

STUDIO
H

RATJACK

Un jeu de **MAXIME MERCIER & MATHIEU CAN** • Illustré par **ZAEL**



Soyez les bienvenus au casino de Ratscity ! Ici, rats, belettes et rongeurs de tout poil accourent pour jouer au Ratjack. Pour éviter de vous faire rat-àtiner, n'oubliez pas : stratégie, ruse, prise de risque... mais jamais plus de 25 ! Les pattes sont moites, les moustaches frémissent, les cartes sont distribuées... C'est à vous de jouer.



BUT DU JEU

Le jeu se déroule en plusieurs manches. Le joueur qui atteint 3 Points de victoire est immédiatement déclaré vainqueur.

Les Points de victoire sont obtenus en totalisant une valeur d'exactly 25 sur ses cartes (ce qui met fin à la manche), en éliminant un adversaire, en étant le seul survivant d'une manche, ou en ayant la plus grande valeur sur ses cartes une fois la Pioche épuisée.





PRÉPARATION DE LA PARTIE

Choisissez 2 paquets de 12 cartes et mélangez-les ensemble pour former un paquet de 24 cartes.

Pour une première partie, nous vous recommandons de jouer avec les 2 paquets de découverte « Rats »  . Une fois à l'aise avec le jeu, vous pourrez mélanger 2 paquets différents de votre choix pour changer la configuration de vos parties.



MATÉRIEL

- 2 paquets de découverte « Rats »   identiques, composés chacun de 12 cartes numérotées de 1 à 12,
- 1 paquet « Belettes »  composé de 12 cartes numérotées de 1 à 12,
- 1 paquet « Ratons laveurs »  composé de 12 cartes numérotées de 1 à 12,
- 9 jetons Points de victoire,
- 6 jetons Bonus recto / verso,
- 16 cartes « Liste des effets » (4 par paquet),
- 4 cartes « Rappel des règles ».

MISE EN PLACE D'UNE MANCHE

- A. Lancez en l'air les 6 jetons Bonus et placez-les en une Réserve, au centre de la table **1**. Seuls leurs effets visibles seront disponibles pour cette manche. Vous ne devez donc jamais retourner ces jetons pendant la manche.
- B. Distribuez 2 cartes à chaque joueur.
- C. Les cartes restantes forment une Pioche face cachée au milieu de la table **2**.
- D. Retournez la première carte de la Pioche et placez-la face visible à côté pour former la 1^{re} carte de la Défausse **3**. **Les cartes de la Défausse sont toujours face visible.**
- E. Chaque joueur choisit l'une des deux cartes qu'il a en main et la pose face cachée devant lui **4**. Il garde l'autre carte en main **5**.
- F. Placez de côté les jetons Points de victoire **6**.
- G. Choisissez aléatoirement un premier joueur et... c'est parti pour le tournoi de Ratjack !

TOUR DE JEU

Ratjack se joue au tour par tour, dans le sens horaire, jusqu'à ce qu'un joueur déclenche la fin de la manche.

À son tour, un joueur doit Piocher puis Jouer une carte.

1. PIOCHER

Il prend en main soit la première carte de la Pioche, soit la première carte de la Défausse.

2. JOUER UNE CARTE


Il choisit l'une des deux cartes qu'il a en main pour réaliser l'une des trois actions suivantes :

- La poser face cachée devant lui.
NOTE : un joueur peut toujours consulter ses cartes cachées.
- La poser face visible devant lui et déclencher l'effet de la carte.
ATTENTION ! S'il ne peut pas réaliser intégralement l'effet, il ne peut pas choisir cette action.
- La défausser (face visible) pour retourner face visible l'une de ses cartes cachées, et déclencher l'effet de la carte retournée.
ATTENTION ! S'il ne peut pas réaliser intégralement l'effet, il ne peut pas retourner cette carte.

DESSCRIPTIF D'UNE CARTE

Valeur — **5**

Effet de la carte — Regardez secrètement 1 carte cachée adverse.

Symbole du paquet — 

Exemple de tour de jeu

1

Pioche Défausse Réserve de jetons

Mathieu Raphaël Maxime

Les joueurs ont déjà effectué un tour dans cette manche, où chacun a choisi de poser une carte supplémentaire (visible ou cachée).

2

Posez 1  sur 1 de vos cartes.

Mathieu a un 2 en main. Il décide de piocher le 8 au sommet de la Défausse et le joue face visible.

L'effet du 8 est de poser un jeton sur une de ses cartes. Il choisit le jeton +5 de la Réserve et le pose sur une de ses cartes cachées (il aurait aussi pu le poser sur son 8).

La valeur totale de ses cartes est 8 (le +5 ne comptera que quand la carte sur laquelle il est présent sera visible), voir page 4.

3

À son tour, Maxime prend la 1^{re} carte de la Pioche.

Il a un 9 et un 10 en main. Jouer n'importe laquelle de ces 2 cartes face visible le ferait dépasser 25 et il serait alors éliminé. Il décide donc de placer son 9 face cachée.

La valeur totale de ses cartes reste 17.

ÉLIMINATION

À la fin du tour d'un joueur et après que les éventuels effets ont été déclenchés, si un joueur dépasse une valeur totale de 25 sur ses cartes visibles (les cartes cachées ne comptent pas), il est immédiatement éliminé de la manche en cours. **Ses cartes et les éventuels jetons posés dessus sont retirés du jeu jusqu'à la fin de la manche.**

Si l'élimination est due à l'action d'un autre joueur (ce qui est généralement le cas), ce joueur gagne **1 Point de victoire**.

NOTE : un joueur qui s'élimine lui-même ne gagne pas de Point de victoire !

Dans tous les cas, la manche continue avec les joueurs restants, sauf s'il n'en reste qu'un.

FIN DE MANCHE

La manche se termine si l'une des conditions suivantes est remplie :

1. Si un joueur totalise **EXACTEMENT 25** sur ses cartes visibles à la fin de son tour : **Ratjack** ! Il gagne immédiatement **1 Point de victoire**.
2. Lorsque tous les joueurs sauf un sont éliminés. Le joueur restant gagne **1 Point de victoire**.
3. Dès qu'un joueur prend la dernière carte de la Pioche. Il termine son tour, puis le ou les joueurs avec la plus haute valeur totale sur leurs cartes visibles (sans dépasser évidemment 25, puisqu'ils seraient éliminés) gagnent **1 Point de victoire**.

Si aucun joueur n'a accumulé **3 Points de victoire**, les joueurs commencent une nouvelle Manche. Le dernier joueur ayant gagné un Point de victoire devient le premier joueur.

FIN DE PARTIE

Dès qu'un joueur a gagné **3 Points de victoire**, il remporte immédiatement la partie.

4



Retournez 1 carte cachée adverse sur sa face visible sans déclencher l'effet.

Raphaël, qui a déjà gagné un Point de victoire lors de la manche précédente, prend la 1^{re} carte de la Pioche.

Il a un 4 et un 7 en main. Il décide de défausser son 4 pour dévoiler sa carte cachée (un 12) et appliquer son effet.

L'effet est de retourner une carte adverse sur sa face visible. Il choisit de retourner la carte cachée de Maxime (un 9, mais Raphaël ne le sait pas avant de la retourner).

5



Maxime se retrouve avec une valeur totale de 26 sur ses cartes, il est donc éliminé de la manche en cours car il dépasse 25 !

Raphaël gagne 1 Point de victoire car c'est lui qui a déclenché cette élimination.

De plus, à la fin de son tour, il totalise une valeur de 25 sur ses cartes : Ratjack ! Il gagne donc à nouveau 1 Point de victoire et remporte ainsi immédiatement la partie, puisqu'il a totalisé 3 Points de victoire !

EFFETS DES CARTES

Chaque carte a un effet qui lui est propre et qui se déclenche quand la carte est posée ou retournée face visible, à son tour de jeu (une carte retournée pendant le tour d'un adversaire ne déclenche pas son effet).

Les effets font appel aux termes suivants :

Carte : carte face visible ou face cachée placée devant un joueur.

Carte visible : carte face visible placée devant un joueur.

Carte cachée : carte face cachée placée devant un joueur.

 : jeton Bonus.

Réserve : réserve des jetons Bonus.

Défausser : placer une carte sur la pile de Défausse, face visible.

Piocher : prendre en main la première carte de la Pioche ou la première carte de la Défausse.

Comme indiqué dans « 2. Jouer une carte », pour poser ou retourner une carte visible, l'effet de la carte doit pouvoir être intégralement appliqué.

Certains effets permettent de poser ou retourner face visible « sans déclencher l'effet », ce qui permet, de fait, d'ignorer cette contrainte.

Par exemple :

Un effet indique de mélanger les 3 premières cartes de la Défausse : il ne peut pas être appliqué si la Défausse contient moins de 3 cartes.

Un effet indique de retourner face visible 1 de vos cartes cachées et de déclencher son effet : il ne peut pas être appliqué si vous ne pouvez pas intégralement réaliser l'effet de la carte retournée.

Un effet indique de poser 1  de la Réserve sur 1 de vos cartes : il ne peut pas être appliqué si la Réserve est vide ou si chacune de vos cartes a déjà 1 .

JETONS BONUS

Les effets de certaines cartes permettent de poser des jetons Bonus sur une carte. Le Bonus est choisi parmi ceux de la Réserve, sans les retourner. **ATTENTION ! Il ne peut JAMAIS y avoir plus d'un jeton sur une carte.**

Quand un jeton Bonus est défaussé, il retourne dans la Réserve, toujours sur la même face.

Si une carte sur laquelle est posé un jeton est déplacée, le jeton se déplace avec la carte.

Certains jetons Bonus modifient la valeur d'une carte :

- une valeur de carte qui devient négative est comptée comme 0,
- ils n'affectent les valeurs des cartes que quand elles sont face visible. (Ainsi une carte cachée vaut toujours 0, quel que soit l'éventuel jeton posé dessus.)



Modifie la valeur de la carte.



La valeur de la carte devient zéro.



La valeur de la carte est multipliée par 2.



La valeur de la carte est divisée par 2, arrondie au supérieur.



La carte ne peut plus être retournée, ni défaussée.



La carte ne peut pas être ciblée par un autre joueur.
Mais le jeton lui-même peut être ciblé.



La carte perd son effet (elle peut donc être retournée sans la condition de pouvoir le réaliser).

FAQ

Que se passe-t-il si plusieurs joueurs totalisent 25 au même moment ? Dans ce cas très rare, chacun gagne 1 Point de victoire. Si cela amène plusieurs joueurs à 3 Points de victoire, ils partagent alors la victoire et il est conseillé de régler ça en faisant une nouvelle partie !

Si j'élimine un joueur en le faisant dépasser 25 mais que je m'élimine moi-même en même temps (en échangeant 2 cartes par exemple), est-ce que je gagne 1 Point de victoire pour avoir éliminé cet autre joueur ? Oui !

Remerciements de Maxime : Merci à ma femme et à ma famille qui m'acceptent en tant que saltimbanque ! Et à tous ceux qui ont cru en nous !

Remerciements de Mathieu : Merci à ma compagne, ma mère et mes enfants pour leur soutien indéfectible.

À Fred, Christophe et Raphaël pour leur patience et leurs conseils.