remportez la partie. La prochaine fois, vous souhaitez peut-être tenter un niveau de difficulté supérieur.

## DÉFIS SOLO

Affrontez Grégo lors des défis ci-dessous ! Arriverez-vous à l'emporter au plus haut niveau de difficulté ?

Défis solo	Facile	Moyen	Difficile	C'est pas juste !
Gagner sans placer de Rats dans la fusée.				
Gagner sans Sacs à dos, Boissons énergétiques, BD ni Capsules.				
Gagner avec vos 4 Rats dans la fusée.				
Gagner en marquant deux fois sur la piste Fusée.				
Gagner avec 4 Sacs à dos différents.				
Gagner avec au moins 90 points.				
Gagner en 16 tours ou moins (utilisez 16 Fromages pour compter vos déplacements).				
Gagner avec au moins 5 marqueurs de Score sur la piste Garde-manger.				
Gagner en ayant utilisé au moins deux fois tous les raccourcis.				

Auteurs : Gabriele Ausiello et Virginio Gigli  
 Illustrations et PAO : Dennis Lohausen  
 Coordination de projet : Sebastian Hein  
 Traduction française : The Rulebook Translator

Wir machen Spaß!  
 www.pegasus.de



Distribué par tribuo - 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France - tribuo.fr - contact@tribuo.fr  
 Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Germany. © 2022 Pegasus Spiele GmbH. All rights reserved.  
 Reprinting or publication of the rules, the game components, or the illustrations is permitted only with prior approval.

Merci à tous les testeurs pour leur temps, enthousiasme et suggestions : Francesca et Lorenzo Ausiello, Antonio Tinto, Sabrina Volpini, Davide Malvestuto, Simone Luciani, Luca Ercolini, Serena et Alessandro Paiardini, Gaetano Cellizza, Francesca Giusti, Maria Chiara Calvani, Julie Carpinelli, Ilaria Negri, Chiara Simi, Davide Restelli, Alessandro Negri, Nicola Scotti di Uccio et Valerio Salvi.

En particulier, des remerciements à Flaminia Brasini, Tommaso Battista et Marco Pranzo qui ont testé le jeu en premier puis de nombreuses fois durant le développement.

