

# FEUILLE DE RÉFÉRENCE : OBJETS

## STAND DE HARRY LE HAMSTER

Si les hamsters sont doués pour quelque chose, c'est bien pour ramasser et transporter les objets. En exploitant son savoir-faire, Harry le Hamster s'est donc monté un petit business : il a créé des sacs à dos adaptés à la taille des rats, pour que ceux-ci puissent transporter plus de trucs dans leur fusée.

Harry le Hamster vend des Sacs à dos. À partir de votre prochain tour, lorsque vous collectez des ressources depuis des cases de la couleur du Sac à dos, recevez un total de 1 ou 2 ressources supplémentaires, en fonction de la valeur indiquée sur le Sac à dos.

**Remarque :** Vous ne pouvez posséder que 1 seul Sac à dos de chaque type.



Lorsque vous collectez des matériaux de construction des cases orange, recevez 1 matériau supplémentaire. Cependant, celui-ci doit être de l'un des types que vous êtes en train de collecter.



Lorsque vous collectez des matériaux de construction des cases vertes, recevez 1 matériau supplémentaire. Cependant, celui-ci doit être de l'un des types que vous êtes en train de collecter.



Lorsque vous collectez du Fromage, recevez 2 Fromages supplémentaires.



Lorsque vous collectez des Ampoules, recevez 2 Ampoules supplémentaires.



Lorsque vous collectez des Trognons, recevez 2 Trognons supplémentaires.

## STAND DE GARANCE LA GRENOUILLE

Garance la Grenouille est montée sur ressorts depuis qu'elle est tombée dans une canette de Red Rat ! À partir de cette époque, elle a décidé de récolter et revendre cette potion magique, qui donne beaucoup d'énergie aux Rats. Malheureusement, les effets ne durent pas bien longtemps...



Lors de l'étape 2 : « Collecter des ressources », vous pouvez utiliser 1 Boisson énergétique. Dans ce cas, déterminez d'abord combien de ressources vous devriez collecter sur la case en temps normal, y compris tous les bonus liés aux Sacs à dos et au marqueur Filament. Puis, doublez ce total à l'aide de la Boisson énergétique. Retournez alors la Boisson énergétique face cachée pour indiquer son utilisation. (L'une des Capsules donne 2 points à la fin de la partie pour chacune de vos Boissons énergétiques, même celles qui ont été utilisées.) Vous ne pouvez utiliser que 1 Boisson énergétique par tour.

**Remarque :** Vous ne pouvez pas doubler le bonus total de la Rampe de lancement. Vous ne pouvez jamais gagner plus de 1 Récompense ou 1 nouveau Rat sur cette case.

## STAND DE LA CORNEILLE COLLECTIONNEUSE

Certains disent que la Corneille, bien cachée derrière les épaisses portes de sa demeure, boit en secret de petites gorgées de ses breuvages, et que c'est de là qu'elle sort ses adages. Elle raconte même être montée jusqu'à la Lune ! Mais depuis un moment, on a arrêté de se moquer d'elle, et ses conseils sont très demandés depuis que l'on a démarré le projet fusée : « Comment faire pour qu'elle s'envole ? », « Est-ce que la lune est vraiment faite de fromage ? », etc. Bien sûr, elle est tout excitée de pouvoir prodiguer histoires et conseils, et n'hésite pas à récompenser les meilleurs !

La Corneille Collectionneuse vous vend des Capsules. Celles-ci vous font gagner des points de victoire.



Gagnez 12 points à la fin de la partie. Perdez 2 points pour chaque marqueur de Score présent sur les pistes Propulseur, Cockpit et Soute. Le total de points de cette Capsule ne peut pas être négatif.



À la fin de la partie, gagnez 2 points par Sac à dos, Boisson énergétique (utilisée ou non), BD et Capsule (celle-ci incluse).



À la fin de la partie, gagnez 4 points pour chaque marqueur de Score présent sur la piste Garde-manger.



À la fin de la partie, gagnez 5 points pour chaque marqueur de Score présent sur la piste Provisions.



À la fin de la partie, gagnez 4 points pour chaque marqueur de Score présent sur la piste Lampe de chantier.



À la fin de la partie, gagnez 5 points pour chaque marqueur de Score présent sur la piste Soute.



À la fin de la partie, gagnez 4 points pour chaque marqueur de Score présent sur la piste Cockpit.



À la fin de la partie, gagnez 5 points pour chaque marqueur de Score présent sur la piste Propulseur.



À la fin de la partie, gagnez 6 points pour chaque marqueur de Score présent sur la piste Fusée.



À la fin de la partie, gagnez 4 points pour chacun de vos Ratonauts.

# FEUILLE DE RÉFÉRENCE : BD

C'est bien connu, la lecture rend plus intelligent. Et les rats sont très curieux ! Malheureusement, ils ne comprennent pas le langage des humains. Par contre, ils comprennent très bien les images, donc ils gardent toutes les BD qu'ils trouvent et s'en inspirent.

Vous obtenez les BD dans la Bibliothèque du Trou à rats. Elles vous confèrent des capacités spéciales que vous pouvez utiliser dès le début du tour suivant.



Vous pouvez utiliser les deux raccourcis jaunes gratuitement, sans donner d'objet.



Vous pouvez utiliser les deux raccourcis rouges gratuitement, sans donner d'objet.



Lorsque l'un de vos Rats termine son déplacement sur la case d'un autre joueur, vous n'avez pas à lui donner de Fromage.



Lors de votre tour, vous pouvez déplacer 2 Rats ou plus de 1 à 4 cases de distance. Si vous ne déplacez que 1 Rat, celui-ci suit les règles de base et ne se déplace que de 5 cases maximum.



Vous êtes daltonien et ne faites pas la différence entre vert et orange, mais c'est tant mieux : si vous déplacez au moins 2 Rats au cours de votre tour, ils peuvent terminer leurs déplacements à la fois sur des cases vertes et oranges.



Donnez 1 des matériaux spécifiés en moins en construisant des pièces de fusée.

**Exemple :** Si vous construisez une Soute, vous n'aurez qu'à donner 2 Paquets de levure et 2 Conserves ou 3 Paquets de levure et 1 Conserve.

## SUPER RATS

Une fois de temps en temps, les BD transforment la vie des rats... littéralement ! Ils deviennent des Super Rats :

Neil Ratstrong est sûr qu'il sera le premier rat de l'histoire à marcher sur la Lune. Comme Forest, Lola la Rate est toujours à la bourre.

Cours, Lola, cours !

Pour Rarnold Rattenegger, l'objectif n'est pas la lune : il veut devenir le rat le plus fort de l'univers !

Ratwoman chaparde tout ce qui lui passe sous la griffe, sans hésitation.

Lorsque vous prenez l'une de ces 4 BD, récupérez également le jeton Super Rat correspondant et ajoutez-le à l'un de vos Rats qui ne se trouvent ni dans la Garderie ni sur la Rampe de lancement. Ce Rat obtient des capacités spéciales.



### Neil Ratstrong

Si vous déplacez Neil Ratstrong, vous pouvez l'avancer aussi loin que désiré, même sur la Rampe de lancement. Neil Ratstrong ne peut pas voler d'objet sur les stands de Harry, de Garance ou de la Corneille. Si Neil Ratstrong est sur la fusée à la fin de la partie, vous gagnez le double de points pour lui.



### Lola la Rate

Vous pouvez déplacer Lola la Rate de 2 cases supplémentaires. Si vous ne déplacez qu'elle, vous pouvez la déplacer de 1 à 7 cases. Si vous la déplacez avec d'autres Rats, vous pouvez déplacer Lola de 1 à 5 cases et les autres de 1 à 3 cases.



**Remarque :** Si vous possédez également cette BD, vous pouvez déplacer Lola la Rate de 1 à 6 cases et les autres Rats de 1 à 4 cases.



### Rarnold Rattenegger

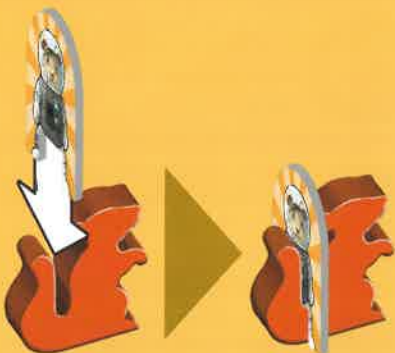
Lorsque vous déplacez Rarnold Rattenegger et collectez des ressources, vous pouvez en récupérer 1 supplémentaire. Bien sûr, si vous ne déplacez Rarnold, vous n'obtenez pas de ressources.



### Remarques :

- La ressource supplémentaire est collectée avant que vous ne doubliez vos gains avec une Boisson énergétique.
- L'effet de Rarnold Rattenegger ne s'applique pas lorsqu'il se déplace sur la Rampe de lancement.

Voici comment un Rat ordinaire devient un Super Rat.



### Ratwoman

Ratwoman peut prendre 1 objet des stands de Harry, de Garance ou de la Corneille sans donner de Fromage. Par contre, Ratwoman ne peut jamais voler d'objet et donc revenir à la case Départ.

