

О мышках и тайнах

Правила игры



От автора

Я надеюсь, что благодаря этой игре родные и друзья смогут почаще собираться вместе и что всем им придёт по душе это небольшое путешествие в мир невероятных приключений и героических свершений, мир, где малый рост не помеха великим делам.

Я посвящаю эту игру своим маленьким искателям приключений, Дженне и Оуэну. Ваша отвага — пример для многих.



Джерри Хоторн

Состав игры

Правила игры и книга сказок	71 карта обыска
6 фигурок мышей	18 карт встреч
16 фигурок прихвостней	6 карт характеристик мышей
Планшет сказки	5 кубиков действий
8 двусторонних фрагментов поля	19 карт инициативы
28 карт способностей мышей	3 картонных листа с жетонами

Вступление

Перед вами буклет с правилами настольной игры «О мышах и тайнах». Из него вы узнаете её базовые принципы, однако для проведения полноценной партии вам понадобится ещё и книга сказок. В каждой её главе описываются особые правила подготовки к игре и особенности текущей партии. Эту книгу сказок, называющуюся «Горесть и поминовение», вы тоже найдёте в коробке.

Правила игры не отличаются высокой сложностью, что позволяет участникам с головой погрузиться в увлекательные приключения героев. Для каждой главы существуют свои особые правила, благодаря чему все главы проходят по-разному. Однако если вы будете изучать эти особые правила прямо по ходу игры, это может замедлить партию. Поэтому советуем просматривать их перед началом той или иной главы, а также напоминать другим участникам о них по мере необходимости. Это поможет всем вам пережить по-настоящему захватывающее, весёлое и ничем не прерываемое приключение.

Цель игры

«О мышах и тайнах» — кооперативная приключенческая игра для 1–4 участников. Игроки вживаются в роли мышей, попадающих в разные переделки. От главы к главе мыши общаются друг с другом, сообща преодолевают трудности, выказывая недюжинную храбрость и надеясь на благосклонность судьбы, ну а вы постепенно узнаете всю их историю.

Карты характеристик мышей



1. **Имя мыши.** То, как зовут мышь.
2. **Класс мыши.** Большую часть способностей и определённые предметы могут использовать только мыши конкретного класса. Некоторые герои принадлежат сразу к двум классам, поэтому им доступны способности и предметы двух этих классов.
3. **Значение силы.** Навык владения оружием, присущий мыши.
4. **Значение защиты.** Естественная защита мыши.
5. **Значение познаний.** Глубина жизненного опыта и учёность мыши.
6. **Значение движения.** Скорость перемещения мыши в пространстве.
7. **Способности.** Особые свойства мыши.
8. **Начальное снаряжение.** Карты, которые мышь получает в начале каждой главы, если в описании главы не сказано иного.

9. **Значение здоровья.** Количество ранений, которые мышь может получить до того, как станет считаться пойманной.

Карты инициативы





В игре два типа карт инициативы: карты инициативы мышей и карты инициативы прихвостней. На картах инициативы мышей, помимо изображения самих мышей, указаны их имена и основные характеристики. На картах инициативы прихвостней указаны характеристики всех прихвостней соответствующего типа. На картинке ниже — одна из таких карт.



1. **Имя.** Имя прихвостня(ей), с которым(и) связана эта карта инициативы.
2. **Способность.** Уникальное правило, применяющееся ко всем прихвостням этого типа.
3. **Значение силы.** Количество кубиков, которые прихвостень бросает во время атаки.
4. **Значение защиты.** Количество кубиков, которые прихвостень бросает во время защиты.
5. **Значение здоровья.** Количество ранений, которые должен получить прихвостень этого типа, чтобы считаться побеждённым.

Кубики действий



На каждой грани кубика действий изображено несколько символов. Мечи , луки  и мечи/щиты  используются в боях. Цифры нужны для передвижения. Символ  универсален и чаще всего применяется в проверках преодоления препятствий. Символы сыра приносят жетоны сыра.

Карты обыска



В игре несколько типов карт обыска.

- Предметы.** Эти вещи мышь может носить в сумке и использовать согласно их описанию. В сумку помещается до 3 карт обыска. На картах некоторых предметов перечислены требования: если мышь выполняет их, то она может использовать эти предметы.
- Свитки.** Это одноразовые предметы, которые сбрасываются сразу после использования.
- Уловки.** Такую карту мышь может приберечь на потом и использовать в подходящей ситуации. Карты уловок не занимают места ни в сумке, ни на теле, ни в лапах мыши.
- События.** Удачи и неудачи мышей. Эффект карты события срабатывает сразу, как только карта появляется из колоды.
- Групповые предметы.** Правила использования каждого такого предмета описаны на с. 18 этого буклета. Групповые предметы принадлежат всем мышам и не занимают места в их сумках.
- Оружие, броня, украшения.** Надетые броня и украшения помогают мышам справляться с тяготами странствий. Мышь не может атаковать, если у неё в лапах нет оружия.



- Название.** Название оружия.
- Символ дальней или ближней атаки.** Здесь указано, для какого боя предназначено оружие — ближнего или дальнего. Здесь же указан бонус оружия, если он есть.
- Тип.** С оружием разного типа могут быть связаны свои особенности.
- Способность.** Особые правила, касающиеся использования этого оружия.
- Количество лап.** Здесь схематически указано, сколько лап нужно, чтобы использовать это оружие (одна или две).
- Требования.** Здесь указано, какие классы или характеристики нужны, чтобы использовать это оружие.



- Название.** Название брони.
- Бонус.** Бонус, который даёт надетая броня.
- Способность.** Особые правила, касающиеся использования этой брони.

4. **Часть тела.** Здесь схематически указано, на какую часть тела мыши надевается броня. На одну часть тела можно надеть только одну броню.
5. **Требования.** Здесь указано, какие классы или характеристики нужны, чтобы использовать эту броню.



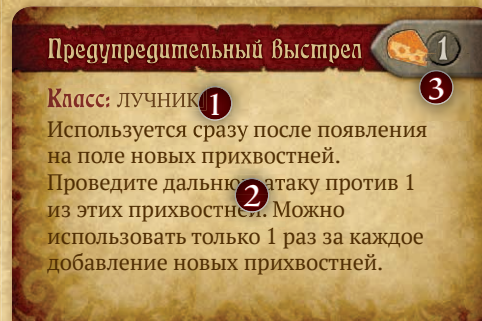
1. **Название.** Название украшения.
2. **Способность.** Особые правила и бонусы, связанные с использованием этого украшения.
3. **Требования.** Здесь указано, какие классы или характеристики нужны, чтобы использовать это украшение.

Карты Встреч

В игре два типа карт встреч, отличающиеся цветом надписей: обычные (серые надписи) и сложные (красные надписи). Карты встреч определяют, с какими типами прихвостней столкнутся мыши на новом фрагменте поля. Конкретные прихвостни с открывшейся карты встречи определяются текущим положением жетона песочных часов на счётчике страниц планшета сказки. Вдобавок карты встреч случайным образом определяют следующее испытание мышей.



Карты способностей



В начале игры участники выбирают по 1 карте способности для каждой мыши в группе. С повышением уровня мыши получают новую способность.

1. **Требования.** Здесь указано, какие классы нужны, чтобы использовать эту карту.
2. **Способность.** Особые правила, связанные с применением этой способности.
3. **Стоимость.** Количество сыра, который мышь должна сбросить, чтобы использовать эту способность.

Различные жетоны



Игра комплектуется множеством разнообразных жетонов, использующихся по мере прохождения глав.





Планшет сказки

1. **Счётчик страниц.** В начале главы на деление с 1-й страницей выкладывается жетон песочных часов. На другое деление, указанное в описании главы, кладётся жетон конца главы. Если жетон песочных часов достигнет жетона конца главы раньше, чем мыши выполнят условия победы в текущей главе, мыши потерпят поражение.
2. **Круг сыра прихвостней.** Сюда выкладываются жетоны сыра, полученные прихвостнями. Когда круг сыра становится полным, начинается испытание.
3. **Колода обыска.** Место для колоды обыска.
4. **Колода встреч.** Место для колоды встреч.
5. **Тайник группы.** Место, где мыши хранят жетоны найденных ими групповых предметов.
6. **Индикатор инициативы.** На деления этого индикатора кладутся карты инициативы, определяющие очерёдность хода персонажей: мышей и прихвостней.

Фрагменты поля

Фрагменты поля служат для создания игрового поля. В большинстве глав игрокам предписывается использовать строго определённые фрагменты. У фрагментов поля две стороны: голубая и оранжевая. Голубая соответствует областям, расположенным под землёй и между замковых стен, оранжевая — общедоступным помещениям замка.

1. **Стрелка-указатель.** Играя на нескольких фрагментах поля, располагайте их так, чтобы стрелки-указатели на них были направлены в одну сторону.

2. **Область выхода.** Через область выхода мышь переходит на соседний фрагмент (выполнив действие исследования).
3. **Переворот.** Находясь на поворотной клетке, мышь переворачивает фрагмент поля на обратную сторону (выполнив действие исследования).
4. **Мышеловка.** Клетки, помеченные красным крестиком, предназначены для мышеловок. Если карты встреч или указания из книги сказок предписывают поставить мышеловки, выкладывайте их на эти клетки.

Примечание: не путайте понятия «фрагмент» и «клетка». Фрагмент поля — это некая локация, разбитая на определённое количество клеток.



Книга сказок



Входящая в состав нашей игры книга сказок называется «Горести и поминовение». В дополнениях к игре вы найдёте другие книги сказок.

Книга сказок — ключевой элемент игры «О мышках и тайнах». Игроки начинают с того, что выбирают из неё интересующую их главу.

Мы советуем начать с самой первой и последовательно отыгрывать остальные.

Книга сказок состоит из нескольких глав, а главы, в свою очередь, — из нескольких частей.

- 1. Сюжет.** Текст, помогающий игрокам погрузиться в историю. Доверьте озвучивать его тому, кто имеет опыт выразительного чтения.
- 2. Цель главы.** Здесь кратко описано, чего должны добиться мыши, чтобы пройти текущую главу.
- 3. Победа.** Список условий, которые нужно выполнить мышам, чтобы победить. Иногда в этом же пункте приводится художественный текст, зачитывающийся при выполнении победных условий.
- 4. Поражение.** Здесь перечислены условия, при выполнении которых мыши сразу же проигрывают. Потерпев поражение, игроки либо переходят к следующей главе, либо переигрывают эту.
- 5. Подготовка к главе.** Здесь подробно описано, что нужно сделать, чтобы начать игру, и приведена схема размещения фрагментов поля для текущей главы.
- 6. Особые правила главы.** Порой в той или иной главе действуют особые правила.
- 7. Особые правила фрагментов поля.** Иногда в текущей главе к фрагментам поля применяются особые правила. В этом случае каждый фрагмент отдельно описывается в книге сказок, с иллюстрациями и разъяснениями. Эти правила можно не читать, пока мыши не попадут на соответствующий фрагмент. Обычно особые правила добавляют особый обыск, позволяющий найти на областях фрагментов поля определённые карты, или особое испытание, вынуждающее игроков выставлять на поле во время испытания конкретных прихвостней (вместо указанных на карте встречи). Особые правила могут определять, что нужно сделать с фрагментом поля, когда мыши исследуют его впервые, а также включать художественный текст, который нужно



зачитать, впервые оказываясь на фрагменте, и описание эффектов, действующих, пока мыши находятся на нём.

- 8. Сказка продолжается.** Иногда в конце главы встречается пункт «Сказка продолжается...». Это художественный текст, развивающий сюжет, и его следует зачитать.

Подготовка к игре



=



Вместо фигурок персонажей на картинках буклета приводятся изображения этих персонажей.

Для подготовки к игре последовательно выполните перечисленные ниже шаги.

- Выберите главу.** Выберите любую главу из книги сказок игры «О мышах и тайнах». Если игроков меньше, чем требуется, кому-то придётся играть за несколько мышей, чтобы героев было ровно столько, сколько должно быть в группе.
- Выберите героя.** Каждый игрок выбирает мышшь (или несколько мышей) и берёт карту характеристик этой мыши, её карту инициативы и фигурку. В описании главы всегда сказано, из скольких мышей состоит группа искателей приключений (обычно из четырёх).
- Выберите способность.** Игроки выбирают по 1 карте способности для каждой из своих мышей (1 раз — когда мышшь впервые вступает в игру). Обратите внимание: чтобы взять карту способности, мышшь должна отвечать требованиям к указанному на карте классу.
- Возьмите снаряжение.** Найдите карты обыска, указанные на картах характеристик мышей, и экипируйте ими мышей. Возможно, вы начнёте игру с дополнительными картами или групповыми предметами, поэтому не забудьте прочесть пункт «Групповая подготовка» в описании главы.
- Соберите игровое поле.** Поместите фрагменты поля посередине игровой области так, как указано в пункте «Подготовка игрового поля» в описании текущей главы. Убедитесь, что стрелки-указатели фрагментов поля (расположены в углах фрагментов) направлены в одну сторону.
- Расставьте фигурки.** Разместите фигурки мышей и всех нужных прихвостней на игровом поле так, как указано в пункте «Подготовка игрового поля» в описании главы.
- Определите инициативу.** Перемешайте карты инициативы всех мышей и всех прихвостней, размещённых на поле перед началом игры, и определите начальную инициативу (см. «Определение инициативы» на с. 7).
- Подготовьте планшет сказки.** Поместите планшет сказки рядом с игровым полем. Выложите жетон песочных часов на деление с 1-й страницей счётчика страниц. Выложите жетон с надписью «Конец главы» на деление, отмеченное в одноимённом пункте описания текущей главы. Перемешайте карты обыска и выложите их одной колодой на соответствующее место на планшете сказки. Прочтите пункт «Подготовка колоды встреч» в описании главы и выполните приведённые там инструкции.
- Дополнительные компоненты.** Разместите жетоны сыра, фигурки прихвостней, стопки остальных жетонов, незадействованные карты инициативы и способностей так, чтобы каждый игрок мог легко до них дотянуться, но при этом они не мешали игре.
- Выполните прочие указания.** Если в разделе «Подготовка к главе» описания текущей главы осталось то, что вы ещё не сделали, сделайте это.



Игровой раунд

В игре «О мышах и тайнах» партия длится несколько раундов, состоящих из серии ходов. Первый ход каждого раунда делается тем, чья карта инициативы находится на 1-м, самом верхнем, делении индикатора инициативы. Следующий ход делает тот, чья карта лежит на 2-м делении индикатора инициативы, и так далее. После хода последнего персонажа начинается новый раунд. Если с одной картой инициативы связано несколько фигурок, они все делают ход по очереди, друг за другом. Чтобы узнать, в каком порядке ходят мыши и прихвостни, игроки определяют инициативу.

Определение инициативы

В начале главы и всякий раз, когда открывается новая карта встречи, игроки обновляют индикатор инициативы.

Если на индикаторе инициативы нет карт прихвостней:

Перемешайте карты инициативы мышей и прихвостней, которые оказываются на игровом поле в начале встречи. Затем открывайте по 1 карте из получившейся стопки и выкладывайте лицом вверх на деления индикатора инициативы (находится в правой части планшета сказки). Первая карта кладётся на 1-е деление, вторая — на 2-е, и так далее, пока не будут выложены все карты.

Если на индикаторе инициативы уже есть карты прихвостней:

Просто перемешайте карты инициативы добавившихся прихвостней и выложите на следующие свободные деления индикатора. Если там уже есть карта инициативы какого-то нового прихвостня, нет надобности класть вторую такую же.

Примечание: если на индикаторе не хватает делений для всех имеющихся карт инициативы, просто выкладывайте их под занятые деления, как если бы делений было больше.

Карты инициативы главарей прихвостней

Если на поле нужно выставить главаря прихвостней, с которым связано несколько карт инициативы, случайным образом выберите 2 из них и положите на индикатор. Главарь будет делать ход за каждую из этих карт. Если главарь прихвостней с несколькими картами инициативы появляется, когда на индикаторе уже есть карты прихвостней, положите обе его карты в конец индикатора, а затем примените правило засады к первой из двух его карт. Подробнее о засадах читайте на с. 15.

Когда на игровом поле не останется ни одной фигурки, связанной с определённой картой инициативы, уберите её с индикатора и сдвиньте все лежащие ниже карты вверх, чтобы заполнить пустоту.

Время не ждёт!

Если после окончания хода последней мыши на поле не осталось ни одного прихвостня, кладите 1 жетон сыра на круг сыра прихвостней. Делайте это всякий раз, когда после хода мыши, чья карта инициатива лежит ниже всех, на игровом поле не оказывается прихвостней.



Ход мыши

В свой ход мышь может либо выполнить 1 из перечисленных ниже действий, а затем переместиться, либо сначала переместиться, а потом выполнить 1 из следующих действий:

- Бег.
- Атака.
- Обыск.
- Восстановление.
- Исследование.

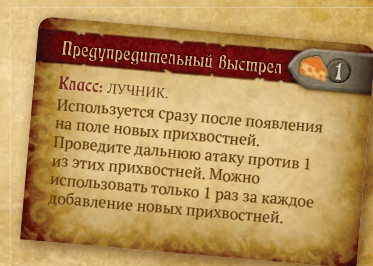
Помимо выполнения действия или добровольного отказа от выполнения действия, мышь может совершить любые из следующих вспомогательных действий в любой момент своего хода:

- Обмен.
- Смена снаряжения.
- Повышение уровня.

Каждое вспомогательное действие можно совершить не более 1 раза за ход и нельзя совершить во время выполнения другого действия.

Карты способностей мышей

В свой ход мышь может использовать не более 1 карты способности, даже если на них не тратится действие. Так что выбирайте с умом.





Передвижение мыши

В начале хода мыши управляющий ею игрок бросает 1 кубик действий. Помимо символов, на каждой грани кубика есть цифра от 1 до 3. Выпавшая цифра прибавляется к значению движения мыши. Получившаяся сумма даёт число очков движения, которые мышь может потратить на текущем ходу.

Пример: значение движения принца Коллина равно 2, а результат его броска — 1. Значит, на этом ходу принц Коллин сможет пройти до $2 + 1 = 3$ клеток.



Соседние клетки

Не все клетки имеют одинаковый размер и форму, а между некоторыми из них есть зазоры. Если вы не уверены, являются ли клетки соседними, поставьте между ними фигурку мыши. Если основание фигурки окажется одновременно на обеих клетках, то они соседние. На перемещение между соседними клетками тратится 1 очко движения.



Широкие клетки



На некоторых фрагментах поля встречаются особые большие области, не разбитые на маленькие клетки (например, кровать в «Опочивальне короля», стол на «Кухне» и стол в «Трапезной»). Они называются широкими клетками. На них не распространяется ограничение касательно 4 маленьких или 1 большой фигурки. На широкой клетке может находиться столько фигурок, сколько физически умещается на всей её площади.

Жёлтые и красные линии



Жёлтые линии

Некоторые клетки разделены жёлтыми линиями со стрелками. На пересечение такой линии в направлении «против стрелки» тратится 3 очка движения. На пересечение её в направлении «по стрелке» тратится 1 очко.

Клетки, разделённые жёлтой линией, считаются соседними.

Красные линии

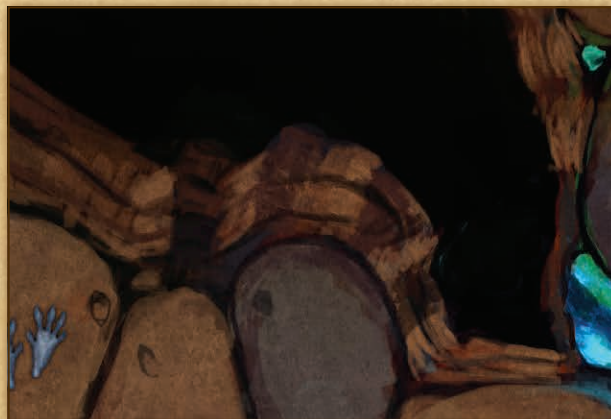
Мышь не может переместиться с одной клетки на другую, если между ними проведена красная линия.

Клетки, разделённые красной линией, не считаются соседними.

Чёрные области и стены



На некоторых фрагментах поля есть чёрные сплошные области. Они считаются непроходимыми, и перемещение на них и через них невозможно.



На некоторых фрагментах поля есть стены. Они не считаются клетками, и перемещение на них и через них невозможно.

Есть лишь одно исключение: на фрагменте поля «Трубопровод» зазоры между трубами показаны как тёмные области; через них можно перебраться, если у мышей есть карты, разрешающие пересекать красные линии, например, свиток «Левитация» или групповой предмет «Крючок с леской».

Графические объекты поля

На многих фрагментах поля есть графические объекты: например, растущие из земли кристаллы или тарелки с объедками. Все эти объекты не являются отдельными клетками, а считаются либо частью клеток, находящихся под ними (как в случае с черепом в «Алхимической лаборатории» или шлемом в «Караульном помещении»), либо зазорами между клетками (как в случае с кристаллами в «Кристалльных туннелях»). Объекты-зазоры можно пересекать, только если расположенные между ними клетки проходят описанную выше проверку на соседство.



Число фигурок на клетке

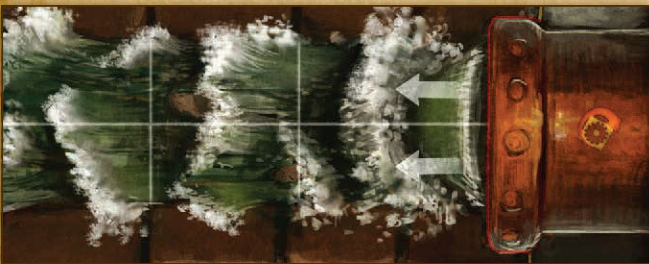
На одной клетке одновременно может находиться не более 4 маленьких фигурок или не более 1 большой (такой, как паук и многоножка). Клетка считается полностью занятой, если на неё выставлены 4 маленькие фигурки или 1 большая. Перемещение на полностью занятую клетку или через неё невозможно ни для мыши, ни для прихвостней.



Если мышь перемещается на клетку с прихвостнем, её перемещение тут же заканчивается. Когда мышь начинает перемещение в клетке с одним или несколькими прихвостнями, она может покинуть клетку, только если число мышей на этой клетке (на начало перемещения) больше или равно числу находящихся здесь же прихвостней.

Движение по воде

Попав в воду, мышь тут же заканчивает передвижение, даже если начала его на другой водной клетке. Когда мышь перемещается с водной клетки на клетку без воды, на это тоже тратятся все её очки движения. Вдобавок управляющий мышью игрок бросает 1 кубик действий за свою мышь и ещё 1 кубик за каждую другую мышь, находящуюся на клетке, на которую пытается выбраться его мышь. Если выпадает хотя бы 1 ★, мышь вылезает из воды, а её фигурка перемещается на запланированную клетку. Если ★ не выпадает, мышь остаётся на месте.



В некоторых водных областях имеется течение с отмеченным стрелками направлением потока. Перемещаясь по воде, мышь не может двигаться

против течения. Если мышь заканчивает ход в водной области с течением, перемещайте её фигурку на одну клетку по направлению течения. Если поток выносит мышь за пределы фрагмента поля, она считается пойманной. Подробнее о пойманных мышах читайте на с. 17.

Примечание: находясь в воде, мышь пытается удержаться на плаву и потому не может выполнять вспомогательные действия.

Водные клетки не влияют на прихвостней.

Движение через мышеловки

Когда мышь оказывается на клетке с мышеловкой, её передвижение приостанавливается, мышь проверяет, срабатывает ли ловушка. Бросьте количество кубиков действий, равное значению движения мыши. Если мышь — изобретатель, можете вместо этого бросить количество кубиков действий, равное её значению познаний. Если выпадает хотя бы 1 ★, мышь не попадает в мышеловку и может двигаться дальше. Если ★ не выпадает, ловушка срабатывает и убирается с поля. Мышь получает 1 ранение, 1 жетон сыра и падает. Подробнее об эффектах падения читайте на с. 17. Всякий раз, когда мышь попадает в мышеловку, её ход тут же заканчивается.



Мышеловки не влияют на прихвостней.

Действия мыши

Бег

Если мышь уже переместилась, она может выполнить действие бега и снова переместиться. Для этого бросьте 1 кубик действий ещё раз и переместитесь, прибавив новый результат кубика к значению движения. К действию бега применяются все обычные правила передвижения.

Атака

Все бои в игре «О мышах и тайнах» ведутся при помощи кубиков действий. Для атаки важны выпадающие на кубиках символы с луком, мечом/щитом, мечом и сыром. При защите учитываются только символы с мечом/щитом и сыром.

Во время атаки и защиты мыши каждый выпадающий на её кубиках действий символ сыра приносит ей 1 жетон сыра.



Ближняя атака

Ближняя атака возможна, если у вашей мыши есть экипированное оружие ближнего боя. Выберите 1 из таких оружий и выберите 1 прихвостня со своей или с соседней клетки (соседство клеток проверяется так, как описано выше). Затем бросьте количество кубиков, равное значению силы мыши. Не забудьте учесть бонусы от надетых вещей и оружия, выбранного для атаки. Сложите число выпавших мечей и мечей/щитов — это количество ударов, которые наносит мышь. Если мышь нанесла хотя бы один удар, игрок, сидящий слева от делающего ход игрока, проверяет, смог ли атакованный прихвостень защититься. Он бросает количество кубиков действий, равное значению защиты прихвостня.



Каждый выпавший символ с мечом/щитом отражает 1 удар мыши.

Каждый неотражённый удар наносит прихвостню 1 ранение.



Во время атаки и защиты прихвостня каждый выпадающий на его кубиках символ сыра добавляет 1 жетон сыра к кругу сыра прихвостней на планшете сказки.

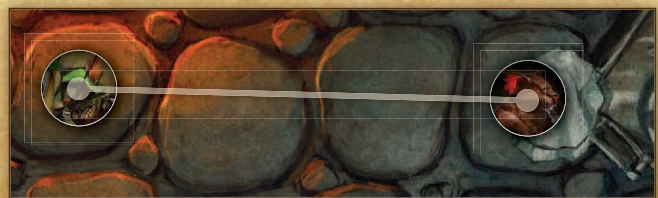
Дальняя атака

Если мышь экипирована оружием дальнего боя, она может провести дальнюю атаку. Дальний бой проходит по тем же правилам, что и ближний, но удары считаются по выпавшим символам с луком, а не с мечом и мечом/щитом. Кроме того, в качестве цели мышь может выбрать любого прихвостня, находящегося на её фрагменте поля, но только если она его видит. Однако если на клетке с мышью или на соседней клетке находятся прихвостни, она обязана выбрать целью одного из них.



Видимость цели

Если вы сомневаетесь, видит ли мышь предполагаемую цель дальней атаки, мысленно проведите линию от центра клетки с мышью к центру клетки с целью. При необходимости используйте ребро какой-нибудь карты или этот буклет. Если воображаемая линия пересекает чёрные области или стены, дальняя атака или использование заклипания невозможны.



Обратите внимание: графические объекты некоторых фрагментов поля могут создавать иллюзию потери видимости находящихся за ними предметов. В подобных случаях игроки сами решают, перекрывают такие объекты обзор или нет.

Нанесение ранений



Ранение обычного прихвостня

Нанеся 1 или несколько ранений по фигурке обычного прихвостня (не главаря), посмотрите на соответствующую карту инициативы.

- Если она показывает, что у прихвостня 1 очко здоровья (нет «сердечек»), уберите его фигурку с поля.
- Если вы убрали с поля последнюю фигурку этого типа прихвостней, уберите с индикатора инициативы и его карту.
- Если карта инициативы прихвостня показывает, что у него больше 1 очка здоровья, кладите на его карту 1 жетон ранения за каждый не отражённый им удар. Когда число его ранений сравняется или превысит его значение здоровья, он будет побеждён: его фигурка уберётся с поля, а карта инициативы — с индикатора.

Ранение главаря прихвостней

Обычно одному главарю прихвостней соответствует несколько карт инициативы на индикаторе инициативы. Когда мышь ранит главаря, выбирайте, на какую из его карт выложить ранение. Когда число жетонов ранений на карте инициативы главаря сравняется или превысит его значение здоровья, эта карта уберётся с индикатора инициативы. Главарь прихвостней будет побеждён, когда вы уберёте последнюю из его карт инициативы и, соответственно, его фигурку с поля.



Обыск

Решив выполнить действие обыска, игрок объявляет об этом остальным и бросает 1 кубик действий. Если на нём выпадает ✨, игрок берёт верхнюю карту колоды обыска. Если эта карта — предмет, оружие, броня, украшение, свиток или уловка, он может:

- либо убрать карту в сумку своей мыши и использовать её позже;
- либо тут же сбросить карту и получить 1 сыр.

Если игрок берёт из колоды карту события, он сразу же её разыгрывает, следуя указаниям на карте. Если мышь сделала успешный бросок на обыск, она больше не может обыскивать текущий фрагмент поля.



Восстановление

Если мышь опутана или оглушена, она может выполнить действие восстановления и избавиться от соответствующего отрицательного эффекта. Подробнее об эффектах оглушения и опутывания читайте на с. 17.



Оглушение

Восстановление после оглушения

Выполняя действие восстановления оглушённой мышью, убирайте жетон оглушения с её карты инициативы.



Опутывание

Восстановление после опутывания

Выполняя действие восстановления опутанной мышью, бросайте кубик действий. Если выпадает ✨, убирайте жетон опутывания с её карты инициативы.



Исследование

Действие исследования требуется для перехода мышью с одного фрагмента поля на другой. Мышь может выполнить действие исследования, только если на её фрагменте поля нет прихвостней.

Действие исследования можно выполнить только на клетках, соседствующих с областью выхода, и на поворотных клетках.

Исследование области выхода



Если мышь находится на соседней с областью выхода клетке, она может выполнить действие исследования и попытаться перейти на следующий фрагмент поля.

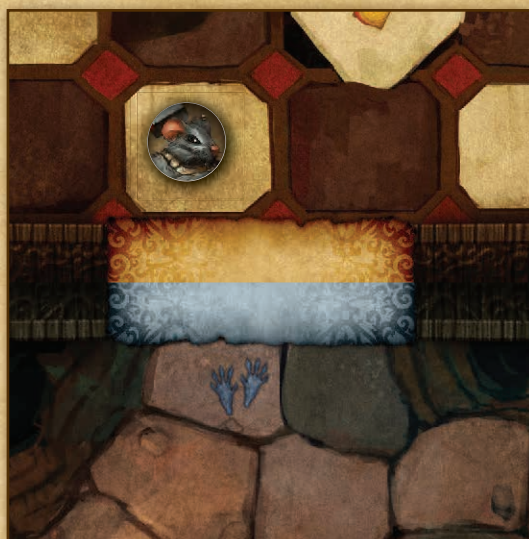
Для этого нужно, чтобы область выхода нового фрагмента была того же цвета, что и область, по соседству с которой находится мышь. Кроме того, области выхода двух фрагментов должны продолжать друг друга.



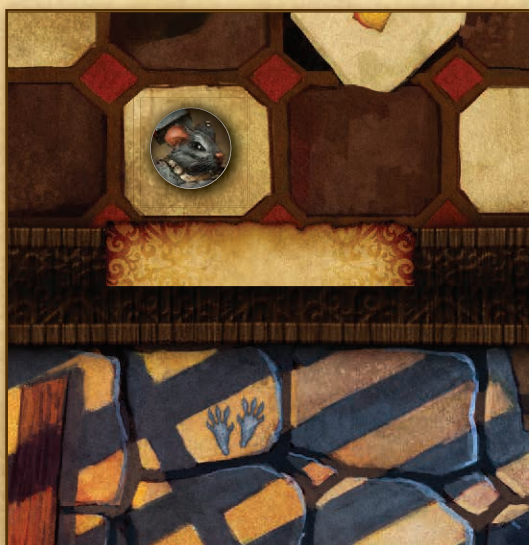
Области выхода двух фрагментов продолжают друг друга, поэтому мышь может выполнить действие исследования и перейти с одного фрагмента на другой.

У каждого фрагмента поля две стороны: оранжевая и голубая. Если мышь хочет перейти на фрагмент поля, не совпадающий по цвету со стороной её фрагмента, переверните фрагмент, на который

она перемещается, и положите его так, чтобы стрелки-указатели всех фрагментов поля были направлены в одну сторону. Если области выхода двух фрагментов не продолжают друг друга, мышь не может исследовать (перейти на) новый фрагмент.



Фрагмент, на котором находится мышь, выложен оранжевой стороной вверх. Чтобы она могла попасть на соседний фрагмент, тот тоже должен лежать оранжевой стороной вверх.

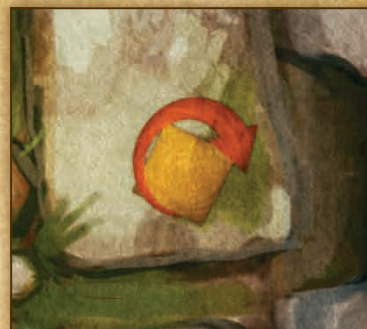


Мышь не может перейти на новый фрагмент, потому что её область выхода не продолжается на втором фрагменте поля.

Если мышь успешно выполняет действие исследования и попадает на новый фрагмент поля, её фигурка и фигурки всех мышей с её прежнего фрагмента тут же переносятся на клетку, соседнюю с областью выхода нового фрагмента.

Исследование поворотной клетки

Некоторые клетки отмечены знаком переворота:



Когда мышь выполняет действие исследования на такой клетке, убирайте всех мышей с её фрагмента поля и переворачивайте его на другую сторону, не забывая, что стрелки-указатели всех фрагментов должны указывать в одном направлении. Затем выставляйте все фигурки мышей на поворотную клетку новой стороны фрагмента поля (или на соседнюю, если в группе больше 4 мышей).

В игре есть два особых типа поворотных клеток:



Выполнить исследование на такой клетке можно, только если в тайнике группы есть жетон крючка с леской.



Выполнить исследование на такой клетке может только изобретатель или плут.





Встречи

Когда в результате исследования мыши впервые оказываются на фрагменте поля, из колоды встреч открывается новая карта (если в описании главы не сказано иного). На каждой такой карте перечислено несколько возможных встреч. Вашу встречу — конкретную строчку на карте встречи — определяет текущее положение жетона песочных часов на счётчике страниц. Расставьте фигурки указанных прихвостней на фрагменте поля по приведённым ниже правилам и определите инициативу. Затем положите карту встречи лицом вверх на колоду встреч. Если в игре уже есть открытая карта встречи, оставшаяся с прошлого раза, сбросьте её. Помимо прочего, новая открытая карта встречи определяет ближайшее испытание (если в описании главы нет указаний об особом испытании).

Расстановка прихвостней на поле

Расставляя прихвостней на поле в результате встречи или согласно особым указаниям к главе, вы помещаете их на клетки появления прихвостней, отмеченные специальным знаком (см. картинку справа). Размещая на поле новых прихвостней, делайте следующее:



1. Все маленькие прихвостни с дальней атакой выставляются на самую отдалённую от мышей клетку появления. Если под это условие подходят несколько клеток, герои сами выбирают одну из них. Если на фрагменте поля есть широкая клетка, обведённая красной линией,

и на ней имеется знак появления прихвостней, то все прихвостни с дальней атакой выставляются на неё. Если какая-то выбранная клетка оказывается полностью занята (см. «Число фигурок на клетке» на с. 10), выберите новую клетку для оставшихся прихвостней, следуя тем же правилам.

2. Выставьте по одной за раз все большие фигурки прихвостней на ближайšie к мышам свободные клетки появления прихвостней. Если возможных вариантов размещения несколько — выбор за игроками.
3. Выставьте по одному за раз всех маленьких прихвостней с ближней атакой на оставшиеся (не полностью занятые) клетки появления прихвостней. Выбор клеток за игроками. Старайтесь расставить этих прихвостней как можно равномернее.
4. Добавив новых прихвостней на игровое поле, добавьте их карты инициативы на индикатор. См. «Определение инициативы» на с. 7.

Жетоны прихвостней

В игре 4 жетона элитных крыс-воинов и 1 жетон капитана Шкверна. Если условия встречи или особые указания к главе обязывают вас выставить на поле элитных крыс-воинов, используйте фигурки крыс, но кладите под них жетоны элитных крыс-воинов, чтобы показать, что это не обычные крысы. То же касается и капитана Шкверна.

Если встреча обязывает расставить на поле крыс-воинов, используйте фигурки крыс без каких-либо жетонов.



Мышеловки

В верхней части некоторых карт встреч есть слово «мышеловки». Если ваша встреча не обходится без мышеловок, выкладывайте 1 жетон мышеловки на каждую клетку текущего фрагмента поля, помеченную



красным крестиком. Принцип действия мышеловок читайте в «Движение через мышеловки» на с. 10.



Засады

В верхней части некоторых карт встреч есть слово «засада». Если ваша встреча не обошлась без засады, то, выложив карты инициативы прихвостней

по обычным правилам, последовательно бросайте 1 кубик действий за каждую карту инициативы прихвостня на индикаторе. Выпавшая на кубике цифра определяет, на сколько делений вверх нужно переместить ту или иную карту на индикаторе (сдвигая на одно деление вниз те карты, что окажутся под ней).

Эффект засады не действует при наступлении испытания с текущей карты встречи.

Прожорливые тараканы

На некоторых картах встреч есть прожорливые тараканы. Они используют ту же карту инициативы, что и обычные. Когда прожорливые тараканы выставляются на поле, все тараканы в игре становятся прожорливыми. Если прожорливый таракан крадёт у мыши сыр, тот не сбрасывается, а добавляется на круг сыра прихвостней на планшете сказки.

Испытания

Когда прихвостень, атакуя или защищаясь, выбрасывает на кубиках один или несколько символов сыра, он добавляет на круг сыра прихвостней по 1 жетону сыра за каждый из них.

Если на момент окончания хода мыши с самой низкой инициативой на игровом поле нет прихвостней, к кругу сыра прихвостней тоже добавляется 1 жетон сыра. Когда на круге сыра скапливается 6 и больше жетонов сыра, начинается испытание.

Проделайте следующие шаги в указанном порядке:

1. Сдвиньте жетон песочных часов на 1 деление по направлению к жетону конца главы.
2. Уточните, нет ли в описании главы указаний насчёт особого испытания на текущем фрагменте поля. Если есть, делайте как написано.
3. Если в описании главы нет указаний насчёт особого испытания, примените эффект испытания с карты встречи, выложенной лицом вверх на колоде встречи, после чего сбросьте эту карту.
4. Если в описании главы нет указаний насчёт особого испытания, а в игре нет открытой карты встречи, испытание не добавляет прихвостней, но вы всё равно смещаете жетон песочных часов.
5. Применив все эффекты испытания, сбросьте жетоны сыра с круга сыра прихвостней.

Если испытание обязывает вас выставить фигурки прихвостней, для которых уже нет места, выставьте столько фигурок, сколько возможно, игнорируя оставшиеся.



Вспомогательные действия мышей

Помимо выполнения или (при желании) невыполнения действия, мышь может совершить любые из следующих вспомогательных действий в любой момент своего хода. Каждое вспомогательное действие можно проделать лишь один раз за ход и только если в это время не выполняется другое действие.

Обмен

Выполняя действие обмена, мышь может обменяться картами обыска и/или жетонами сыра с другой мышью, находящейся на той же клетке или на соседней.

Смена снаряжения

Выполняя действие смены снаряжения, мышь может переместить экипированные карты обыска в сумку, и наоборот. В сумке может находиться не более 3 карт (за исключением уловок). Если их там оказывается больше, то управляющий мышью игрок обязан тут же выбрать и сбросить лишнюю карту. Карты, хранящиеся в сумке мыши, выкладываются перед мышью в одну стопку лицом вниз.

Не забывайте, что уловки и групповые предметы не занимают места в сумке, а всё остальное занимает. Карты, «надетые» на тело мыши и взятые в лапы, выкладываются перед мышью лицом вверх. Мышь не может использовать больше 1 карты для указанной части тела и 2 карт для лап, хотя для некоторых видов оружия требуются сразу 2 свободные лапы.

Повышение уровня

Выполняя действие повышения уровня, мышь может поменять 6 жетонов сыра на 1 карту способности по своему выбору. Новая карта способности должна соответствовать классу мыши. Выбирайте способности с умом, поскольку в течение хода мышь может воспользоваться только одной из них, даже если все её способности связаны с разными моментами хода.

Ход прихвостня

Ход прихвостня состоит из двух частей:

1. Передвижение.
2. Атака.

Когда индикатор инициативы показывает, что настал ход прихвостня, каждый прихвостень указанного на его карте типа перемещается и вступает в бой.

За прихвостней играет участник, управляющий мышью с самой низкой инициативой. Если с картой инициативы прихвостня связано несколько фигурок, первыми ходят самые близкие к мышам фигурки, а затем — по мере отдаления.

Передвижение прихвостня

Все правила движения, действующие на мышей, действуют и на прихвостней. Правда, прихвостни перемещаются по строго определённой схеме и игнорируют эффекты воды, красных и жёлтых линий, а также мышеловок. Правила передвижения мышей подробно описаны на с. 8.

Передвижение прихвостней с ближней атакой

Чтобы переместить прихвостня с ближней атакой, бросьте кубик действий. Выпавшая цифра (от 1 до 3) определит предельное число клеток, на которое может переместиться прихвостень. Прихвостни всегда выбирают кратчайший путь до ближайшей мыши, стремясь оказаться на одной с ней клетке. Они не могут переместиться к мыши, если её клетка полностью занята, однако стараются оказаться как можно ближе к ней. Если прихвостень начинает ход на клетке с мышью, он не перемещается. Если прихвостень находится на одинаковом расстоянии от нескольких мышей, он движется к той, чья карта на индикаторе инициативы лежит выше.

Передвижение прихвостней с дальней атакой

Прихвостень с дальней атакой перемещается, только если не видит на текущем фрагменте поля ни одной мыши (см. «Видимость цели» на с. 11). В этом случае прихвостень старается проделать наикратчайший путь до ближайшей мыши. Он тут же останавливается, как только она попадает в поле его зрения.

Атака прихвостня

Атака прихвостня схожа с атакой мыши, но прихвостень всегда нападает на строго определённую цель. Подробнее о проведении атаки читайте на с. 10. Переместив прихвостня, атакуйте им мышь (если это возможно) по следующим правилам:

1. Если прихвостень может атаковать несколько мышей, он атакует ближайшую из тех, кого на этом ходу ещё не атаковали.
2. Если на текущем ходу ещё не атаковали несколько ближайших мышей или, напротив, атаковали всех, прихвостень атакует ту, чья карта на индикаторе инициативы лежит выше.

Главари прихвостней

Время от времени мыши сталкиваются с главари прихвостней. Как правило, это более сильные прихвостни определённого типа. Используйте для них обычные фигурки нужного типа. Если на поле

есть другие фигурки того же типа, положите под фигурку главара особый жетон, чтобы отличить его от обычных прихвостней.

Хоть главари прихвостней и могут относиться к тому же типу, что и другие прихвостни, на них не действуют эффекты, влияющие на обычных прихвостней. К примеру, капитан Шкверн невосприимчив к эффектам, действующим на крыс.

Мышегуб

Мышегуб — это шныряющий по замку злобный кот, представленный в игре жетоном кошачьей лапы. Мышегуб не занимает места на клетке, и поверх его жетона можно ставить другие фигурки. Когда Мышегуб атакует или защищается,



выкинутые им на кубиках символы сыра не добавляют жетоны сыра на круг сыра прихвостней.

Мышегуб ходит не так, как остальные прихвостни. С ним связаны 2 карты инициативы, благодаря чему он за один раунд делает два разных хода. Правила каждого из этих ходов описаны ниже.

Прыжок Мышегуба

Если Мышегуб прыгает, переместите его на клетку, находящуюся на его фрагменте поля и занятую наибольшим числом фигурок, включая прихвостней. Если таких клеток несколько, Мышегуб прыгает на клетку с фигуркой, чья карта на индикаторе инициативы лежит выше всех. После этого он атакует с силой, указанной на его карте инициативы. Кубики действий бросаются один раз, и каждая фигурка на клетке по очереди защищается от результата броска. Мышегуб останется на месте, если на его клетке находится наибольшее число фигурок или если это единственная клетка с фигурками.

Охота Мышегуба

Если Мышегуб охотится, бросьте 2 кубика действий и сложите выпавшие цифры. Получившаяся сумма показывает, как далеко передвинется Мышегуб на этом ходу. Переместите кота по кратчайшему пути до ближайшей к нему мыши, не находящейся на одной с ним клетке. Если Мышегуба отделяет одинаковое расстояние от нескольких ближайших

мышью, он движется к той, чья карта на индикаторе инициативы лежит выше. Если Мышегуб может переместиться по нескольким кратчайшим маршрутам, игроки сами выбирают один из них. Если на начало охоты Мышегуба все активные мыши находятся на одной с ним клетке, он остаётся на месте. Если после перемещения на клетку с ближайшей мышью у Мышегуба ещё остаются очки движения, он продолжает перемещаться по направлению к следующей ближайшей мышши и по описанным выше правилам. Закончив передвижение Мышегуба, бросьте количество кубиков, равное значению силы на его карте инициативы. Все фигурки, через клетки с которыми он переместился на текущем ходу (учитывая начальную и конечную), защищаются от его атаки. (Кубики действий бросаются один раз за охоту, и все фигурки по очереди защищаются от результата броска.)

Пойманная мышь

Когда мышь получает ранение, на её карту характеристик кладётся жетон ранения. Если число жетонов ранений становится равным или превышает значение здоровья мыши, мышь считается пойманной. Оставьте её карту инициативы на индикаторе, но уберите её фигурку с поля и сбросьте все её жетоны сыра и экипированные карты обыска, за исключением карт в сумке и начальной экипировки. Уберите с карт характеристик и инициативы мыши все жетоны ранений, отравленных ран и отрицательных эффектов. Переместите жетон песочных часов на счётчике страниц на одну страницу ближе к концу главы.

Спасение мыши

Пойманная мышь автоматически становится спасённой, как только наступает её следующий ход и в этот момент на поле нет прихвостней. Выставьте фигурку спасённой мыши на клетку с другой мы-



шью или на соседнюю с ней. Если на начало хода пойманной мыши на поле имеются прихвостни, она пропускает ход, спасти её пока нельзя. Ход, на котором мышь возвращается в игру, полностью тратится на её спасение.

Отрицательные эффекты

Оглушение и опутывание

Если мышь оглушили или опутали, положите на её карту инициативы соответствующий жетон.



Оглушённая мышь может перемещаться по обычным правилам, но единственное доступное ей действие — это действие восстановления. Опутанная мышь не может перемещаться и выполнять действие бега, пока не выполнит действие восстановления и не уберёт жетон опутывания.

Падение

Если персонаж падает, положите его фигурку набор. Чтобы подняться, упавшая фигурка должна потратить все свои очки движения. Большие фигурки не могут упасть. Упавшие персонажи атакуют и защищаются по обычным правилам.

Зачарование

Если мышь зачаровали, положите на её карту инициативы жетон зачарования.

Когда наступает ход зачарованной мыши, ходите ею так, как если бы она была прихвостнем: перемещайте её и атакуйте ею, как прихвостнем с ближайшей атакой. Зачарованная мышь использует лишь характеристики со своей карты инициативы и не получает бонусы от экипированных карт обыска и способностей. Закончив ход зачарованной мыши, убирайте с её карты жетон зачарования.



Отравленная рана

Некоторые ранения могут оказаться отравленными ранами. Жетон отравленной раны кладётся зелёной стороной вверх. Такие раны не лечатся обычными исцеляющими заклинаниями и свитками, для них нужны особые лекарства и заклинания.



Групповые предметы

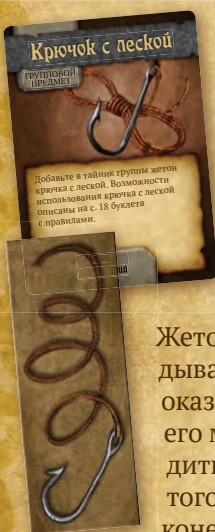
Некоторые карты обыска относятся к числу групповых предметов, которые могут свободно использоваться любой мышью из группы. Если мышшь получает групповой предмет, положите его карту рядом с планшетом сказки и поместите связанный с ним жетон в тайник группы на планшете сказки.

Маскировка

Маскировка — это лохмотья крысиной одежды, которые можно надеть, чтобы обмануть крыс. Открывая новую карту встречи, игроки могут сбросить жетон маскировки из тайника группы, чтобы проигнорировать всех крыс-воинов текущей встречи. Любые другие прихвостни выставляются на поле как обычно. Сбросив жетон маскировки, замешайте карту «Маскировка» обратно в колоду обыска. При помощи маскировки нельзя проигнорировать эффект испытания.



Крючок с леской



При помощи крючка с леской мыши могут проникать в труднодоступные области и даже в места, куда обычно вообще нельзя попасть. В любой момент хода мыши управляющий ею игрок может взять жетон крючка с леской из тайника группы и выложить на поле. На размещение жетона не тратится действие.

Жетон крючка с леской всегда выкладывается так, чтобы один его конец оказался на клетке с использующей его мышью. Другой конец должен находиться чётко в пределах другой клетки того же фрагмента поля. Хотя бы один конец жетона должен быть на клетке без воды.

Если жетон выложен на поле, любая мышшь может потратить 1 очко движения (по обычным правилам), чтобы переместиться с одного конца крючка с леской на другой, как если бы они были на соседних клетках.

Мышь, находящаяся на клетке с одним из концов жетона крючка с леской, может потратить действие, чтобы вернуть жетон в тайник группы. Если мышшь покидают фрагмент поля с выложенным жетоном крючка с леской, тот убирается с поля (не

возвращаясь в тайник группы), а карта «Крючок с леской» замешивается в колоду обыска.



Вилка

При помощи вилки мыши могут оказаться в таких местах поля, куда сложно или невозможно попасть. Вилкой можно обезвредить некоторые ловушки. Её можно даже превратить в стреляющую виноградинами катапульту! В любой момент хода мыши управляющий ею игрок может взять жетон вилки из тайника группы и выложить на поле. На размещение жетона не тратится действие.



Жетон вилки всегда выкладывается на клетку с использующей его мышью. Его нельзя выложить на водную клетку.

В свой ход мышшь, находящаяся на клетке с вилкой, может потратить действие, чтобы катапультировать другую мышшь с той же клетки на любую другую клетку в пределах фрагмента поля. Катапультируемая мышшь должна видеть клетку, к которой направляется. См. «Видимость цели» на с. 11.

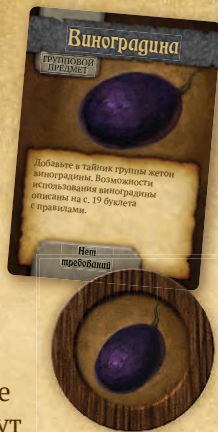
Мышь, находящаяся на клетке с вилкой, может потратить действие, чтобы вернуть жетон в тайник группы. Если мышшь покидают фрагмент поля с выложенным жетоном вилки, тот убирается с поля (не возвращаясь в тайник группы), а карта «Вилка» замешивается в колоду обыска.

Виноградина

Виноградина может стать приманкой для тараканов, а порой и грозным оружием.

Виноградина как тараканья приманка

В любой момент хода мыши управляющий ею игрок может взять жетон виноградины из тайника группы и выложить на соседнюю пустую клетку. Пока виноградина находится на поле, все тараканы во время своего хода будут передвигаться по направлению к ней, как обычно, останавливаясь на клетках с мышами. Если один или несколько тараканов заканчивают перемещение на клетке с виноградиной, они никого не атакуют, а едят виноград. В этом случае сбросьте жетон виноградины и уберите всех тараканов, закончивших ход на той же клетке, замешайте карту «Виноградина» обратно в колоду обыска.



Виноградина как оружие

Если мышь находится на клетке с вилкой, она может использовать действие атаки, взять виноградину из тайника группы и запустить её в прихвостней. Выберите прихвостня, который станет мишенью. Даже если атакующая мышь его не видит, это не помешает виноградине попасть в цель. Все фигурки на той же клетке, что и выбранный прихвостень, тоже становятся жертвами атаки. Подбросьте жетон виноградины, словно монетку. Если он упадёт стороной с расплющенной виноградиной вверх, выбранный прихвостень и все фигурки на его клетке получают 1 автоматический удар. Как обычно, каждая фигурка кинет кубики на защиту. Сбросьте жетон виноградины и замешайте карту «Виноградина» обратно в колоду обыска. Если жетон приземлится стороной с целой виноградиной вверх, все фигурки на клетке с выбранным прихвостнем упадут. Положите жетон на эту клетку. Теперь виноградина становится не только приманкой для тараканов, но и оружием, которым может воспользоваться крыса. На большие фигурки виноградина не действует.



Если крыса начинает ход на клетке с виноградиной, она не перемещается. Вместо своей обычной атаки она проводит дальнюю атаку по клетке с наибольшим количеством мышей. Если таких

клеток несколько, крыса стреляет по клетке с мышью, чья карта на индикаторе инициативы лежит выше. Атака виноградиной разыгрывается по приведённым выше правилам. Крыса не может использовать виноградину как оружие, если начинает ход на клетке с виноградиной и мышами.

Победа и поражение

Партия в игру «О мышах и тайнах» представляет собой выбор и прохождение одной из глав книги сказок. В каждой из них описаны свои условия победы, которые нужно выполнить до того, как жетон песочных часов поравняется с жетоном конца главы на счётчике страниц планшета сказки. Мы советуем проходить главы по очереди.

Прохождение игры в режиме кампании

Режим кампании позволяет сохранять уровень развития мышей при переходе от одной главы к другой. Вот рекомендации для прохождения игры в режиме кампании:

1. Мыши сохраняют способности и сюжетные достижения, полученные в предыдущих главах.
2. В дополнение к своему начальному снаряжению, заканчивая главу, мыши могут оставить себе по 1 карте обыска, имеющейся у них на момент окончания главы. (Мыши всегда начинают главу с картами своего начального снаряжения.)
3. Мыши не сохраняют групповые предметы, личные достижения и сыр из прошлых глав.

Достижения

По мере прохождения книги сказок мыши получают сюжетные достижения. Подробнее эти достижения и их эффекты описываются в книге сказок.

При желании участники могут играть ещё и с личными достижениями. Это жетоны, входящие в состав игры и описанные на задней обложке этого буклета. Мыши получают личные достижения в процессе прохождения каждой главы при выполнении определённых условий.





Создатели игры

Разработчик игры и автор художественного текста: **Джерри Хоторн**

Автор художественного текста и редактор: **Мистер Бистро**

Продюсер: **Колби Доч**

Художник: **Джон Ариоса**

Скульптор: **Чэд Ховертер**

Ведущий графический дизайнер: **Дэвид Ричардс**

Графические дизайнеры: **Джон Ариоса, Питер Уокен**

Редакторы: **Крис Дупис, Нэйт Реторн, Питер Миллер, Дэвид Муди**

Игру тестировали: **Марк Пруэтт, Крис Шенк, Тодд Карлсон, Дэвид Нолан, Вернон Диксон, Мони Дженсен-младший, Чэд Ховертер**

Русское издание игры

Руководство проектом: **Алексей Кошелев**

Ведущий переводчик и выпускающий редактор: **Александр Петрунин**

Переводчики: **Артём Сальников, Тимофей Иванов, Анна Лобас, Алексей Стародубов**

Редактор: **Анна Полянская**

Вёрстка: **Карина Ливкина, Алина Клейменова**



www.crowgames.ru

Эксклюзивный дистрибьютер на территории РФ компания «Crowd Games».
crowdgames@yandex.ru

Алфавитный указатель

- Атака — 10
Атака прихвостня — 16
Бег — 10
Ближняя атака — 11
Броня — 2
Видимость цели — 11
Вилка — 18
Виноградина — 19
Виноградина как оружие — 19
Виноградина как тараканья приманка — 19
Восстановление — 12
Восстановление после оглушения — 12
Восстановление после опутывания — 12
Вспомогательные действия мыши — 15
Встречи — 14
Главари прихвостней — 16
Графические объекты поля — 9
Групповые предметы — 2, 18
Дальняя атака — 11
Движение по воде — 10
Движение через мышеловки — 10
Действия мыши — 10
Достижения — 19
Жёлтые линии — 8
Жетоны — 3
Жетоны прихвостней — 14
Засады — 14
Зачарование — 17
Знак переворота — 4
Игровой раунд — 7
Испытания — 15
Исследование области выхода — 12
Исследование поворотной клетки — 13
Карты встреч — 3
Карты инициативы — 1
Карты инициативы главарей прихвостней — 7
Карты обыска — 2
Карты способностей — 3
Карты способностей мышей — 7
Карты характеристик мышей — 1
Книга сказок — 5
Красные линии — 8
Крючок с леской — 18
Кубики действий — 2
Маскировка — 18
Мышегуб — 16
Мышеловки — 4, 14
Нанесение ранений — 11
Области выхода — 4
Обмен — 15
Обыск — 12
Оглушение — 17
Определение инициативы — 7
Опутывание — 17
Оружие — 2
Особые правила главы — 5
Особые правила фрагментов поля — 5
Отравленная рана — 17
Отрицательные эффекты — 17
Охота Мышегуба — 16
Падение — 17
Передвижение мыши — 8
Передвижение прихвостней с ближней атакой — 16
Передвижение прихвостней с дальней атакой — 16
Передвижение прихвостня — 16
Планшет сказки — 4
Победа — 5
Повышение уровня — 15
Подготовка к главе — 5
Подготовка к игре — 6
Пойманная мышь — 17
Поражение — 5
Предметы — 2
Прожорливые тараканы — 15
Прохождение игры в режиме кампании — 19
Прыжок Мышегуба — 16
Ранение главаря прихвостней — 11
Ранение обычного прихвостня — 11
Расстановка прихвостней на поле — 14
Сказка продолжается — 5
Смена снаряжения — 15
События — 2
Соседние клетки — 8
Спасение мыши — 17
Стрелка-указатель — 4
Сюжет — 5
Украшения — 2
Уловки — 2
Фрагменты поля — 4
Ход мыши — 7
Ход прихвостня — 15
Цель главы — 5
Цель игры — 1
Чёрные области и стены — 9
Число фигурок на клетке — 10
Широкие клетки — 8

Личные достижения



Властелин сыра

Жетон этого достижения получает мышь, которая первой выкидывает во время атаки или защиты 3 или больше символов сыра.

Эффект: сдвиньте жетон конца главы на следующее деление счётчика страниц. Всякий раз, когда властелин сыра выкидывает в броске на защиту хотя бы 1 символ сыра, каждая активная мышь получает 1 сыр.



Потрошитель тараканов

Жетон этого достижения получает мышь, которая первой побеждает 4 тараканов в течение одной встречи.

Эффект: сдвиньте жетон конца главы на следующее деление счётчика страниц. До конца главы тараканы, оказавшиеся на одном фрагменте поля с потрошителем, перестают быть прожорливыми.



Знаток ядов

Жетон этого достижения получает мышь, которая раньше всех становится пойманной с незалеченной отравленной раной.

Эффект: до конца главы, получая отравленную рану, значок ядов получает вместо неё обычное ранение.



Взломщик замков

Жетон этого достижения получает мышь, которая раньше всех оказывается пойманной дважды за главу.

Эффект: сдвиньте жетон конца главы на следующее деление счётчика страниц. Если взломщика поймают в третий раз, он тут же освобождается и не теряет экипированных карт обыска. Все прочие эффекты, действующие на пойманную мышь (например, сброс жетонов сыра и ранений), остаются в силе.



Укротитель котов

Жетон этого достижения получает мышь, которая первой побеждает Мышегуба.

Эффект: до конца главы все большие прихвостни, защищаясь от атак укротителя котов, бросают на 1 кубик меньше.