

MAFIA RATOLI

ISTRUCCIONES



TRES MODOS,
UNA SOLA REGLA:
NO CONFÍES
EN NADIE.

En esta ratonera, confiar es un lujo: las miradas pesan más que las palabras, y cada movimiento puede ser una trampa disfrazada de buena jugada.

MIEMBROS DE LA MAFIA

Son los personajes presentes en las cartas. Su valor y función dependen de la modalidad en juego, así que elige con cuidado a quién haces parte de tu mafia.



EL CAPO

La cabeza de todo. Si él habla, se hace. Si él calla... más vale correr.



LA PITONISA

Nadie la ve llegar, lee las cartas... y a los jugadores también.

Los siguientes personajes están agrupados por mafias y por color, lo cual es relevante para el **Modo Mafia** (pág. 9).

ALIADOS DE LA MAFIA - LA COLA DORADA



LA DIVA

Brilla en la oscuridad del crimen. Nadie toca su reputación sin consecuencias.



EL MAÑAS

Trucos sucios, manos rápidas y nada de remordimiento.



LA SANTA

Da dinero a los necesitados, pero lo cobra con sangre.

ALIADOS DE LA MAFIA - RATAS DEL DRENAJE



EL GORDO

Cobra deudas y extorsiona negocios. Si no le pagas, tendrás problemas.



EL MUELAS

Conoce los secretos de todos, solo suelta lo que conviene... y cuando conviene.



EL PIPAS

Maneja el contrabando de lujo, desde armas hasta mercancía exclusiva.

ALIADOS DE LA MAFIA - LOS MATA RATAS



EL TRUCOS

Maestro de las estafas. Si hay dinero fácil, él ya lo está robando.



LA APRENDIZ

Lleva a cabo las órdenes de los jefes, dejando cuerpos a su paso.



EL FINO

Lava el dinero, maneja las finanzas y se asegura de que todo se vea legal.

ALIADOS DE LA MAFIA - BIGOTES SUCIOS



LA VIUDA

Envenena a los traidores y se asegura de que no vuelvan a hablar.



EL PISTOLAS

El mejor tirador de la mafia. Nadie escapa si él le tiene en la mira.



EL SUSTOS

Parece gallina, pero sabe mucho más de lo que cuenta.

MODO RATOLI

3 A 6 JUGADORES

Consigue la mayor cantidad de puntos **formando cuartetos** (4 cartas del mismo personaje).

PREPARACIÓN

1. Baraja las cartas y reparte siete a cada jugador.
2. El jugador más joven comienza la partida.

PUNTAJE

Para esta modalidad, solo se tienen en cuenta los puntajes ubicados en la **parte superior** y en los **costados** de las cartas. Estos números indican la cantidad de puntos que suma cada cuarteto de ese personaje.

¿CÓMO SE JUEGA?

El juego se basa en retar a los demás jugadores para que te den las cartas que hagan falta para formar tus cuartetos, para ello tienes dos opciones: decir la verdad o engañar.



¿CÓMO RETAR A OTRO JUGADOR?

Supongamos que el **jugador A** quiere completar el cuarteto de “El Pistolas” y cree que el **jugador B** tiene cartas de ese personaje. Por tanto, decide retarlo para obtenerlas:

- El **jugador A** (*el retador*) toma una carta de su mano y la coloca boca abajo frente al **jugador B** (*el retado*), y le pide el nombre de la carta que quiere obtener. Por ejemplo: “**Dame El Pistolas**”
- Si el **jugador B** (*retado*), tiene en su poder la carta que se le solicita, debe colocarla junto a la carta puesta por el **jugador A**, como se muestra en la **imagen 1**.
- El **jugador A** puede seguir pidiendo cartas del mismo personaje, ya sea al mismo **jugador B** o a cualquier otro. Su turno termina cuando recibe una negativa (Ej. “*no la tengo*”), ya que el jugador al que le pidió no posee la carta. En ese caso, finaliza su turno robando una carta del mazo.

Nota: después de cada turno el jugador debe robar una carta del mazo. Si lo olvida, ya no podrá tomarla.

Imagen 1.



Recuerda que debes **conseguir la mayor cantidad de cuartetos** (4 cartas del mismo personaje).

MANERAS DE USAR LA CARTA DEL RETADOR

1. Verdad: se ubica boca abajo la carta del personaje que se necesita y se solicita mencionando esa misma.

- **Ejemplo:** el **jugador A** dice: “**Quiero El Pistolas**” y coloca de forma oculta sobre la mesa la carta de “**El Pistolas**”. *(En este caso, la carta colocada coincide con la que solicita).*

2. Engañar: se ubica boca abajo una carta diferente a la solicitada.

- **Ejemplo:** el **jugador A** dice: “**Quiero “El Pistolas”**”, pero coloca de forma oculta sobre la mesa una carta distinta y espera a que el **jugador B** caiga en el engaño. *(En este caso, la carta colocada es distinta a la que solicita).*

Por otro lado, el jugador B tiene dos opciones:

1. Confiar: si el **jugador B** confía en que la carta que le está solicitando el **jugador A** es la que ha puesto de forma oculta sobre la mesa, y cuenta con está carta en su grupo de cartas de la mano, esta obligado a entregarla.

- **Ejemplo:** el **jugador B** confía en que la carta puesta por el **jugador A** es “**El Pistolas**”, y como la tiene en su poder, se la entrega inmediatamente.

2. Desconfiar: si el **jugador B** sospecha que la carta colocada de forma oculta por el **jugador A** es diferente a la que solicitó, deberá decirlo sin necesidad de poner alguna carta en frente.

- **Ejemplo:** el **jugador B** desconfía que la carta puesta por el **jugador A** sea “**El Pistolas**” y le dice: “**No te creo**”. En este caso, el **jugador A** debe revelar su carta obligatoriamente. Al desconfiar pueden presentarse las siguientes situaciones:

- Si al revelar la carta se demuestra que el **jugador A** estaba mintiendo, este debe entregarle al **jugador B** la carta que puso boca abajo, más una carta adicional que el **jugador B** podrá tomar al azar de la mano del **jugador A** (sin ver).
- Si al revelar la carta se demuestra que el **jugador A** estaba diciendo la verdad, el **jugador B**, si tiene la carta solicitada, deberá entregársela, más una carta adicional que el **jugador A** podrá escoger de su mano (sin verla).
- Si el **jugador A** gana el reto, podrá seguir retando al mismo jugador o a otros, mientras continúe obteniendo las cartas solicitadas. Su turno solo termina cuando algún jugador no tenga la carta que pidió. En ese caso, finaliza su turno robando una carta del mazo.

Nota: el **jugador B** siempre debe decir la verdad. Es decir, si posee la carta que se le está solicitando, está obligado a entregarla, a menos que exprese su desconfianza, en cuyo caso se procede como se explicó anteriormente.

DOS FORMAS DE USAR LA PITONISA

Si tienes a **"La Pitonisa"** en tu mano, puedes realizar una de las **dos habilidades especiales de este personaje**:

1. Para usar esta habilidad, primero debes robar la tarjeta correspondiente al turno (*la que te toca por regla*). Luego, toma las **3 primeras cartas del mazo**, obsérvalas y devuélvelas en el mismo orden en que las tomaste, para anticipar qué cartas tomarán tus oponentes.
2. Puedes elegir a un jugador para que te muestre una de sus cartas; tú decides cuál deseas ver.

Nota: una vez jugada, **La Pitonisa** debe descartarse del juego.

COMPLETANDO CUARTETOS

Una vez tengas 4 cartas del mismo personaje, habrás **completado un cuarteto**, el cual puedes conservar en tu mano o **"bajarlo"** a la mesa boca arriba, según tu estrategia.

(Si un jugador, se queda sin cartas no podrá seguir jugando y el puntaje de los cuartetos que haya bajado se contará al final).



Ejemplo: cuarteto de "El Muelas", por el cual solo se sumarían **10 puntos en total** en el conteo final.

FIN DEL JUEGO

- Una vez no queden cartas en el mazo ni en las manos de los jugadores, y todos los cuartetos se hayan formado, el juego habrá finalizado.
- Se cuentan los puntos obtenidos **por cada cuarteto de personajes**.
- Quien haya sumado más puntos al final será el ganador.

MODO MAFIA

2 A 4 JUGADORES

Oculto tu identidad y forma la mafia más poderosa.

¿CÓMO SE JUEGA?

Cada jugador posee una **mafia oculta** liderada por un capo. El objetivo es sumar la mayor cantidad de puntos añadiendo personajes sin revelar tu mafia. Al final del juego, deberás adivinar la mafia de tus rivales e identificar a tus ratas aliadas.

PUNTAJE

Para esta modalidad, se tiene en cuenta el puntaje ubicado en la **parte inferior de las tarjetas**.

Las tarjetas tienen puntuaciones positivas que van del **+1** al **+6**, y negativas del **-1** al **-6**.

Hay 2 cartas especiales de **La Pitonisa**, que te permiten robar y ubicar dos cartas en lugar de una, para puntuar dos veces en un solo turno. *(Una vez jugadas, las Pitonisas deben descartarse del juego).*



PREPARACIÓN

1. Separa las cuatro cartas de **"El Capo"**, **mézlalas sin verlas** y reparte una boca abajo a cada jugador. *(Si hay menos de 4 jugadores, los Capos restantes se dejan ocultos sobre la mesa).*
2. Cada jugador mira **en secreto** su carta de **"El Capo"** y la identifica por el **color de los ornamentos** y el **nombre de la mafia** con la que jugará *(ubicado en la parte inferior de la carta).*

LA COLA DORADA

RATAS DEL DRENAJE

LOS MATA RATAS

BIGOTES SUCIOS

3. Luego, todos **regresan sus Capos boca abajo** y se mezclan nuevamente para colocarlos en fila en el centro de la mesa, de forma visible. *(Ver imagen 2).*
4. Baraja las cartas de personajes y colócalas boca abajo como mazo junto a los Capos.
5. El jugador de mayor edad comienza la partida.

TURNO DE JUEGO

1. Roba la carta superior del mazo y revélala.
2. Asigna la carta a una de las mafias (capos), colocándola **arriba o abajo** del capo elegido, para **sumarle o restarle puntos**.

RATAS ALIADAS

Consulta el listado de ratas aliadas de cada mafia en la **página 3** o en la **tarjeta guía (cara de color – Modo Mafia)**.

- Las mafias suman **un punto por cada rata aliada** que tengan sus respectivos capos al realizar el conteo final.
- Si un capo tiene los **tres aliados** de su mafia, suma un punto adicional por cada trío; es decir, **4 puntos en total**.

MOMENTO DE PUNTUACIÓN (Ver imagen 2)

Cuando una mafia acumula **5 cartas** entre sus dos lados (*superior e inferior*), se da por terminada la ronda:

1. Se puntúa el lado que tenga más cartas; estas se colocan agrupadas **bajo la carta del Capo** para el conteo final.
2. Las cartas del otro lado, en todas las mafias, se descartan.

Imagen 2.



DELATAR

- Al finalizar la partida (*tras las tres rondas*), cada jugador **anota en secreto** qué mafia cree que tiene cada rival.
- Luego, los jugadores **revelan sus mafias** para validar las sospechas. Cada acierto otorga **+5 puntos** a quienes hayan descubierto correctamente la mafia de sus rivales.
- Si **todos** los jugadores adivinan tu mafia, **pierdes 10 puntos**.

CONTEO DE PUNTOS Y RATAS ALIADAS

Cada jugador **suma los puntos bajo su mafia**, teniendo en cuenta el valor de cada carta (*positiva o negativa*), y obtiene un **puntaje parcial**. Luego, verifica la presencia de **ratas aliadas** de su mafia para sumar puntos extra y definir el **puntaje final**.

FIN DE LA PARTIDA

- Después del conteo, gana quien haya acumulado la mayor cantidad de puntos.
- En caso de empate, gana quien haya obtenido más puntos en el conteo de ratas aliadas.

TIPS DE JUEGO

- Juega **personajes de alto valor** (*puntos positivos*) con cuidado para no delatar tu mafia oculta.
- Ten presentes las **ratas aliadas** de tu mafia y ubícalas estratégicamente sobre tu capo para sumar más puntos al final de la partida.
- **Observa patrones** en las decisiones de tus rivales para deducir su mafia oculta.

MODO SAQUEO

2 A 4 JUGADORES

Forma **cuartetos del mismo personaje** antes que tus rivales.
Saquea con astucia y sé el primero en gritar: **¡Ratoli!**

PREPARACIÓN

1. Descarta las cartas de **"La Pitonisa"**.
2. Mezcla muy bien todas las cartas restantes y reparte **grupos de 4 cartas**, boca abajo, a cada jugador. La cantidad de grupos por jugador depende del número de participantes:
 - **2 jugadores:** 6 grupos cada uno.
 - **3 jugadores:** 4 grupos cada uno.
 - **4 jugadores:** 3 grupos cada uno.
3. Coloca las 4 cartas sobrantes **boca abajo en el centro de la mesa**. No deben revelarse hasta que comience la partida.

¿CÓMO SE JUEGA?

El juego es simultáneo, no por turnos: **¡es una carrera!**
La velocidad, la memoria y los reflejos son clave.

1. Tras un conteo regresivo, se voltean las 4 cartas del centro.
2. Cada jugador **voltea uno de sus grupos para examinarlo e identificar el personaje** con el que desea formar un cuarteto.

REGLAS DE MANIPULACIÓN

- Solo puedes sostener y ver **un grupo de cartas a la vez**.
- Solo puedes **intercambiar cartas con las del centro**, no entre tus propios grupos (ver imagen 3).
- Cada grupo debe tener siempre **4 cartas**; solo puedes intercambiar una carta a la vez.
- Debes descartar primero una carta al centro y luego tomar una del centro (incluso si es la que acabas de descartar).
- Una vez un grupo tenga **4 cartas iguales (mismo personaje)**, colócalo boca arriba. **Ese cuarteto ya no se puede tocar.**

Imagen 3. CARTAS DEL CENTRO, DISPONIBLES PARA INTERCAMBIAR



FIN DEL JUEGO

- El primero en completar todos sus cuartetos boca arriba grita **“¡Ratoli!”** y gana. Los demás jugadores revisan sus cartas. Si el grito fue incorrecto, el juego continúa.

**¿TIENES
DUDAS?**



Escanea el código
y conoce más.

ronda