Ход мыши

В свой ход мышь может в любом порядке: использовать 1 способность, сделать передвижение, выполнить 1 из 5 основных и до 3 вспомогательных действий (все вспомогательные действия должны быть разными).

Передвижение

Ограничение. Передвижение невозможно, если мышей на клетке меньше, чем прихвостней.
Описание. Бросьте 1 кубик, потратьте до *N* очков движения (ОД), где *N* = результат кубика + значение движения мыши.
Напоминания:
1. На передвижение между соседними клетками тратится 1 ОД.
2. Нельзя переместиться через: стену, красную линию, чёрную область, полностью занятую клетку.
3. Попав на клетку с прихвостнем, мышь тут же заканчивает передвижение.
4. Передвижение через жёлтую линию: по стрелке — 1 ОД, против стрелки — 3 ОД.
5. Передвижение через мышеловку: бросьте число кубиков, равное значению движения мыши. Если выпадает ✸, движение продолжается; если нет — ход закончен, мышеловка убирается, мышь получает 1 ранение, 1 сыр и падает (эффект падения: фигурка мыши кладётся набок, мышь должна потратить все ОД, чтобы подняться).
6. Передвижение через воду: особые правила, см. с. 10 буклета с правилами.

Основное действие

• Бег

Ограничение. Действие невозможно, если мышей на клетке меньше, чем прихвостней.
Описание. Передвижение выполняется ещё раз.

• Обыск

Ограничение. Действие невозможно, если мышь уже сделала успешный обыск на текущем фрагменте поля.
Описание. Бросьте 1 кубик. Если выпадает ✸, возьмите карту из колоды обыска. Если эта карта — не событие и не групповой предмет, уберите её в сумку или сбросьте за 1 сыр.
Напоминание. В сумке хранится не более 3 карт обыска, не считая уловок.

• Восстановление

Ограничение. Действие невозможно, если мышь не оглушена или не опутана.
Описание. Если мышь *оглушена*, сбросьте жетон оглушения. Если мышь *опутана*, бросьте 1 кубик: если выпадает ✸, сбросьте жетон опутывания.
Напоминания:
1. Эффект оглушения: мышь может передвигаться, но может выполнить только действие восстановления.
2. Эффект опутывания: мышь не может передвигаться и выполнять действие бега.

• Исследование

Ограничение. Действие возможно, если на текущем фрагменте поля нет прихвостней, а мышь находится на поворотной клетке или на клетке по соседству с областью выхода.
Описание. Когда мышь на *поворотной клетке*: переверните текущий фрагмент, перенесите всех мышей на новый фрагмент. Когда мышь *рядом с выходом*: если области выхода продолжают друг друга и совпадают по цвету, перенесите всех мышей на новый фрагмент. В противном случае переверните соседний фрагмент и, если области продолжают друг друга и совпадают по цвету, перенесите всех мышей на новый фрагмент.
Напоминание. Если мыши попадают на новый фрагмент поля впервые, открывается карта встречи.

• Атака

Ограничение. Действие невозможно, если у мыши нет цели атаки и экипированного оружия ближнего или дальнего боя. Ближняя атака через красную линию невозможна.
Описание. Выберите 1 экипированное оружие мыши и атакуйте прихвостня на её или на соседней клетке. (Если это дальняя атака и на клетке с мышью или на соседней клетке нет прихвостней, цель атаки — любой видимый прихвостень.) Бросьте *M* кубиков, где *M* = значение силы мыши + бонусы экипировки. Подсчитайте удары: в *ближней атаке* это грани с ⚔ и ⛨⚔, в *дальней атаке* — грани с ⚠. Прихвостень бросает число кубиков, равное его значению защиты. Грани с ⛨⚔ — отражённые удары. Каждый неотражённый удар — это 1 ранение.
Напоминание. Видимость блокируют стены и чёрные области.

Вспомогательное действие

• Обмен

Ограничение. Действие невозможно, если на клетке с мышью или на соседней клетке нет других мышей.
Действие невозможно, если мышь находится на водной клетке или если оглушена.
Описание. Можете взять и/или отдать карты обыска и/или сыр мыши со своей или с соседней клетки.

• Смена снаряжения

Ограничение. Действие невозможно, если мышь находится на водной клетке или если оглушена.
Описание. Поменяйте местами экипированные карты и карты в сумке.
Напоминание. На одну указанную часть тела (конечность) можно экипировать только 1 соответствующую карту.

• Повышение уровня

Ограничение. Действие невозможно, если мышь находится на водной клетке или если оглушена.
Описание. Сбросьте 6 жетонов сыра, возьмите 1 карту способности класса мыши.

Ход прихвостня

В свой ход прихвостень сначала перемещается, а затем атакует. Если с картой прихвостня связаны несколько фигурок, они активируются по очереди, начиная с ближайших к мышам. Если таких несколько, выбор за мышью с наименьшей инициативой (т. к. она делает ход за прихвостня).

Передвижение

Ограничение. Передвижение невозможно, если на клетке прихвостня есть мышь.
Описание. Бросьте 1 кубик, потратьте столько очков движения, сколько выпало. Прихвостень старается проделать кратчайший путь до ближайшей мыши. Если таких мышей несколько, он движется к мыши с наибольшей инициативой.
Напоминания:
1. На передвижение между соседними клетками тратится 1 очко движения.
2. Нельзя переместиться через: стену, чёрную область, полностью занятую клетку.
3. Попав на клетку с мышью, прихвостень тут же заканчивает передвижение.
4. Прихвостни игнорируют эффекты водных клеток, жёлтых линий, красных линий и мышеловок.
5. Прихвостни с дальней атакой передвигаются так же, как и прихвостни с ближней, но начинают перемещение, только если не видят цель атаки. Их движение заканчивается, как только им становится видна мышь.

Атака

Ограничение. Действие невозможно, если у прихвостня нет цели для атаки.
Описание. Если у прихвостня больше 1 цели для атаки, он атакует ближайшую к себе мышь, которую ещё не атаковали на текущем ходу. Если таких несколько (или если уже всех из них атаковали), он атакует самую «инициативную» из них. Бросьте число кубиков, равное значению силы прихвостня. Подсчитайте удары: в *ближней атаке* это грани с ⚔ и 🛡⚔, в *дальней атаке* — грани с 🏹. Мышь бросает число кубиков, равное её значению защиты (учитывая возможные бонусы экипировки и эффекты). Грани с 🛡⚔ — отражённые удары. Каждый неотражённый удар — это 1 ранение.

Встреча

1. Определите по карте встречи и по текущей странице планшета сказки, какие прихвостни добавляются.
2. Выставьте маленьких прихвостней с дальней атакой на широкую клетку со знаком появления прихвостней. Если такой нет, то на самую удалённую от мышей клетку появления прихвостней.
3. Выставьте больших прихвостней на ближайшие к мышам клетки появления прихвостней.
4. Выставьте маленьких прихвостней с ближней атакой на любые клетки появления прихвостней.
5. Возьмите карту(ы) инициативы добавившихся прихвостней, обновите индикатор инициативы.
6. Примените возможный эффект засады или мышеловки (см. с. 14 буклета с правилами).