



Dos  
6 aos 99 anos



De 2 a 5  
jogadores



15 min

Com 2 jogadores:

1 jogador gato contra 1 jogador rato.

De 3 a 5 jogadores: em modo semicooperativo  
(1 jogador gato contra 2, 3 ou 4 jogadores ratos).

**Conteúdo:** 1 tabuleiro de cozinha, 1 mesa, 38  
cartões azulejo, 4 cartões buraco de rato, 4 ratos,  
1 gato e 2 dados.

### Objetivo do jogo:

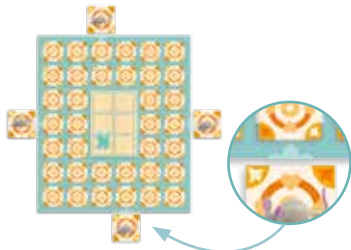
**Ratos:** Apanhar os 10 pedaços de queijo.

**Gato:** Caçar os 4 ratos antes que estes apanhem todos os queijos.

### Preparação do jogo:

Determine qual dos jogadores será o gato e qual (quais) será (serão) o(s) rato(s). Os ratos jogam em conjunto contra o gato. Os jogadores ratos podem jogar com qualquer rato na sua vez de jogar.

Coloque o tabuleiro de cozinha no centro da mesa. Baralhe os cartões de azulejo e coloque-os no tabuleiro com as faces azulejo visíveis, não podendo ver o verso. Coloque a mesa no tabuleiro no local previsto. Coloque os cartões buracos de ratos (com as faces azulejo visíveis) de acordo com a indicação abaixo e coloque os ratos em cima deles. Coloque o gato numa das 6 casas da mesa.



### Desenrolar do jogo:

Os ratos e o gato deslocam-se no tabuleiro graças aos dados, e **cada um tem o seu:** os ratos jogam com o dado cinzento e o gato com o azul.

#### 1. Movimentos:

- São realizados na horizontal e na vertical (nunca na diagonal).
- Percorre-se exatamente o número de casas indicado pelo dado.
- É proibido saltar por cima de outro jogador, sendo obrigatório contorná-lo.
- Aquando de um movimento associado ao dado, é proibido voltar à casa de onde se partiu.

**Gato:** O gato pode ir para cima da mesa, mas nunca para debaixo dela.

A mesa é composta por 6 casas ao longo das quais são realizadas as deslocações, tal como no chão da cozinha.

#### Ratos:

- Só se pode mover um rato em cada jogada.
- Os ratos podem esconder-se debaixo da mesa, mas nunca podem subir para cima dela.
- Um rato pode voltar atrás para se esconder num buraco de rato, mas não pode haver mais do que um rato por buraco.

O mais novo dos jogadores ratos começa a jogar lançando o dado. Escolhe o rato que pretende mover fazendo-o avançar o número de casas indicado pelo dado. Vira, então, o cartão de partida do lado buraco de rato.

No fim da sua deslocação, o jogador vira a placa azulejo à qual chegou, efetuando então a ação indicada nesse cartão.

Depois, é a vez de o gato jogar. Lança o dado e avança o número de casas indicado por este. Se chegar a uma casa onde se encontra um rato: parabéns! Apanha-o, sendo este depois eliminado do jogo.

Se chegar a uma casa com um cartão azulejo, vira-o e efetua a ação indicada.

E assim por diante, alternando entre um rato e o gato.

**N.B.:** Quando um jogador chegar a uma casa onde não houver nenhum cartão azulejo: não acontece nada.

## **2. Cartões azulejo:**

Sempre que um cartão for virado, este é logo retirado do jogo

• **Louça quebrada:** nada acontece. O gato ou um rato posiciona-se no lugar desse cartão.

• **Queijo:**

**Ratos:** Perfeito! O pedaço de queijo é ganho, os ratos mantêm o cartão na sua frente.

**Gato:** Deixa o cartão com a face do queijo visível no tabuleiro e coloca-se em cima dele. Seguidamente, o gato não poderá mais passar nem parar nos pedaços de queijo visíveis.

**N.B.:** Enquanto o gato estiver em cima de um queijo, os ratos não podem apanhá-lo.

• **+1 e +2:** movimento suplementar. Depois de chegar a este cartão, o gato ou o rato desloca-se de novo sobre 1 ou 2 casa(s) suplementar(es). Mas atenção! Não pode voltar à casa de onde partiu. Em contrapartida, pode voltar para onde se encontrava antes de lançar o dado.

• **Seta:** movimento livre. O gato ou o rato desloca-se para qualquer lugar do tabuleiro, com as seguintes exceções:

**Ratos:** Não podem ir para cima da mesa, para cima de um pedaço de queijo visível ou para um buraco.

**Gato:** Não pode ir para debaixo da mesa, para cima de um pedaço de queijo visível, para cima de um rato ou para um buraco de rato.

• **Garfo:**

**Ratos:** Se houver um pedaço de queijo visível no tabuleiro, o garfo permite apanhar o queijo e ganhar o cartão queijo sem se mover. Se não houver queijo visível ou se o gato estiver de cima dele, não acontece nada.

**Gato:** Não acontece nada, o gato coloca-se no lugar desse cartão.

• **Faca:** Ai! O gato ou o rato fere-se com a faca e deixa de jogar. O próximo jogador lança o dado duas vezes seguidas (atenção, se o jogador que jogar duas vezes for um rato, é o mesmo rato que será movido duas vezes).

Uma vez a ação efetuada, o cartão azulejo é colocado de lado.

## **Fim da partida:**

Ganha a partida o primeiro clã a atingir o seu objetivo.

Atenção! Para ganhar, os 4 ratos devem ter saído pelo menos uma vez do seu buraco (os 4 cartões partida dos ratos devem ser virados do lado buraco de rato) e pelo menos um deles deve regressar a um buraco (para aí colocar os 10 queijos ganhos).

**N.B.:** Se apenas restar um rato e se este estiver escondido num buraco, o jogador gato não pode colocar-se em frente da casa do buraco em questão para o bloquear, devendo obrigatoriamente deixá-lo sair.

*Um jogo de Alexandre Droit*