

Mice *and* Mystics

Мыши и магия



Правила

Неофициальные правила на русском. Четвёртая редакция. На основе перевода и адаптации Олеси «Olgerd» Шамариной (olesjaolgerd@yandex.ru). Верстка, доп. перевод и адаптация - Meerple. Спасибо: Menorra, Tikoshka, karbo, MisteriG, playstay, Shinner. Данные правила переведены исключительно для ознакомления с целью домашнего использования, в связи с чем перекomпонованы в более удобном для русскоязычного пользователя порядке. Права на оригинальные правила целиком и полностью принадлежат их автору.



Посвящение

Я надеюсь, что благодаря Mice and Mystics

семьи и дружные компании смогут провести вечер в атмосфере приключений и мужества.

И на эти мгновения они перенесутся в место, где небольшой рост - не помеха изменить мир.

Я посвящаю эту игру моим маленьким искателям приключений.

Женна и Owen, я преклоняюсь перед вашей отвагой.



Jerry Hawthorne

Комплект игры

1 руководство

1 книга историй

6 фигурок мышей-героев

16 фигурок противников

1 трек истории

8 двусторонних плиток комнат

28 карт способностей мышей

71 карта находок

18 карт стычек

6 карточек мышей-героев

5 кубиков действий

3 листа жетонов

Введение

Это руководство научит вас, как играть в «Mice and Mystics», однако оно рассчитано на использование в паре с книгой историй. Каждая глава в книге историй предполагает особую расстановку и правила, которые относятся к конкретной главе. Книга историй «Скорбь и поминовение» (“Sorrow and Remembrance”) входит в комплект игры.

Игра «Mice and Mystics» использует простые правила, которые позволяют игрокам участвовать в разнообразных приключениях. Каждая глава предполагает собственные особые правила, чтобы рассказать свою неповторимую историю. Если вы будете читать специальные правила в процессе игры, это может замедлить процесс. Поэтому, если вы играете не в одиночку, советуем ознакомиться с правилами главы до начала партии. Это позволит помочь другим игрокам и напомнить им про особые правила, когда возникнет такая необходимость. Немного потраченного времени в начале партии окупится сторицей, когда ничто не будет мешать вашим захватывающим приключениям.

Цель игры

«Mice & Mystics» - это совместная приключенческая игра для 1-4 игроков. Участники берут на себя роль мышей, попавших в неординарную ситуацию. Используя командный дух, мужество и толику везения, герои будут искать из неё выход по мере развития сюжета.

Карточка мыши



1. **Имя мыши (Mouse name):** так зовут вашего персонажа.
2. **Класс мыши (Mouse class):** большинство способностей полностью зависит от принадлежности героя к тому или иному классу. Некоторые мышки, принадлежащие сразу к двум классам, могут использовать предметы и навыки обоих.
3. **Боевой урон (Battle value):** способность наносить урон при помощи оружия.
4. **Защита (Defense value):** стойкость мыши в обороне.
5. **Знания (Lore value):** уровень мышиной умудрённости.
6. **Скорость (Move value):** насколько быстро персонаж способен двигаться.
7. **Способности (Abilities):** особые действия, которые может совершать мышь.
8. **Начальное снаряжение (Starting equipment):** начальный набор предметов который получает мышь, если не указано иное.
9. **Стойкость (Life value):** сколько ранений выдержит мышенок, прежде чем потеряет сознание и будет захвачен в плен.

Карты инициативы

В игре есть два типа карт инициативы: карты инициативы мышей и карты инициативы противников. Первые содержат портрет и имя мышонка, а также краткий список их параметров. Вторые - параметры соответствующих противников. Ниже - пример карты инициативы противников.



1. **Имя (Name):** так называется противник, которому соответствует карта.
2. **Способность (Ability):** особое правило, которое применяется к этому типу противника.
3. **Боевой урон (Battle value):** количество кубиков которое нужно бросить при атаке этого противника.
4. **Защита (Defense value):** количество кубиков, которое нужно бросить, когда этот противник защищается.
5. **Стойкость (Life value):** сколько ранений выдержит противник, прежде чем будет повержен.

Карты инициативы врагов, что не имеют изображения «сердец», представляют собой отряды. Каждая фигура в таком отряде имеет одно очко жизни.

Кубик действий



На каждой грани кубика есть набор символов. Мечи ✂, луки 🏹 и щиты 🛡 используются в бою. Числа используются для передвижения, а ★ нужны для целого ряда вещей, чаще всего - чтобы проверить, удалось ли мыши преодолеть препятствие.

Карты находок



Есть несколько типов карт находок:

- Предметы (Items):** вещи, которые мышь может положить в рюкзак и использовать, как указано на карте. В рюкзак помещается до трёх предметов. На некоторых из них указаны требования, которым необходимо соответствовать, чтобы воспользоваться предметом. Свитки (scroll) - одноразовые предметы. После использования карты со свитком, её необходимо сбросить.
- Уловки (Tricks):** уловки можно приберечь и использовать в дальнейшем, чтобы получить преимущество над противниками. Уловки не занимают место в рюкзаке. Сбросьте карту уловки сразу после использования.
- События (Events):** карты событий могут либо помочь, либо помешать герою в его приключениях. События происходят сразу после того, как вы вытащили карту.
- Общая собственность (Party items):** для таких предметов характерны особые правила, см. стр. 18 этого руководства. Общая собственность не занимает место в рюкзаках персонажей.
- Оружие, доспехи и украшения (Weapons, armor, and accessories):** экипировка, которая помогает в приключениях. Мышь не может атаковать, не вооружившись.

- Название (Name):** так называется это оружие.
- Символ ближнего или дальнего боя (Range or melee):** показывает, для чего подходит оружие: для ближнего боя или атаки издалека. Все бонусы, которые дает оружие, также указаны здесь.
- Тип (Type):** тип урона, который наносит оружие. Некоторые противники невосприимчивы к определенным типам урона.
- Способность (Ability):** все особые правила, которые применяются к данной карте, описаны здесь.
- Необходимо лап (Paws required):** указывает, как держать оружие: в одной или двух лапах. Большинство мышей способны держать оружие только в двух лапах.

Хотя обычно на картах колюще-режущего оружия указано, что его необходимо держать в правой лапе, мышь может держать по одному одноручному оружию в каждой лапе. Разрешается атаковать только одним оружием, поэтому бонус и способность применяются только с одного выбранного оружия.

- Прочие требования (Other requirements):** если для использования данного оружия требуется определенный класс персонажа или параметры, это указано здесь.



- Название (Name):** так называются эти доспехи.
- Бонус (Bonus):** какого рода преимущества дают эти доспехи, когда надеты.
- Способности (Ability):** все особые правила, которые применяются для данной карты, описаны здесь.



4. **Часть тела (Equip slots required):** указывает, для какой части тела предназначены данные доспехи. На одну часть тела можно надеть только одни из доспехов.
5. **Прочие требования (Other requirements):** если для использования этих доспехов требуется определенный класс персонажа или параметры, это указано здесь.



1. **Название (Name):** название элемента обмундирования.
2. **Способность (Ability):** любые особые правила, которые применяются к данной карте, или бонусы, которые она даёт.
3. **Прочие требования (Other requirements):** если для использования этого обмундирования требуется определенный класс персонажа или параметры, это указано здесь.

Карты стычек

В игре есть 2 типа карт стычек, они отличаются по цвету фона. Карты стычек нужны для того, чтобы определить, каких противников встретят герои, когда войдут в новую комнату.

Набор противников, с которым столкнутся мыши, зависит от того, на какой странице находится жетон часов в момент начала стычки. Карты стычек также определяют, какой будет следующая случайная волна противников.



Карты способностей



В начале игры игроки выбирают по карте способностей для каждой мыши. Мыши могут заработать дополнительные карты способностей по мере того, как повышают свой уровень.

1. **Требование (Requirement):** чтобы иметь право использовать эту карту, мышонкок должен отвечать указанному на ней требованию.
2. **Способность (Ability):** описание действий и возможностей, открывающихся перед мышонком после приобретения данного умения.
3. **Стоимость (Cost):** количество сырных жетонов, которое мышь отдаёт в сброс за применение умения.



Разнообразные жетоны которые используются в процессе игры.





Трек истории

1. **Трек главы (Chapter track):** в начале игры на него выкладываются маркер песочных часов – на страницу 1 и жетон «The End» - на страницу, указанную в Книге истории. Если жетон Часов окажется на метке «The End» до того, как мыши выполнят цели главы (Chapter Objective), миссия главы считается проваленной. Игроки могут переиграть главу или перейти к следующей.
2. **Сырное колесо противников (Minion cheese wheel):** сюда помещаются жетоны сыра, заработанные противником во время боевого броска кубиков. Когда колесо заполнено, происходит наплыв врагов (Surge).
3. **Колода находок (Search Deck)**
4. **Колода стычек (Encounter Deck)**
5. **Общая собственность (Party stash)**
6. **Трек инициативы (Initiative track):** здесь размещаются карты инициативы, что указывает на очередность хода.

Плитки комнат

Игровое поле состоит из плиток комнат. Они двусторонние. Синяя сторона - это зоны под землей или между крепостными стенами. Оранжевая - части комнат и другие общественные помещения.

1. **Ориентирующие указатели (Orientation arrow):** когда в игре несколько плиток, стрелки всегда должны указывать в одном направлении.
2. **Выходы (Exit areas):** оказавшись на клетках рядом с выходом, мыши могут использовать действие разведки (explore action), чтобы попасть в соседнюю комнату.
3. **Клетки переворота плитки (Flip space):** через простран-

ство, помеченное специальным знаком, мыши могут проникнуть в помещения, расположенные на другом уровне (попросту говоря, перевернуть плитку комнаты).

4. **Мышеловки (Mousetrap spaces):** места на карте, помеченные красными крестиками. Как с ними быть – см. в Книге истории и на некоторых картах стычек.

Не путайте понятие «плитка комнаты» с понятием «клетка». «Плитка» - это целый картонный блок, на котором множество клеток.



Книга истории



Книга, по которой разворачиваются события, называется «Скорбь и поминовение». В будущем планируется издание новых.

Книга историй - важный элемент игры «Mice and Mystics». Игроки начинают с выбора главы. Мы рекомендуем начать с первой, и дальше следовать по хронологии событий.

Главы книги состоят из следующих элементов:

1. **Немного истории (Story Moment):** зачитывается рассказчиком (одним из игроков) по ходу действия.
 2. **Цель главы (Chapter Objective):** то, чего хотят добиться мыши к концу главы.
 3. **Условия победы (Victory Condition):** что и в каком порядке необходимо сделать. Иногда в этой части также содержится история которую необходимо прочитать в случае победы.
 4. **Условия поражения (Defeat Condition):** условия, при которых мыши немедленно терпят поражение в этой главе. Если это случилось, игроки либо могут начать главу заново, либо перейти к следующей.
 5. **Подготовка (Chapter setup):** инструкция, что и как необходимо приготовить к началу главы, в том числе диаграмма, как расположить плитки комнат.
 6. **Особые правила главы (Special chapter rules):** иногда здесь содержатся специальные правила для этой главы.
 7. **Правила комнаты (Room tile rules):** в некоторых комнатах случаются присущие только им события. Они указываются рядом с изображением комнаты. Эти события следует применять, когда мышь впервые входит в эту комнату. Примеры таких событий:
 - возможность найти особые предметы, исследуя комнату;
 - определенные противники, которые появляются при наплыве врагов (вместо тех, что указаны на карте стычек).
- Правила комнаты также могут содержать специальные правила по расстановке в комнате, когда вы впервые её открываете, отрывки истории или специальные правила, которые применяются к мышам в комнате.
8. **Продолжение повести (The story continues):** в конце каждой главы есть раздел, который надо зачитать вслух, чтобы игроки уяснили себе, с чем они подошли к завершению миссии.



Подготовка к игре



Иконки героев символизируют собой фигурки.

Для подготовки к игре Mice and Mystics, выполните следующие шаги:

- Выберите главу (Chapter selection):** из Книги историй. В зависимости от количества играющих и условий главы, некоторые игроки могут управлять несколькими мышатами, чтобы сохранить необходимую численность отряда (обычно это 4 мышки).
- Выберите героев (Choose a hero):** каждый игрок берёт себе фигурку персонажа, карточку героя и карту инициативы. Если игрок управляет несколькими персонажами, то такой набор следует взять для каждой мыши.
- Выберите способности (Choose an ability):** игроки выбирают для каждой своей мышки по 1 карте способностей, строго учитывая её соответствие классу.
- Соберите снаряжение (Gather equipment):** в колоде находок найдите базовое вооружение мышат. Также ознакомьтесь с разделом «Команда» (Party setup) играемой главы и выберите все необходимые по сценарию карты и жетоны.
- Разложите игровое поле (Setup the board):** Разместите плитки комнат в соответствии с разделом «Плитки комнат» (Room tile setup) играемой главы. Убедитесь, что ориентировочные стрелки в углах плиток указывают в одном направлении.

- Расставьте фигурки (Place figures):** расставьте фигурки мышей и противников, как указано в разделе «Плитки комнат» (Room tile setup) играемой главы.
- Определите инициативу (Determine initiative order):** перетасуйте карты инициативы мышат и врагов, выложите их сверху вниз на треке инициативы (также см «Очередность хода» на стр. 7).
- Установите трек истории (Set up the story control board):** разложите трек истории, изображающий старинные напольные часы, разместите на нём жетон песочных часов и жетон конца главы (The End) в соответствии с указаниями главы. Уложите на соответствующие места трека хорошо перетасованные колоды находок и стычек.
- Дополнительные предметы (Additional items):** разместите жетоны сыра, фигурки противников, оставшиеся карты инициативы и способностей, прочие жетоны и т.д. в свободных местах рядом с треком истории.
- Особые инструкции:** убедитесь, что учтены все особые инструкции по подготовке, указанные в разделе «Подготовка» (Chapter Setup), выбранной главы.

Раунды игры

Процесс игры в «Mice and Mystics» состоит из раундов, а раунды - из ходов. Каждый раунд начинается в начале хода первого на треке инициативы персонажа и заканчивается с завершением хода последнего. Если сразу несколько фигурок представлены одной картой инициативы, то в соответствующий этой карте ход нужно походить всеми этими фигурками по очереди.

Очередность хода

Карты мышат и противников, выложенные на треке инициативы, показывают, в каком порядке каждый из персонажей будет делать свой ход в очередном раунде игры (что важно и в случае схватки). В начале главы и каждый раз, когда вытаскивается карта стычки или случается наплыв, надо определить порядок инициативы согласно следующим правилам:

Если на треке ещё нет карт противников:

найдите их в колоде инициатив в соответствии с требованием карты стычки; карты мышат и противников перетасуйте и выложите на трек сверху вниз;

Если на треке уже есть карты противников:

- если это враги того же вида, что уже присутствуют на треке, не нужно добавлять новые карты инициативы;
- если новые враги – перетасуйте их карты инициативы и добавьте в конец трека.

Если количество карт инициативы превышает количество доступных мест на треке инициативы, следуйте обычным правилам и временно разложите карты, как будто трек продолжается ниже.

Карты инициативы боссов

У некоторых вражеских боссов - несколько карт инициативы. Когда такой противник должен появиться на поле, выберите наугад две из его карт инициативы и добавьте на трек следующим образом:

Если на треке ещё нет карт противников:

замешайте карты мышат и противников, как обычно;

Если на треке уже есть карты противников:

разместите обе карты босса последними на треке, а первая из них будет разыгрываться по правилам Засады (см. стр. 15).

Босс получает право хода за каждую карту на треке инициативы.

Когда вы убираете с игровой доски все фигурки, которым соответствует карта инициативы, уберите также эту карту. Остальные карты инициативы следует поднять вверх, чтобы заполнить пробел.

Времена в обрез!

Если после завершения хода последней мышки на доске больше нет противников, положите 1 жетон сыра на Сырное колесо. Делайте так каждый раз, когда мышка завершает раунд и на доске при этом не оказывается противников. Как только Колесо будет заполнено, случится Наплыв врагов (Surge).



Ход мыши

Ход мыши состоит из двух фаз: движение и действие. Герой может либо переместиться, а затем совершить действие, либо наоборот - сначала действовать, а потом двигаться.

Варианты действий следующие:

- Юркнуть дальше (Scurry)
- Сражаться (Battle)
- Искать (Search)
- Восстановиться (Recover)
- Разведать (Explore)

Мышь также может воздержаться от действия.

Дополнительно к перечисленным, мышь может использовать любые из следующих свободных действий в любой момент своего хода:

- Поделиться (Share)
- Снарядиться (Equip)
- Повысить свой уровень (Level up)

Мышь может выполнить каждое свободное действие не больше раза за ход и не во время другого действия. См. стр. 15.

Карты способностей

Мышь может использовать только одну способность за ход, даже если у неё несколько способностей являются свободными действиями. Выбирайте с умом!



Учтите, что в игре есть способности, которые можно сыграть в ход другой мыши, например, Упреждающий удар (Preemptive Shot). Т.е. одна и та же мышь может сыграть одну карту способности в свой ход и потом сыграть еще одну карту способности в ход другой мыши, но вторая мышь уже не может в свой ход разыграть карту способности, согласно правилу «одна способность за один ход».

Движение мыши

Начав ход, игрок бросает кубик и смотрит на выпавшее число (1 – 3). Прибавьте к этому числу Скорость героя (отмечена лапкой на карте персонажа) - и вы получите количество *шагов*, т.е. клеток, на которые может передвинуться герой.

Пример: у принца Колина скорость = 2, на кубике выпала 1, значит, мышонки могут продвинуться на расстояние до 3 шагов (2+1).



Клетки

Все клетки (спасе) для передвижения персонажей игры чётко разграничены, они разных размеров и формы.

Смежные (соседние) клетки

Промежутки между соседними клетками бывают довольно крупными. Тогда применяется «правило подставки»: если вы можете поставить фигурку мыши так, чтобы подставка касалась обеих клеток, как мост, они считаются смежными. Перемещение с одной клетки на смежную расценивается как 1 шаг.



Занятые клетки

Группа из нескольких мышат и/или врагов может занимать одну общую клетку.

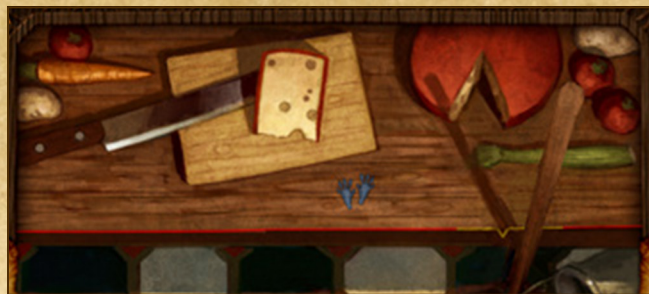
Клетка считается *полностью* занятой, если на ней стоят четыре маленьких фигурки (мышки, малые противники) или одна крупная фигура (например, паук). Через такую клетку не может пройти ни мышонки, ни противник.

Если мышшь попадает на клетку, занятую противником, её движение останавливается.

Если мышшь начинает движение на клетке с одним или несколькими противниками, то может выйти из неё только если в начале движения количество мышей на клетке было равно или больше числа противников.



Особые области



В игре есть специальные области, которые не разделены на клетки. Например, кухонный стол, как на рис. выше. В таких областях правило 4 маленьких или одной большой фигурки на клетку не действует. В такой области можно разместить столько фигурок, сколько помещается физически.

Красные и жёлтые линии



Жёлтые линии

Желтые линии, разделяющие два пространства (например, пол и стул), снабжены стрелками. Чтобы пересечь жёлтую линию:

- против стрелки: нужно потратить три шага;
- в направлении стрелки: нужно потратить один шаг, как обычно.

Пространства, разделённые жёлтыми линиями, считаются смежными.

Красные линии

Мыши не могут пересекать красные линии.

Как правило, в красной линии нужно либо найти жёлтый участок, либо использовать специальный предмет, например «Крючок с леской».

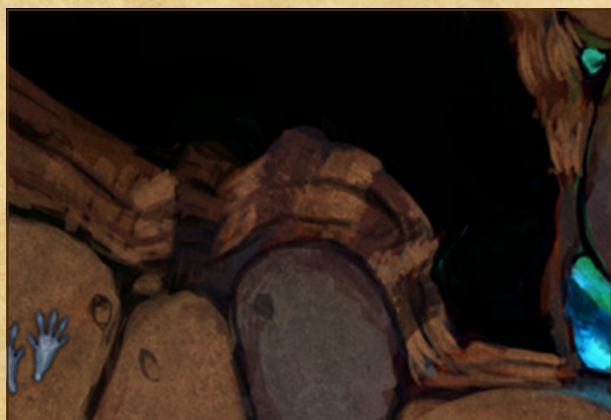
Пространства, разделённые красными линиями, смежными не считаются.

Чёрные области



Области, полностью покрашенные чёрным, представляют собой непроходимые скалы. Видеть сквозь них (и, соответственно, стрелять поверх них) невозможно. Сквозь них или по ним ходить нельзя.

Исключение: плитка Трубопровод (Pipes). На нём чернота – это тёмное пространство между трубами. Через него можно проходить, используя спецпредметы, позволяющие пересечь красные линии – например, Крючок с леской (Fishhook and Thread) или Свиток Левитации (Levitate Scroll).



Стены

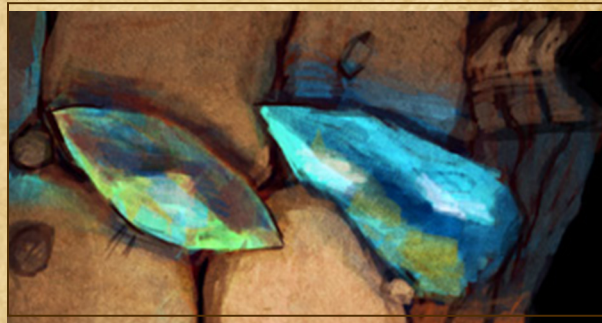
Области, графически обозначенные как стены, не расцениваются как клетки. По ним и сквозь них двигаться нельзя.

Элементы декора

В некоторых комнатах вы найдете нарисованные детали, такие как кристаллы, выступающие из земли, или тарелки с остатками еды. Такие детали не являются самостоятельными клетками, а лишь частью пространства, к которому относятся.

Примеры: череп в Покоях Алхимика (Alchemist Chamber) или шлем в Комнате стражи (Guard Room), а также детали между клетками, как кристаллы в Хрустальных туннелях.

Мышь способна пересечь нарисованные детали между клетками, только если движение соответствует «правилу подставки».





Движение в воде

Если мышшь попадает на клетку с водой (даже с такой же клетки), её движение сразу заканчивается.

Чтобы выбраться из воды, нужно переместиться на соседнюю клетку суши. Для этого бросьте кубик за героя в воде и за каждого мышонка в месте назначения. Если выпадет хоть одна ★, мышшь успешно выбралась - переместите её на сухую клетку. Нет ни одной – осталась на месте.

Если мышши используют Крючок и леску (Fishhook and Thread), см. стр. 18, то выбрасывать ★ на кубиках не надо.



Течение. В воде бывает течение, направление которого отмечено стрелками. Против течения плыть нельзя. Если в конце своего хода мышшь в воде, её сносит на 1 клетку по направлению течения. Если течение уносит мышшь за пределы комнаты, она попадает в плен (см. стр. 17).

Поскольку мышшь борется с течением, она не может использовать свободные действия в воде, но может использовать обычные. Например, мышшь может воспользоваться действием «Юркнуть дальше», чтобы переплыть на соседнюю клетку или попытаться вылезти из воды на сушу.

Вода не влияет на противников.

Движение через мышшеловки

Когда мышшь проходит через клетку с мышшеловкой, она должна приостановить движение, чтобы определить, сработала ли ловушка.

Для этого бросьте количество кубиков, равное Скорости мышшонка. Если мышшь – Ремесленник (Tinkerer), то игрок может бросить число кубиков, равное Знаниям своего героя.

Если на кубиках:

Выпал хоть один символ ★: мышшонок удачно проскакивает мышшеловку и продолжает движение.

Не выпало ни одного ★: мышшеловка срабатывает. Ход прекращается. Жетон мышшеловки необходимо убрать с поля. Мышь получает 1 жетон Ранения, 1 жетон Сыра и становится «сбитой с ног» (Knocked down), см. стр. 17.

Противники игнорируют мышшеловки.



Действия мышшей

Юркнуть дальше (Scarry)

Завершив движение, мышшь может использовать это действие, чтобы двигаться снова. Бросьте кубик второй раз и используйте новое значение, чтобы двигаться еще раз.

Сражаться (Battle)

Для того, чтобы определить исход сражения, игроки бросают кубики. Следует смотреть на символы, а не на числа.

За каждый символ сыра, который выбрасывает игрок при атаке либо защите мышши, герой получает по одному жетону сыра.



Атака в ближнем бою

Для такой атаки мышшь должна держать оружие ближнего боя:

1. Выберите противника для атаки. Он может находиться на той же клетке, что и вы, или смежной (см «Смежные клетки» на стр. 8).
2. К значению боевого урона мышши прибавьте бонусы атаки ближнего боя, которые дает снаряжение мышши (если такие бонусы есть).
3. Бросьте получившееся количество кубиков.
4. Посчитайте количество мечей, которое вы выбросили (включая грани, где изображен щит и меч) - вы получите количество ударов, которое наносит мышшь.



Если количество ударов - не нулевое, игрок слева от активного должен бросить кубики за противника.



За каждый щит (т.е. на грани нарисован щит и меч) противник блокирует один из ударов. Каждым ударом, который не был заблокирован, мышь наносит одно ранение.

За каждый символ сыра, который выбрасывает игрок при атаке либо защите противником, враг получает по одному куску сыра на сырное колесо.



Атака в дальнем бою

Если у мыши стрелковое оружие или заклинание, она может атаковать с дистанции.

Атаки в дальнем бою происходят аналогично атакам в ближнем, только для расчета ударов используются символы лука, а не меча.

Кроме того, в качестве цели для атаки игрок может выбрать любого противника в прямой видимости мыши.

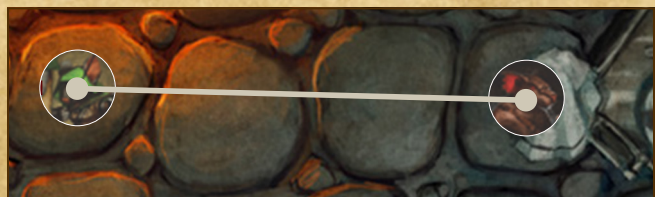
Однако, если на одной клетке с мышью или смежной клетке есть противники, считаются, что они загораживают другие цели. В таком случае целью для атаки можно выбрать только их.



Прямая видимость

Чтобы определить, видит ли мышь цель для атаки в дальнем бою, проведите условную линию из центра клетки с мышью к центру клетки с целью. Для удобства можете воспользоваться линейкой, картой либо правилами.

Если линия пересекает черные области либо стены, выстрел либо использование заклинания невозможны. Кроме того, некоторые графические элементы могут выглядеть так, будто блокируют видимость. В таких случаях игроки могут на свое усмотрение решить, способна ли мышь видеть противника.



Нанесение ранений



Ранения обычных противников

Когда противник (кроме боссов) получает одно или больше ранений, смотрите на его карту инициативы. Количество «жизней» отмечено «сердечками».

- Если на карте инициативы только одна «жизнь» или не отмечено количество - враг повержен:

- уберите фигурку с доски;

- если больше нет фигурок, соответствующих этой карте инициативы, уберите также карту инициативы с трека.

- Если на карте инициативы больше одной «жизни», разместите по одному жетону ранения за каждое полученное. Когда количество жетонов ранения достигнет или превысит количество «жизней», враг будет побежден. Удалите его фигурку с доски и карту инициативы с трека.

Ранения боссов противника

Боссы, как правило, представлены несколькими картами инициативы на треке. Каждый раз, когда мышь наносит урон боссу, выберите на какую карту инициативы положить жетон ранения.

Когда количество жетонов ранения достигнет или превысит количество «жизней», уберите карту с трека. Как только вы уберете с трека последнюю карту инициативы, удалите фигурку босса с игровой доски - он повержен!



Искать (Search)

Чтобы применить это действие, игрок объявляет о начале поиска и бросает кубик. Выпадет символ



★ – поиск увенчался успехом, игрок берёт верхнюю карту из колоды находок. В ином случае – ничего не нашлось. Если находка – предмет (Item), оружие (Weapon), доспех (Armor), украшение (Accessory), свиток (Scroll) или уловка (Trick), игрок может:

- положить найденное в сумку мышонка, чтобы использовать позднее
- сбросить карту и взять за это 1 сырный жетон.

Если это карта события, следуйте инструкции на ней.

Если поиск был удачным, мышь не может больше искать в этой комнате.



Восстановиться (Recover)

Если мышь оглушена или опутана паутиной, на её карте героя лежат соответствующие жетоны. Дабы убрать их, он использует восстановление. См. также «Негативные эффекты» на стр. 17



Восстановиться после оглушения:

снимите жетон оглушения.



Выбраться из паутины:

Бросьте кубик. Если выпал ★, снимите жетон паутины с карточки инициативы.



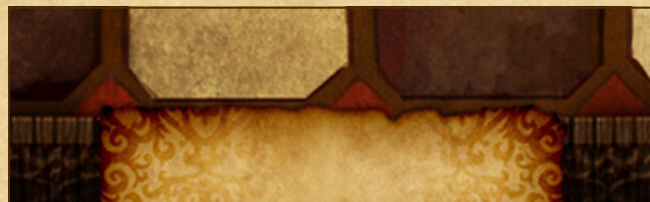
Разведать (Explore)

Это действие – обычный способ перейти из одной комнаты в другую.

Действие «Разведать» можно применить только тогда, когда в комнате не осталось противников.

Есть два вида клеток, на которых можно воспользоваться действием «Разведать»:

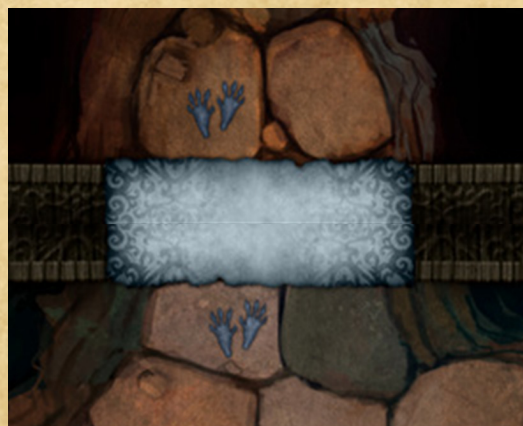
- клетка, смежная с зоной выхода (для перехода в соседнюю комнату);
- клетка переворота плитки (для спуска или подъема на другой уровень).



Переход в соседнюю комнату

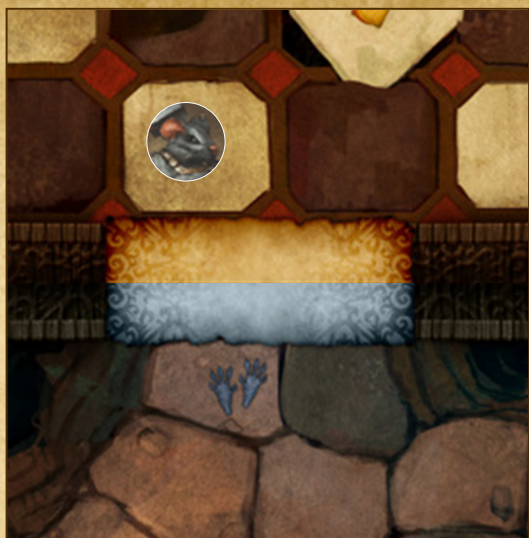
Для того, чтобы попытаться разведать новую комнату, мышь должна находиться на клетке, смежной с зоной выхода.

Зона входа на плитку новой комнаты должна совпадать по цвету с зоной выхода комнаты, в которой находятся мыши. Только в таком случае герои могут в неё войти.

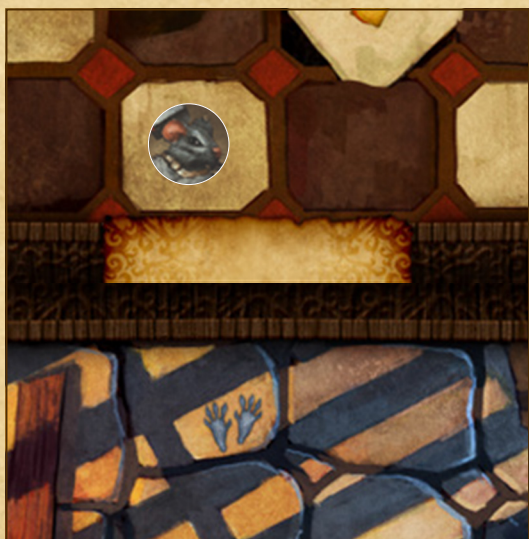


Зоны выхода и входа этих двух комнат совпадают. Мышь может использовать действие «Разведать», чтобы перейти из одного помещения в другое.

У плитки каждой комнаты есть две стороны: голубая и оранжевая. Переверните плитку новой комнаты стороной того же цвета, что и та, в которой вы находитесь. Поверните согласно направляющим стрелкам. Если вход и выход одного цвета совпали, вы можете войти. Если нет, мышь не может исследовать новую плитку.



Мышь находится на оранжевой стороне плитки, а плитка назначения повернута голубой стороной вверх. Переверните плитку оранжевой стороной.



Мышь не может исследовать её, поскольку зона входа не совпадает с зоной выхода.

Когда мышь успешно выполняет действие «Разведать» для перемещения в новую комнату, все мыши немедленно переходят на клетки, смежные с зоной входа новой комнаты.

Спуск или подъем на другой уровень

Подходящие для этого клетки отмечены таким знаком:



Когда мышь использует действие «Разведать» на клетке переворота плитки, уберите мышь с плитки и переверните её другой стороной. Расставьте мышь на клетке спуска/подъема (или на соседних клетках, если героев больше четырёх) Следите, чтобы стрелки ориентации на доске указывали в одном направлении.

Есть два типа особых клеток переворота плитки:



Эту клетку можно разведать, только если у отряда есть жетон «Крючок и леска» (Fishhook and Thread).



Эту клетку может разведать только мышь-ремесленник (Tinkerer) или мышь-вор (Scamp). В игре это Нез и Филч соответственно.





Стычки

Каждый раз, когда мыши впервые заходят в новую комнату, происходит столкновение с отрядом противника. Если в главе не указано иное, тяните карту из колоды стычек. Расставьте врагов согласно указаниям данной главы, учитывая страницу, до которой дошло повествование, на треке.

Саму карту, лицевой стороной вверх, положите поверх колоды стычек на треке. Она будет определять состав противников следующего наплыва врагов. Если там уже лежит аналогичная карта, сбросьте её.

Когда мыши входят в комнату повторно, карту стычки тянуть НЕ нужно.

Разместите противников в соответствии с правилами ниже и определите инициативу персонажей.

Расстановка противников на доске

При расстановке на доске противников в начале стычки или для выполнения инструкций главы, поместите их на клетки с лапками, как на рис. справа. Следуйте следующим правилам:

1. Противники, способные атаковать на расстоянии, размещаются на клетках, что дальше всех от мышей. Если таких мест несколько, игроки выбирают на свое усмотрение.

Если на плитке комнаты есть клетка с лапками в области, ограниченной красными линиями, стрелки противника помещаются именно туда. Если такие клетки уже заняты, следуйте правилам выше (см. понятие «занятых клеток» на стр. 8).

2. Крупные противники размещаются как можно ближе к мышам. При наличии вариантов размещения игроки вольны



выбрать наиболее им удобный.

3. Остальные мелкие противники, что сражаются в ближнем бою, размещаются на доступных (не до конца заполненных) местах. Игроки выбирают, как именно, но постарайтесь максимальное рассредоточить их по комнате.

4. Найдите карты инициативы противников, которых вы расставили на доске, и разместите их на треке (см. «Очередность хода» на стр. 7).

Жетоны противников

В игре есть ряд особых противников, которые отмечаются специальными жетонами.

Боссы и элитные бойцы. Как правило, такие противники сильнее обычных. Чтобы обозначить присутствие босса или элитного воина, на трек инициативы выкладываются его карты; под фигурку простого противника подкладывается жетон босса, чтобы отличить его от прочих.

Хотя боссы используют те же фигурки, что и обычные противники, для них не используются правила, рассчитанные на их простых собратьев. К примеру, капитан Вурст (Captain Vurst) игнорирует правила и силы, которые влияют на крыс.

Коготь кота Броуди. Появляется на поле по сюжету книги. Подробнее см. «Кот Броуди» на стр.16.



Мышеловки (Mousetraps)

На некоторых картах стычек сверху указано «мышеловки». В таких случаях разместите по жетону мышеловки на каждой клетке с красным крестом в текущей комнате. См. также «Движение через мышеловки» на стр. 10.

Количество мышеловок не ограничено компонентами игры. Если вы уже расставили на доске все жетоны мышеловок, а по сюжету игры надо поставить еще, импровизируйте и придумайте, чем обозначить дополнительные мышеловки.



Засада (Ambush)

На некоторых картах стычек есть пометка «Засада». Чтобы определить порядок хода противников, таящихся в засаде, сперва разместите все карты трека Инициативы как обычно, перетасовав. Затем бросьте кубик для каждой «засадной» карты инициативы приспешника. Передвиньте карту вверх по треку на выпавшее число. А остальные карты сдвигаются вниз, освобождая для них место и закрывая пробелы.

Засады не влияют на наплывы противников для этой карты. *Т.е. когда сырное колесо переполняется, и должен случиться наплыв по карте, то «наплывающие» противники не выпрыгивают из засады, для них не нужно бросать кубик и передвигать карточки инициативы вверх на выпавшее значение.*

Тараканы-обжоры (Greedy Roaches)

На некоторых картах стычек есть пометка «Тараканы-обжоры». Когда такая карта входит в игру, используется карта инициативы обычных тараканов (Roaches). Все тараканы на доске становятся тараканами-обжорами и не просто крадут сыр у мышат, а складывают его на Сырное колесо.

Наплывы (Surges)

Сырное колесо заполняется по мере того, как противники выбрасывают сыр на кубике при атаке или обороне, мыши заканчивают ход на поле без противников, а тараканы-обжоры крадут сыр.

Когда сырное колесо заполняется (6 или больше кусков), начинается наплыв. Следуйте следующим шагам:



1. Передвиньте жетон песочных часов по треку истории на одну страницу ближе к окончанию главы.

2. Сверьтесь с инструкциями главы. Если для комнаты, в которой сейчас находятся мышата, есть особые правила наплыва, выполните их.

Если в момент наплыва мыши разбиты на несколько групп, находящихся в разных комнатах, то наплыв происходит в той комнате, где стоит мышка, добавившая на Колесо последний кусок сыра.

3. Если спец. инструкций в главе нет, следуйте указаниям открытой карты стычек с верха колоды, затем уберите карту под низ колоды.

4. Если нет ни инструкций комнаты, ни открытой карты стычек, новые противники в комнате не появляются (но песочные часы продвигаются в любом случае).

5. Уберите весь сыр с Колеса.

Если по требованиям наплыва нужно разместить ещё противников какого-то типа, а их фигурок не хватает – разместите сколько есть и игнорируйте остальное.

Свободные действия мышей

Дополнительно к своему действию или бездействию мышь может выполнить одно из следующих свободных действий в любой момент своего хода. Каждое свободное действие можно выполнить лишь раз за ход мыши. Свободное действие нельзя применить посреди другого действия.

Поделиться (Share)

Мышь может поменяться картами находок и/или сырными жетонами с другой мышью, что находится на той же или смежной клетке.

Снарядиться (Equip)

Мышь может переместить карты из снаряжения в сумку и обратно.

Обратите внимание, в рюкзаке может находиться не больше трёх карт, за исключением карт уловок. Если этот лимит превышен, игрок должен выбрать и сбросить одну карту, что не является картой уловок. Карты, которые находятся в сумке мыши, должны лежать рубашкой вверх.

Карты активного снаряжения необходимо положить перед мышью лицом кверху. Мышь не может использовать две карты снаряжения в одной позиции, за исключением лап (т.к. каждая мышь имеет две позиции, символизирующих каждую из передних лап). Обратите внимание, что некоторые предметы - двуручные, поэтому заняты будут обе лапы.

Повысить уровень (Level up)

При повышении уровня мыши игрок может обменять шесть кусков сыра на одну карту способности на свой вкус. Карта способности должна соответствовать классу героя. Серьёзно отнеситесь к выбору, т.к. персонаж может использовать лишь одну карту способности за свой ход, даже если способность может быть использована на разных стадиях хода.

Ход противника

Ход противника, в отличие от мышиного, состоит всего из двух этапов:

1. Перемещение (Movement).
2. Бой (Battle).

Когда согласно карте инициативы ход переходит к отряду противников, представленному несколькими фигурками на поле, нужно походить каждой из фигурок в отдельности, начиная с фигурок, ближайших к мышатам. Кубики на перемещение бросаются отдельно для каждой фигурки. Двигает фигурки злодеев игрок, чья мышь стоит последней на треке инициативы. *Подробнее о порядке хода противника - ниже.*

Перемещение противника

Правила движения мышей применяются также и к противникам, за исключением того, что противники всегда перемещаются предсказуемо, а также игнорируют эффекты воды, красных, жёлтых линий и мышеловок. См. правила движения мышей на стр. 8

Движение противников ближнего боя

Бросьте кубик. Противник может переместиться на количество клеток не большее, чем выпавшее число (1-3). Враги всегда выбирают кратчайший путь к ближайшей мыши и пытаются занять ту же клетку.

Противник не может зайти на клетку с мышью, полностью занятую фигурками, однако он в любом случае постарается сократить расстояние между собой и целью до минимума. Если его ход начинается на одной клетке с мышонком, двигаться враг не будет, а сразу атакует. Если к противнику одинаково близки две мыши, он нападает на ту, чья инициатива выше.

Движение противников дальнего боя

Враги, атакующие на расстоянии, перемещаются только тогда когда они не «видят» ни одной мыши (см. «Прямая видимость» на стр. 11).

В таких случаях они начинают движение кратчайшим путём к ближайшей мыши, и как только «увидят» её или другую мышь, тут же останавливаются.

Атака противника

Атака противника происходит так же, как и атака мышей, кроме того, что враг всегда атакует определенную цель, см. действие «Сражаться» на стр. 10, чтобы понять принципы ведения боя.

После своего движения противник атакует, если есть такая возможность:

1. Если противник способен атаковать более, чем одну мышь, он нападёт на ближайшую мышь, которая не подверглась атаке за этот ход.
2. Если более, чем одна мышь, не подверглась атаке за этот ход, или все уже защищались, враг нападёт на мышь с наибольшей инициативой на треке.

Боссы

См. стр. 14.

Ком Броуди (Brodie)

Броуди - подлый котяра, патрулирующий залы королевского замка. Его появление на доске обозначается жетоном Когтистой лапы. Другие фигурки, оказавшись в одном пространстве с Броуди, могут размещаться поверх этого жетона.

Важно: когда Броуди атакует или защищается, на Сырное колесо сыр не добавляем.

У Броуди, в отличие от других, не одна, а 2 карты инициативы, что даёт ему два действия в каждом раунде. Вместо движения и атаки используйте следующие действия для каждой из его карт:

Наскок Броуди (Brodie Pounces)

Когда Броуди готовится к прыжку, сделайте следующее:

1. Поместите жетон «Лапа Броуди» на клетку, где больше всего фигурок, включая противников.

- Если есть несколько мест скопления с равным числом фигурок, Броуди наскочит на ту группу, где есть персонажи с самой высокой на инициативном треке картой.
- Если Броуди уже стоит на клетке с наибольшим количеством фигурок или на других клетках нет фигурок, он не перемещается, а сразу атакует.

2. Бросьте кубики, количество - соответственно боевому урону от Когтей. Каждая фигурка в клетке, которую атаковал Броуди, должна защититься по отдельности.

Преследование Броуди (Brodie Chases)

Когда Броуди пускается в смертельную погоню за мышами, бросьте 2 кубика и сложите выпавшие числа – это покажет, как далеко пробежит кот в свой ход.

- Броуди кидается кратчайшим путём к ближайшей мыши, если она уже не находится на одной с ним клетке. Если неподалёку 2 или больше мышек на равном расстоянии, котяра выберет ту, чья инициатива выше на треке. Если коротких путей несколько, игроки сообща решают, какой маршрут выбрал Броуди.
- Если все активные мыши на одной клетке с котом, он никуда не двинется.
- Если Броуди прыгнул на ближайшую мышку, а у него ещё остались очки движения, он движется к следующей ближайшей мыши по правилам выше.

Когда движение Броуди закончено, бросьте число кубиков, равное боевому урону, указанному на карте инициативы «Преследование Броуди» (Brodie Chases). Все фигурки, оказавшиеся на клетках, через которые Броуди пробежал за свой ход (включая стартовую и конечную точку), попадают под его атаку. Все пострадавшие фигурки защищаются отдельно.

Негативные эффекты и жетоны состояния

В ходе боя или в результате действия карты события мышонок может получить ранение или попасть под действие какого-либо негативного эффекта. Соответствующие жетоны выкладываются на его карточку персонажа. В зависимости от произошедшего мышонок может быть:

Ранен (Wounded)

При полученном уроне на карте персонажа выкладывается соответствующее число красных жетонов ран (Wounds). Если количество ранений равно уровню Стойкости мышонка или превышает его – герой, обессилев, теряет сознание и попадает в лапы врага, см. «Мышь в плену» ниже.



Оглушен (Stunned)

Когда противник оглушает мышку, на карту персонажа кладётся жетон Stunned. Оглушенная мышь способна двигаться, как обычно, но единственное действие, которое она может предпринять – это восстановление. В фазе действия достаточно сказать, что вы восстанавливаетесь и просто убрать жетон с карты.



Опутан паутиной (Webbed)

Когда мышь попадает в паутину, на карту персонажа кладётся жетон Webbed. Мышь, опутанная паутиной, не может двигаться или использовать действие «Юркнуть дальше», но может использовать другие действия. Избавиться от паутины можно действием восстановления. Бросьте кубик, и если выпала ★ - вы выбрались!



Если мышь опутана паутиной, а другая мышь разведывает следующую плитку комнаты, переместите всех мышей, включая пострадавшую, в новую комнату, но мышь продолжает быть опутанной паутиной.

Сбит с ног (Knocked Down)

Когда мышь сбивают с ног, положите её фигурку на бок. Герой должен потратить целое Движение, чтобы подняться на ноги. Большие фигуры невозможно сбить с ног. Персонажи, сбитые с ног, защищаются и атакуют как обычно.

Если мышь сбита с ног, а другая мышь разведывает следующую плитку комнаты, переместите всех мышей, включая пострадавшую, в новую комнату, но мышь продолжает быть сбитой с ног.

Зачарован (Charmed)

Когда мышонок под властью чар, он превращается во вражеского союзника и действует соответственно. Положите на его карту героя жетон «Charmed».



Околдованный герой движется и атакует ближайшего мышонка в ближнем бою, как будто он противник. Он владеет только теми способностями и силами, которые прописаны на его карточке персонажа; он не получает бонусов от находок, которыми экипирован и от карт способностей, которые у него имеются.

Когда зачарованный заканчивает свой ход, чары рассеиваются: уберите жетон Charmed с его карты.

Важно: поскольку мышонок становится противником, то и выпадающий на кубике сыр он не берёт себе, а кладёт на Сырное колесо.

Отравлен (Poisoned)

Некоторые раны могут быть нанесены ядовитым оружием или быть следствием определённых Событий. В таком случае на карту персонажа вместо красного жетона Раны помещается зелёный жетон Отравления. Такое ранение нельзя излечить обычными чарами мистика или знахарскими свитками – требуется особое противоядие или целительные заклинания.



Мышь в плену

Оставьте карту персонажа на треке инициативы, но уберите его фигурку с доски, сбросьте сырные жетоны и карты находок, которыми он снаряжен (оставьте только стартовое вооружение и предметы в рюкзаке). Снимите с его карты все жетоны ран, отравления и других негативных эффектов. Передвиньте песочные часы на треке историй на страницу ближе к концу главы.

До того момента, как все враги на доске не будут повержены, плененная мышь пропускает каждый свой ход.

Спасение мыши

Пленённый мышонок автоматически освобождается из лап врага, стоит только избавиться ото всех противников на доске. Спасённый герой размещается на одной клетке с любой из мышей или на соседней клетке.

Спасение занимает весь ход плененной мыши.

См. также раздел «Достижения» в конце правил.

Общая собственность

Некоторые карты находок помечены как «Общая собственность» (Party Items), т.е. могут быть использованы в любой момент любой мышкой из отряда. Вытянув такую карту, игрок кладёт её рядом с треком истории, а соответствующий жетон – в Общак.

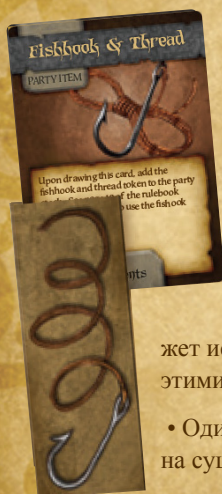
Маскировка (Disguises)

Лохмотья крысовоинов, которые можно использовать для обмана патрулей противника. Вытянув из колоды находок эту карту, игроки кладут её жетон в Общак. Её можно использовать, когда, согласно карте стычек, в комнате должна появиться группа крысовоинов (Rat Warriors) - в этом случае крысы на поле не выставляются.

- Трюк годится только в отношении простых крыс. Элитные крысы и другие противники выставляются согласно карте стычек.
- Маскировку нельзя использовать для игнорирования эффекта наплыва.

После использования карта Маскировки замешивается обратно в колоду находок, и жетон уходит из Общака в сброс до следующего раза.

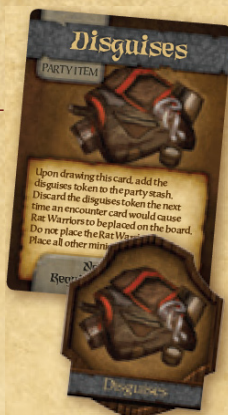
Крючок и леска (Fishhook & Thread)



Крючок и леска используются мышкой для проникновения в труднодоступные места. В любой момент своего хода мышка игрока может взять Крючок из Общака и поместить на поле (это не считается действием).

Жетон Крючка размещается так, чтобы один конец был на клетке с мышонком, а другой – на клетке назначения. После размещения жетона любая мышка может использовать его для перемещения между этими клетками, как будто они смежные.

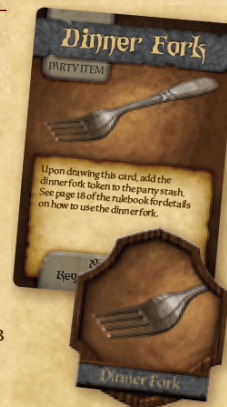
- Один конец лески всегда должен находиться на суше.
- Мышка, находящаяся в одной точке с любым из концов лески, может использовать своё действие на то, чтобы «смотреть её» и вернуть жетон в Общак.
- Если мышки покинули комнату, не забрав Крючок с поля, жетон уходит в сброс, а его карта замешивается в колоду находок.



Вилка (Dinner Fork)

Вилка – предмет самого разнообразного использования:

- как катапульта: помогает добраться до труднодоступных/ далёких областей;
- как рычаг: может открыть некоторые ловушки; см. ниже.
- как боевое орудие: превращается в виноградометательную катапульту! См. стр. 19.



Катапульта

В любой момент своего хода мышь может взять Вилку из Общака, не тратя на это действия и не отдавая сыр. Жетон помещается на одной клетке с мышью.

Мышь с вилкой может катапультировать любую мышь с клетки, на которой находится, на любую другую видимую точку комнаты, потратив на это ход. См правила прямой видимости на стр 11.

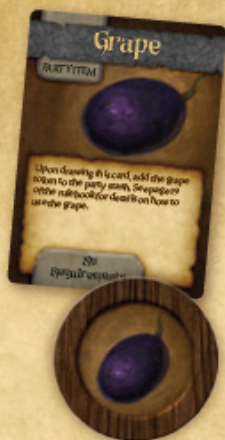
- Вилку нельзя разместить на воде.
- Одно действие используется, чтобы убрать Вилку в Общак и продолжить путь.
- Если оставить жетон неубранным при переходе в другую комнату, он убирается с доски, а карта Вилки замешивается обратно в колоду находок.

Виноградина (Grape)

Мышата нашли виноградинам двойное применение:

Приманка для тараканов

В любой момент мышиного хода игрок может взять жетон Виноградины из Общак и положить его на пустую клетку рядом с ним. Едва виноградина появится на доске, любой таракан в свой ход бросится полакомиться ею. Если они проходят через клетки с мышами, то останавливаются, как обычно. Когда один или несколько тараканов занимают клетку с виноградиной, то больше не атакуют, а только пируют. Отправьте жетон виноградины в сброс и снимите фигурки опьяневших тараканов. Карту Винограда замешайте в колоду находок.



Снаряд для катапульты

Мышь на клетке с вилкой может использовать боевое действие, чтобы взять виноградину из Общак и запустить её в противника.

1. Выберите клетку с одним или несколькими малыми противниками для атаки. Мыши не обязательно видеть цель напрямую.

2. Подбросьте жетон Виноградины, как монетку.



2а. Если выпадет разорванная ягода, все малые враги на выбранной клетке получили по одному удару. Киньте кубики за каждого, чтобы определить, защитились ли они. Сбросьте жетон ягоды и замешайте карту в колоду находок.

2б. Если выпадет целая ягода, все малые противники сбиты с ног. Положите их фигурки на бок или переверните их.

Для того, чтобы подняться, им придётся потратить целый ход, см стр. 17.

Положите виноградину под фигурки противников. Она становится приманкой для тараканов (см. выше), а крысы могут использовать её как оружие.

Обратите внимание, что на крупных противников метание винограда не действует.

Если крыса начинает свой ход в той же клетке, где лежит виноградина, то вместо своего боевого действия швырнёт ягоду в место, где больше всего мышей. Если таких мест несколько, снаряд полетит в группу, где есть мышь с самой высокой инициативой. Используйте правила, аналогичные шагу №2 выше. Если на одном пространстве с крысой и виноградиной есть мышенок, то крыса не может использовать ягоду как оружие.

Победа и поражение

В Mice and Mystics игроки выбирают главу для игры. Каждая глава предусматривает свои условия победы. Для того, чтобы выиграть, игроки должны выполнить все условия до того, как жетон песочных часов достигнет отметки конца главы на треке истории. Мы рекомендуем проходить главы по порядку.

Прохождение кампании

Прохождение кампании позволяет учитывать результаты прохождения прошлых глав при начале следующих. Рекомендуем придерживаться следующих принципов:

1. Мыши сохраняют свои исторические достижения, а также способности, заработанные в прошлых главах.
2. Мышь может сохранить только одну карту находок, которая у неё была в конце прошлой главы. Таким образом, она начинает новую главу со стартовым снаряжением и этой дополнительной картой.
3. Мыши не сохраняют общую собственность, индивидуальные достижения из предыдущих глав.

Достижения

По мере того, как вы будете продвигаться по сюжету, мыши будут получать достижения за свои успехи. Они бывают двух видов.

Исторические достижения

Такие достижения описаны в Книге историй. Эффекты вы найдёте в соответствующих главах. Мыши сохраняют подобные достижения в последующих главах, см. «Прохождение кампании» выше.

Личные достижения

Дополнительно игроки могут использовать личные достижения. Их список указан на последней странице, а жетоны входят в комплект игры. Мыши теряют личные достижения при переходе к следующей главе.





Game Credits

Game Designer and Writer:

Jerry Hawthorne

Writer and Editor:

Mr. Bistro

Producer:

Colby Dauch

Illustrator:

John Ariosa

Sculptor:

Chad Hoverter

Lead Graphic Designer:

David Richards

Assistant Graphic Designers:

John Ariosa • Peter Wocken

Editors:

Chris Dupuis • Nate Bethorn • Peter Miller • David Moody

Playtesters:

**Mark Pruett • Chris Schenck • Todd Carlson • David Nolan
Vernon Dickson • Tony Jensen, Jr. • Chad Hoverter**



Указатель

- Амуниция (Accessories) — 2
Атака в ближнем бою (Melee attack) — 10
Атака в дальнем бою (Ranged attack) — 11
Атака противника (Battling with a Minion) — 16
Боссы (Boss Minions) — 14 (16)
Броуди, кот (Brodie) — 16
Видимость прямая, цели (Seeing the target) — 11
Вилка (Dinner Fork) — 18
Виноградина (Grape) — 18
Вода (Moving in Water) — 10
Восстановиться (Recover) — 12
Восстановиться после оглушения (Recovering From Stun) — 12
Выбраться из паутины (Recovering From Webbed) — 12
Выход (Exit areas) — 4, 12
Движение в воде (Moving in Water) — 10
Движение мыши (Mouse Movement) — 8
Движение противника (Moving a Minion) — 16
Движение противников ближнего боя (Moving Melee Minions) — 16
Движение противников дальнего боя (Moving Melee Minions) — 16
Движение через мышеловки (Moving across mousetraps) — 10
Действия бесплатные (Free Mouse Actions) — 15
Действия мышей (Mouse Actions) — 10
Действия свободные (Free Mouse Actions) — 15
Доспехи (Armor) — 2
Достижения (Achievements) — 19
Жетоны противников (Minion tokens) — 14
Жетоны состояния (Negative Effects) — 17
Засада (Ambushes) — 14
Зачарованный, состояние (Charmed) — 17
Инициатива — см. Очередность хода
Искать (Search) — 12
История (Story text) — 5
Кампания (Playing Mice and Mystics as a Campaign) — 19
Карточки героев (Mouse Hero Cards) — 1
Карты инициативы (Initiative Cards) — 1
Карты инициативы боссов (Boss initiative cards) — 7
Карты находок (Search Cards) — 2
Карты способностей (Ability Cards) — 3
Карты способностей (Mouse Ability Cards) — 7
Карты стычек (Encounter Cards) — 3
Катапульта (Grape as a Weapon) — 19
Клетка переворота (Flip space) — 4
Клетка с мышеловкой (Mousetrap spaces) — 4
Клетки занятые (Sharing Spaces) — 8 (10)
Клетки особые (Special Areas Spaces) — 8
Выходы (Exit areas) — 4, 12
Клетки смежные (Adjacent Spaces) — 8
Книга историй (Story Book) — 5
Комнаты — см. Плитки комнат
Крючок и леска (Fishhook & Thread) — 18
Кубик действий (Action Dice) — 2
Линии красные (Red lines) — 8
Линии жёлтые (Yellow Lines) — 8
Маскировка (Disguises) — 18
Мышеловки (Mousetraps) — 14
Наплывы (Surges) — 15
Наскок Броуди (Brodie Pounces) — 16
Негативные эффекты (Negative Effects) — 17
Нокдаун, состояние — см. Сбит с ног
Области особые — см. Клетки особые
Область переворота — см. Клетка переворота
Область перехода — см. Клетки перехода
Обмен — см. Поделиться
Общак (Party stash) — 2, 18
Общая собственность, общак (Party stash) — 2, 18
Оглушен, состояние (Stunned) — 17
Оружие (Weapons) — 2
Отравлен, состояние (Poisoned) — 17
Очередность хода (Determining Initiative Order) — 7
Паутина, Опутан паутиной (Webbed) — 17
Перемещение в воде — см. Движение в воде
Перемещение мыши — см. Движение мыши
Перемещение противника — см. Движение противника
Перемещение противников ближнего боя — см. Движение противников ближнего боя
Перемещение противников дальнего боя — см. Движение дальнего боя
Переход на другой уровень (Exploring a Flip Space) — 13
Плен,мышь в плену (Captured Mouse) — 17
Плитки комнат (Room Tiles) — 4
Победа (Victory) — 5
Подготовка к игре (Game setup) — 6
Поделиться (Share) — 15
Поиск — см. Искать
Поражения (Defeat) — 5
Правила главы особые (Special chapter rules) — 5
Предметы (Items) — 2
Преследование Броуди (Brodie Chases) — 16
Приманка для тараканов (Grape as Roach Bait) — 18
Продолжение повести (The story continues) — 5
Ранения (Inflicting wounds) — 11
Ранения боссов (Wounds on boss minions) — 11
Ранения обычных противников (Wounds on non-boss minions) — 11
Расстановка (Chapter setup) — 5
Расстановка противников (Placing Minions on the Board) — 14
Раунды игры (Game round) — 7
Сбит с ног, состояние (Knocked Down) — 17
Снарядиться, действие (Equip) — 15
Собственность общая (Party items) — 2, 18
События (Events) — 2
Состояния (Negative Effects) — 17
Спасение мыши (Rescuing a Mouse) — 17
Сражаться, действие (Battle) — 10
Стены (Walls) — 9
Стрелки направляющие (Orientation arrow) — 4
Стычки (Encounters) — 14
Тайлы комнат — см. Плитки комнат
Такараны-обжоры (Greedy Roaches) — 15
Трек истории (Story Control Board) — 4
Уловки (Tricks) — 2
Уровень, повышение (Level Up) — 15
Ход мыши (Taking a Turn with a Mouse Hero) — 7
Ход противника (Taking a Turn with a Minion) — 15
Цель главы (Chapter objective) — 5
Цель игры (Object of the Game) — 1
Черные области (Black Areas) — 9
Элементы декора (Board Features) — 9
Юркнуть дальше (Scurry) — 10

В скобках указана страница в оригинальных правилах, если она отличается.

Личные достижения



Сырных дел мастер (Cheesemaster)

Жетон получает мышь, первой выбросившая при атаке или защите на кубиках 3 «сырных ломтика»

Эффект: передвиньте жетон «The End» на страницу дальше по треку истории. Каждый раз, когда Мастер выбрасывает на кубике при защите один сыр или более, каждая активная мышка получает по сырному жетончику.



Гроза тараканов (Roachmaster)

Жетон получает мышь, первой победившая четырёх тараканов в одной стычке.

Эффект: передвиньте жетон «The End» на одну страницу дальше по треку истории. В оставшейся части главы тараканы, оказавшиеся в одной комнате с Грозой тараканов, не становятся тараканами-обжорами.



Мастер-ягозуб (Poisonmaster)

Жетон получает первая мышь, пленённая как минимум с 1 жетоном неисцелённого отравления.

Эффект: в оставшейся части главы Мастер, получая ядовитое ранение, вместо жетона яда берёт жетон обычной раны.



Мастер-бегунец (Scaper)

Жетон получает первая мышь, дважды спасённая из плена.

Эффект: передвиньте жетон «The End» дальше по треку истории. Если Мастер попадает в плен в третий раз, он освобождается немедленно, не потеряв ни одной карты находок. Другие правила плена остаются в силе, напр. сброс сыра и жетонов ранений.



Укротитель котят (Cat Tamer)

Жетон получает мышь, первой одолевшая Броуди. Одолесть - означает убрать последнюю карту инициативы Броуди с трека инициативы.

Эффект: в оставшейся части главы все крупные противники бросают на 1 кубик меньше, защищаясь от Укротителя.