

## Tour de jeu

- Les souris et les ennemis agissent dans l'ordre de l'**Initiative**
- Les **Rencontres** arrivent quand les souris explorent une nouvelle tuile
- Les **Assauts** ont lieu quand la meule des ennemis atteint 6 **fromages**

### Initiative [P. 7]

*Établir un ordre d'initiative*

- Au début d'un chapitre
  - Quand une nouvelle **carte rencontre** est tirée
- cas 1 :* Pas de cartes d'ennemis déjà présentes sur la **piste d'initiative** ► mélanger les cartes de souris avec les cartes d'ennemis, disposer de 1 à X sur la piste d'initiative
- cas 2 :* Une ou plusieurs cartes d'ennemis déjà présentes sur la **piste d'initiative** ► mélanger les nouvelles cartes d'ennemis et les ajouter à la fin de la **piste d'initiative**
- Si les nouveaux assaillants sont du même type que ceux déjà sur le plateau, ne pas ajouter une nouvelle **carte d'initiative** : ils agissent tous au même tour
  - Pour les **Boss** avec 2 **cartes d'initiative** ou plus : placer leurs cartes à la fin de la **piste d'initiative** puis suivre les règles d'**Embuscade** pour la 1ère carte

### Rencontre [P. 14-15]

*A lieu lorsque les souris se déplacent vers une zone non encore explorée au cours de ce chapitre.*

1. Lire le texte du chapitre pour consulter les règles spéciales pour une rencontre.
2. Sauf indication contraire dans le texte du chapitre, défausser (si possible) l'ancienne **carte rencontre** placée face vers le haut et piocher une nouvelle
3. Utiliser la rencontre qui correspond au **sablier** (emplacement sur le story-board)
4. Placer les ennemis sur les espaces d'entrée marqués par les empreintes de pattes, dans l'ordre qui suit (les joueurs choisissent quel endroit utiliser si plusieurs options sont possibles) :
  - **Petits combattants** à distance : zone spéciale à bordure rouge ou à défaut l'espace d'entrée le plus éloigné des souris.
  - **Grands combattants** : l'espace d'entrée vide le plus proche des souris
  - **Petits combattants de mêlée** : placer sur les espaces d'entrée disponibles aux choix des joueurs
5. **Pièges à souris** : s'il y a des cases marquées d'une croix rouge sur la tuile ► placer 1 **piège à souris** sur chaque endroit ainsi marqué
6. **Embuscade** : si le symbole de l'embuscade figure sur la **carte rencontre**, après avoir suivi les règles standard d'initiative lancer 1 dé pour chaque carte ennemi. Déplacer la **carte d'initiative** vers le haut de la piste d'un nombre de cases indiqué par le dé.
7. Placer la nouvelle **carte rencontre** face vers le haut au-dessus de la pile

### Assaut [P. 15]

*Est déclenché quand la meule des ennemis est remplie avec 6 jetons de fromage ou plus*

1. Déplacer le **sablier** vers le haut d'une page sur le story-board
2. Défausser la **carte rencontre** courante
3. Défausser les 6 **fromages** de la meule des ennemis
4. Consulter le chapitre pour obtenir des règles spéciales pour l'assaut
5. Sauf indication contraire dans le chapitre, suivre les règles d'assaut marquées sur la carte rencontre courante (face vers le haut) puis défausser cette carte
  - S'il n'y a pas de règles spécifiques pour l'assaut et pas de carte de rencontre face visible aucun ennemi n'est placé
  - Si un assaut nécessite plus de figurines qu'il n'y en ait de disponible, placer autant que possible et ignorer le reste

## Tour des souris

1. Lancer un dé. Ajouter le chiffre obtenu à la valeur de **Mouvement** d'une souris pour déterminer le nombre de cases dont elle peut se déplacer ce tour-ci
2. La souris peut, dans l'ordre qui lui convient :

- effectuer une action de **Mouvement**
- effectuer une **Action Standard** :
  - **Courir**
  - **Combattre**
  - **Fouiller**
  - **Récupérer**
  - **Explorer**
- effectuer des **Actions Gratuites** (une de chaque au plus, ne peut être exécuté qu'en dehors de toute autre action)
  - **Échanger**
  - **S'équiper**
  - **Changer de niveau**

Toutes les actions sont indivisibles

Les **Actions Gratuites** sont impossibles à effectuer sur les **cases d'eau**

### Mouvement [P. 8-10]

- Une souris s'arrête quand elle entre dans une case occupée par un ennemi
- Sortir d'une case occupée par un ennemi est possible si autant ou plus de souris que d'ennemis se trouvent sur cette case
- Ligne rouge : ne peut être traversée, annule l'adjacence des cases
- Ligne jaune : peut être traversée dans le sens contraire de la flèche au coût de 3 pts de mouvement
- **Case d'eau** :
  - arrête le mouvement
  - sortie de l'eau consomme tous les points de mouvement : jeter autant de dés que de souris sur la case d'arrivée + 1 : sortie réussie si \* obtenu
  - **Courant** : à la fin de son tour déplacer la souris d'une case dans le sens du courant. Si cela sort la souris de la tuile, la souris est **CAPTURÉE** (cf. cette section)
- **Piège à souris** :
  - mettre le mouvement en pause, lancer autant de dés que la valeur de mouvement de la souris
    - si au moins 1 \* obtenu ► retirer le **piège à souris**, continuer le mouvement
    - sinon ► souris encaisse 1 blessure, gagne 1 **fromage** et est **Assommée**

Les cases adjacents sont celles qui sont éloignées de moins que le diamètre du socle d'une figurine

1 case est limitée à 4 petites figurines ou 1 grande

Les cases spéciales [P. 8] n'ont pas de limite du nombre des figurines qui peuvent s'y trouver

Il est impossible de rentrer sur les cases complètement remplies et elles ne peuvent pas être traversées

## Actions Standard

- **Courir** [P. 10] : lancer un dé pour la nouvelle valeur de **Mouvement** puis se déplacer
- **Combattre** : cf section COMBATTRE
- **Fouiller** [P. 12] : une souris peut effectuer 1 seule fouille réussie sur la tuile courante
  1. lancer un dé
  2. réussite si \* obtenu ► tirer une carte **Trouaille**
    - carte **Événement** ► appliquer immédiatement
    - autre carte ► ranger dans le sac à dos ou échanger contre 1 **fromage**
- **Récupérer** : [P. 12] : utiliser lorsqu'une souris est affectée par :
  - **Sonné** ► récupération automatique
  - **Prise dans une toile d'araignée** ► jet de dé, récupération sur un \*
- **Explorer** : [P. 12-13] : **précondition** : aucun ennemi sur la tuile
  - zones d'accès de tuiles de la même couleur (bleu-bleu ou orange-orange) : placer toutes les souris sur la case de la tuile d'arrivée adjacente à la case de la tuile de départ
  - zones d'accès de tuiles de couleur différente : retourner la tuile d'arrivée. Si l'accès sur la tuile d'arrivée ne correspond pas à celui de la tuile de départ l'exploration échoue
  - zones d'accès vertical : retourner la tuile

*Après une exploration réussie lire les règles de la tuile d'arrivée !*

### Actions Gratuites [P. 15]

*Chaque action gratuite ne peut être effectuée qu'une seule fois lors d'un tour d'une souris*

- **Échanger** : échanger librement les cartes **Trouaille** ou des **fromages** avec une autre souris située sur la même case ou sur une case adjacente
- **S'équiper** : placer des objets équipés dans le sac ou placer les objets du sac dans les emplacements libres. Le sac peut contenir au plus 3 objets. Les cartes **Astuce** ne sont pas considérés comme objets.
- **Changer de niveau** : échanger 6 **fromages** contre une carte de **Pouvoir** compatible avec la classe de la souris

Une souris ne peut utiliser qu'une seule carte **Pouvoir** lors de son tour même si plusieurs de ses cartes **Pouvoir** s'utilisent comme **Action Gratuite**

### Souris Capturée [P. 17]

Si les blessures encaissées >= les **points de vie** de la souris ► la souris est **CAPTURÉE** :

1. laisser la **carte d'initiative** de la souris sur la piste d'initiative
  2. enlever la figurine du plateau
  3. défausser :
    - tous les **fromages** appartenant à la souris capturée
    - toutes les cartes **Trouaille** équipées (l'équipement initial et les objets du sac sont préservés)
    - toutes les blessures et les marqueurs d'effets négatifs
  4. avancer le **sablier** d'1 page sur le story-board
- Une souris **CAPTURÉE** passe son tour tant qu'il y a des ennemis sur le plateau

**Évasion** : survient dès qu'il n'y a plus d'ennemis sur le plateau. Placer la souris sur la même case qu'une autre souris ou sur une case adjacente. Le tour de la souris est alors terminé

## Combattre [P. 10]

### • Attaque en mêlée [P. 10] :

1. choisir un ennemi situé sur la même case ou sur une case adjacente
2. lancer autant de dés que la valeur d'attaque de la souris plus des bonus venant de l'équipement ou des **Pouvoirs**
3. chaque face **épée** ou **épée et bouclier** obtenue équivaut à une touche
4. lancer les dés de défense de l'ennemi seulement si une touche a été obtenue à l'étape 3
5. chaque face **épée et bouclier** annule une touche
6. chaque touche non-annulée inflige une blessure

• A chaque fois qu'une souris obtient un **fromage** sur son dé en attaque ou en défense elle gagne autant de jetons **fromage**

Une **Ligne de vue valide** est une ligne droite tracée entre le centre de la case de départ et le centre de la case d'arrivée et qui ne passe pas par un obstacle : mur, zone sombre ou un autre élément du décors identifié par les joueurs

### • Attaque à distance [P. 11] :

1. choisir un ennemi :
  - s'il y a un ennemi situé sur la même case ou sur une case adjacente il doit être ciblé
  - sinon tout ennemi dans la **Ligne de vue valide** peut être ciblé
2. lancer autant de dés que la valeur d'attaque de la souris plus des bonus venant de l'équipement ou des **Pouvoirs**
3. chaque face **arc** obtenue équivaut à une touche
4. lancer les dés de défense de l'ennemi seulement si une touche a été obtenue à l'étape 3
5. chaque face **épée et bouclier** annule une touche
6. chaque touche non-annulée inflige une blessure

## Blessures [P. 11]

**Souris** : placer les marqueurs de blessure sur la carte de la souris

**Ennemis** avec 1 carte d'initiative possèdent **N points de vie**

- à chaque touche non-bloquée attribuer à l'ennemi ciblé 1 **marqueur de blessure**.
- si le nombre de blessures  $\geq N$  ► ennemi est vaincu
- quand tous les ennemis d'un type sont vaincus, retirer la **carte d'initiative** correspondante de la piste d'initiative.

**Boss** avec plusieurs cartes d'initiative :

- la **carte d'initiative** qui reçoit la blessure est choisie par la souris qui a infligé la blessure
- Si le nombre de blessures  $\geq N$  **points de vie** de la carte, la carte est retirée
- Si toutes les **cartes d'initiative** du **Boss** sont retirées ► le **Boss** est défait

• Le nombre **N** de **points de vie** d'un ennemi figure sur sa carte d'initiative et est représenté par les symboles ♥  
• Un ennemi possède 1 **point de vie** si aucun ♥ ne figure sur sa carte d'initiative

## LES BOSS

**Brodie** [P. 16-17]

**Rats Guerriers d'élite** [P. 14]

**Capitaine Vurst** [P. 14]

**Cafards Voraces** [P. 15]

- Utiliser des jetons dédiés pour distinguer les boss des autres ennemis du même type
- Les **Boss** ne sont pas affectés par les pouvoirs qui ont un effet sur les ennemis ordinaires de leur type

## Tour des ennemis

- Le joueur dont la **carte d'initiative** est située le plus bas agit pour les ennemis
- Tous les ennemis d'un même type agissent lorsque arrive le tour de leur **carte d'initiative**, commençant avec les ennemis les plus près des souris

1. Les points de **Déplacement** d'un ennemi = résultat d'un jet de dé
  - l'ennemi peut se déplacer d'autant de cases

*Les phases suivantes diffèrent selon la nature des attaquants :*

### Ennemis attaquant en mêlée :

**2AM. Déplacer** l'ennemi attaquant en mêlée selon ce qui suit :

- les ennemis empruntent le chemin le plus court vers la souris la plus proche pour tenter de rentrer sur la case où elle se trouve
- si l'ennemi démarre son déplacement et qu'il est sur une case où une souris se trouve déjà ► il ne se déplace pas
- si plusieurs souris sont à la même distance de l'ennemi ► il se déplace vers la souris avec la plus haute initiative

Cases d'eau, pièges à souris, les lignes jaunes et les lignes rouges n'affectent pas le déplacement d'un ennemi [P. 10, 16]

**3AM. Attaque en mêlée :**

1. choix de la cible :
  - si l'ennemi a le choix entre plusieurs souris ► il attaquera la souris la plus proche qui n'a pas encore agi ce round-ci
  - si plusieurs souris parmi les plus proches n'ont pas encore agi ou si toutes ont agi ► l'ennemi attaque la souris avec l'initiative la plus haute

Un **fromage** obtenu en attaque ou en parade par un ennemi va dans la meule d'ennemis

2. jet d'attaque avec autant de dés que la valeur d'attaque de l'ennemi

3. chaque face **épée** ou **épée et bouclier** obtenue équivaut à une touche

4. lancer les dés de défense de la souris seulement si une touche a été obtenue à l'étape 3

5. chaque face **épée et bouclier** annule une touche

6. chaque touche non-annulée inflige une blessure à la souris

### Ennemis attaquant à distance :

**2AD. Déplacer** l'ennemi attaquant à distance selon ce qui suit :

- les ennemis ne se déplacent que s'ils n'ont pas de **ligne de vue valide** sur une souris
- si l'ennemi ne peut voir aucune souris il se déplace vers la case la plus proche où il peut avoir une **ligne de vue valide**, il s'arrête après avoir atteint une telle case

**3AD. Attaque à distance :**

1. choix de la cible :
  - une souris se trouvant sur la même case ou sur la case adjacente doit être attaquée
  - si l'ennemi a le choix entre plusieurs souris ► il attaquera la souris la plus proche qui n'a pas encore agi ce round-ci
  - si plusieurs souris parmi les plus proches n'ont pas encore agi ou si toutes ont agi ► l'ennemi attaque la souris avec l'initiative la plus haute

2. jet d'attaque avec autant de dés que la valeur d'attaque de l'ennemi

3. chaque face **arc** obtenue équivaut à une touche

- étapes 4. 5. et 6. sont identiques à l'**Attaque de mêlée**

## EFFETS NÉGATIFS

**Sonné** : peut faire uniquement les actions : **Mouvement** ou **Récupérer**

**Prise dans une toile d'araignée** : ne peut pas effectuer de **Mouvement**

**Assommé** : coucher la figurine. La figurine doit dépenser tous ses points de **Mouvement** pour se relever. Elle peut attaquer et défendre normalement. Figurines à large socle ne peuvent être assommées

**Envoûtée** : souris bouge et attaque pour le compte des ennemis. Elle ne bénéficie pas de cartes **Trouvaille** équipées ni de ses **Pouvoirs**

**Empoisonnée** : guérison nécessite des antidotes spéciaux ou des sortilèges de guérison.

## DÉPLACEMENT DU SABLIER OU DU MARQUEUR DE FIN DE CHAPITRE

- Quand un assaut est déclenché, déplacer le **sablier** d'une page [P. 15]
- Quand une souris est capturée, déplacer le **sablier** d'une page [P. 17]
- Quand la souris réalise le défi « Maître du Fromage » . « Maître des Cafards » ou « Maître de l'Évasion », déplacer le **marqueur de fin de chapitre** d'une page [P. 22]

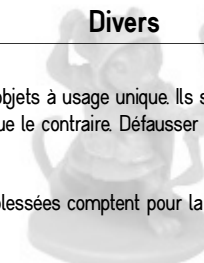
## AJOUT DES JETONS DE FROMAGE À LA MEULE DES ENNEMIS

- S'il n'y a plus d'ennemis sur le plateau après le tour de la dernière souris sur la piste initiative, ajouter 1 jeton de **fromage** à la meule des ennemis [P. 7, P. 15]
- Chaque fois que 1 ou plusieurs symboles **fromage** sont obtenus au jet de dés lors de l'attaque ou de la défense avec un ennemi, ajouter 1 jeton de **fromage** à la meule des ennemis pour chaque symbole **fromage** obtenu [P. 11, P. 15]

## Divers

Les parchemins sont les objets à usage unique. Ils sont utilisés comme une action libre sauf si la carte indique le contraire. Défausser le parchemin après l'avoir utilisé

Seules les autres souris blessées comptent pour la capacité de Tilda, pas elle-même



Parchemins

Tilda

## EXPLOITS INDIVIDUELS

### Maître du Fromage

Qui ? La 1ère souris à obtenir 3 symboles **fromage** ou plus lors d'1 attaque ou d'1 parade  
Effet : Avancez le marqueur **fin de chapitre** d'une page. A chaque fois que le Maître du Fromage obtient 1 symbole **fromage** ou plus lors d'une parade, chaque souris active reçoit 1 jeton **fromage**.

### Maître des Cafards

Qui ? La 1ère souris à vaincre 4 cafards lors d'1 rencontre  
Effet : Avancez le marqueur **fin de chapitre** d'une page. Jusqu'à la fin du chapitre, les cafards se trouvant sur la même tuile que le Maître des Cafards ne sont jamais voraces.

### Maître du Poison

Qui ? La 1ère souris capturée avec au moins 1 marqueur empoisonnement non guérie  
Effet : Jusqu'à la fin du chapitre, le Maître du Poison reçoit toujours une blessure normale au lieu d'une blessure avec empoisonnement.

### Maître de l'Évasion

Qui ? La 1ère souris à être capturée 2 fois lors d'un chapitre  
Effet : Avancez le marqueur **fin de chapitre** d'une page. Si le Maître de l'Évasion est capturé une 3ème fois, il s'évade immédiatement et ne perd aucune des cartes **Trouvaille** dont il est équipé. Toutes les autres règles concernant la capture d'une souris s'appliquent, comme par exemple les jetons **fromage** ou les blessures qui sont alors défaussés.

### Tueur de Chats

Qui ? La 1ère souris à vaincre **Brodie**  
Effet : Jusqu'à la fin du chapitre, les grandes figurines ennemies lancent un dé de moins lorsqu'elles tentent de parer les attaques du Tueur de Chats.