Уточнения

Мыши

Передвижение. Мышь может перемещаться через клетки в диагональном направлении. В начале своего хода мышь обязана сделать бросок на передвижение, даже если она не хочет перемещаться (или намерена переместиться после основного действия) и даже если она оглушена, опутана, зачарована или упала. *(Вы можете не делать этот бросок там, где он не имеет значения, но не должны забывать о нём на фрагментах поля, где с его результатом связан определённый эффект, например, атака вороны.)*
Мышеловки. Если мышь начинает ход на клетке с мышеловкой, то при передвижении не делает проверку на срабатывание мышеловки. При передвижении через мышеловку изобретатель может бросать число кубиков, равное своему значению познания.
Течение. Течение не может вынести мышь на полностью занятую клетку и не может унести её с клетки, на которой прихвостней больше, чем мышей. Если течение раздваивается, мышь сама решает, куда её уносит.
Бег. Если мышь не смогла выбраться из воды, она может выполнить действие бега (если ещё не выполняла основное действие) и предпринять новую попытку.
Атака. При атаке действует лишь то одно экипированное оружие, которое было выбрано для атаки. Бросок на защиту делается только при получении хотя бы 1 удара. Если у прихвостня несколько карт инициативы, то за одну атаку мышь атакует любую одну его карту (и не переносит ранения на другие его карты, если ранений больше, чем нужно, чтобы убрать одну карту).
Обыск. Мышь может делать обыск, даже если на её клетке есть прихвостни. Особый обыск необязателен.
Обмен. Мышь может отдавать любые карты обыска: как экипированные, так и из сумки. Все полученные ею карты помещаются в сумку (чтобы экипировать их, нужно выполнить действие смены снаряжения).
Падение. Упавшая мышь может подняться на том же ходу, на котором упала, если ещё не передвигалась.

Прихвостни

Передвижение. Прихвостень может перемещаться через клетки в диагональном направлении. Как и мышь, в начале своего хода прихвостнь делает бросок на передвижение, даже если не перемещается.
Карты инициативы. Если на карте прихвостня не указано значение здоровья, то карта относится к целой группе прихвостней (здоровье каждой фигурки из такой группы равно 1); когда с поля убирается последняя фигурка из группы, убирается и её карта инициативы. Если на индикатор инициативы добавляется *несколько* карт 1 главаря прихвостней, они перемешиваются и к верхней применяется эффект засады.
Мышегуб. Мышегуб не занимает места на клетке и не добавляет сыр на круг сыра прихвостней. В общем случае, появляясь в игре, он выставляется на ближайшую к мышам клетку появления прихвостней. Целями атак Мышегуба могут становиться как мыши, так и другие прихвостни.
Топотун. Для отображения Топотуна на игровом поле используется фигурка многоножки.
Капитан Шкверн. Если Шкверн выкидывает символ сыра в своей 2-й атаке за ход, то проводит 3-ю атаку и т. д.

Встречи

Размещение прихвостней. Если вам требуется разместить фигурки, которые закончились, выставляйте все, что есть, игнорируя остальных.
Испытание. В общем случае, если на фрагменте поля начинается 2-е, 3-е и т. д. испытание (обычное или особое), новые прихвостни не добавляются, но жетон песочных часов всё равно сдвигается вперёд. После применения эффектов испытания с круга сыра сбрасывается весь сыр, даже если на нём больше 6 жетонов.

Получение сыра

Мыши. В общем случае мышь *сразу же* получает 1 жетон сыра:
1) за каждый символ сыра, выпавший в её броске на защиту или атаку;
2) за сброс карты, только что полученной действием обыска;
3) попав в мышеловку.
Прихвостни. В общем случае круг сыра прихвостней *сразу же* пополняется 1 жетоном сыра:
1) за каждый символ сыра, выпавший в броске прихвостня на защиту или атаку (исключение: Мышегуб);
2) в конце хода мыши с самой низкой инициативой, если на поле нет прихвостней.

Жетон песочных часов

В общем случае жетон песочных часов сдвигается на следующее деление счётчика страниц, когда:
1) начинается испытание;
2) поймана мышь.

Разделение группы

Когда мыши делятся на две команды, встречи и испытания проходят для команд независимо друг от друга, однако использование общего индикатора инициативы накладывает следующие условия:
1. Если на индикатор должны добавиться карты инициативы прихвостней и на нём уже есть карты прихвостней, то эти новые карты добавляются в конец индикатора.
2. Правило «Время не ждёт!» (добавление 1 сыра на круг сыра в конце раунда при отсутствии прихвостней) применяется, только если прихвостней нет на *всём* игровом поле.
3. Если круг сыра прихвостней становится полным из-за правила «Время не ждёт!», испытание начинается на фрагменте поля с самой низкой по инициативе мышью.
4. Как обычно, если на индикатор должна добавиться хотя бы 1 карта прихвостней, а на нём одни лишь карты мышей, индикатор обновляется.
Если мышь команды оказывается поймана, её можно будет спасти после зачистки текущего фрагмента поля её команды от прихвотсней.

Карты способностей и карты обыска

Начальные способности. Каждая мышь получает начальную способность только 1 раз — когда впервые вступает в игру. Эта способность остаётся с ней на протяжении всей кампании.
Использование способностей. За 1 ход (мыши или прихвостня) может быть использована только 1 карта способности мышей. Одна мышь может использовать несколько своих способностей за 1 раунд, но только если все они связаны с ходами разных персонажей.
Карты свитков и способностей. Свитки играются прямо из сумки, это считается вспомогательным действием. Как и уловки, свитки сбрасываются после использования. Пока на мышь действует свиток «*Превращение в чеддерного голема*», она не может использовать способности, карты обыска и вспомогательные действия. Способности «*Первая помощь*», «*Воодушевление*», «*Концентрация*», «*Излечение*», «*Великое исцеление*» и свиток «*Полное исцеление*» мышь может использовать на саму себя, но способности «*Командный голос*» и «*Оборона*» нет. Способность «*Установка капканов*» срабатывает при результате ✸.
Начальное снаряжение. Начальное снаряжение мышей не замешивается в колоду обыска (ни до, ни после главы).
Карты оружия и брони. «*Посох Магикуса*» даёт бонус +1, даже когда становится оружием ближнего боя. Обычная клетка, упоминаемая на карте «*Плащ дёра*», — это клетка, с которой не связано никаких дополнительных правил (например, ею не может быть водная клетка). Для использования карты оружия или брони её нужно экипировать. В каждую лапу или часть тела можно экипировать только 1 соответствующую карту (исключение: для некоторого оружия нужны 2 свободные лапы).
Карты украшений. Для использования карты украшения её нужно экипировать. Можно экипировать сколько угодно украшений. Когда мышь снимает или теряет украшение, его эффект перестаёт действовать.
Карты рун. Карта руны используется прямо из сумки, её не нужно экипировать.
Сброс. Сбрасываемые карты обыска кладутся в стопку сброса и не замешиваются в колоду до конца главы.

Фрагменты поля

Комната королевы. На передвижение через жёлтую линию напольных часов тратится 3 очка движения в любом направлении.
Королевские туннели. Треугольная клетка с камнями, разделяющая поток на две части, и тёмная крайняя левая водная клетка — полноценные клетки.
Трубопровод. Зазоры между трубами — это непроходимые пропасти, через которые нельзя перейти обычным передвижением и провести ближнюю атаку. Дальняя атака через зазоры ничем не ограничена.

Текст карт

Карты отождествляют игрока с мышью, которой он играет в текущий момент, поэтому фразы вроде «ваша клетка», «ваш ход», «ваш сыр» следует понимать как «клетка с управляемой вами сейчас мышью», «ваш ход с управляемой вами сейчас мышью», «сыр в личном запасе управляемой вами сейчас мыши» и т. п. Понятие «до N», где N — некое число (например, «сбросьте до 2 жетонов сыра»), включает в себя и 0. По умолчанию, если на карте говорится о «действии», подразумевается основное действие.