

RATTI DI WISTAR

ERRATA CORRIGE

Gentile cliente,

Grazie per aver acquistato il nostro nuovo gioco Ratti di Wistar nella sua prima edizione! Vorremmo informarti che purtroppo questo gioco contiene alcuni errori di stampa, dei quali trovi un elenco a seguire, in quanto vogliamo che tu possa evitare qualsiasi malinteso durante il gameplay e apprezzare in pieno l'esperienza di gioco!

- 1 **Preparazione:** A pagina 5, nel capitolo Preparazione, c'è un riquadro con la spiegazione della configurazione delle carte Obiettivo in una partita con meno di 4 giocatori. La posizione corretta delle icone è la seguente:

L'immagine qui sopra mostra la preparazione per 4 giocatori. Se giocate in meno di 4 giocatori, seguite l'immagine qui a lato e piazzate dei dischetti di un colore non in gioco sulle carte Obiettivo coprendo gli spazi indicati in base al numero di giocatori.



- 2 **Appendice:** L'ultima pagina del regolamento (pagina 20) contiene una spiegazione di alcune carte Invenzione. Abbiamo notato che alcune di loro non erano del tutto chiare, quindi sono state aggiornate. Potete trovare le spiegazioni aggiornate delle carte Invenzione sul retro di questo foglio.

- 3 **Regole per il Solitario:** Abbiamo spiegato meglio il paragrafo "Se Ratto-bot non ha più Stanze disponibili, scava" a pagina 4.

- 4 **Carte Tracciato Automa:** Sfortunatamente, alcune delle carte Tracciato sono state stampate con la stessa grafica sia per la parte anteriore che per quella posteriore. Puoi stampare le carte corrette dal nostro sito:

<https://www.craniocreations.it/prodotto/ratti-di-wistar>

Se Ratto-bot non ha più Stanze disponibili, scava



Ogni volta che Ratto-bot deve Costruire Letti o Prendere Ospiti, e non ha Stanze libere dove metterli sulla sua plancia, scava una Stanza, come indicato anche sulla sua plancia.

CHIARIMENTI SU ALCUNE CARTE INVENZIONE

12 - Chiave Universale

65 - Bomba a Orologeria

Prendete un segnalino Porta da un qualunque punto della fattoria, giratelo e applicatene gli effetti come se aveste aperto la Porta durante un'Esplorazione.

15 - Trivella elettrica

Scavate gratuitamente 1 Stanza per ogni icona Energia nella vostra area di gioco.

18 - Spada Laser

Se siete in possesso del segnalino Elettricità, ottenete 1 segnalino Jolly.

22 - Zaino Jetpack

27 - Jet Sonico

Muovete l'Esploratore anche in un locale non adiacente a dove si trova in quel momento, purché sia accessibile (le Porte per raggiungere quel locale devono essere già state aperte).

25 - Macchina del Tempo

Chi ha preso più tessere Topo Ospite di voi, deve scegliere fra scartarne 1 oppure perdere 3 PV.

30 - Cacciavite Positronico

Ogni volta che giocate una carta Invenzione avete uno sconto di 1 Legno o 1 Metallo.

38 - Mongolfiera

Pescate 2 carte Obiettivo dalla pila a lato del tabellone, scartatene 1 e piazzate l'altra nella vostra area di gioco: sarà un nuovo Obiettivo che potrete reclamare solo voi.

40 - Martello

116 - Officina

Gioca una carta Invenzione. Hai uno sconto di 1 Legno o 1 Metallo.

44 - Shuriken

Chi ha più carte Invenzione in mano di voi, ne deve scartare 1.

50 - Tenda

Piazzate una Tenda in un locale, anche diverso da quello in cui si trova in quel momento l'Esploratore, purché sia accessibile (le Porte per raggiungere quel locale devono già essere state aperte). Se avete piazzato entrambe le tende potete spostarne una con le stesse regole.

51 - Enciclopedia

Ogni volta che prendete 1 carta Invenzione Avanzata, ottenete 1 segnalino Spostamento.

53 - Bussola Magnetica

Ogni volta che mettete in gioco un'icona Intelligenza, ottenete 1 punto esplorazione da utilizzare immediatamente.

55 - Carretto a Vela

Scartate dal gioco 1 cubetto da uno spazio marrone della vostra plancia Giocatore.

59 - Torcia Elettrica

Se siete in possesso del segnalino Elettricità, ottenete 1 punto esplorazione.

61 - Monopattino Elettrico

Se siete in possesso del segnalino Elettricità, ottenete 1 segnalino Movimento.

69 - Calcolatore a Ruote

Giocate una carta Automa dalla vostra mano. Ignorate costi e requisiti.

73 - Lumaca Robot

Ottenete una Stanza addizionale in cui potete piazzare una tessera Letto o una tessera Topo Ospite.

75 - Topo Robot

114 - Laboratorio di Genetica

165 - Locanda

Prendi la tessera Topo Ospite indicata dalla riserva generale.

77 - Camaleonte Meccanico

Attivate un effetto 1x di un'altra carta già in gioco, vostra o di un avversario.

78 - Tigre Robot

Ogni volta che mettete in gioco un'icona Forza, potete giocare una carta Invenzione senza icone Forza con lo sconto di 1 Legno e 1 Metallo.

87 - Talpa Robot

Chi ha scavato più Stanze di voi, deve scegliere fra scartare 2 Metalli oppure perdere 3 PV.

91 - Istrice di Legno

Ottenete 1 PV per ogni Stanza che avete scavato.

94 - Mucca Meccanica

Giocate una carta Invenzione con uno sconto di 1 Legno e di 1 Metallo.

95 - Cane Meccanico

Per il resto della partita ignorate l'effetto delle carte Aggressivo giocate dai vostri avversari.

97 - Ghepardo a Pile

Se siete in possesso del segnalino Elettricità, ottenete 1 Pozione.

110 - Segheria Elettrica

Ogni volta che raccogliete Legno (con un'azione o per un effetto di gioco), ottenete 1 Legno aggiuntivo e 1 PV addizionale (1 PV solo, indipendentemente dal Legno raccolto).

112 - Torre di Estrazione

Ogni volta che raccogliete Metallo (con un'azione o per un effetto di gioco), ottenete 1 Metallo aggiuntivo e 1 PV addizionale (1 PV solo, indipendentemente dal Metallo raccolto).

118 - Falegnameria Industriale

Scartate 1 tra Legno, Metallo, 1 carta Invenzione dalla mano, per costruire gratuitamente 1 Letto.

124 - Torre Radar

Risolvete immediatamente 1 Missione, ignorando la richiesta di possesso di 1 icona (non Energia).

125 - Osservatorio Astronomico

Ogni volta che giocate una carta Invenzione, potete ignorare la richiesta di possesso di 1 icona (non Energia).

130 - Centro di Addestramento

Ogni volta che ottenete 1 segnalino Jolly, ottenete 1 PV.

131 - Torre di Controllo

Ogni volta che reclamate un Obiettivo, potete giocare gratuitamente 1 carta Invenzione Base.

134 - Centro Elaborazione Dati

Scartate 2 fra Legno, Metallo e carta Invenzione dalla mano (anche lo stesso elemento due volte) per pescare 3 carte Invenzione Base, sceglierne 1 da giocare gratuitamente e scartare le altre 2.

136 - Sala Radio

Ottenete 2 PV per ogni cubetto rimosso da uno spazio Potere grigio della vostra plancia Giocatore.

137 - Laboratorio Automatizzato

Prendi due carte Equipaggiamento, una base e una avanzata. Puoi scegliere tra quelle scoperte, se ce ne sono o rivelare carte dal mazzo corrispondente fino a che non ne trovi una. Le carte rivelate vanno negli scarti.

141 - Ostello

Scartate dalla vostra plancia 1 tessera Letto già costruita e ottenete 2 segnalini Legno.

143 - Studio del Cartografo

Ottenete 1 PV per ogni cubetto rimosso da uno spazio marrone della vostra plancia Giocatore.

144 - Torre del Ricercatore

Girate la prima carta dal mazzo Invenzioni Avanzate. Se è una carta Equipaggiamento, aggiungetela alla vostra mano, altrimenti mettetela nella relativa pila degli scarti.

148 - Sala di Progettazione

Girate la prima carta dal mazzo Invenzioni Base. Se è una carta Struttura, aggiungetela alla vostra mano, altrimenti mettetela nella relativa pila degli scarti.

150 - Ludoteca

Ogni volta che ottenete PV, ottenete 1 PV addizionale.

156 - Archivio

Scegliete una carta dalla pila degli scarti delle carte Invenzione Base o Avanzata e aggiungetela alla vostra mano.

164 - Gru da costruzione

Ogni volta che giocate una carta Struttura, avete lo sconto di 1 risorsa a vostra scelta fra quelle indicate.

176 - Deposito di Metallo

A fine partita ottenete 1 PV per ogni Metallo avanzato.