

# Magia Myszy

Instrukcja



## Dedykacja

Mam nadzieję, że dzięki grze „Magia i Myszy” rodziny i przyjaciele spędzą razem wieczory pełne przygód i bohaterstwa, i choć na krótką chwilę przeniosą się do miejsca, gdzie bycie tycim nie przeszkadza w zmienianiu świata.

Dedykuję tę grę moim małym poszukiwaczom przygód, Jennie i Owenowi.  
Chylę czoła przed waszą odwagą.



*Jerry Hawthorne*

## Zawartość pudełka

1 instrukcja

1 księga opowieści

6 figurek mysich bohaterów

16 figurek złych sługusów

1 plansza rozwoju opowieści

8 2-stronnych kafli pomieszczeń

28 kart mysich zdolności

71 kart szperania

18 kart potyczek

6 kart mysich bohaterów

19 kart inicjatywy

5 kości akcji

3 arkusze ze znacznikami

# Wstęp

Witaj w instrukcji do „Magii i Myszy”. Ta księga nauczy cię zasad. Aby zagrać, będziesz także potrzebował „Księgi Opowieści Magii i Myszy”. Każdy jej rozdział zawiera konkretne rozstawienie elementów oraz specjalne zasady działające w danej części rozgrywki. Księga Opowieści „Smutek i pamięć” jest dołączona do tego zestawu.

„Magia i Myszy” korzysta z prostego zbioru reguł, dzięki którym rozegracie przeróżne, ekscytujące przygody. Poszczególne rozdziały mają swoje zasady specjalne, które powodują, że każda z przygód ma swój własny, unikalny klimat. Jednak, czytanie tych reguł w trakcie gry może ją niepotrzebnie spowolnić. Dlatego sugerujemy, żebyś poświęcił trochę czasu na zapoznanie się z nimi przed każdą rozgrywką. Dzięki temu będziesz mógł wprowadzać pozostałych graczy w zasady na bieżąco w trakcie gry. Ten drobny, dodatkowy wysiłek ułatwi stworzenie niepowtarzalnej atmosfery i zapewni więcej czasu na dobrą zabawę!

## Cel Gry

„Magia i Myszy” to kooperacyjna gra przygodowa dla 1-4 osób. Gracze wcielają się w bohaterskie myszy. Dzięki pracy zespołowej, odwadze i szczypcie szczęścia, możecie przeżyć serię interaktywnych opowieści biorąc udział w historii, która z biegiem czasu rozwijać się będzie coraz bardziej, niczym dobra książka.

## Karty mysich bohaterów



1. **Imię myszy:** tutaj dowiesz się, jak cię zwa.
2. **Klasa myszy:** niektóre zdolności lub przedmioty mogą być używane wyłącznie przez wyznaczone klasy. Czasem mysz należy do 2 klas i może używać przedmiotów i zdolności obu z nich.
3. **Siła:** ta wartość pozwala ocenić, jak dobrze mysz atakuje.
4. **Obrona:** reprezentuje naturalną zdolność do unikania ran.
5. **Wiedza:** oznacza mądrość życiową lub znajomość uczonych ksiąg.
6. **Ruch:** to szybkość z jaką figurka porusza się po zamkowych pokojach.
7. **Zdolności:** to specjalne umiejętności, które mysz potrafi osiągnąć.
8. **Początkowy ekwipunek:** te karty mysz posiada na początku rozdziału. Chyba, że napisano inaczej.
9. **Punkty życia:** jeżeli mysz otrzyma tyle ran, ile jest oznaczone na jej karcie postaci, zostaje pojmana.

## Karty inicjatywy





Dzieli się na dwa rodzaje: karty inicjatywy myszy oraz karty inicjatywy sługusów. Na karcie myszy jest przedstawione jej imię, ilustracja postaci oraz krótkie przypomnienie jej atrybutów. Karta sługusa pokazuje atrybuty wszystkich postaci danego rodzaju np. Karaluchów. Oto przykład karty sługusa:



1. **Nazwa:** imię złej postaci lub nazwa potworów, które odpowiadają tej karcie.
2. **Zdolność:** specjalny zestaw reguł, których ten typ sługusa używa.
3. **Siła:** tyloma kostkami akcji rzuca się, kiedy sługus atakuje.
4. **Obrona:** tyloma kostkami akcji rzuca się, kiedy sługus się broni.
5. **Punkty życia:** tyle znaczników ran sługus musi otrzymać, żeby zostać pokonanym.

## Kości akcji



Każda kość akcji ma na swoich ściankach kilka różnych symboli. Miecze , łuki  oraz tarcze  są używane w trakcie walki. Numery okażą się przydatne w trakcie poruszania się. Natomiast  są używane do wielu różnych akcji - najczęściej, by sprawdzić, czy mysz poradziła sobie z pokonaniem danej przeszkody.

## Karty szperania



Istnieje kilka rodzajów tych kart:

1. **Przedmioty:** są rzeczami, które mysz może nosić ze sobą i używać zgodnie z ich opisem. Mysz może nieść w bagażu maksymalnie 3 zapasowe przedmioty. Niektóre przedmioty mają wymagania, które postać musi spełnić, żeby móc użyć danego przedmiotu. Zwoje są magicznymi formułami jednorazowego użytku. Po użyciu zwoju odrzuć jego kartę z gry.
2. **Podstępny:** po wylosowaniu mogą zostać zachowane i użyte później w dogodnym momencie. Podstępny nie zużywa miejsca w bagażu postaci ani nie zajmuje jej części ciała.
3. **Wydarzenia:** te karty mogą zarówno wspomóc, jak i przeszkodzić myszom w ich misji. Rozpatrz ich działanie natychmiast po dobraniu ze stosu.
4. **Przedmioty wspólne:** specjalna kategoria przedmiotów, która została opisana dokładniej na stronie 18 instrukcji. Tymi rzeczami myszy dzielą się po równo i nie zajmują one miejsca w bagażach żadnej z nich.
5. **Broń, pancerze oraz akcesoria:** myszy mogą się w nie wyposażać, by lepiej radzić sobie z trudnymi przygodami. Mysz nie może zaatakować, dopóki nie

ma w łapce broni.



1. **Nazwa:** tutaj znajdziesz nazwę danej broni.
2. **Dystansowa lub wręcz:** łuk wskazuje, że z danej broni atakuje się z dystansu. Miecz oznacza walkę wręcz. Tutaj znajdują się również różne wzmocnienia, które broń daje użytkownikowi.
3. **Typ:** rodzaj obrażeń, jakie broń zadaje. Niektórzy sługusi są odporni na wybrany rodzaj ataku.
4. **Zdolności:** jeżeli broń posiada specjalne zasady, są one opisane tutaj.
5. **Łapki myszy:** ta ilustracja pokazuje, ile mysich łapek potrzeba do użycia danej broni. Większość myszy może używać maksymalnie 2 łap.
6. **Inne wymagania:** jeżeli broń wymaga użycia wybranej klasy bądź wartości atrybutu, znajdziesz tę informację tutaj.



1. **Nazwa:** tutaj znajdziesz nazwę danego pancerza.
2. **Wzmocnienie:** to miejsce pokazuje, o ile ten pancerz zwiększy wartość obrony używającej go myszy.

3. **Zdolność:** jeżeli pancierz posiada specjalne zasady, są one opisane tutaj.
4. **Wymagane części ciała:** ta ilustracja pokazuje, na którą część ciała nakłada się dany pancierz. Mysz może posiadać tylko 1 pancierz na każdej z części ciała.
5. **Inne wymagania:** jeżeli pancierz wymaga do użycia wybranej klasy, bądź wartości atrybutu, znajdziesz tę informację tutaj.



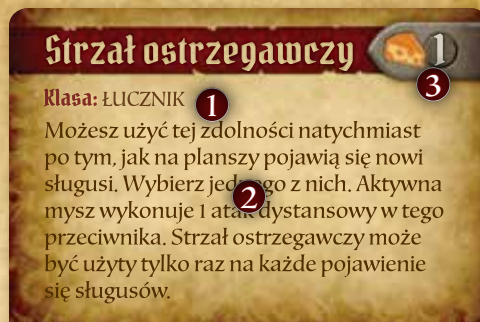
1. **Nazwa:** tutaj znajdziesz nazwę danego akcesorium.
2. **Zdolność:** wszystkie specjalne zasady dotyczące tej karty, wraz z ewentualnymi wzmocnieniami, jakie zapewnia, są opisane tutaj.
3. **Inne wymagania:** jeżeli akcesorium wymaga do użycia wybranej klasy bądź wartości atrybutu, znajdziesz tę informację tutaj.

## Karty potyczek

W grze znajdziesz 2 rodzaje kart potyczek, które rozróżnić można po kolorze ich rewersu. Kart tych używa się, by określić, z jakim rodzajem sługusa myszy będą musiały walczyć, po wstąpieniu do nieodwiedzzonego wcześniej pomieszczenia. Rodzaj przeciwników, z którymi przyjdzie się nam mierzyć jest zależny od numeru strony, na którym znajduje się znaczek klepsydry, w momencie, kiedy dochodzi do potyczki. Karty te wskazują również, kto pojawi się na planszy, kiedy nastąpią posiłki. **Uwaga:** „Szczyry” na karcie potyczki odnoszą się do szczyrych wojowników, a „Elitarne Szczyry” do elitarnych szczyrych wojowników.



## Karty zdolności



Na początku rozgrywki gracze wybierają po jednej karcie zdolności dla każdej myszy, która weźmie udział w przygodzie. Myszy mogą opanować większą liczbę zdolności przy awansie na wyższy poziom.

1. **Wymagania:** by użyć tej karty, mysz musi należeć do odpowiedniej klasy.
2. **Zdolność:** wszystkie specjalne zasady danej karty znajdziesz tutaj.
3. **Koszt:** liczba serów, jaką mysz musi odrzucić, żeby użyć tej zdolności.

## Inne znaczniki



W grze znajduje się zestaw innych znaczników, które będą używane w różnych częściach rozgrywki.





## Plansza rozwoju opowieści

1. **Tor rozdziału:** na początku każdego rozdziału połóż znacznik klepsydry na stronie 1 tego toru, natomiast znacznik zakończenia na polu wyznaczonym przez specjalne zasady danego rozdziału. Jeżeli klepsydra dotrze do zakończenia, zanim myszom uda się spełnić warunki zwycięstwa, rozdział kończy się przegraną.
2. **Serowe koło sługusów:** to tutaj umieszcza się wszystkie sery, które zostały zdobyte przez sługusów. Jeżeli koło zostanie zapełnione, sługusi otrzymują posiłki.
3. **Stos szperania:** tutaj połóż stos złożony z kart szperania.
4. **Stos potyczek:** tutaj połóż stos złożony z kart potyczek.
5. **Bagaż drużyny:** tutaj trafiają znaczniki, symbolizujące przedmioty wspólne, które myszy znalazły.
6. **Tor inicjatywy:** tutaj układaj karty inicjatywy, by wyznaczyć kolejność postaci w rundzie.

## Kafle pomieszczeń

To z nich, odpowiednio złożonych, składa się plansza do gry. Większość rozdziałów wymaga złożenia ich w konkretny sposób. Każdy kafel pomieszczenia ma dwie strony: niebieską i pomarańczową. Niebieska strona reprezentuje miejsca pod ziemią, pod podłogą, bądź między ścianami zamku. Pomarańczowa strona reprezentuje zamkowe pokoje mieszkalne i inne ważne pomieszczenia.

1. **Strzałka ułożenia:** kiedy kilka kafli jest używanych w grze, strzałki na każdym z nich muszą zawsze wskazywać ten sam kierunek.
2. **Pola wyjścia:** myszy mogą użyć akcji zwiadu na tym polu, aby przejść na sąsiedni kafel.

3. **Pole obrotu:** myszy mogą użyć akcji zwiadu na tym polu, aby odwrócić kafel na drugą stronę.
4. **Symbole pułapek na myszy:** pola oznaczone czerwonym symbolem X są przeznaczone na pułapki na myszy. Na niektórych kartach potyczek oraz w pewnych zasadach przygotowania planszy w Księdze Opowieści, znajdują się polecenia użycia pułapek na myszy. Łądują one właśnie na tych polach.

**Uwaga:** Staraj się nie pomylić terminów „kafel” oraz „pole”. Kafel reprezentuje pewne pomieszczenie. To pomieszczenie jest złożone z wielu pól.



# Księga Opowieści



Ta - dołączona do gry - księga ma tytuł „Smutek i Pamięć”. W przyszłości planujemy wydać również inne książki, z nowymi historiami.

Korzystanie z tej książki jest podstawą gry w „Magię i Myszy”. Gracze rozpoczynają od wyboru rozdziału, który chcieliby zagrać. Sugerujemy, żeby swoją przygodę rozpocząć od Rozdziału Pierwszego, a potem próbować pokonać dalsze, w wyznaczonej kolejności.

„Księga opowieści Magia i Myszy” składa się z rozdziałów. One zaś dzielą się na kilka części.

- 1. Opowieść:** ten tekst pomoże graczom wczuć się w rozgrywaną historię. Wybierzcie najlepszego mówcę spośród siebie, aby przeczytał tę część na głos pozostałym graczom.
- 2. Cel rozdziału:** to podsumowanie tego, co myszy próbują osiągnąć w danej przygodzie.
- 3. Zwycięstwo:** ta część wskazuje warunki, które myszy muszą spełnić, aby osiągnąć zwycięstwo w danym rozdziale. Niekiedy znajdzie się tutaj również część opowieści, którą należy przeczytać głośno, kiedy myszy zwyciężą.
- 4. Przegrana:** ta część wskazuje warunki, które (jeżeli zostaną spełnione) sprawiają, że myszy natychmiast przegrywają. Jeżeli to się stanie, gracze mogą wybrać, czy chcą spróbować swoich sił jeszcze raz, czy też przejść do kolejnego rozdziału.
- 5. Przygotowanie rozdziału:** tutaj znajdują się wszystkie szczegóły dotyczące sposobu rozstawienia elementów gry, by rozegrać dany rozdział, łącznie z diagramem przedstawiającym odpowiednie rozstawienie kafli pomieszczeń.
- 6. Specjalne zasady rozdziałów:** tutaj znajdziesz zestaw specjalnych reguł danego rozdziału, jeżeli ten je posiada.
- 7. Zasady kafli pomieszczeń:** niektóre pomieszczenia używane w rozdziałach będą miały swój własny zestaw specjalnych zasad, działających tylko w danym pomieszczeniu. Każde takie pomieszczenie posiada opis tych zasad, wraz z ilustracją reprezentującą pomieszczenie, w którym działają. Do tych zasad można się odnieść, jeżeli wchodzimy do danego pomieszczenia po raz pierwszy. Często te instrukcje zawierają specjalne zasady szperania, które pozwalają myszom znajdować ciekawe przedmioty, dostępne w danym pomieszczeniu. Zdarzają się też specjalne zasady posiłków, które instruuja graczy, jakie rodzaje sługusów mają stanąć na kaflu, w przypadku pojawienia się posiłków (specjalne zasady zastępują te, które są wypisane na wylosowanej karcie potyczki). Mogą się tu również znaleźć specjalne reguły rozstawienia, część opowieści do głośnego



- 8. Opowieści ciąg dalszy:** na końcu niektórych rozdziałów, znajduje się część zatytułowana „Opowieści ciąg dalszy”. Odczytanie jej na głos po zakończeniu rozdziału pozwoli graczom bardziej wczuć się w nastrój opowieści oraz stanowi świetne podsumowanie ich osiągnięć i wprowadzenie w kolejne przygody.

# Przygotowanie gry



Aby przygotować rozgrywkę w *Magii i Myszy*, wykonaj poniższe czynności:

1. **Wybierz rozdział:** wybierz tytuł rozdziału z „Księgi Opowieści Magii i Myszy”. W zależności od liczby osób grających, niektórzy z graczy będą musieli wcielić się w więcej niż jedną mysz, tak, aby zgadzała się wymieniona w rozdziale liczba myszy biorąca udział w rozgrywce.
2. **Wybierz bohatera:** każdy z graczy wybiera postać (bądź postaci) myszy, a następnie kładzie przed sobą jej figurkę, kartę postaci oraz kartę inicjatywy. W zasadach rozdziału, który rozgrywacie znajdziecie informację, ile myszy musi wziąć udział w przygodzie (zwykle cztery).
3. **Wybierz zdolności:** gracze wybierają jedną kartę zdolności dla każdej myszy, która weźmie udział w rozgrywce. Upewnijcie się, że każda z myszy spełnia wymagania wybranej dla niej zdolności.
4. **Zbierz ekwipunek:** znajdź karty szperania, które są wypisane w początkowym ekwipunku na karcie postaci każdej z myszy i wyposaż w nie swoich bohaterów. W „Wyborze drużyny” znajdziesz ewentualne dodatkowe karty lub przedmioty wspólne, z którymi myszy zaczynają zabawę.
5. **Rozłóż planszę:** połóż kafle pomieszczeń na środku przestrzeni, na której zamierzacie grać, w taki sposób, jak wskazuje sekcja „Rozstawienie kafli pomieszczeń” przygody, którą rozegracie. Upewnij się, że strzałki ułożenia (w rogu każdego kafła) wskazują ten sam kierunek.
6. **Rozstaw figurki:** połóż figurki myszy i figurki sługusów (jeżeli są potrzebne) na planszy, tak jak instruuje część „Rozstawienie kafli pomieszczeń” w opisie przygody, którą rozgrywacie.
7. **Ustal kolejność inicjatywy:** potasuj karty inicjatywy każdej z myszy oraz każdego sługusa znajdującego się na planszy na początku rozdziału, a następnie ustal kolejność inicjatywy (więcej o ustalaniu kolejności przeczytasz na stronie 7).
8. **Rozstaw planszę rozwoju opowieści:** połóż planszę rozwoju opowieści na jednym z boków przestrzeni, na której zagrać. Połóż znacznik klepsydry na polu pierwszej strony toru rozdziału. Połóż znacznik zakończenia na stronie wymienionej w sekcji „Zakończenie rozdziału” przygody, którą rozegrasz. Przetasuj pozostałe karty szperania i utwórz z nich stos szperania w wyznaczonym na planszy miejscu. Spójrz na sekcję „Złożenie stosu potyczek” rozdziału, aby dowiedzieć się, jakie karty powinny się znaleźć w talii potyczek w tym rozdziale.
9. **Dodatkowe przedmioty:** połóż znaczniki sera, figurki sługusów, wszystkie pozostałe karty inicjatywy i zdolności oraz pulę pozostałych znaczników z boku przestrzeni gry, w zasięgu ręki wszystkich graczy.
10. **Wykonaj czynności specyficzne dla przygotowania rozdziału:** podążaj za wszelkimi innymi, ewentualnymi instrukcjami zawartymi w części „Przygotowanie rozdziału” każdej przygody.



# Runda gry

Rozgrywka w „Magię i Myszy” toczy się na przestrzeni serii rund. Każda runda składa się z tur. Pierwszą turę danej rundy rozgrywa gracz, którego karta inicjatywy znajduje się najwyżej na torze inicjatywy. Następną turę rozgrywa gracz, którego karta znajduje się zaraz pod nią i tak dalej. Kiedy gracz, którego karta jest ostatnia na torze skończy swoją turę, rozpoczyna się kolejna runda. Kiedy przychodzi kolej danej karty inicjatywy, wszystkie figurki, które ta karta reprezentuje dzielą tę samą turę, ale wykonują swoje akcje oddzielnie. Aby określić w jakiej kolejności myszy i sługusi będą wykonywali swoje tury, gracze muszą najpierw ustalić kolejność inicjatywy.

## Ustalanie kolejności inicjatywy

Na początku rozdziału (i za każdym razem, kiedy losowana jest nowa karta potyczki) musi zostać ustalona kolejność inicjatywy.

### *Jeżeli żadne karty sługusów nie znajdują się na torze inicjatywy:*

Weź kartę inicjatywy każdej z myszy i każdego typu sługusa, który będzie postawiony na planszy wraz ze startem potyczki, a następnie przetasuj je, by utworzyć talię inicjatywy. Później, wylosuj po jednej karcie na raz z talii inicjatywy i połóż ją awerssem do góry, po kolei na torze inicjatywy, biegnącym w dół planszy rozwoju historii. Połóż pierwszą kartę na miejscu pierwszym, drugą na drugim i tak dalej, aż wszystkie karty zostaną rozłożone na planszy.

### *Jeżeli na torze inicjatywy znajdują się już karty sługusów:*

Po prostu przetasuj wszystkie karty inicjatywy sługusów, które powinny się pojawić na torze, a następnie połóż je na najwyższych wolnych polach toru inicjatywy. Jeżeli nowi sługusi, którzy mają się pojawić, mają już odpowiadającą im kartę na torze inicjatywy, nie ma potrzeby dodawania nowych kart na tor inicjatywy.

*Uwaga: Jeżeli jest więcej kart, niż dostępnych miejsc na torze inicjatywy, po prostu ustaw nadmiarowe karty w kolejności poza planszą toru inicjatywy.*

## Karty inicjatywy potężnych sługusów

Jeśli potężny sługus ma więcej niż 1 kartę inicjatywy, w momencie, gdy ma zostać umieszczony na planszy, wybierz wszystkie jego karty inicjatywy, które zostaną dodane do toru inicjatywy. Potężny sługus dysponuje jedną turą dla każdej z kart inicjatywy, którą posiada na torze. Jeśli, w momencie dołożenia do toru potężnego

sługusa o kilku kartach, już znajdują się na nim karty sługusów, umieść obie karty u dołu toru inicjatywy, następnie kieruj się zasadami zasadzki dla pierwszej z dołożonych kart inicjatywy. Na stronie 14 znajdują się zasady rozpatrywania zasadzek.

Gdy wszystkie figurki przypisane do karty inicjatywy zostaną usunięte z planszy, usuń tę kartę z toru inicjatywy i przesun resztę kart do góry, aby wypełnić lukę.

## Wyścig z czasem!

Jeżeli, po tym jak ostatnia z myszy zakończyła swoją turę, na planszy nie ma już sługusów, umieść jeden kawałek sera na serowym kole sługusów. Powtarzaj tę czynność za każdym razem, gdy ostatnia z myszy na torze zakończy turę, a na planszy nie będzie żadnych sługusów.



## Przebieg tury mysich bohaterów

Mysz, której tura właśnie przypadła, do końca swej tury będzie nazywana aktywną myszą. Aktywna mysz może w swojej turze albo wykonać 1 z poniższych akcji, a później się poruszyć, albo najpierw się ruszyć, a później wykonać 1 z następujących akcji:

- Pośpiech
- Walka
- Szperanie
- Odzyskanie sił
- Zwiad

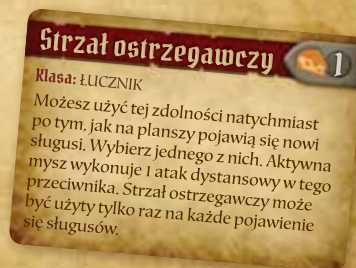
Dodatkowo, poza wykonaniem akcji lub rezygnacją z wykonania akcji, mysz może wykonać poniższe darmowe akcje w dowolnym momencie tury:

- Podział
- Wyposażenie
- Awans

Każdej z darmowych akcji możesz użyć tylko jeden raz podczas tury danej myszy. Darmowej akcji nie możesz użyć w trakcie wykonywania innej akcji.

## Karty zdolności myszy

Mysz może użyć tylko jednej karty zdolności na turę, nawet jeśli posiada wiele zdolności, które są darmowymi akcjami. Wybieraj więc mądrze!



## Pola obszarów specjalnych



W grze występuje kilka większych obszarów, które nie są podzielone na mniejsze części (obszary takie jak blat w Kuchni, stół w Jadalni oraz łóżko w Komnacie Króla). Te miejsca nazywamy polami obszarów specjalnych. Nie obowiązuje w nich zasada czterech małych lub jednej dużej figurki na pole. Zamiast tego, na polach obszarów specjalnych może znajdować się tyle figurek, ile tylko zmieści się na powierzchni tego pola.

## Żółte i czerwone linie



### Żółte linie

Każda żółta linia, która oddziela od siebie dwa pola posiada strzałkę wskazującą jeden kierunek. Przekraczanie żółtej linii w kierunku przeciwnym do wskazywanego przez strzałkę liczy się jako wykonanie ruchu przez 3 pola. Przekraczanie linii w kierunku zgodnym ze strzałką liczy się jak zwykły ruch przez jedno pole.

*Pola oddzielone od siebie żółtą linią są traktowane, jak sąsiadujące ze sobą.*

### Czerwone linie

Myszy nie mogą ruszać się z pola na pole, jeśli po drodze muszą przekroczyć czerwoną linię. *Pola oddzielone od siebie czerwoną linią nie są*

## Ruch myszy

Na początku tury myszy gracz kontrolujący tę mysz musi rzucić kością akcji. Poza symbolami, każda ze ścianek kości ma nadrukowany numer z przedziału 1-3. Dodaj numer, który wypadnie do wartości ruchu danej myszy, żeby określić liczbę pól, o jaką mysz może się poruszyć w tej turze.

Przykład: Książę Collin posiada wartość ruchu 2 i wyrzuca 1 na kości akcji. Książę Collin może w tej turze poruszyć się do 3 pól (2+1).



## Sąsiadujące pola

Pola w tej grze nie zawsze są tego samego rozmiaru i kształtu, niektóre mają pomiędzy sobą nawet niewielkie luki.



Do ustalenia, czy pola są sąsiadujące, przyjmuje się następującą zasadę: jeśli podstawka figurki myszy, ustawiona pomiędzy polami, dosięga obu z nich, pola są uznawane za sąsiadujące. Poruszenie figurki pomiędzy tymi polami liczy się jako jeden ruch.

traktowane jako sąsiadujące ze sobą.

## Czarne obszary i ściany



Niektóre obszary kafli pomieszczeń są całkowicie czarne. Przedstawiają one skały i nigdy nie mogą zostać przesunięte, nie można się przez nie poruszać ani na nich stawać.



Istnieją także inne obszary na kafkach pomieszczeń, które reprezentują ściany. Tych obszarów nie traktuje się jak pola - nie można się poruszać „przez” ani „na” nie. Od tej reguły istnieje jeden wyjątek. Na kafkach rur, czarne obszary przedstawiają szpary pomiędzy rurami. Poruszać się przez nie można tylko za pomocą przedmiotów, które pozwalają myszom przekraczać czerwone linie, tak jak Haczyki i Linka oraz Zwój Lewitacji.

## Elementy planszy

Różne kafle pomieszczeń posiadają elementy grafiki, takie jak wyrastające z ziemi kryształy, czy porzucone talerze z jedzeniem. Te elementy nie są traktowane jako osobne pola, lecz są albo częścią pól, w obrębie których wchodzi (jak w przypadku czaszki w Komnacie Alchemika lub hełmu w Wartowni), albo przestrzenią pomiędzy dwoma polami (jak kryształy w Kryształowym Tunelu). Elementy planszy będące przestrzenią między polami mogą być przekraczane tylko w wypadku, gdy podlegają zasadzie poruszania się między polami opisanej na stronie 8 (Sąsiadujące pola).





## Dzielenie pola

Jedno pole mogą zajmować 4 małe figurki, jednakże duże figurki (takie jak pająk lub stonoga) samodzielnie zajmują całe pole. Pole traktujemy jako zajęte jeśli stoją na nim 4 małe figurki lub jedna duża. Mysz lub sługus nie mogą ruszyć się „na” lub „przez” zajęte pole.



Gdy mysz rusza się na pole, na którym znajduje się sługus, musi zakończyć na nim swój ruch. Jeśli mysz zaczyna swój ruch na polu, na którym jest jeden lub więcej sługusów, może się poruszyć jedynie wtedy, gdy liczba myszy na tym polu (przed wykonaniem ruchu) jest większa lub równa liczbie sługusów na tym polu.

## Poruszanie się przez wodę

Kiedy mysz porusza się na pole wody (nawet z innego pola z wodą), musi zakończyć swój ruch. Gdy mysz znajdująca się w wodzie zamierza ruszyć się na pole poza przestrzenią wody, musi na to przeznaczyć cały swój ruch. Gracz prowadzący mysz musi wykonać rzut jedną kością akcji za tę mysz i za każdą mysz na polu docelowym. Jeśli zostanie wyrzucony co najmniej 1 symbol , myszy udaje się szczęśliwie wydostać z wody. Umieść tę mysz na kafle docelowym. Jeśli symbol  nie wypadnie, mysz nie wykonuje ruchu.





Czasami woda bywa rwąca i posiada nurt, którego kierunek wskazują strzałki umieszczone na polach wody. Mysz znajdująca się w wodzie nie może poruszać się przeciwnie do nurtu. Na końcu swojej tury, jeśli mysz

znajduje się w rwącej wodzie, przesuń tę mysz o jedno pole zgodnie z kierunkiem nurtu. Jeżeli nurt zmyje mysz poza kafel pomieszczenia to zostaje ona pojmana. Zobacz szczegółowe reguły dla Pojmanych Myszy na stronie 17.

*Uwaga: Ponieważ myszy walczą z prądem, nie mogą używać darmowych akcji, gdy znajdują się w wodzie.*

Sługusi w żaden sposób nie podlegają zasadom pól wody.

## Poruszanie się przez pułapki

Gdy mysz porusza się przez pole pułapki, musi się zatrzymać, aby sprawdzić czy jej nie uruchomiła. Rzuć kośćmi w liczbie równej wartości ruchu danej myszy. Jeśli mysz jest kowalem, gracz może zamiast tego rzucić kośćmi w liczbie równej wartości jego wiedzy. Jeżeli zostanie wyrzucony choć jeden symbol , mysz bezpiecznie przechodzi nad pułapką i może poruszać się dalej. Jeśli symbol  nie zostanie wyrzucony, pułapka uruchamia się i zostaje usunięta z gry. Mysz dostaje 1 znacznik rany, otrzymuje 1 kawałek sera i zostaje przewrócona. Zobacz szczegółowe reguły dotyczące przewracania na stronie 17. Gdy mysz uruchomi pułapkę, jej tura natychmiast się kończy.



*Sługusi nie podlegają zasadom pułapek.*

## Akcje Myszy

### Pośpiech

Po normalnym ruchu aktywna mysz może skorzystać z akcji pośpiech, aby poruszyć się raz jeszcze. Wykonując tę akcję rzucasz ponownie kością akcji i ruszasz się zgodnie z wynikami tego rzutu. Ruch wynikający z pośpiechu podlega wszystkim normalnym zasadom poruszania się.

### Walka

W „Magii i Myszach” gracze będą rzucać kośćmi akcji, aby wykonać atak. Istnieje kilka rodzajów symboli na kościach: miecze, miecze z tarczą, łuki oraz symbole sera. Broniąc się przed atakiem bierze się pod uwagę tylko symbole miecza z tarczą oraz sera. *Gdy gracz atakując lub broniąc się myszą, wyrzuci jeden lub więcej symboli sera na kościach, ta mysz dostaje 1 znacznik sera za każdy wyrzucony symbol.*



### Atak bezpośredni

Jeśli mysz jest wyposażona w broń białą, możesz

wyprowadzić atak bezpośredni. Aby tego dokonać, musisz wybrać cel, czyli sługusa na tym samym lub sąsiadującym polu, co atakująca mysz (sprawdź reguły dotyczące określania sąsiadujących pól). Następnie rzuć tyłoma kośćmi, ile wynosi siła tej myszy. Pamiętaj, aby dodać wszystkie bonusy jakie mogą jej dać noszone przedmioty i broń. Dodaj liczbę wyrzuconych przy tym ataku mieczy i mieczy z tarczami. To liczba ciosów jakie zadała ta mysz.



## Zadawanie ran

### Rany zwykłych sługusów

Kiedy figurka sługusa otrzymuje jedną lub więcej ran, odnieś się do jej karty inicjatywy.

- Jeśli karta inicjatywy tej figurki pokazuje, iż ma ona jeden punkt życia, ta figurka zostaje pokonana. Usuń ją z planszy.
- Jeśli pokonana figurka jest ostatnią figurką, którą reprezentuje karta inicjatywy, usuń również kartę z toru inicjatywy.
- Jeśli karta inicjatywy postaci pokazuje, że figurka ma więcej niż jedno życie, umieść 1 znacznik rany na karcie inicjatywy tej figurki za każdą ranę, jaką otrzymała. Kiedy liczba znaczników będzie równa lub większa sumie punktów życia jakie posiada, figurka zostaje pokonana. Usuń ją z planszy i usuń jej kartę z toru inicjatywy.

### Rany potężnych sługusów

Potężni sługusi zwykle mają kilka kart na torze inicjatywy. Za każdym razem, gdy mysz zadaje ranę temu potężnemu sługusowi, wybierz kartę inicjatywy, na której położysz znacznik rany. Kiedy karta inicjatywy ma więcej lub tyle samo ran co punktów życia, usuń tę kartę z toru inicjatywy. Gdy ostatnia z kart tego potężnego sługusa zostanie usunięta z toru, usuń również jego figurkę - został pokonany.

Jeżeli myszy udało się zadać jeden lub więcej ciosów, gracz po twojej lewej stronie rzuca kośćmi za obronę atakowanego sługusa i podlicza wszystkie wyrzucone miecze z tarczą. Każdy miecz z tarczą blokuje jeden z ciosów atakującej myszy. Każdy niezablokowany cios to jedna rana dla zaatakowanego sługusa. *Za każdym razem, gdy gracz atakuje lub broni się za sługusa, jeśli wyrzuci 1 lub więcej symboli sera, dodaj jeden znacznik sera do serowego koła sługusów na planszy rozwoju opowieści za każdy wyrzucony ser.*



### Atak dystansowy

Jeśli mysz wyposażona jest w broń dystansową lub zakłęcie, możesz wykonać atak dystansowy. Ataki dystansowe działają w ten sam sposób, co ataki bezpośrednie, jednak jako trafienia liczysz łuki zamiast symbolu miecza i miecza z tarczą. Przy wybieraniu celu ataku, możesz wybrać dowolnego sługusa na kaflu pomieszczenia, pod warunkiem, że dana mysz ma w „zasięgu wzroku” swój cel. Jeżeli jacyś sługusi znajdują się na tym samym lub sąsiadującym polu, jeden z tych sługusów **musi** stać się celem tego ataku.



### Zasięg wzroku

Aby ustalić, czy mysz może zobaczyć cel swojego ataku dystansowego, wyobraź sobie linię biegnącą od środka podstawki atakującej figurki, do środka podstawki figurki, która ma być celem. Jeśli potrzebujesz, użyj krawędzi karty lub podręcznika. Jeśli linia przecina jakiś czarny obszar, lub ścianę, atak lub zakłęcie nie może być wykonany. Czasami elementy planszy mogą sprawiać wrażenie, że zasłaniają linię wzroku. Możecie ustalić między sobą, czy dany obiekt zasłania linię wzroku, czy nie.

## Szperanie

Aby wykonać akcję szperania, musisz zadeklarować, że twoja mysz będzie szperać i rzucić kością akcji. Jeśli na kości wypadnie symbol ✨, możesz wyciągnąć 1 kartę ze stosu szperania. Jeśli to przedmiot, pancerz, broń, akcesorium, zwój lub podstęp, masz do wyboru:

- odłożyć ją do bagażu przeszukującej myszy do późniejszego użycia lub
- natychmiast ją odrzucić, za 1 kawałek sera.



Jeśli to karta wydarzeń, wykonaj instrukcje z karty. Gdy akcja szperania myszy zakończy się powodzeniem, ta mysz nie może wykonać jej ponownie na tym samym kafle pomieszczenia.

## Odzyskiwanie sił

Jeśli mysz jest ogluszona lub oplątana siecią, może użyć akcji odzyskiwania sił, żeby pozbyć się negatywnego efektu. Na stronie 17 pod hasłem *Negatywne efekty* znajdziesz szczegółowe zasady działania ogluszenia i oplątania.



### Odzyskanie sił po ogluszeniu

Gdy ogluszona mysz wykonuje akcję odzyskania sił, usuń znacznik ogluszenia z jej karty inicjatywy.



### Odzyskanie sił po oplątaniu

Gdy oplątana mysz wykonuje akcję odzyskania sił, rzuć kością. Jeśli wypadnie symbol ✨, zdejmij znacznik oplątania z jej karty inicjatywy.



## Zwiad

Akcja zwiadu jest sposobem, w jaki myszy mogą się przemieszczać z jednego kafła pomieszczenia na drugi. Zwiadu można dokonać tylko wtedy, gdy na kafle, na którym znajdują się myszy nie ma żadnych sługusów.

Istnieją dwa typy powierzchni, na których myszy mogą wykonać akcję zwiadu: powierzchnie sąsiadujące z polem wyjścia oraz pola obrotu.

### Zwiad pola wyjścia



Gdy mysz jest na polu sąsiadującym z polem wyjścia, może użyć akcji zwiadu, aby spróbować przemieścić się na nowy kafel.

Aby przemieścić się na nowy kafel, musi on mieć pole wyjścia w tym samym kolorze jak to, z którym sąsiaduje mysz zwiadowca.



*Te dwa kafle są prawidłowo połączone. Mysz może użyć akcji zwiadu, aby poruszyć się z pierwszego kafła na drugi.*

Każdy kafel ma dwie strony: niebieską i pomarańczową. Jeśli kafel, na który chce się przemieścić mysz, jest obrócony do góry innym kolorem niż ten, na którym mysz stoi, obróć ten na który zmierza, zachowując odpowiedni kierunek strzałki. Jeśli po drugiej stronie nie ma pola wyjścia, mysz nie może przejść na nowy kafel.



## Zwiad pola obrotu

Lokacje obrotu są oznaczone tym symbolem:



*Kafel, na którym stoi mysz, leży pomarańczową stroną do góry. Kafel, na który chce się przenieść musi być obrócony na stronę pomarańczową.*

Gdy mysz wykonuje akcję zwiadu na polu obrotu, usuń myszy z kafła pomieszczenia i obróć go na drugą stronę, zachowując kierunek wskazywany przez strzałkę. Następnie umieść wszystkie myszy na polu obrotu na nowo odkrytej stronie kafła pomieszczenia (lub polach sąsiadujących, jeśli w drużynie znajduje się więcej niż 4 myszy).



Istnieją również dwa specjalne rodzaje pól obrotu:



Na to pole zwiadowca może udać się tylko wtedy, gdy drużyna posiada znacznik Haczyka i Linki.

*Mysz nie może wyjść tędy na zwiad, ponieważ nie ma wyjścia pasującego do tego pola, z którym sąsiaduje mysz.*

Gdy myszy uda się wykonać akcję zwiadu, aby przenieść się na nowy kafel, ta oraz wszystkie inne myszy na tym samym kafle, są natychmiast przeniesione na pole sąsiadujące z polem wyjścia na nowym kafle.



Na tym polu zwiadowcą może być tylko kowal lub szelma.





## Potyczki

Za każdym razem, gdy mysz dokonuje zwiadu do pomieszczenia, które jeszcze nie było odwiedzane w czasie trwania tego rozdziału, myszy stoczą potyczkę. O ile rozdział, który rozgrywasz nie stanowi inaczej, wyciągnij kartę ze stosu potyczek. Każda karta potyczki ma kilka potencjalnych opcji, w zależności od tego, jak daleko zaszła opowieść. Wybierz potyczkę, której numer jest zgodny z miejscem, które znacznik klepsydry zajmuje na planszy rozwoju opowieści. Umieść nowych sługusów używając zasad rozstawienia, które znajdziesz poniżej. Następnie ustal kolejność inicjatywy. Kiedy sługusi są już na miejscu, umieść odkrytą kartę na wierzchu stosu potyczek. Jeśli wciąż znajduje się tam karta z poprzedniej potyczki, odrzuć ją. Nowa karta wskaże kolejne, niezależne od fabuły rozdziału, posiłki.

### Umieszczanie sługusów na planszy

Umieszczając nowych sługusów na planszy potyczki, posiłków lub ze względu na specyfikę danego rozdziału, umieść ich na polach w kształcie rąk sługusów. Są one oznaczone symbolem w kształcie rąk prawej. Umieszczając nowych sługusów, patrz poniższych instrukcji.



Jeśli na kaflu znajduje się specjalne pole otoczone czerwoną linią, które jest polem wejścia sługusów, ustaw małych sługusów atakujących z dystansu właśnie tam. Jeżeli to pole się zapełni (patrz dzielenie pola na stronie 10) lub takiego pola nie ma, wybierz następne pole według poniższych zasad:

1. Ustaw wszystkich sługusów, którzy atakują na dystans na polu wejścia sługusów, które znajduje

się najdalej od myszy. Jeśli do wyboru jest kilka pól, gracze podejmują decyzję, na którym polu ich postawić.

2. Ustaw kolejno wszystkie duże figurki sługusów na pustym polu wejścia sługusów, które znajduje się najbliżej myszy. Jeżeli do wyboru jest kilka pól, gracze decydują, na którym polu ich postawić.
3. Ustaw kolejno małych sługusów walczących wręcz na pozostałych polach wejścia sługusów, na których pozostało jeszcze miejsce. W przypadku kilku pól do wyboru, gracze decydują jak ich rozstawić. Staraj się przy tym rozproszyć sługusów walczących wręcz jak najbardziej na różnych polach.
4. W każdym momencie, kiedy do gry wchodzi nowi sługusi, ich karty inicjatywy muszą zostać dodane na tor inicjatywy. Patrz fragment Ustalenie kolejności inicjatywy na stronie 7, by odnaleźć szczegółowe zasady.

### Znaczniki sługusów

Do gry dołączone są 4 znaczniki Elitarnych Szczurzych Wojowników oraz znacznik Kapitana Vursta. Jeżeli zasady potyczki lub rozdziału wymagają użycia tych postaci, użyj figurek szczurów, ale pod nimi połóż odpowiednie znaczniki, tak aby móc rozpoznać, która z nich reprezentuje postać, czy to Elitarnego Szczurzego Wojownika, czy Kapitana Vursta (użyj odpowiedniego znacznika). Jeżeli potyczka wymaga użycia zwykłych Szczurów, nie używaj żadnych znaczników.



### Pułapki na myszy

Niektóre karty potyczek zawierają na górze słowo „Pułapki na myszy”. Kiedy potyczka je zawiera, połóż po jednej pułapce na myszy na każdym polu, oznaczonym X, znajdującym się na kaflu, na którym przebywają myszy.



Szczegółowe zasady działania pułapek znajdziesz w części Poruszanie się przez pułapki na stronie 10.



### Zasadzki

Niektóre karty potyczek zawierają na górze słowo „Zasadzka”. Kiedy ustalacie kolejność inicjatywy dla potyczki z zasadzką, najpierw rozstawcie na torze inicjatywy wszystkie karty zgodnie z normalnymi zasadami. Następnie rzućcie kością dla każdej karty



inicjatywy sługusów. Przesuńcie daną kartę na torze inicjatywy w górę, o liczbę pól równą wynikowi uzyskanemu na kości, przesuwając inne karty w dół, żeby zrobić dla niej miejsce. Zasady zasadzki nie dotyczą tych sługusów, którzy pojawiają się jako posiłki.

## Chciwe Karaluchy

Niektóre potyczki dotyczą „chciwych karaluchów”. Chciwe karaluchy używają tych samych kart inicjatywy co zwykle karaluchy. Gdy umieszczasz je na planszy, wszystkie karaluchy w grze stają się chciwe. Kiedy chciwy karaluch kradnie myszy ser, zostaje on umieszczony na serowym kole sługusów na planszy rozwoju opowieści.

## Posiłki

Podczas ataku lub obrony sługusem, za każdym razem gdy wypadnie 1 lub więcej symboli sera, za każdy wyrzucony ser dodaj 1 ser do serowego koła sługusów. Kiedy na planszy nie ma sługusów i ostatnia mysz na torze inicjatywy zakończyła swoją turę, dodaj ser do serowego koła sługusów. Gdy serowe koło sługusów zapełni się sześcioma serami (lub więcej niż sześcioma) nadchodzą posiłki. Podążaj za tymi instrukcjami, aby wprowadzić ich efekt:



1. Przesuń znacznik klepsydry o jedną stronę bliżej końca, na torze rozdziału, na planszy kontroli opowieści.
2. Sprawdź instrukcję rozdziału. Jeśli ma specjalne zasady posiłków dla pomieszczenia, w którym znajdują się myszy, dostosuj się do nich.
3. Jeśli rozdział nie posiada specjalnych zasad dla posiłków, wykonaj polecenie „Posiłki” z odwróconej karty potyczek, która znajduje się na szczycie stosu, następnie odrzuć tę kartę.
4. Jeśli nie ma specjalnych zasad posiłków dla danego pomieszczenia i nie ma odwróconej karty potyczek, żadni sługusi nie przybywają z tymi posiłkami, lecz znacznik klepsydry wciąż się przesuwają.
5. Po rozstrzygnięciu posiłków, usuń ser z serowego koła sługusów.

*Jeśli posiłki wymagają umieszczenia na planszy figurek sługusów, a nie ma wystarczającej liczby figurek umieść je tyle, ile się da, a resztę zignorujcie.*

## Darmowe akcje myszy

Poza wykonaniem lub nie wykonaniem akcji, mysz może w dowolnym momencie swojej tury, wykonać darmową akcję. Każda z akcji może być wykonana tylko

raz na turę danej myszy. Darmowe akcje nie mogą być wykonywane w trakcie wykonywania innej akcji.

## Podział

Wykonując akcję podziału, mysz może swobodnie wymieniać się kartami szperania i/lub znacznikami sera z inną myszą, która jest na tym samym lub sąsiadującym polu.

## Wyposażenie

Wykonując akcję wyposażenia mysz może przemieścić karty z odpowiednich części ciała do bagażu lub z bagażu na odpowiednie części ciała. Pamiętaj, że mysz może mieć w bagażu do 3 kart nie będących podstępami. Jeśli myszy zdarzy się przekroczyć ten limit, gracz musi wybrać i odrzucić z jej bagażu jedną kartę, która nie jest podstępem. Karty, które są w bagażu myszy powinny leżeć w zakrytym stosie przed kartą tej myszy. Pamiętaj! Karty podstępu nie wliczają się do limitu bagażu.

Karty, w które mysz się wyekwipowała, powinny leżeć odkryte przed jej kartą. Mysz nie może korzystać z 2 przedmiotów, które zajmują tę samą część ciała, z wyjątkiem łap (każda mysz ma miejsce w obu łapach). Zauważ, że niektóre karty zajmują obie łapy.

## Awans

Wykonując akcję awansu myszy, możesz wymienić 6 znaczników sera na 1 kartę zdolności, wybraną przez siebie. Karta zdolności musi pasować do klasy danej myszy. Wybieraj zdolności ostrożnie, bowiem mysz może użyć tylko jednej karty na turę, nawet jeśli zdolność może być używana w różnych jej momentach.

## Wykonywanie tury sługusem

Tura sługusa składa się z dwóch części:

1. Ruch
2. Walka

Kiedy nastąpi kolej karty inicjatywy sługusa, każdy ze sługusów tego typu poruszy się i zaatakuje.

Tury sługusów rozgrywa gracz, który kontroluje mysz znajdującą się najniżej na torze inicjatywy. Sługusi zawsze działają w bardzo konkretny sposób, opisany poniżej. Kiedy karta sługusa jest rozpatrywana na torze inicjatywy, wszystkie figurki na planszy tego typu rozpoczynają turę, począwszy od tych znajdujących się najbliżej myszy.

## Poruszanie sługusów

Wszystkie zasady ruchu dotyczące myszy, dotyczą również sługusów, z kilkoma ważnymi różnicami. Sługusi zawsze poruszają się z góry przewidzianym sposobem, ignorują efekty wody, czerwone linie, żółte linie oraz pułapki na myszy. Sprawdź Ruch myszy na stronie 8 po dokładne zasady poruszania.

### Ruch sługusami walczącymi wręcz

Aby poruszyć takim sługusem, najpierw rzuć kością akcji. Ten sługus może poruszyć się do tyłu pól, ile wyniosła wartość na wyrzuconej kości (1-3). Sługus walczący wręcz zawsze wybiera najkrótszą drogę do najbliższej myszy i będzie próbował stanąć na tym samym polu, co ona. Oczywiście nie może stanąć na danym polu, jeżeli jest już ono zajęte, ale będzie się starał dotrzeć tak blisko, jak to tylko możliwe. Jeżeli sługus walczący wręcz zaczyna swoją turę na polu, na którym znajduje się mysz, nie rusza się z niego. Jeżeli dwie myszy znajdują się w tej samej odległości od sługusa, poruszy się on w kierunku tej, która jest wyżej na torze inicjatywy.

### Ruch sługusami walczącymi na dystans

Sługus z bronią dystansową porusza się tylko wtedy, kiedy nie ma w „zasięgu wzroku” żadnej myszy na kaflu, na którym się znajduje. Po szczegółowe zasady spójrz do sekcji Zasięg wzroku na stronie 11. Jeżeli sługus walczący na dystans nie widzi żadnej myszy, poruszy się najkrótszą drogą w stronę najbliższej myszy. Jeżeli w trakcie ruchu dowolna z myszy znajdzie się w jego zasięgu wzroku, taki sługus natychmiast się zatrzymuje.

## Sługusi w walce

Walka przy użyciu sługusa wygląda podobnie do walki myszą, z drobnym wyjątkiem: sługus zawsze będzie atakował pewien, z góry wyznaczony, rodzaj celu. Po szczegółowe zasady walki spójrz na stronę 10.

Po ruchu, sługus atakuje jedną mysz, jeżeli to możliwe, używając następujących zasad:

1. Jeżeli może zaatakować więcej niż jedną mysz, zaatakuje najbliższą z myszy, która jeszcze nie była celem ataku w tej turze.
2. Jeżeli więcej niż jedna z najbliższych myszy nie była zaatakowana w tej turze bądź jeżeli wszystkie były już atakowane, sługus zaatakuje tę spośród najbliższych myszy, która jest najwyżej na torze inicjatywy.

## Potężni sługusi

Niekiedy rozdział z „Księgi Opowieści” zmusi myszy, do konfrontacji z potężnym sługusem. Zwykle potężni sługusi są silniejszą formą innych sługusów, będących

częścią gry. Użyj figurki słabszego odpowiednika danego potężnego sługusa, by reprezentował go na planszy. W przypadku, gdy rodzaj figurki, której chcesz użyć w charakterze potężnego sługusa znajduje się już na planszy, połóż znacznik z imieniem potężnego sługusa pod figurką, mającą go reprezentować tak, żeby można było na pierwszy rzut oka rozróżnić go od pozostałych figurek. Zwróć uwagę, że chociaż potężni sługusi mają te same figurki, co pewne typy zwykłych sługusów, nie mogą one stać się celem ataku, który normalnie mógłby być wymierzony tylko w dany rodzaj sługusa. Na przykład, Kapitan Vurst nie może stać się celem ataku, który może być wymierzony tylko w szczury, pomimo tego, że posiada figurkę szczura.

Uwaga: Potężni sługusi w większości korzystają z dużych figurek (jak pająk lub stonoga) lecz nie znaczy to, że wszystkie duże figurki są potężnymi sługusami!

## Puszek

Puszek to złośliwy kocur, który patroluje zamkowe pomieszczenia i jest na tyle duży, że na planszy reprezentuje go znacznik łapy. Puszek nie zajmuje miejsca na polu, na którym stoi. Inne figurki mogą zostać postawione na znaczniku łapy i dzielić pole z Puszkciem.

Kiedy przy ataku lub obronie Puszka wyrzucisz ser na kości, nie dodawaj go do serowego koła sługusów.

Puszek nie zachowuje się tak, jak inni sługusi. Zamiast tego ma dwie karty inicjatywy, co pozwala mu działać aż dwa razy w trakcie rundy. Zasady każdej z kart inicjatywy Puszka są następujące:

### Puszek skacze

Kiedy Puszek skacze, wybierz pole na kaflu z Puszkciem, na którym znajduje się największa liczba figurek (łącznie ze sługusami). Następnie porusz Puszka na to pole. Jeżeli więcej niż jedno pole zawiera największą liczbę figurek, Puszek skoczy na to, na którym znajduje się karta z najwyższą inicjatywą. Rzuć raz za atak karty Puszek skacze. Każda figurka na polu, na które kot wykonał skok, jest celem tego ataku i każda z nich broni się oddzielnie. Puszek skoczy na to samo pole, na którym już się znajduje, jeżeli to pole zawiera największą liczbę figurek albo nie ma żadnych innych pól z figurkami.



## Puszek ściga

Kiedy Puszek ściga, rzuć dwiema kośćmi akcji i dodaj cyfry, które wypadły. Wynik to liczba pól, o które poruszy się Puszek w tej turze. Rusz go najkrótszą drogą w stronę najbliższej myszy, która nie stoi na tym samym polu, co Puszek. Jeżeli dwie myszy znajdują się w tej samej odległości od niego, kot ruszy w stronę tej z wyższą inicjatywą. Jeżeli jest kilka najkrótszych tras, gracz wybiera ją, którą z nich Puszek wybierze.

Jeżeli wszystkie myszy są na tym samym polu, co Puszek, kot nie poruszy się wcale. Jeżeli Puszkowi zostały jeszcze jakieś pola ruchu do wykorzystania po tym, jak dotarł do najbliższej myszy, kot ruszy dalej, w stronę następnej, najbliższej myszy, stosując te same zasady, co powyżej. Kiedy Puszek wykorzysta już cały ruch, rzuć kośćmi w liczbie równej sile z karty Puszek ściga. Wszystkie figurki z pól, przez które kot przebiegł (łącznie z tym polem, na którym zaczął i tym, na którym skończył ruch) są celem tego ataku. (Wykonaj 1 rzut ataku, każda figurka broni się oddzielnie).

## Pojmane myszy

Kiedy mysz zostaje ranna, umieść znacznik rany na jej karcie postaci. Jeśli liczba ran myszy jest równa lub przekracza wartość jej życia, mysz ta zostaje pojmana. Pozostaw jej kartę na torze inicjatywy, lecz usuń jej figurkę z planszy, odrzuć jej wszystkie sery i karty szperania (wyposażenie początkowe i wszystkie przedmioty w bagażu są bezpieczne i nie trzeba ich odrzucać), usuń wszystkie rany, zatrute rany i inne negatywne znaczniki z karty tej myszy i przesun znacznik klepsydry o jedną stronę bliżej końca, na torze rozdziału.

## Ratowanie myszy

Jeśli mysz została pojmana, zostanie uratowana automatycznie w swojej następnej turze, jeśli na planszy nie będzie sługusów. Umieść ją na polu z inną



myszą lub na polu sąsiadującym z nią. Jeśli na planszy wciąż są sługusi, a następuje tura pojmanej myszy, nie może ona zostać uratowana i musi ominąć swoją turę. W turze, w której mysz zostaje uratowana, akcja ratunkowa zajmuje całą jej turę.

## Negatywne Efekty

### Ogłuszenie i Oplątanie

Gdy mysz zostaje ogłuszona bądź oplątana, umieść odpowiedni znacznik na karcie tej myszy.



Ogłuszona mysz może poruszać się normalnie, jednak jedyną akcją jaką może wykonać jest odzyskanie sił.

Oplątana mysz nie może się ruszać ani używać akcji pośpiechu, do czasu aż użyje akcji odzyskania sił, aby usunąć znacznik oplątania.

### Przewrócenie

Kiedy figurka zostaje przewrócona, połóż ją na boku. Przewrócona figurka musi wykorzystać cały swój ruch, żeby wstać. Duże figurki nie mogą zostać przewrócone. Przewrócone figurki atakują i bronią się normalnie.

### Zauroczenie

Gdy mysz zostaje zauroczona, umieść znacznik zauroczenia na karcie tej myszy.

Gdy zauroczona mysz wykonuje turę, traktuj tę mysz, jak gdyby była sługusem, poruszając i atakując, jak sługusem walczącym wręcz. Zauroczona mysz używa wyłącznie informacji z karty inicjatywy i nie otrzymuje bonusów za posiadane wyposażenie i zdolności. Gdy zauroczona mysz kończy turę usuń znacznik zauroczenia z jej karty.



### Zatrucie

Niektóre rany bywają zatrute. Umieszczając znacznik zatrutej rany, połóż go zieloną stroną do góry. Znaczniki zatrutych ran nie mogą zostać uleczone normalnymi zaklęciami leczniczymi i zwojami. Wymagają specjalnych antidotów i zaklęć leczniczych.



# Przedmioty wspólne

Niektóre karty szperania są opisane jako przedmioty wspólne. Mogą one zostać dowolnie wykorzystane przez każdą mysz w drużynie. Gdy mysz znajduje przedmiot wspólny, umieść kartę blisko planszy rozwoju opowieści i połóż znacznik, który reprezentuje ten przedmiot, w zapasach drużyny na planszy rozwoju opowieści.

## Przebrania

Przebrania to porzucone części szczurzych strojów, które można nałożyć, aby oszukać szczury. Dobierając kartę potyczek, gracze mogą odrzucić znacznik Przebrań z bagażu drużyny, aby zignorować wszystkich szczurzych wojowników z tego spotkania. Umieść innych sługusów z tej potyczki tak, jak zwykle. Jeśli znacznik Przebrań zostanie odrzucony, kartę Przebrań należy ponownie wstawić do stosu szperania. Przy pomocy Przebrań nie można zignorować efektów posiłków.



## Haczyk i Linka

Haczyk i Linka pozwalają myszom na dostęp do tych części planszy, które są trudno dostępne lub na które normalnie nie można wejść. W dowolnym momencie tury myszy, gracz ją kontrolujący może usunąć znacznik Haczyka i Linki z bagażu drużyny i umieścić go na planszy. Położenie znacznika nie jest traktowane jako akcja.

Znacznik Haczyka i Linki jest zawsze ułożony tak, aby jeden jego koniec znajdował się na polu zajęтым przez mysz, która go używa. Drugi koniec musi być ułożony w taki sposób, aby wyraźnie znajdował się na innym polu na tym samym kaflu. Jeden z końców musi znajdować się na polu, które nie jest wodą.

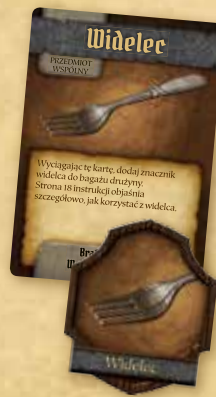
Wszystkie myszy mogą wykorzystać swój zwykły ruch, aby poruszać się między polami połączonymi haczykiem i linką, tak jakby były normalnymi, sąsiadującymi polami.

Mysz na tym samym polu, co jeden z końców znacznika może wykorzystać akcję, aby usunąć znacznik i umieścić go z powrotem w zapasach drużyny. Jeśli myszy opuszczają kafel pomieszczenia, na którym wciąż znajduje się znacznik, usuń go z planszy (nie odkładając do bagażu drużyny) i wstawić kartę Haczyka i Linki do stosu szperania.



## Widelec

Widelec ma wiele zastosowań. Może pomóc myszom dotrzeć do tych części planszy, które są trudno dostępne lub nie można się do nich inaczej dostać, może podwajać pułapki, można go nawet zmienić w miotającą winogrona katapultę! W dowolnym momencie tury swojej myszy, gracz może usunąć znacznik winogrona z bagażu drużyny i umieścić go na planszy. Położenie znacznika nie jest liczona jako akcja.



Znacznik widelca jest zawsze umieszczany na polu zajęтым przez mysz, która go używa. Znacznika nie można kłaść na polach z wodą.

## Myszopulta

Podczas swojej tury, mysz która dzieli pole z widelcem może użyć akcji, aby katapultować innego bohatera, znajdującego się na tym samym polu, na inne dowolne pole na tym kaflu. Katapultowana mysz musi widzieć pole, na które ma się udać. Sprawdźcie zasady Zasięgu Wzroku na stronie 11.

Mysz na tym samym polu, co jeden z końców znacznika może wykorzystać akcję, aby usunąć znacznik i umieścić go z powrotem w zapasach drużyny. Jeśli myszy opuszczają kafel pomieszczenia, na którym wciąż znajduje się znacznik, usuń go z planszy (nie odkładając do bagażu drużyny) i wstawić kartę widelca do stosu szperania.

## Winogrono

Ten mały owoc ma dla myszy wiele różnych zastosowań. Winogrono może zostać użyte jako przynęta na karaluchy, a czasem również jako broń.

### Winogrono jako przynęta na karaluchy

W dowolnym momencie tury myszy, gracz, który ją kontroluje, może wziąć znacznik winogrona z bagażu drużyny i umieścić go na dowolnym pustym polu, sąsiadującym z aktywną myszą. Kiedy w trakcie tury karaluchów winogrono jest na planszy, każdy z nich wykorzysta swój ruch, aby dojść do winogrona (choć zatrzyma się, jak przy zwykłych zasadach, jeżeli napotka na swojej drodze mysz). Jeżeli jeden lub więcej karaluchów dotrze na pole z winogronem, nie będą one atakować, zamiast tego uczują. Odrzuć znacznik winogrona i wszystkie karaluchy, które je jadły. Wtasuj kartę winogrona z powrotem do talii szperania.



### Winogrono jako broń

Jeżeli mysz znajduje się na polu z widelcem, może użyć akcji walki, żeby wziąć winogrono z bagażu drużyny i wystrzelić je w stronę sługusów przy użyciu Widelca, jak z katapulty! Wybierz sługusa, którego chcesz zaatakować. Mysz, która strzela winogronem wyjątkowo nie musi widzieć celu, żeby zaatakować. Wszystkie figurki na tym samym polu, co wybrany jako cel sługus, również stają się celami tego ataku. Podrzucić znacznik winogrona tak, jak rzuca się monetą. Jeżeli znacznik spadnie rozbitą stroną na wierzchu, wybrany sługus i wszystkie figurki na jego polu, otrzymują jedno automatyczne trafienie.



Rzucić na obronę dla każdej trafionej figurki. Odrzuć znacznik winogrona, a kartę winogrona wtasuj z powrotem do talii szperania. Jeżeli znacznik upadnie stroną z nienaruszonym winogronem na wierzchu, wszystkie figurki, które były celem ataku zostają przewrócone. Połóż znacznik winogrona pod przewróconymi figurkami. Zauważ, że w ten sposób winogrono stanie się automatycznie przynętą na karaluchy lub bronią, której może użyć szczur. Duże figurki są odporne na ataki z winogrona.

Jeżeli szczur zaczyna swoją turę na polu z winogronem, nie będzie się poruszał. Zamiast normalnej akcji walki, będzie próbował wykonać atak dystansowy na pole, na którym znajduje się najwięcej myszy. Jeżeli więcej niż jedno pole ma taką samą, największą liczbę myszy,

wybierz pole z myszą o najwyższej inicjatywie. Szczur używa winogrona jako broni według tych samych zasad, co myszy. Szczur nie może użyć winogrona jako broni, jeżeli stoi na tym samym polu, co mysz.

## Wygrana i porażka

Kiedy gracze w „Magię i Myszy”, gracze wybierają rozdział z Księgi Opowieści. Każdy z tych rozdziałów ma odpowiednie warunki zwycięstwa. Jako gracze musicie spełnić te warunki, zanim klepsydra dotrze do zakończenia, jeżeli chcecie zwieńczyć sukcesem dany rozdział. Sugerujemy, żebyście rozgrywali rozdziały w wyznaczonej kolejności.

## Granie w „Magię i Myszy”, w formie kampanii

Granie w formie kampanii pozwala graczom zachować postęp w rozwoju swoich myszy, z jednego scenariusza, do następnego. Proponujemy trzymać się następujących wskazówek przy graniu kampanii:

1. Myszy zachowują swoje fabularne trofea i zdolności zdobyte w poprzednich rozdziałach.
2. Mysz może zachować tylko jedną kartę szperania, którą posiadała na końcu poprzedniego rozdziału. Ta jedna karta jest dodatkiem do jej początkowego ekwipunku, z którym mysz zaczyna każdy rozdział.
3. Myszy nie zachowują żadnych przedmiotów wspólnych, indywidualnych trofeów ani sera z poprzednich rozdziałów.

## Trofea

W trakcie poznawania przygód z Księgi Opowieści, myszy mogą zdobyć wiele różnych fabularnych trofeów. Te trofea i ich efekty są opisane w rozdziałach, w których można je zdobyć.

Dodatkowo jednakże, gracze mogą wybrać, że zagrają z trofeami indywidualnymi. Do gry dołączone są znaczniki tych trofeów, opisane na tylnej okładce tej instrukcji. Każdy z nich symbolizuje inne wyjątkowe osiągnięcie, jakie mysz zdobyła w trakcie rozdziału.





# Twórcy

*Projekt i scenariusz:*

**Jerry Hawthorne**

*Scenariusz i edycja:*

**Mr. Bistro**

*Producent:*

**Colby Dauch**

*Ilustracje:*

**John Ariosa**

*Figurki:*

**Chad Hooverter**

*Główny projektant grafik:*

**David Richards**

*Asystenci grafika:*

**John Ariosa • Peter Wocken**

*Tłumaczenie:*

**Agata Radzik • Błażej Bałęczny**

*Redakcja:*

**Tomek Gałkowski • Magda Roehr**

*Pomoc w opracowaniu:*

**Tomasz Jaworski • Jakub Siedlecki**

*Opracowanie graficzne:*

**www.creatika.pl - Łukasz Kempiański**

*Polska wersja:*

**CUBE Factory of Ideas Cube Anna Bobrowska, os.Bolesława Chrobrego 8/49, 60-681 Poznań,**

**<http://factorycube.pl>, Wszystkie prawa zastrzeżone!**

**Masz pytania dotyczące zasad? Napisz: [wydawnictwo@cubeep.pl](mailto:wydawnictwo@cubeep.pl)**



# Indeks

- Akcesoria - 2  
Akcje myszy - 10  
Aktywna mysz - 7  
Atak dystansowy - 11  
Atak wręcz/atak bezpośredni - 10  
Awans - 15  
Broń - 2  
Cel gry - 1  
Cel rozdziału - 5  
Cchiwe karaluchy - 15  
Czarne obszary i ściany - 9  
Czerwone linie - 8  
Darmowe akcje myszy - 15  
Dzielenie pola - 10  
Elementy planszy - 9  
Gra w „Magię i Myszy” jako kampanię - 19  
Haczyk i linka - 18  
Inne znaczniki - 3  
Kafle pomieszczeń - 4  
Karty inicjatywy - 1  
Karty inicjatywy potężnych sługusów - 7  
Karty potyczek - 3  
Karty szperania - 2  
Karty zdolności - 3  
Karty zdolności myszy - 7  
Kości akcji - 2  
Księga opowieści - 5  
Mysie karty bohaterów - 1  
Myszopułta - 18  
Negatywne efekty - 17  
Odzyskiwanie sił - 12  
Odzyskiwanie sił po ogłuszeniu - 12  
Odzyskiwanie sił po oplątaniu - 12  
Ogłuszenie - 17  
Oplątanie - 17  
Opowieść - 5  
Opowieści ciąg dalszy - 5  
Pancerz - 2  
Plansza rozwoju opowieści - 4  
Podstępny - 2  
Podział - 15  
Pojmana mysz - 17  
Pola obszarów specjalnych - 8  
Pola wyjścia - 4  
Pole obrotu - 4  
Poruszanie się przez pułapki - 10  
Poruszanie się przez wodę - 10  
Poruszanie sługusami - 16  
Posiłki - 15  
Pośpiech - 10  
Potężni sługusi - 16  
Potyczki - 14  
Przebrania - 18  
Przedmioty - 2  
Przedmioty wspólne - 2  
Przedmioty wspólne (szczegółowe zasady) - 18  
Przeigrana - 5  
Szperanie - 12  
Przewrócenie - 17  
Pułapki na myszy - 14  
Puszek - 16  
Puszek ściga - 17  
Puszek skacze - 16  
Rany na potężnych sługusach - 11  
Rany na zwykłych sługusach - 11  
Ratowanie myszy - 17  
Rozstawienie gry - 6  
Rozstawienie rozdziału - 5  
Ruch myszy - 8  
Ruch sługusami walczącymi na dystans - 16  
Ruch sługusami walczącymi wręcz - 16  
Runda gry - 7  
Sąsiadujące pola - 8  
Sługusi w walce - 16  
Specjalne zasady rozdziałów - 5  
Strzałka ułożenia - 4  
Symbole pułapek na myszy - 4  
Trofea - 19  
Umieszczanie sługusów na planszy - 14  
Ustalenie kolejności inicjatywy - 7  
Walka - 10  
Widelec - 18  
Winogrono - 19  
Winogrono jako broń - 19  
Winogrono jako przynęta na karaluchy - 19  
Wykonywanie tury myszą - 7  
Wykonywanie tury sługusem - 15  
Wyposażenie (akcja) - 15  
Zadawanie ran - 11  
Zasady kafli pomieszczeń - 5  
Zasadzki - 14  
Zasięg wzroku - 11  
Zatruty - 17  
Zauroczony - 17  
Znaczniki sługusów - 14  
Zwiad pola obrotu - 13  
Zwiad pola wyjścia - 12  
Zwycięstwo - 5  
Żółte linie - 8

# Trofea Indywidualne



## Sermistrz

Pierwsza mysz, która wyrzuci 3 lub więcej serów podczas ataku lub obrony otrzymuje znacznik trofeum Sermistrza.

*Efekt: Przesuń znacznik zakończenia o jedno pole dalej na torze rozdziału. Za każdym razem, gdy Sermistrz wyrzuci 1 lub więcej serów podczas obrony, każda z myszy na planszy otrzymuje 1 ser.*



## Władca Karaluchów

Pierwsza mysz, która pokona 4 karaluchy podczas jednej potyczki otrzymuje znacznik trofeum Władcy Karaluchów.

*Efekt: Przesuń znacznik zakończenia o jedno pole dalej na torze rozdziału. Do końca trwania rozdziału, karaluchy na tym samym polu co Władca Karaluchów nie są chciwe.*



## Mistrz Trucizn

Pierwsza mysz, która zostanie pojmana z co najmniej jedną niewyleczoną zatrutą raną, otrzymuje znacznik trofeum Mistrza Trucizn.

*Efekt: Do końca rozdziału, gdy Mistrz Trucizn miałby otrzymać zatrutą ranę otrzymuje zamiast tego ranę zwykłą.*



## Zbieg

Pierwsza mysz, która zostanie pojmana dwa razy w trakcie rozdziału, otrzymuje znacznik trofeum Zbiega.

*Efekt: Przesuń znacznik zakończenia o jedno pole dalej na torze rozdziału. Gdy Zbieg zostanie pojmany trzeci raz, zostaje natychmiast uratowany i nie traci żadnych kart szperania, w które jest wyposażony. Wszystkie inne zasady pojmania, takie jak utrata sera i usunięcie ran, wciąż obowiązują.*



## Pogromca Kota

Pierwsza mysz, która pokona Puszka otrzymuje znacznik trofeum Pogromcy Kota

*Efekt: Do końca rozdziału, wszystkie duże figurki sługusów rzucają jedną kością mniej, gdy bronią się przed atakami Pogromcy Kota.*