

Мушата и Овогиску

TM



Правуса



Присвята

Сподіваюся, що завдяки цій грі друзі та сім'ї збиратимуться разом, щоб провести вечір за героїчними пригодами й ненадовго перенестися у світ, де маленький зріст не завада великим звершенням.

*Присвячую цю гру своїм крихітним любителям пригод, Дженні й Овену.
Захоплююся вашою відвагою.*



Джеррі Тотори

Вміст гри

1 книжка правил

1 книжка пригод

6 фігурок мишок

16 фігурок посіпак

1 планшет пригод

8 двосторонніх плиток
локацій

28 карт умінь мишок

71 карта обшуку

18 карт зустрічей

6 карт персонажів мишок

5 кубиків дій

3 картонні листи

з жетонами

Вступ

Перед вами книжка з правилами гри «Мишачі оповідки», що познайомить вас з основами ігрової динаміки. Утім, для гри вам знадобиться ще й книжка пригод, у кожному розділі якої зазначено особливі правила приготування та окремі правила, що стосуються того чи іншого розділу. Книжку пригод «Спогади й печалі» ви знайдете в коробці з грою.

Загалом правила гри не вельми складні, тож ви зможете якнайповніше насолодитися пригодами. Кожен розділ відрізняється особливими правилами, і будь-яка пригода буде неповторною. Зауважте, що коли ви читатимете ці особливі правила протягом гри, це може її дещо сповільнити. Тож радимо всім гравцям добре ознайомитися з особливими правилами того чи іншого розділу перед початком партії, щоб у разі потреби нагадувати їх одне одному. Так ви зможете повністю зануритись у пригоду й отримувати якнайбільше задоволення від гри.

Мета гри

«Мишачі оповідки» — це кооперативна пригодницька гра для 1–4 гравців. Ви виконуватимете ролі мишок — невтомних шукачів пригод.

Докладаючи спільних зусиль, ви проявлятимете відвагу й іноді сподіватиметеся на дрібку удачі, щоб від пригоди до пригоди відкрити для себе всю історію хоробрих мишок.

Карти персонажів мишок



1. **Ім'я мишки.** Так звати цю мишку.
2. **Клас мишки.** Більшість умінь і деякі предмети можуть використовувати лише мишки певного класу. Деякі мишки належать відразу до двох класів, тому їм доступні вміння і предмети обох класів.
3. **Значення сили.** Уміння мишки володіти зброєю під час атаки.
4. **Значення захисту.** Природний захист мишки.
5. **Значення знань.** Показує досвід і рівень ученості мишки.
6. **Значення переміщення.** Швидкість руху мишки.
7. **Уміння.** Здатність мишки робити щось особливе.
8. **Початкове спорядження.** Картки, які мишка отримує на початку розділу (якщо не зазначено інакше).
9. **Значення здоров'я.** Кількість поранень, яких може зазнати мишка до того, як її спіймають.

Картки ініціативи





У грі є 2 типи карт ініціативи: картки ініціативи мишок і картки ініціативи посіпака. На картках ініціативи мишок, крім зображень та імен самих мишок, також зазначено їхні основні характеристики. На картках ініціативи посіпака зазначено характеристики посіпака відповідного типу. Нижче наведено приклад картки ініціативи посіпака.



1. **Ім'я.** Ім'я посіпака, пов'язаного з цією картою ініціативи.
2. **Уміння.** Особливе правило, що стосується всіх посіпака цього типу.
3. **Значення сили.** Кількість кубиків дій, які посіпака кидає під час атаки.
4. **Значення захисту.** Кількість кубиків дій, які посіпака кидає під час захисту.
5. **Значення здоров'я.** Кількість поранень, яких треба завдати посіпаці, щоб здолати його.

Кубики гiй



На кожній грані кубика дій зображено різні символи. Мечі , луки  та мечі/щити  використовують у боях. Числа визначають дальність переміщення, а символ  найчастіше використовують під час перевірки подолання перешкод.

Карти обшуку



Є кілька типів карт обшуку:

1. **Предмети.** Ці речі мишка може носити у своїй сумці та використовувати згідно з указівками на карті. У сумці вміщується щонайбільше 3 предмети. На картах деяких предметів зазначено певні вимоги (мишка повинна їх виконати, щоб скористатися цим предметом). Сувої — це одноразові предмети, які скидають одразу після використання.
2. **Виверти.** Ці карти можна приберігати на потім, щоб у відповідний момент здобути перевагу над суперником. Карты вивертів не займають місця ні в сумці, ні в лапах чи на тілі мишки.
3. **Події.** Ці карти можуть як допомагати, так і перешкоджати мишкам. Карты подій розігрують одразу після того, як узяли їх з колоди.
4. **Спільні предмети.** Правила використання кожного такого предмета наведено на с. 18 цієї книжки правил. Спільні предмети належать усім мишкам одночасно й не займають місця в їхніх сумках.
5. **Зброя, обладунки та прикраси.** Мишки можуть одягати обладунки та прикраси, які стануть їм у пригоді. Мишка не може атакувати, якщо вона не має в лапах зброї.



1. **Назва.** Назва цієї зброї.
2. **Символ дальньої або ближньої атаки.** Цей символ вказує, для якого бою призначена зброя — дальнього чи ближнього. Тут також зазначено бонуси зброї, якщо вони є.
3. **Тип.** З різними типами зброї пов'язані певні особливості. Деякі посіпаки стійкі проти певного типу зброї.
4. **Уміння.** Усі особливі правила, що стосуються використання цієї зброї.
5. **Кількість лап.** На цьому малюнку зображено, скільки вільних лап треба, щоб користуватися цією зброєю. У більшості мишок тільки 2 доступні лапи.
6. **Інші вимоги.** Тут зазначено, який клас чи характеристики потрібні, щоб мишка могла користуватися цією зброєю.



1. **Назва.** Назва цих обладунків.
2. **Бонус.** Вигода, яку дають споряджені обладунки.
3. **Уміння.** Усі особливі правила, що стосуються використання цих обладунків.

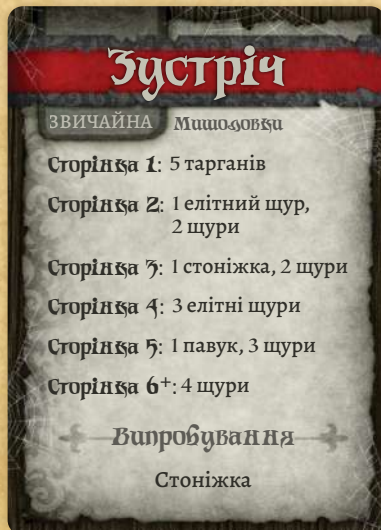
- Частини тіла.** На цьому малюнку зображено, яку частину тіла мишки захищають ці обладунки. Мишка може одягнути на будь-яку частину тіла лише 1 обладунок.
- Інші вимоги.** Тут зазначено, який клас чи характеристики потрібні, щоб мишка могла користуватися цими обладунками.



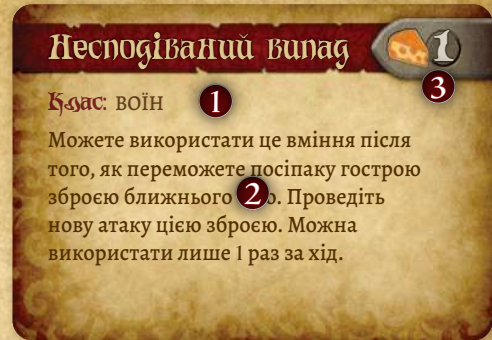
- Назва.** Назва цієї прикраси.
- Уміння.** Усі особливі правила, що стосуються використання прикраси, а також її можливі бонуси.
- Інші вимоги.** Тут зазначено, який клас чи характеристики потрібні, щоб мишка могла користуватися цією прикрасою.

Карти зустрічей

У грі є 2 типи карт зустрічей, що відрізняються кольором тексту. Карти зустрічей визначають, з якими типами посіпака зіткнуться мишки на новій плитці локації. Поточна позиція жетона піщогогодинника на лічильнику сторінок визначає, з якими саме посіпаками зіткнуться мишки в мить активації зустрічі. Карти зустрічей також випадковим способом визначають наступне випробування, яке мишки повинні подолати.



Карти вміння



На початку гри учасники вибирають по 1 карті вміння для кожної мишки в загоні. Підвищуючи свій рівень, мишки можуть отримувати більше карт уміння.

- Вимоги.** Тут зазначено, до якого класу (чи класів) повинна належати мишка, щоб використовувати цю карту.
- Уміння.** Усі особливі правила, що стосуються використання зазначеного вміння.
- Вартість.** Кількість символів сири, які мишка повинна скинути, щоб використати це вміння.

Різні жетони



У коробці ви знайдете чимало різних жетонів, які знадобляться вам протягом гри.





Планшет пригод

- Лічильник сторінок.** На початку розділу покладіть жетон пісового годинника на поділку «Сторінка 1» цього лічильника, а жетон кінця розділу — на іншу поділку, зазначену в описі поточного розділу. Якщо жетон пісового годинника досягне поділки з жетоном кінця розділу раніше, ніж мишки виконають умови перемоги поточного розділу, то вони зазнають поразки в цьому розділі.
- Сирне колесо посіпак.** Сюди викладають жетони сиру, здобуті посіпаками. Коли сирне колесо стає повним, починається випробування.
- Колода обшуку.** Місце для колоди обшуку.
- Колода зустрічей.** Місце для колоди зустрічей.
- Сховок загону.** Місце, де мишки зберігають жетони знайдених ними спільних предметів.
- Шкала ініціативи.** На поділці цієї шкали викладають карти ініціативи, які визначатимуть порядок ходів мишок і посіпак.

Плитки локацій

Плитки локацій використовують для створення ігрового поля. В описі більшості розділів зазначено, які саме плитки локацій треба використати. Плитка локації має дві сторони: синю й оранжеву. Сині сторони відповідають ділянкам під землею або між стінами замку. Оранжеві сторони — це частини приміщень та інших загальнодоступних місць замку.

- Стрілка напрямку.** Якщо ігрове поле складається з кількох плиток, то стрілки всіх плиток повинні вказувати в одному напрямку.
- Ділянка виходу.** За допомогою дії розвідки мишки можуть через ділянку виходу переходити на сусідню плитку.

- Клітинка перевертання.** Перебуваючи на клітинці перевертання, за допомогою дії розвідки мишка може перевернути плитку на інший бік.
- Клітинка мишоловки.** Клітинки з червоним символом «X» призначені для мишоловок. Деякі карти зустрічей або вказівки з книжки пригод вимагають від гравців покласти жетони мишоловок на ці клітинки.

Примітка: не плутайте поняття «плитка» та «клітинка». Плитка — це локація, що складається з певної кількості клітинок.



Книжка пригод

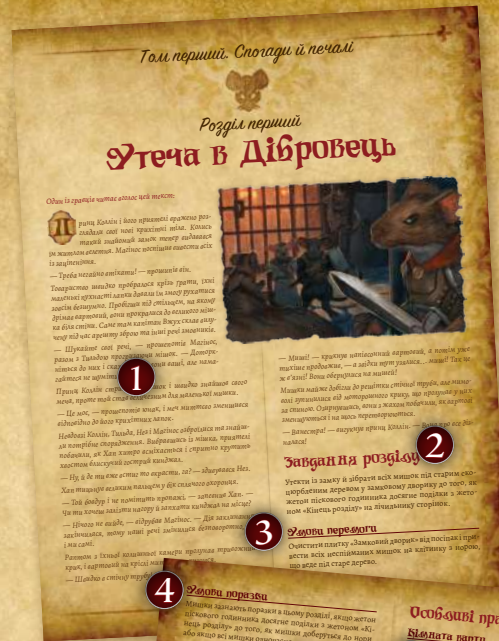


Книжка пригод, яку ви знайдете серед компонентів цієї гри, має назву «Спогади й печалі». У майбутніх доповненнях з'являться й інші книжки пригод.

Книжка пригод — основний елемент гри «Мишачі оповідки». Гравці починають з того, що вибирають у книжці пригод той розділ, який їм найбільше до вподоби. Утім, ми радимо вам почати з першого розділу й послідовно розіграти їх усі.

Книжка пригод складається з кількох розділів, що, своєю чергою, складаються з кількох секцій.

- 1. Художній текст.** Цей текст допомагає гравцям поринути у пригоду. Радимо довірити його читання гравцеві з артистичними здібностями.
- 2. Завдання розділу.** Тут коротко описано те, чого мишкам треба досягти в цьому розділі.
- 3. Умови перемоги.** Перелік умов, які мишкам треба виконати для перемоги в цьому розділі. Інколи в секції «Умови перемоги» ви знайдете художній текст, який читатимете вголос у разі виконання умов перемоги.
- 4. Умови поразки.** Перелік умов, за яких мишки негайно зазнають поразки в цьому розділі. Зазнавши поразки, гравці можуть перейти до нового розділу або ще раз зіграти поточний розділ.
- 5. Приготування до розділу.** Тут докладно описано все, що треба зробити для початку проходження розділу, а також наведено схему розміщення плиток локацій для цього розділу.
- 6. Особливі правила розділу.** У деяких розділах діятимуть особливі правила.
- 7. Правила плиток локацій.** У деяких розділах щодо певних плиток локацій діятимуть особливі правила. Кожну плитку локації з особливими правилами описано в окремій секції розділу (із зображенням та роз'ясненнями). Читайте такі секції тоді, коли мишки вперше потрапляють на плитку цієї локації. Особливі правила переважно додають особливий обшук, що дає змогу мишкам знаходити певні карти обшуку на ділянках цієї локації. Також вони можуть додавати особливе випробування, що змушує гравців виставляти на поле конкретних посіпак (замість зазначених на карті зустрічі). Секції особливих правил можуть містити вказівки щодо приготувань відповідної плитки локації, коли мишки розвідують її вперше, а також фрагменти художнього тексту, які треба прочитати, перебуваючи на цій локації, та особливі правила, які діють, поки мишки перебувають на цій локації.



- 8. Пригоди тривають.** Наприкінці деяких розділів є секція під назвою «Пригоди тривають...». Це художній текст, що розкриває сюжет, і його слід читати вголос для всіх гравців.

Приготування до гри



Щоб приготуватися до гри, послідовно виконайте нижче наведені кроки:

- Виберіть розділ.** Виберіть будь-який розділ з книжки пригод гри «Мишачі оповідки». Якщо гравців менше, ніж треба, то комусь доведеться грати за кількох мишок, щоб у загоні шукачів пригод була відповідна кількість учасників.
- Виберіть персонажа.** Кожен гравець вибирає мишку (або мишок) і бере карту персонажа цієї мишки, її карту ініціативи та фігурку. В описі поточного розділу завжди зазначено, скільки мишок беруть участь у пригоді (зазвичай чотири).
- Виберіть уміння.** Гравці вибирають по 1 карті вміння для кожної своєї мишки. Переконайтеся, що клас мишки відповідає вимогам до класу на карті вміння.
- Візьміть спорядження.** Знайдіть карти обшуку, зазначені на карті персонажа кожної мишки, і спорядіть ними мишок. Прочитайте секцію «Приготування загону» в описі розділу, щоб дізнатися про можливі додаткові карти чи спільні предмети, з якими загін розпочне пригоду.
- Підготуйте ігрове поле.** Викладіть плитки локацій посередині ігрової зони, як зображено в секції «Приготування ігрового поля» поточного розділу. Обов'язково викладіть плитки так, щоб стрілки на них (зображені в кутку кожної плитки) показували в одному напрямку.

- Виставте фігурки.** Виставте фігурки мишок і посіпак на ігровому полі так, як зазначено в секції «Приготування ігрового поля» поточного розділу.
- Визначте ініціативу.** Перетасуйте карти ініціативи всіх мишок і всіх посіпак, виставлених на поле на початку розділу, і визначте початкову ініціативу (докладніше див. «Визначення ініціативи» на с. 7).
- Підготуйте планшет пригод.** Покладіть планшет пригод біля ігрового поля. Покладіть жетон піщого годинника на поділку «Сторінка 1» лічильника сторінок, а жетон кінця розділу — на поділку, зазначену в підсекції «Кінець розділу». Перетасуйте решту карт обшуку й покладіть їх колодою долілиць на відповідне місце на планшеті пригод. Прочитайте секцію «Приготування колоди зустрічей» поточного розділу й виконайте зазначені там указівки.
- Викладіть додаткові компоненти.** Покладіть у межах досяжності гравців жетони сиру, стоси інших жетонів, фігурки посіпак, а також решту карт ініціативи та вмінь.
- Виконайте інші вказівки розділу.** Якщо в секції «Приготування до розділу» зазначено додаткові вказівки, виконайте їх.

Раунд гри

У грі «Мишачі оповідки» партія триває кілька раундів, що складаються із серії ходів. Перший хід у раунді виконує той, чия карта ініціативи лежить на найвищій, першій поділці шкали ініціативи. Наступний хід виконує той, чия карта лежить на другій поділці шкали ініціативи, і так далі. Після того як ви розіграєте останню карту зі шкали ініціативи, починається новий раунд. Якщо з однією картою ініціативи пов'язані кілька фігурок, то всі вони виконують хід по черзі, одна за одною. Щоб визначити, у якому порядку мишки й посіпаки виконуватимуть ходи, гравці повинні спершу визначити ініціативу.

Визначення ініціативи

На початку розділу та щоразу, коли ви відкриваєте нову карту зустрічі, треба оновити порядок ініціативи.

Якщо на шкалі ініціативи немає карт посіпак

Перетасуйте разом карти ініціативи кожної мишки та кожного типу посіпак, які будуть на полі на початку цієї зустрічі, щоб створити колоду ініціативи. Потім відкривайте по 1 карті з колоди ініціативи та викладайте їх горілиць на поділці шкали ініціативи (у бічній частині планшета пригод). Покладіть першу карту на 1-шу поділку, другу — на 2-гу й так далі, поки не викладете всі карти.

Якщо на шкалі ініціативи вже є карти посіпак

Просто перетасуйте карти ініціативи для нових посіпак, яких треба додати на поле, і викладіть їхні карти на наступні вільні поділки шкали ініціативи. Якщо на шкалі вже є карта ініціативи нових посіпак, то залиште її на місці (немає потреби викладати другу карту для тих самих посіпак).

Примітка: якщо карт ініціативи більше, ніж вільних поділок на шкалі ініціативи, дотримуйтеся звичайних правил викладання карт ініціативи та просто викладайте їх під шкалою так, ніби поділок насправді більше.

Кarti ініціативи ватажків посіпак

Якщо на поле треба виставити ватажка посіпак, який має кілька карт ініціативи, навмання виберіть 2 з них і покладіть на шкалу ініціативи. Цей ватажок виконуватиме хід за кожну свою карту ініціативи на шкалі. Якщо ви додаєте на поле ватажка з кількома картами ініціативи, а на шкалі вже є карти ініціативи посіпак, то покладіть обидві його карти в кінець шкали. Потім застосуйте правило засідки до першої з його двох карт ініціативи. Докладніше див. «Засідки» на с. 14.

Коли на ігровому полі не залишиться жодної фігурки, пов'язаної з певною картою ініціативи, вилучіть цю карту зі шкали й пересуньте вгору решту карт, щоб заповнити прогалини на шкалі.

Часу об'яву!

Якщо після завершення ходу останньої мишки на ігровому полі не залишилося жодного посіпаки, покладіть 1 жетон сиру на сирне коло посіпак. Робіть це щоразу, коли після ходу мишки, чия карта ініціативи лежить найнижче на шкалі ініціативи, на ігровому полі немає посіпак.



Хід мишки

У свій хід мишка може виконати 1 з наведених нижче дій, а потім переміститися, або спершу переміститися, а потім виконати 1 з таких дій:

- Біг
- Атака
- Обшук
- Відновлення
- Розвідка

Крім виконання дії або добровільної відмови від її виконання, мишка може виконати будь-які з допоміжних дій у будь-який момент свого ходу:

- Обмін
- Зміна спорядження
- Підвищення рівня

Мишка може виконати кожну з цих 3 допоміжних дій щонайбільше 1 раз за свій хід. Допоміжну дію не можна виконувати під час виконання іншої дії.

Кarti вмінь Мишою

У свій хід мишка може використати щонайбільше 1 карту вміння, навіть якщо кілька вмінь є допоміжними діями. Тож вибирайте з розумом!





Особливі ділянки



На деяких плитках локацій є кілька великих ділянок, не розбитих на малі клітинки (наприклад, стіл на «Кухні», стіл у «Трапезній» чи ліжко в «Покоях короля»). Їх називають особливими ділянками. На них не поширюється обмеження щодо кількості фігурок на 1 клітинці — 4 маленькі фігурки або 1 велика фігурка. Натомість на особливій ділянці може перебувати стільки фігурок, скільки фізично може вміститися на всій її площі.

Переміщення мишки

На початку ходу мишки гравець, що керує нею, повинен кинути 1 кубик дій. Крім символів, на кожній грані кубика є число від 1 до 3. Додайте число, яке випало на кубіку дій, до значення переміщення мишки. Отримана сума — це кількість очок переміщення, тобто кількість клітинок, на які мишка може переміститися в поточний хід.

Приклад. Значення переміщення принца Колліна дорівнює 2. Результат його кидка — 1. Отже, у цей хід принц Коллін зможе переміститися на 3 клітинки (2 + 1).



Жовті та червоні лінії



Жовті лінії

Деякі клітинки розділені жовтими лініями зі стрілками. Щоб перетнути жовту лінію проти напрямку стрілки, мишці треба витратити 3 очки переміщення, а щоб перетнути жовту лінію за напрямком стрілки — 1 очко переміщення.

Клітинки, розділені жовтою лінією, вважають сусідніми.

Червоні лінії

Мишка не може переміщуватися з однієї клітинки на іншу, якщо для цього треба перетинати червону лінію. *Клітинки, розділені червоною лінією, не вважають сусідніми.*

Сусідні клітинки

Не всі клітинки в цій грі мають однаковий розмір і форму, а між деякими з них навіть є прогалини.



Щоб визначити, чи дві клітинки сусідні, поставте між ними фігурку мишки. Якщо основа фігурки опиниться одночасно на обох клітинках, то вони сусідні. На переміщення між сусідніми клітинками мишка витрачає 1 очко переміщення.

Чорні ділянки та стіни



На деяких плитках локацій є суцільні чорні ділянки, що зображують кам'яні брили. Ці ділянки вважають непрхідними, і на них чи через них ні в якому разі не можна переміщуватися.



На деяких плитках є ділянки, що зображують стіни. Їх не вважають клітинками, і на них чи через них ні в якому разі не можна переміщуватися. З цього правила є лише один виняток. На плитці «Трубопровід» темні ділянки зображують прогалини між трубами. Через ці ділянки можна переміщуватися лише за допомогою предметів, що дають змогу мишкам перетинати червоні лінії (як-от спільний предмет «Гачок із жилкою» або сувій «Левітація»).

Графічні елементи поля

На багатьох плитках локацій є різні графічні елементи (наприклад, кристали, що ростуть із землі, або тарілки з недоїдками). Усі такі елементи не вважають окремими клітинками, проте вони є або частиною клітинки, у середині яких зображені (як-от череп у «Лабораторії алхіміка» або шолом у «Кімнаті варти»), або прогалинами між клітинками (як-от кристали в «Кришталевих тунелях»). Графічні елементи поля між клітинками можна перетинати лише тоді, якщо вони проходять описану вище перевірку на сусідство.



Кількість фігурок на клітинці

На одній клітинці можуть одночасно перебувати щонайбільше 4 маленькі фігурки. Утім, 1 велика фігурка (наприклад павук або стоніжка) займає всю клітинку. Клітинку вважають повністю зайнятою, якщо на ній є 4 маленькі або 1 велика фігурка. Мишка чи посіпак не можуть переміщуватися на повністю зайняту клітинку або через неї.



Коли мишка переміщується на клітинку з посіпакою, вона повинна негайно завершити свій хід. Мишка може переміститися з клітинки з одним чи кількома посіпакми лише тоді, коли кількість мишок на цій клітинці (перед початком переміщення) дорівнює або перевищує кількість посіпак, що перебувають на цій клітинці.

Переміщення водою

Коли мишка переміщується на водну клітинку, навіть з іншої водної клітинки, то вона повинна негайно завершити своє переміщення. Коли мишка намагається переміститися з водної клітинки на клітинку без води, то повинна витратити для цього всі свої очки переміщення. Також гравець, що керує цією мишкою, повинен кинути 1 кубик дій за свою мишку та по 1 кубіку за кожну іншу мишку на тій клітинці, куди намагається потрапити його мишка. Якщо випадає принаймні 1 символ **★**, то мишка успішно вибирається з води, а її фігурку переміщують на заплановану клітинку. Якщо ж не випало жодного **★**, то мишка залишається на місці.



Деякі водні ділянки містять стрілки, що вказують напрямком течії. Переміщуючись водою, мишка не може рухатися проти напрямку течії. Якщо мишка завершує свій хід на водній ділянці з течією, перемістить її фігурку на 1 клітинку в напрямку течії.

Якщо течія виносить мишку за межі плитки локації, мишку вважають спійманою. Докладніше див. «Спіймана мишка» на с. 17.

Примітка: перебуваючи у воді, мишка бореться з течією, тому не може виконувати допоміжних дій.

Водні клітинки ніяк не впливають на посіпак.

Переміщення через мишоловки

Коли мишка опиняється на клітинці з мишоловкою, вона повинна негайно призупинити своє переміщення і перевірити, чи спрацювала пастка. Киньте кількість кубиків дій, що дорівнює значенню переміщення цієї мишки. Якщо мишка — ремісник, то можете натомість кинути кількість кубиків дій, що дорівнює її значенню знань. Якщо випадає принаймні 1 **★**, то мишка не потрапляє в мишоловку й може переміщуватися далі. Якщо ж не випало жодного **★**, це означає, що мишка потрапила в мишоловку, яку негайно вилучають з поля. Мишка зазнає 1 поранення, бере 1 жетон сиру, і до того ж її збиває з ніг. Докладніше див. «Збиття з ніг» на с. 17. Щоразу, коли мишка потрапляє в мишоловку, її хід негайно завершується.



Мишоловки не впливають на посіпак.

Основні дії мишки

Біг

Якщо мишка вже завершила переміщення, вона може використати дію бігу, щоб переміститися знову. Для цього ще раз киньте 1 кубик дій і переміститься, додавши результат кидка до значення переміщення. До дії бігу застосовують усі звичайні правила переміщення.

Атака

У грі «Мишачі оповідки» всі бої проводять за допомогою кубиків дій. Для атаки важливі такі символи на кубиках: меч, меч/щит, лук і сир. Для захисту мають значення лише такі символи, як меч/щит і сир. Під час кожної атаки чи захисту мишки кожен символ сиру, що випадає на кубиках, дає їй 1 жетон сиру.



Ближня атака

Якщо мишка споряджена зброєю ближнього бою, вона може провести ближню атаку. Для цього спершу треба вибрати ціль атаки — посіпаку, який перебуває на клітинці з мишкою або сусідній з нею клітинці (перевірку на судіство описано на с. 10). Потім киньте кількість кубиків дій, що дорівнює значенню сили цієї мишки. Не забудьте врахувати бонуси від предметів і зброї, якими споряджена мишка. Додайте кількість символів мечів і мечів/щитів, які випали на кубиках. Отримана сума — це кількість ударів, які завдає мишка.



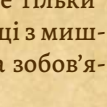
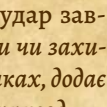
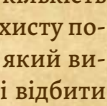
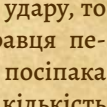
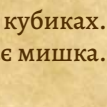
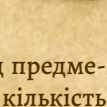
Якщо мишка завдала принаймні 1 удару, то гравець ліворуч від активного гравця перевіряє, чи зміг атакований нею посіпака захиститися. Для цього він кидає кількість кубиків, що дорівнює значенню захисту посіпаки. Кожен символ меча/щита, який випав на кубиках, дає змогу посіпаці відбити 1 удар мишки. Кожен невідбитий удар завдає посіпаці 1 поранення. *Під час кожної атаки чи захисту посіпаки кожен символ сиру, що випадає на кубиках, додає 1 жетон сиру на сирне колесо посіпак на планшеті пригод.*

Дальня атака

Якщо мишка споряджена зброєю дальнього бою або заклинанням, вона може провести дальню атаку. Дальні атаки проводять так само, як і ближні атаки, за винятком того, що 1 ударом вважають кожен символ лука, а не меча чи меча/щита. Також під час вибору цілі атаки мишка може вибрати будь-якого посіпаку на одній плитці локації з нею, але тільки якщо вона його бачить. Однак якщо на клітинці з мишкою або на сусідній клітинці є посіпаки, вона зобов'язана вибрати ціллю одного з них.

Видимість цілі

Щоб зрозуміти, чи бачить мишка ціль своєї дальньої атаки, проведіть уявну лінію від центру клітинки з мишкою до центру клітинки з фігуркою цілі. У разі потреби скористайтеся картою чи цими правилами як лінійкою. Якщо уявна лінія проходить через чорні ділянки чи стіни, то провести дальню атаку чи використати заклинання не можна. Крім того, деякі елементи поля можуть створити враження, що вони перекривають лінію видимості. Гравці можуть самі вирішувати, перекриває лінію видимості мишки певний графічний елемент чи ні.



Завдавання поранень



Поранення звичайного посіпаки

Завдавши звичайному посіпаці 1 або кількох поранень, подивіться на його карту ініціативи.

- Якщо вона показує, що в посіпаки 1 очко здоров'я (немає символів серця), то це означає, що мишка здолала посіпаку і його фігурку треба вилучити з поля.
- Якщо ви вилучили з поля останню фігурку цього типу посіпак, то разом заберіть зі шкали ініціативи його карту.
- Якщо карта ініціативи посіпаки показує, що в нього більше ніж 1 очко здоров'я, то кладіть на його карту 1 жетон поранення за кожен не відбитий ним удар. Коли кількість зазначених посіпакою поранень зрівняється або перевищить його значення здоров'я, то ви його здолали. Вилучіть фігурку цього посіпаки з поля, а його карту ініціативи — зі шкали.

Поранення ватажка посіпак

Зазвичай одному ватажкові посіпак відповідає кілька карт ініціативи на шкалі ініціативи. Щоразу, коли мишка завдає поранення ватажку, ви вибираєте, на яку саме карту покласти жетон поранення. Коли кількість поранень на карті ініціативи зрівняється або перевищить значення здоров'я, зазначене на карті ініціативи ватажка, вилучіть відповідну карту ініціативи. Вилучивши останню карту ініціативи ватажка, ви також вилучаєте з поля його фігурку. Ви здолали ватажка!



Обшук

Щоб виконати дію обшуку, гравець повинен оголосити, що мишка виконує обшук, і кинути 1 кубик дій. Якщо випадає **★**, цей гравець бере 1 верхню карту колоди обшуку. Якщо ця карта — предмет, зброя, обладунки, прикраса, сувій або виверт, він може:

- або покласти карту в сумку своєї мишки та використати її пізніше;
- або негайно скинути цю карту й отримати 1 жетон сиру.

Якщо гравець узяв з колоди карту події, то повинен негайно виконати всі її вказівки. *Якщо кидок обшуку був успішний (випав символ **★**), то мишка більше не може обшукувати цю плитку.*



Відновлення

Якщо мишка оглушена або обплутана, вона може виконати дію відновлення, щоб позбутися відповідного негативного ефекту. Докладніше див. «Негативні ефекти» на с. 17.



Оглушення

Відновлення після оглушення

Виконавши дію відновлення оглушеною мишкою, вилучіть жетон оглушення з її карти ініціативи.



Обплутування

Відновлення після обплутування

Виконуючи дію відновлення обплутаною мишкою, киньте кубик дій. Якщо випадає **★**, вилучіть жетон обплутування з її карти ініціативи.



Розвідка

Дія розвідки — це звичний спосіб переміщення мишок з однієї плитки локації на іншу. *Мишка може виконати дію розвідки лише тоді, коли на її плитці немає жодного посіпаки.*

Дію розвідки можна виконати лише на клітинках, сусідніх з ділянкою виходу, і на клітинках перевертання.

Розвідка ділянки виходу



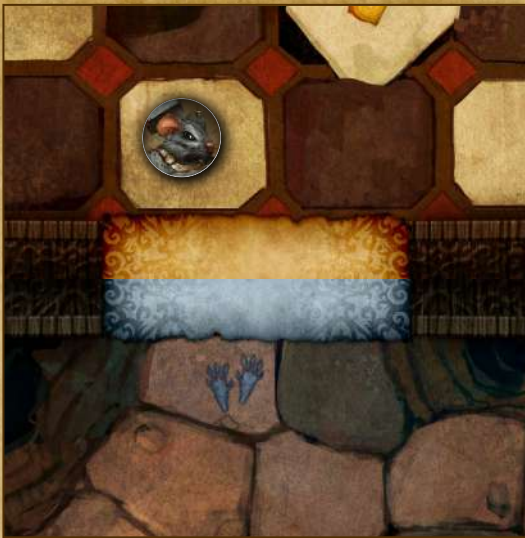
Якщо мишка перебуває на клітинці, сусідній з ділянкою виходу, вона може виконати дію розвідки, щоб спробувати перейти на нову плитку.

Для цього треба, щоб ділянка виходу нової плитки була того самого кольору, що й ділянка виходу, на сусідній клітинці з якою перебуває мишка. Крім того, дві ділянки виходу повинні продовжувати одна одну.



Ділянки виходу двох плиток однакового кольору й продовжують одна одну. Отже, мишка може виконати дію розвідки, щоб перейти з однієї плитки на іншу.

Кожна плитка має 2 сторони: синю й оранжеву. Якщо мишка хоче переміститися на плитку, що не збігається кольором зі стороною її плитки, то переверніть плитку, на яку вона хоче переміститися, і покладіть її так, щоб стрілки напрямку всіх плиток указували в один бік. Якщо ділянки виходу двох плиток не продовжують одна одну, то мишка не може розвідати нову плитку.



Мишка перебуває на плитці, викладеній оранжевою стороною догори. Щоб вона змогла переміститися на сусідню плитку, її також треба перевернути оранжевою стороною догори.



Мишка не може розвідати нову плитку, адже її ділянка виходу не продовжується на новій плитці.

Якщо мишка успішно виконує дію розвідки й переміщується на нову плитку, то її фігурку разом з фігурками інших мишок з її попередньої плитку негайно розміщують на клітинці, сусідній з ділянкою виходу нової плитку.

Розвідка клітинки перевертання

Клітинки перевертання позначено таким символом:



Коли мишка виконує дію розвідки на клітинці перевертання, заберіть усіх мишок із плитку та переверніть її на іншу сторону, не забуваючи, що стрілки на всіх плитках повинні вказувати в одному напрямку. Потім виставте всі фігурки мишок на клітинку перевертання нової сторони плитку (або на сусідню клітинку, якщо в загоні більше ніж 4 мишки).

У грі є два особливі типи клітинок перевертання:



Цю клітинку перевертання можна розвідати лише тоді, коли загін має жетон гачка із жилкою.



Клітинку перевертання з цим символом може розвідати лише ремісник або шахрай.





Зустрічі

Щоразу, коли внаслідок розвідки мишки вперше опиняються на плитці, відбувається зустріч. Візьміть карту з колоди зустрічей, якщо в описі розділу не вказано інакше. На кожній карті зустрічі наведено кілька можливих зустрічей, що відповідають вашому прогресу в проходженні розділу. Вашу зустріч (певний рядок на карті зустрічі) визначає поточна позиція жетона піщого годинника на лічильнику сторінок планшета пригод. Виставте фігурки зазначених на карті посіпак за описаними нижче правилами, а потім визначте ініціативу. Після цього покладіть карту зустрічі горілиць на верх колоди зустрічей. Якщо в грі вже є відкрита карта зустрічі, що залишилася з попереднього разу, то скиньте її. Ця нова карта зустрічі тепер визначатиме наступне випробування, якщо в описі розділу немає вказівок про особливе випробування.

Виставляння посіпак на поле

Виставляючи посіпак на ігрове поле внаслідок зустрічі або відповідно до особливих вказівок розділу, виставляйте їх на клітинках появи посіпак. Клітинки появи посіпак позначені особливим символом (див. праворуч). Виставляючи на полі нових посіпак, виконуйте нижче наведені кроки.



1. Виставте всіх маленьких посіпак з дальньою атакою на найвіддаленішу від мишок клітинку появи. Якщо таких клітинок кілька, гравці самі вибирають одну з них. Якщо на плитці є особлива ділянка, обведена червоною лінією, і на ній є символ появи посіпак, то ви виставляєте всіх посіпак з дальньою атакою на

цю ділянку. Якщо вибрана клітинка стає повністю зайнятою (докладніше див. «Кількість фігурок на клітинці» на с. 10), виберіть нову клітинку для решти посіпак, дотримуючись тих самих правил.

2. Виставте по 1 за раз усіх великих посіпак на найближчі до мишок вільні клітинки появи посіпак. Якщо таких клітинок кілька, гравці самі вибирають одну з них.
3. Виставте по 1 за раз усіх маленьких посіпак з ближньою атакою на решту доступних (не повністю зайнятих) клітинок появи посіпак. Якщо таких клітинок кілька, гравці самі вибирають одну з них. Постарайтеся якнайбільше розосередити посіпак з ближньою атакою.
4. Виставивши нових посіпак на ігрове поле, додайте їхні карти ініціативи на шкалу ініціативи. Докладніше див. «Визначення ініціативи» на с. 7.

Жетони посіпак

У грі є 4 жетони елітних щурів-воїнів та 1 жетон капітана Вжуха. Якщо умови зустрічі або особливі вказівки до розділу вказують виставити на поле елітних щурів-воїнів, виставте фігурки щурів, але підкладіть під них жетони елітних щурів-воїнів, щоб показати, що це не звичайні щури. Те саме стосується й капітана Вжуха. Якщо карта зустрічі вказує виставити на полі звичайних щурів-воїнів, використовуйте фігурки щурів без будь-яких жетонів.



Мишоловки

У верхній частині деяких карт зустрічей є слово «мишоловки». Якщо ваша зустріч не обійшлася без мишоловок, викладіть по 1 жетону мишоловки на кожную клітинку поточної плиточки, позначену червоним символом «X».



Докладніше про принцип дії мишоловок див. «Переміщення через мишоловки» на с. 10.



Засідки

У верхній частині деяких карт зустрічей є слово «засідка». Якщо ваша зустріч не обійшлася без засідки, то, виклавши карти ініціативи посіпак на шкалу ініціативи за звичайними правилами, послідовно кидайте 1 кубик дій для кожної карти ініціативи посіпаки на шкалі. Число на кубіку визначає, на скільки поділок угору треба пересунути ту чи іншу карту на шкалі ініціативи (зсовуючи на 1 поділку вниз ті карти, що опиняться під нею). Ефект засідки не стосується випробування, зазначеного на цій карті зустрічі.

Ненажерливі таргани

На деяких картах зустрічей трапляються ненажерливі таргани. Вони використовують ту саму карту ініціативи, що й звичайні таргани. Коли ненажерливі таргани з'являються на полі, усі таргани в грі стають ненажерливими. Якщо ненажерливий тарган краде в мишки сир, то цей сир кладуть на сирне колесо посіпак на планшеті пригод.

Випробування

Щоразу, коли під час атаки або захисту посіпаки на кубиках випадає 1 або більше символів сиру, ви додаєте на сирне колесо посіпак по 1 жетону сиру за кожен символ. Якщо на момент завершення ходу мишки з найменшою ініціативою на ігровому полі немає посіпак, ви також кладете на сирне колесо посіпак 1 жетон сиру. Коли на сирному колесі накопичується 6 чи більше жетонів сиру, починається випробування. Тепер ви повинні послідовно виконати нижче наведені кроки.



1. Посуньте жетон піскового годинника на 1 поділку лічильника сторінок у напрямку жетона кінця розділу на планшеті пригод.
2. Перевірте, чи немає в описі розділу вказівок щодо особливого випробування. Якщо для локації, де на цю мить перебувають мишки, є вказівки щодо особливого випробування, виконайте їх.
3. Якщо в описі розділу немає вказівок щодо особливого випробування, застосуйте ефект випробування з карти зустрічі, викладеної горілиць на колоді зустрічей, після чого скиньте цю карту.
4. Якщо в описі розділу немає вказівок щодо особливого випробування, а в грі немає відкритої карти зустрічі, то для цього випробування ви не виставляєте на поле нових посіпак, але все одно пересуваєте жетон піскового годинника.
5. Застосувавши всі ефекти випробування, скиньте всі жетони сиру з сирного колеса посіпак.

Якщо умова випробування змушує вас виставити на поле фігурки посіпак, а вам бракує доступних фігурок, то виставте стільки, скільки можливо, ігноруючи решту.

Допоміжні дії мишки

Крім виконання дії або добровільної відмови від її виконання, мишка може виконати будь-яку з допоміжних дій у будь-який момент свого ходу. Кожну допоміжну дію можна виконати щонайбільше 1 раз за хід. Допоміжну дію не можна виконувати під час виконання іншої дії.

Обмін

Виконуючи дію обміну, мишка може обмінятися картою обшуку й/або жетонами сиру з іншою мишкою, що перебуває на тій самій клітинці або на сусідній.

Зміна спорядження

Виконуючи дію зміни спорядження, мишка може перемістити свої споряджені карти в сумку й навпаки. Зауважте, що в сумці мишки може міститися щонайбільше 3 карти, не рахуючи карт вивертів. Якщо в сумці опиняється більше карт, то гравець, що керує мишкою, повинен негайно вибрати та скинути зайву карту (не стосується карт вивертів). Карти, що перебувають у сумці мишки, повинні лежати перед нею стосом долілиць. Пам'ятайте, що лише карти вивертів і спільні предмети не займають місця в сумці.

Карти, якими споряджена мишка, повинні лежати перед нею горілиць. Мишка не може використовувати більше ніж 1 карту для кожної частини тіла, виняток — 2 карти для лап. Зауважте, що для деяких видів зброї потрібні відразу 2 вільні лапи.

Підвищення рівня

Виконуючи дію підвищення рівня, мишка може поміняти 6 жетонів сиру на 1 карту вміння на свій вибір. Нова карта вміння повинна відповідати класу мишки. Виважено вибирайте карти вмінь, адже протягом ходу мишка може скористатися лише 1 з них, навіть якщо певні її вміння можна використати в різні моменти ходу.

Хід посіпаку

Хід посіпаки складається з 2 частин:

1. Переміщення
2. Атака

Коли згідно зі шкалою ініціативи настає хід посіпаки, кожен посіпака зазначеного на його карті типу переміщується і вступає в бій.

За посіпак грає учасник, що керує мишкою з найменшою ініціативою. Посіпаки завжди діють за особливими правилами, які докладно описано нижче. Якщо з картою ініціативи посіпаки пов'язано кілька фігурок, першими виконують хід найближчі до мишок посіпаки, а потім у міру віддалення.

Переміщення посіпаку

Усі правила переміщення, що стосуються мишок, діють і на посіпак. Щоправда, посіпаки переміщуються за певною визначеною схемою й ігнорують ефекти води, червоних і жовтих ліній, а також мишоловок. Докладніше див. «Переміщення мишки» на с. 8.

Переміщення посіпак із ближньою атакою

Щоб перемістити посіпаку з ближньою атакою, киньте 1 кубик дій. Число на кубіку (від 1 до 3) визначить максимальну кількість клітинок, на яку може переміститися посіпак. Посіпаки завжди вибирають найкоротший шлях до найближчої мишки, прагнучи опинитися на одній клітинці з нею. Вони не можуть переміщуватися на клітинку з мишкою, якщо ця клітинка повністю зайнята, але намагаються опинитися якнайближче до неї. Якщо посіпак починає свій хід на клітинці з мишкою, то не переміщується. Якщо посіпак перебуває на однаковій відстані від кількох мишок, він переміщується до тієї, чия карта лежить вище на шкалі ініціативи.

Переміщення посіпак з дальньою атакою

Посіпак з дальньою атакою переміщується лише тоді, коли не бачить на поточній плитці жодної мишки. Докладніше див. «Видимість цілі» на с. 11. У такому разі він намагається пройти найкоротший шлях до найближчої мишки. Посіпак негайно зупиняється, щойно мишка опиняється на його лінії видимості.

Атака посіпаку

Атака посіпаки схожа на атаку мишки, але посіпак завжди атакує конкретно визначену ціль. Докладніше див. «Атака» на с. 10.

Перемістивши посіпаку, атакуйте ним 1 мишку (якщо це можливо) за такими правилами:

1. Якщо посіпак може атакувати кількох мишок, він атакує найближчу з тих, яку в цей хід ще не атакували.
2. Якщо в поточний хід ще не атакували кількох найближчих мишок або, навпаки, атакували всіх, то посіпак атакує ту з них, чия карта лежить вище на шкалі ініціативи.

Ватажки посіпак

Час від часу мишки стикаються з ватажками посіпак. Зазвичай ватажки — це сильніші представники того типу посіпак, що вже є в грі. Використовуйте для ватажків звичайні фігурки потрібного типу. Якщо на полі є інші фігурки того самого типу, покладіть під фігурку ватажка особливий жетон, щоб відрізнити його від звичайних посіпак.

Зауважте, що хоч ватажки можуть належати до того самого типу, що й інші посіпаки, на них не діють ефекти, що впливають на звичайних посіпак. Наприклад, на капітана Вжуха не діють ніякі правила чи ефекти, що стосуються лише шурів.

Драпіга

Драпіга — це злющий кіт, що чигає всюди по замку. Він представлений у грі жетоном котячої лапи. Драпіга не займає місця на клітинці, і поверх його жетона можна ставити інші фігурки. Коли Драпіга атакує чи захищається, викинуті ним на кубиках символи сиру не додають жетонів сиру на сирне колесо посіпак.



Драпіга переміщується і діє не так, як інші посіпаки. З ним пов'язані 2 карти ініціативи, завдяки чому він за один раунд виконує 2 різні ходи. Правила кожного з цих ходів описано нижче.

Стрибок Драпіги

Коли Драпіга стрибає, виберіть на його плитці клітинку, зайняту найбільшою кількістю фігурок (рахуючи й посіпак), і перемістіть Драпігу туди. Якщо таких клітинок кілька, то Драпіга стрибає на клітинку з фігуркою, чия карта лежить вище за всіх на шкалі ініціативи. Після цього Драпіга атакує — 1 раз киньте кількість кубиків дій, що дорівнює його значенню атаки. Кожна фігурка на клітинці по черзі повинна захищатися від результату кидка. Драпіга залишається на місці, якщо на його клітинці найбільша кількість фігурок або якщо це єдина клітинка з фігурками. Залишаючись на місці, Драпіга все одно атакує всі фігурки на цій клітинці.

Полювання Драпіги

Коли Драпіга полює, киньте 2 кубики дій і додайте числа, що випали. Отримана сума показує, як далеко переміститься Драпіга в цей хід. Перемістіть kota найкоротшим шляхом до найближчої до нього мишки, що не перебуває на одній клітинці з ним. Якщо 2 чи більше мишок перебувають на однаковій відстані від Драпіги, то він переміститься до тієї, чия карта лежить вище на шкалі ініціативи. Якщо Драпіга може переміститися кількома найкоротшими шляхами, гравці самі вибирають один з них. Якщо на початку полювання Драпіги всі активні мишки перебувають на одній клітинці з ним, то Драпіга залишається на місці.

Якщо після переміщення на клітинку з найближчою мишкою в Драпіги ще залишаються очки переміщення, він продовжує рухатися в напрямку до наступної найближчої мишки за описаними вище правилами. Завершивши переміщення Драпіги, киньте кількість кубиків, що дорівнює значенню сили на його карті ініціативи. Усі фігурки, через клітинки з якими Драпіга перемістився під час поточного ходу (враховуючи початкову та кінцеву клітинки), захищаються від його атаки. (Кубики дій кидають лише 1 раз за полювання, і кожна фігурка по черзі захищається від результату кидка.)

Спіймана мишка

Коли мишка зазнає поранень, покладіть на її карту персонажа відповідну кількість жетонів поранень. Якщо кількість жетонів поранень дорівнює значенню здоров'я мишки або перевищує його, мишку вважають спійманою. Залиште її карту ініціативи на шкалі, але вилучіть її фігурку з поля і скиньте всі її жетони сиру й споряджені карти обшуку (за винятком карт у сумці та карт початкового спорядження). Заберіть із карт персонажа й ініціативи мишки всі жетони поранень, отруйних поранень і негативних ефектів. Посуньте жетон піскового годинника на лічильнику сторінок на 1 поділку ближче до жетона кінця розділу.

Порятунок мишки

Спіймана мишка автоматично стає врятованою, якщо на початку її наступного ходу на полі немає посіпак. Виставте фігурку врятованої мишки на клітинку з іншою мишкою або на сусідню з нею клітинку. Якщо на початку ходу спійманої мишки на полі є посіпаки, вона пропускає хід, тому її поки що не можна врятувати.

Хід, під час якого мишка повертається в гру, повністю витрачається на її порятунок.



Негативні ефекти

Оглушення та обплутування

Якщо мишку оглушили або обплутали, покладіть на її карту ініціативи відповідний жетон.



Оглушена мишка може переміщуватися за звичайними правилами, але єдина доступна їй дія — це дія відновлення.

Обплутана мишка не може переміщуватися та виконувати дію бігу, поки не виконає дію відновлення, щоб позбутися жетона обплутування.

Збиття з ніг

Якщо фігурку збивають з ніг, покладіть її набік. Щоб звестися на ноги, фігурка повинна витратити всі свої очки переміщення. Великі фігурки не можна збити з ніг. Збиті з ніг фігурки можуть атакувати й захищатися за звичайними правилами.

Зачарування

Якщо мишку зачарували, покладіть на її карту ініціативи жетон зачарування.



Коли настає хід зачарованої мишки, виконуйте цей хід так, наче вона є посіпакою: переміщуйте її та атакуйте нею як посіпакою з ближньою атакою. Зачарована мишка використовує лише характеристики зі своєї карти ініціативи та не отримує бонуси від споряджених карт обшуку й умінь. Закінчивши хід зачарованої мишки, вилучіть з її карти ініціативи жетон зачарування.

Отруйне поранення

Деякі поранення можуть виявитися отруйними. Жетон отруйного поранення кладуть зеленою стороною догори. Отруйні поранення не можна вилікувати звичайними зцілювальними заклинаннями й сувоями, для них потрібна особлива протиотрута чи заклинання.



Спільні предмети

Деякі карти обшуку належать до спільних предметів, якими може вільно користуватися будь-яка мишка із загону. Коли мишка отримує спільний предмет, покладіть його карту біля планшета пригод, а також покладіть жетон, пов'язаний з цим предметом, у сховок загону на планшеті пригод.

Маскування

Маскування — це лахміття зі щурячого одягу, яке можна надягнути, щоб обдурити щурів. Відкриваючи нову карту зустрічі, гравці можуть скинути жетон маскування зі сховку загону, щоб проігнорувати всіх щурів-воїнів поточної зустрічі. Будь-яких інших посіпак виставте на поле як завжди. Скинувши жетон маскування, затауйте карту «Маскування» назад у колоду обшуку. За допомогою маскування не можна проігнорувати ефект випробування.



Гачок із жилкою



За допомогою гачка із жилкою мишки можуть проникати на ті ділянки, куди зазвичай складно або взагалі неможливо потрапити. У будь-який момент ходу мишки гравець, що керує нею, може взяти жетон гачка із жилкою зі сховку загону й викласти на поле. Ви не витрачаєте дію на викладання цього жетона.

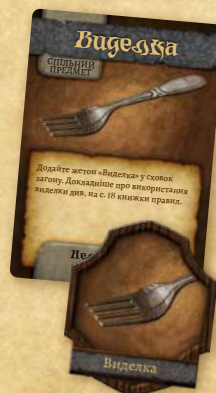
Жетон гачка з жилкою завжди викладають так, щоб один його кінець лежав на клітинці з мишкою, що його використовує, а інший — чітко в межах іншої клітинки тієї самої плитки. Принаймні один кінець жетона повинен лежати на клітинці без води.

Якщо жетон гачка із жилкою лежить на полі, то будь-яка мишка може витратити 1 очко переміщення (за звичайними правилами), щоб переміститися з одного кінця цього жетона на інший, як між двома сусідніми клітинками.

Мишка на клітинці з одним з кінців жетона гачка із жилкою може витратити дію, щоб повернути жетон у сховок загону. Якщо мишки залишають плитку з викладеним жетоном гачка із жилкою, ви вилучаєте жетон з поля (не повертаючи його у сховок загону), а карту «Гачок із жилкою» затаєвуєте в колоду обшуку.

Виделка

Виделку можна використовувати кількома способами. За допомогою виделки мишки можуть пробратися на такі ділянки поля, куди складно або неможливо потрапити іншим способом. Виделкою можна знешкодити деякі пастки або навіть перетворити виделку на катапульту, що стріляє виноградинами! У будь-який момент ходу мишки гравець, що керує нею, може взяти жетон виделки зі сховку загону й викласти на поле. Ви не витрачаєте дію на викладання цього жетона.



Жетон виделки завжди викладають на клітинку з мишкою, що його використовує. Цей жетон не можна викладати на водну клітинку.

Мишка, що у свій хід перебуває на клітинці з виделкою, може витратити дію, щоб катапультувати будь-яку іншу мишку з тієї самої клітинки на будь-яку іншу клітинку в межах поточної плитки. Катапультована мишка повинна бачити клітинку, куди хоче потрапити. Див. «Видимість цілі» на с. 11.

Мишка на клітинці з жетоном виделки може витратити дію, щоб повернути жетон у сховок загону. Якщо мишки залишають плитку з викладеним жетоном виделки, ви вилучаєте жетон з поля (не повертаючи його у сховок загону), а карту «Виделка» затаєвуєте в колоду обшуку.

Виноградина

Виноградину можна використовувати кількома способами. Вона може стати приманкою для тарганів або й грізною зброєю.

Виноградина як приманка для тарганів

У будь-який момент ходу мишки гравець, що керує нею, може взяти жетон виноградини зі сховку загону й викласти його на сусідню вільну клітинку. Поки виноградина на полі, усі таргани під час своїх ходів будуть переміщуватися в її напрямку (використовуючи всі очки переміщення), зупиняючись на клітинках із мишками як зазвичай. Якщо один або кілька тарганів завершують переміщення на клітинці з виноградиною, вони нікого не атакують, а ласують виноградиною. У такому разі скиньте жетон виноградини й вилучіть усіх тарганів, що завершили хід на клітинці з нею. Потім затасуйте карту «Виноградина» в колоду обшуку.



Виноградина як зброя

Якщо мишка перебуває на клітинці з виделкою, вона може виконати дію атаки, щоб узяти виноградину зі сховку загону та жбурнути її в посіпак. Виберіть посіпаку, котрий стане ціллю. Мишці-нападнику не обов'язково бачити вибраного посіпаку, щоб жбурнути в нього виноградину. Усі фігурки на клітинці з вибраним посіпакою також стають ціллю цієї атаки. Підкиньте жетон виноградини як монету. Якщо він упаде стороною з розплющеною виноградиною догори, то вибраний посіпак й усі фігурки на його клітинці зазнають автоматичного удару.



Як зазвичай, кожна фігурка кидає кубики для захисту. Скиньте жетон виноградини та затасуйте карту «Виноградина» в колоду обшуку. Якщо жетон упаде стороною з цілою виноградиною догори, то всі фігурки на цій клітинці стають збитими з ніг. Покладіть жетон виноградини на цю клітинку (під збитими з ніг фігурками).

Зауважте, що тепер виноградина стає не лише приманкою для тарганів, а й зброєю, якою може скористатися щур. Виноградина не діє на великі фігурки.

Якщо щур починає свій хід на клітинці з виноградиною, він не переміщується. Замість своєї звичайної атаки він проводить дальню атаку по клітинці з найбільшою кількістю мишок. Якщо таких клітинок кілька, щур атакує клітинку з мишкою, чия карта лежить вище на шкалі ініціативи. Атаку виноградиною проводять за наведеними вище правилами. Щур не може використати виноградину як зброю, якщо починає хід на клітинці з виноградиною та принаймні 1 мишкою.

Перемога й поразка

Партія в гру «Мишачі оповідки» передбачає вибір і проходження одного з розділів з книжки пригод. Кожен розділ має свої умови перемоги. Для перемоги вам треба виконати ці умови до того, як ви пересунете жетон піскового годинника на поділку жетона кінця розділу на лічильнику сторінок планшета пригод. Ми радимо проходити розділи послідовно.

Гра в режимі кампанії

Режим кампанії дає змогу зберігати прогрес мишок під час переходу від одного розділу до іншого.

Ось поради для проходження гри в режимі кампанії:

1. Мишки зберігають карти вмінь та інші сюжетні досягнення, отримані в попередніх розділах.
2. Мишки можуть залишати собі тільки по 1 карті обшуку з тих, які вони мали наприкінці попереднього розділу. Цю 1 карту мишки додають до своїх початкових карт спорядження. Мишки завжди починатимуть новий розділ зі своїми початковими картами спорядження.
3. Мишки не зберігають спільні предмети, особисті досягнення та сир з попередніх розділів.

Досягнення

У міру проходження книжки пригод мишки можуть отримувати різні сюжетні досягнення. Докладніше ці досягнення та їхні ефекти описано в книжці пригод.

Крім того, гравці можуть грати з особистими досягненнями. Це жетони, що входять до складу гри та описані на останній сторінці цих правил. Мишки отримують особисті досягнення в процесі проходження кожного розділу завдяки виконанню певних умов.





Творці

Розробник гри й автор художнього тексту

Джеррі Готорн

Автор художнього тексту й редактор

Містер Бістро

Продюсер

Козбі Дауч

Художник

Джон Аріоса

Скульптор

Чег Говертер

Головний графічний дизайнер

Дейвіг Річардс

Графічні дизайнери

Джон Аріоса • Пітер Вокен

Редактори

Кріс Дюніс • Нейт Реторн • Пітер Міллер • Дейвіг Мугі

Керівник студії

Стівен Кімбодд

Українське видання

Керівник проекту

Роман Козумляк

Перекладач

Святослав Мишаць

Випускова редакторка

Олена Науменко

Редактор

Анатолій Живийий

Верстка та дизайн

Артур Патрихацьо

Особлива подяка

Андрієві Журбі, Юрієві Щербині

Алфавітний покажчик

- Атака — 10
Атака посіпаки — 16
Біг — 10
Ближня атака — 11
Ватажки посіпак — 16
Виверти — 2
Виделка — 18
Видимість цілі — 11
Визначення ініціативи — 7
Виноградина — 19
Виноградина як зброя — 19
Виноградина як приманка для тарганів — 19
Випробування — 15
Виставляння посіпак на поле — 14
Відновлення — 12
Відновлення після обплутування — 12
Відновлення після оглушення — 12
Гачок із жилкою — 18
Гра в режимі кампанії — 19
Графічні елементи поля — 9
Дальня атака — 11
Ділянка виходу — 4
Допоміжні дії мишки — 15
Досягнення — 19
Драпіга — 16
Жетони посіпак — 14
Жовті лінії — 8
Завдання поранень — 11
Завдання розділу — 5
Засідки — 14
Зачарування — 17
Збиття з ніг — 17
Зброя — 2
Зміна спорядження — 15
Зустрічі — 14
Карти вмінь мишок — 7
Карти зустрічей — 3
Карти ініціативи — 1
Карти ініціативи ватажків посіпак — 7
Карти обшуку — 2
Карти персонажів мишок — 1
Кількість фігурок на клітинці — 10
Клітинка мишоловки — 4
Клітинка перевертання — 4
Книжка пригод — 5
Кубики дій — 2
Маскування — 18
Мета гри — 1
Мишоловки — 14
Негативні ефекти — 17
Ненажерливі таргани — 15
Обладунки — 2
Обмін — 15
Обплутування — 17
Обшук — 12
Оглушення — 17
Основні дії мишки — 10
Особливі ділянки — 8
Особливі правила розділу — 5
Отруйне поранення — 17
Переміщення водою — 10
Переміщення мишки — 8
Переміщення посіпак із ближньою атакою — 16
Переміщення посіпак з дальньою атакою — 16
Переміщення посіпаки — 16
Переміщення через мишоловки — 10
Підвищення рівня — 15
Планшет пригод — 4
Плитки локацій — 4
Події — 2
Полювання Драпіги — 16
Поранення ватажка посіпак — 11
Поранення звичайного посіпаки — 11
Порятунок мишки — 17
Правила плиток локацій — 5
Предмети — 2
Пригоди тривають — 5
Приготування до гри — 6
Приготування до розділу — 5
Прикраси — 3
Раунд гри — 7
Різні жетони — 3
Розвідка ділянки виходу — 12
Розвідка клітинки перевертання — 13
Спіймана мишка — 17
Спільні предмети — 2, 18
Стрибок Драпіги — 16
Стрілка напрямку — 4
Сусідні клітинки — 8
Умови перемоги — 5
Умови поразки — 5
Хід мишки — 7
Хід посіпаки — 15
Червоні лінії — 8
Чорні ділянки та стіни — 9

Особисті досягнення



Сирознавець

Жетон цього досягнення здобуде мишка, що першою викине на кубиках дій під час однієї атаки або захисту 3 або більше символів сиру.

Ефект: посуньте жетон кінця розділу на наступну поділку лічильника сторінок. Щоразу, коли сирознавець під час захисту викидатиме на кубиках принаймні 1 символ сиру, кожна активна мишка отримуватиме 1 сир.



Різнак тарганів

Жетон цього досягнення здобуде мишка, що першою здолає 4 тарганів протягом однієї зустрічі.

Ефект: посуньте жетон кінця розділу на наступну поділку лічильника сторінок. До кінця цього розділу тарганів, що перебувають на одній плитці з різником тарганів, не вважають ненажерливими.



Отрутознавець

Жетон цього досягнення здобуде мишка, що першою стане спійманою з незалікованим отруйним пораненням.

Ефект: до кінця розділу, зазнаючи отруйного поранення, отрутознавець натомість зазнає звичайного поранення.



Майстер утєч

Жетон цього досягнення здобуде мишка, що першою двічі стане спійманою протягом одного розділу.

Ефект: посуньте жетон кінця розділу на наступну поділку лічильника сторінок. Якщо майстра втеч спіймають утретє, він негайно рятується та не втрачає споряджених карт обшуку. Усі інші ефекти, що діють на спійману мишку (наприклад, скидання жетонів сиру й поранень), залишаються в силі.



Приборкувач котів

Жетон цього досягнення здобуде мишка, що першою здолає Драпігу.

Ефект: до кінця розділу всі великі посіпаки, захищаючись від атак приборкувача котів, кидають на 1 кубик менше.



Україна, 21021, м. Вінниця,
просп. Юності, 8-А, оф.1.
www.lordofboards.com.ua



1995 County Road B2 West
Roseville MN 55113 USA
(651) 639-1905
info@ZManGames.com

UK:
Asmodee United Kingdom
Unit 6 Waterbrook Road
Alton, Hampshire, GU34 2UD,
United Kingdom

EU:
Asmodee Nordics
Valseholmen 1
2650 Hvidovre, Denmark

Asmodee The Netherlands
Vossenbeemd 51
5705 CL Helmond, The
Netherlands