"CON LA RATA ADENTRO"

El **"Guerrero"** debe impedir que las **ratas** logren escapar llevándose el botín del Presupuesto Público hacia el "Al Silo Popolitico" de la impunidad.

Las ratas deben construir su ruta de escape hacia "Al Silo Popolitico", usando estratégicamente el posicionamiento de las tarjetas tomadas al azar del mazo, asociándose con las otras ratas o traicionándolas según su conveniencia.

A. TABLERO

¡La Ciudad de las Ratas!

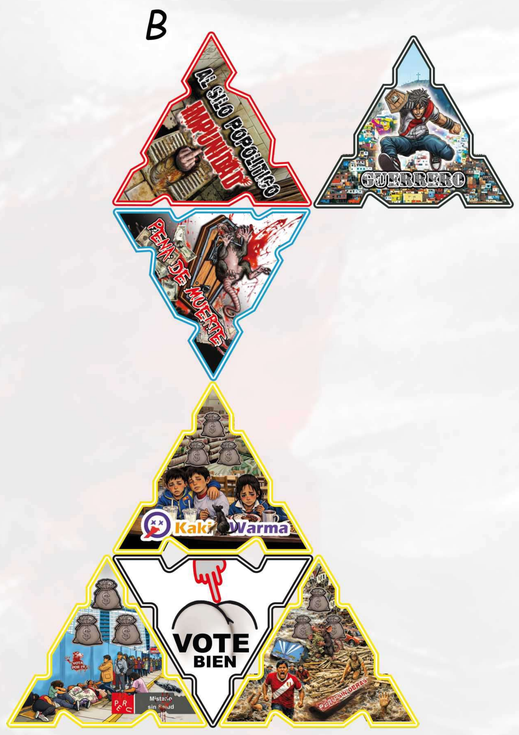
El **tablero** inicial se arma a libre elección, partiendo de un bloque central compuesto por 4 tarjetas: una de **"Vote Bien"** y tres tarjetas del **Presupuesto Público**.

Las tarjetas —**"Pena de Muerte", "Al Silo Popolitico"** y **"Guerrero"**— se colocan libremente según la dificultad deseada. Siempre deben estar en contacto entre sí (por lado o vértice) y alineadas con el bloque central de "Vote Bien".

Ejemplos de disposición de tarjetas en modo partida fácil (A) y difícil (B).

A

B



Las tarjetas tienen un **borde de color** que indican **acciones**:

- Tarjetas de **borde amarillo** corresponden al Presupuesto Público que puede ser robado por las ratas.
- Tarjetas de **borde rojo** son acciones en contra del "Guerrero"
- Tarjetas de **borde celeste** rescatan el Presupuesto Público robado por las ratas.
- Tarjetas de **borde negro** son neutrales tanto para el "Guerrero" como para las ratas.

- Las tarjetas tomadas del mazo deben ser colocadas junto la tarjeta donde está el jugador, **tocándose por un lado o vértice**, formando una estructura continua. Si no hay espacio contiguo disponible, pueden colocarse en otra zona cercana del tablero.

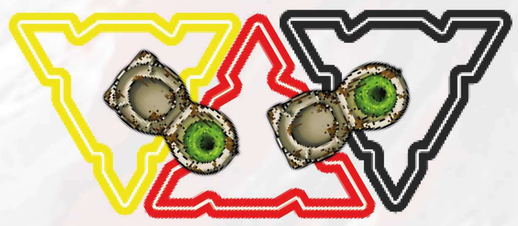
- Cada **turno** comprende **3 movimientos** que el jugador puede realizar en el orden que desee:

  1. Tomar una tarjeta del mazo
  2. Ejecutar la acción de esa tarjeta.
  3. Decidir si avanza hacia otra tarjeta contigua <u>o</u> hacia la tarjeta tomada, siempre y cuando sea contigua.
     Cuando el mazo se termina, se obvia el paso uno.

B. JUGADORES

¡Eres una Rata!

- Las ratas inician en la tarjeta "Vote Bien". Se **mueven 1 tarjeta por turno** y comienzan con 2 inodoros, que funcionan como puertas para trasladarse entre tarjetas contiguas.
- Para moverse de una tarjeta a otra es **solo por los lados**, no por los vértices.



- Al ingresar a una tarjeta del Presupuesto Público, las ratas **roban 1 bolso de dinero** y reciben **2 inodoros adicionales**. Para robar otro bolso, deben salir de esa tarjeta y volver a ingresar en un turno posterior.

- Si dos ratas se encuentran en una misma tarjeta tras usar el **mismo inodoro**, este **se retira del juego** regresando al mazo de inodoros.
- Una rata puede **resucitar** a otra rata, **traicionarla** o **venderle sus inodoros**, pagando 1 bolso del Presupuesto Público.

- Si la tarjeta **"Cárcel"** se toma del mazo, las ratas podrán evitarla entregando 1 bolso del Presupuesto Público; de lo contrario, perderán un turno.

- La tarjeta **"Pena de Muerte"** elimina a las ratas inmediatamente. Solo podrán bloquearla al salir del mazo, entregando 1 bolso del Presupuesto Público.

- Para escapar hacia **"Al Silo Popolitico"**, la rata deberá tener **al menos 1 bolso del Presupuesto Público.**

- El Presupuesto Público recuperado se devuelve a las tarjetas que tengan espacio disponible, las cuales pueden contener hasta 3 bolsos de dinero.

¡Eres un Guerrero!

- El "Guerrero" inicia en su propia tarjeta y se **desplaza 2 tarjetas por turno**.

- El "Guerrero" no puede ingresar a las tarjetas "Pena de Muerte" ni "Al Silo Popolitico".

C. ACCIONES DE LAS TARJETAS

¡Ojo a la rata!

- **¡Avanza un espacio**!: te mueves 1 espacio más.

- **¡Escóndete**!: evita que seas eliminado por el "Guerrero", incluso si ambos están en la misma tarjeta.

- **¡Vete a la m...!**: repeles el ataque del "Guerrero", impidiéndole estar en la misma tarjeta y retrocediéndolo un espacio. Cuando la tarjeta queda libre de ratas, el "Guerrero" puede ingresar.

- **¡Alto allí!**: frenas 1 desplazamiento del "Guerrero". Pero si coincides con él en la misma tarjeta, ya fuiste.

- **¡Chapa tu cómplice**!: te permite elegir a otra rata y llevarla a la misma posición.

- **¡El atajo!**: esta tarjeta solo funciona si existe su contraparte en el tablero. Permite transportarte desde aquí hacia su tarjeta par.

- **¡Devuelve el billete**!: debes devolver 1 bolso robado del Presupuesto Público.

https://alpacholo.com/mrh-con-la-rata-adentro/