

Compendio: Oggetti

BANCARELLA DI HARRY IL CRICETO

Se c'è una cosa che i criceti sanno, è come immagazzinare e trasportare cose. Harry il Criceto ha avuto un'idea su come capitalizzare questa conoscenza. Ha costruito degli zaini intelligenti che i ratti possono usare per trasportare più cose al loro razzo.

Harry il Criceto ti vende i suoi Zaini. A partire dal tuo prossimo turno, quando prendi risorse dagli spazi dello stesso colore dello zaino, ricevi un totale di 1 o 2 risorse aggiuntive, come indicate sullo zaino. (Uno Zaino aumenta il totale complessivo di una risorsa di 1 o di 2, non l'ammontare per singolo spazio.)

Nota: Si può avere solo 1 Zaino per ogni tipologia.



Ogni volta che si ottengono materiali da costruzione da spazi arancioni, si ottiene 1 materiale da costruzione aggiuntivo in totale.

Si può scegliere quale materiale da costruzione aggiuntivo ottenere. Tuttavia, deve essere 1 del tipo che stai attualmente ottenendo.



Ogni volta che si ottengono materiali da costruzione da spazi verdi, si ottiene 1 materiale da costruzione aggiuntivo in totale.

Si può scegliere quale materiale da costruzione aggiuntivo ottenere. Tuttavia, deve essere 1 del tipo che stai attualmente ottenendo.



Ogni volta che si ottiene Formaggio, prendere 2 Formaggi aggiuntivi in totale.



Ogni volta che si ottengono Lampadine, prendere 2 Lampadine aggiuntive in totale.



Ogni volta che si ottengono Torsoli di Mela, prendere 2 Torsoli di Mela aggiuntivi in totale.

BANCARELLA DI ZIPPY LA RANA

Zippy la rana è sempre stata super veloce da quando, da girino, è caduta in una vecchia lattina di Ratto Rosso.

Dopo di allora, ha iniziato a raccogliere e vendere questa pozione magica che dona ai ratti molta energia. Sfortunatamente l'effetto dura solo per poco tempo.



Durante la Fase 2: Ottenere Risorse, si può usare 1 Bibita Energetica. Quando la si utilizza, prima determinare quante risorse si otterrebbero normalmente, inclusi eventuali bonus dati da Zaini e Corda Luminosa. Quindi raddoppiare questo valore grazie alla Bibita Energetica.

Girare poi la Bibita Energetica a faccia in giù ad indicare che è stata utilizzata. (C'è un Tappo di Bottiglia che dà 2 punti per ogni Bibita Energetica alla fine della partita, anche se già utilizzata).

Si può usare un massimo di 1 Bibita Energetica per turno.

Nota: non è possibile utilizzare una Bibita Energetica per raddoppiare la ricompensa della Base di Lancio (l'ultimo spazio del percorso della discarica). Non si può mai ottenere più di 1 Ricompensa o 1 nuovo Ratto con quello spazio.

BANCARELLA DI MADCAP IL CORVO

Alcuni dicono che, dietro a delle porte chiuse, Madcap il Corvo beva un pochino perché racconta sempre storie stravaganti. Afferma addirittura di essere volato sulla luna!

Tuttavia, la sua esperienza è stata molto richiesta da quando è iniziato il progetto del razzo e i topi continuano a tempestarlo di domande sul modo migliore per far volare il loro razzo. Ovviamente è entusiasta di sapere tutti i progetti e le idee... e premia quelle migliori.

Madcap il Corvo vende i propri Tappi di Bottiglia. Questi forniscono punti vittoria aggiuntivi al proprio punteggio finale.



Otteni 12 punti alla fine della partita. Poi, per ognuno dei tuoi Segnalini punteggio su Propulsore, Vano di Carico e Cabina di Pilotaggio, perdi 2 punti. Non puoi mai perdere punti con questo Tappo di Bottiglia.



Alla fine della partita ottieni 2 punti per ogni Zaino, Bibita Energetica (usata o no), Rivista e Tappo di Bottiglia (incluso questo).



Alla fine della partita ottieni 4 punti per ognuno dei tuoi segnalini Punteggio sulla traccia punteggio del Magazzino del Cibo.



Alla fine della partita ottieni 5 punti per ognuno dei tuoi segnalini Punteggio sulla traccia punteggio delle Provviste.



Alla fine della partita ottieni 4 punti per ognuno dei tuoi segnalini Punteggio sulla traccia punteggio delle Basi Luminose.



Alla fine della partita ottieni 5 punti per ognuno dei tuoi segnalini Punteggio sulla traccia punteggio del Vano di Carico.



Alla fine della partita ottieni 4 punti per ognuno dei tuoi segnalini Punteggio sulla traccia punteggio della Cabina Pilotaggio.



Alla fine della partita ottieni 5 punti per ognuno dei tuoi segnalini Punteggio sulla traccia punteggio del Propulsore.



Alla fine della partita ottieni 6 punti per ognuno dei tuoi segnalini Punteggio sulla traccia punteggio del Razzo Completato.



Alla fine della partita ottieni 4 punti per ognuno dei tuoi Rattonauti.

Compendio: Le Riviste

Leggere ti rende intelligente e i ratti sono animali estremamente curiosi. Sfortunatamente, non capiscono il linguaggio umano. Tuttavia, capiscono bene le immagini, quindi collezionano con entusiasmo riviste e ne traggono ispirazione.

Puoi ottenere le Riviste dalla Libreria nella Tana del Ratto. Queste forniscono vantaggi unici che possono essere utilizzati a partire dal prossimo turno.



Puoi utilizzare le due scorciatoie gialle gratuitamente. Non devi restituire nessun oggetto.



Puoi utilizzare le due scorciatoie rosse gratuitamente. Non devi restituire nessun oggetto.



Ogni volta che un tuo Ratto termina il movimento in uno spazio con Ratti di altri giocatori, non devi dargli nessun Formaggio.



Se muovi 2 o più Ratti nel tuo turno, puoi muovere ognuno da 1 a 4 spazi. Se muovi solo 1 Ratto, continuerà a muovere massimo 5 spazi come sempre.



Sei daltonico e non distingui il verde dall'arancione. Ma questa cosa ha anche dei vantaggi: se muovi 2 o più Ratti durante il tuo turno, puoi terminare il movimento su verde e arancione indistintamente.

Importante: se hai sia lo Zaino verde che quello arancione, puoi utilizzarne solamente uno per turno.



Devi restituire 1 materiale da costruzione in meno quando costruisci le parti del razzo.

Esempio: se stai costruendo il Vano di Carico devi restituire solamente 2 Bicarbonato di Sodio e 2 Scatolette oppure 3 Bicarbonato di Sodio e 1 Scatoletta.

SUPER RATTI

Di tanto in tanto, le riviste fanno una tale impressione su alcuni ratti da acquisire poteri unici. Diventano Super Ratti:

Neil Ratstrong è assolutamente certo che darà il primo morso alla Luna di Formaggio.

Lola Rat è sempre di fretta. Corri, Lola, corri!

Per Arnold Rattenegger la Luna di Formaggio è solo un piccolo passo sulla strada per diventare Mr. Rattiverse!

Ratwoman ruba tutto ciò che non è inchiodato e, ehm, non si guarda mai indietro!

Quando prendi una qualsiasi di queste 4 riviste, prendi anche il Super Ratto corrispondente e lo aggiungi a uno dei tuoi Ratti che non si trova nella Nursery o nel Razzo.

Questo ratto ottiene abilità aggiuntive.



Neil Ratstrong

Se muovi solamente Neil Ratstrong, puoi muoverlo di quanti spazi vuoi, anche direttamente sulla Base di Lancio. Neil Ratstrong non può rubare oggetti dal Criceto, la Rana e dal Corvo. Se Neil Ratstrong è nel Razzo alla fine della partita, ottiene il doppio dei punti che fornisce.



Lola Rat

Puoi muovere Lola Rat di 2 spazi aggiuntivi. Se muovi solo Lola Rat, puoi muoverla da 1 a 7 spazi. Se la muovi insieme ad altri Ratti, puoi muovere Lola da 1 a 5 spazi e gli altri Ratti da 1 a 3 spazi.



Nota: se possiedi anche la rivista sulla destra, puoi muovere Lola Rat da 1 a 6 spazi e gli altri Ratti da 1 a 4 spazi.



Arnold Rattenegger

Quando muovi Arnold Rattenegger e Ottieni Risorse, puoi ottenere una risorsa aggiuntiva da lui. Ovviamente, se non muovi Arnold, non otterrai nessuna risorsa da lui.



Nota: la risorsa aggiuntiva è ottenuta prima di raddoppiare la rendita quando si usa la Bibita Energetica.

Nota: quando muovi Arnold Rattenegger sulla Base di Lancio, ottieni come sempre 1 Ricompensa o 1 Ratto.



Ratwoman

Quando fai Shopping da Harry il Castoro, Zippy la Rana o Madcap il Corvo con Ratwoman, non devi pagare nessun formaggio.

In cambio, Ratwoman non deve mai Rubare un oggetto da loro e ritornare allo Spazio di Partenza.



Così è come un Ratto normale diventa un Super Ratto:

