

Généralités

initialisation

A lire à tous pour comprendre le jeu

- On choisit un chapitre à jouer, qui détermine l'objectif à réaliser. Il faut remplir l'objectif avant que le *Sablier* rejoigne le marqueur *Fin*.
- Si le *Sablier* touche le marqueur *Fin* la partie est immédiatement perdue.
- Les joueurs contrôlent des héros-souris qui évoluent et combattent sur un plateau de jeu.
- Le jeu est coopératif et chaque souris joue à son tour. Une piste d'initiative définit qui joue en premier et dans quel ordre.
- Le jeu est constitué de tuiles (orange standard, bleu souterrain ou inter-mur) composées de case sur lesquelles se déplacent les figurines.
- Les coeurs (sur les CI ou souris) sont les point de vie. Une CI qui n'a pas de cœur a quand même 1 PV. Pour tuer un ennemi / souris il faut $PB \geq PV$
- Une souris ne peut pas mourir, quand ses PV tombent à zéro, elle est capturée. Elle réapparaît plus tard selon certaines conditions.
- **Meule** : ajouter un fromage (ou autre marqueur si épuisé) pour chaque dé fromage fait par un ennemi (attaque ou défense) et à la fin d'une manche sans ennemi. A l'ajout du 6ème fromage dans la meule, déclencher immédiatement une *attaque-surprise* sur la tuile concernée.
- **Sablier** : l'avancer quand une souris est capturée ou lors d'une *attaque-surprise* (meule pleine).

Abréviations

- Carte initiative : CI
- Piste d'initiative : PI
- Attaque-surprise : AS
- Point de vie : PV
- Point de blessure : PB
- Point de déplacement : PD

Résumé du jeu



vidéo de 5 minutes

Installation & Début de partie

initialisation

- Choisir un chapitre.
- Mettre le marqueur *Sablier* sur la page 1 de la piste et le marqueur *Fin* sur la page définie par le chapitre.
- Le chapitre indique le nombre de souris en jeu. Se les répartir entre joueur, et pour chaque souris prendre :
 - la carte héros-souris
 - la carte initiative et figurine correspondante
 - la carte *Fouille* équipement de départ (face visible)
 - une carte compétence
- Mélanger les cartes initiatives des joueurs et ennemis (1 CI par type d'ennemi) et les placer sur la piste d'initiative
- Mélanger et placer le paquet *Fouille* (inclure les équipements de départ des souris non jouées)
- Selon la description du chapitre, suivre les instructions spécifiques :
 - installer les objets de groupe
 - placer les tuiles flèches bleues dans le même sens
 - placer les personnages
 - placer les cartes *Rencontre*

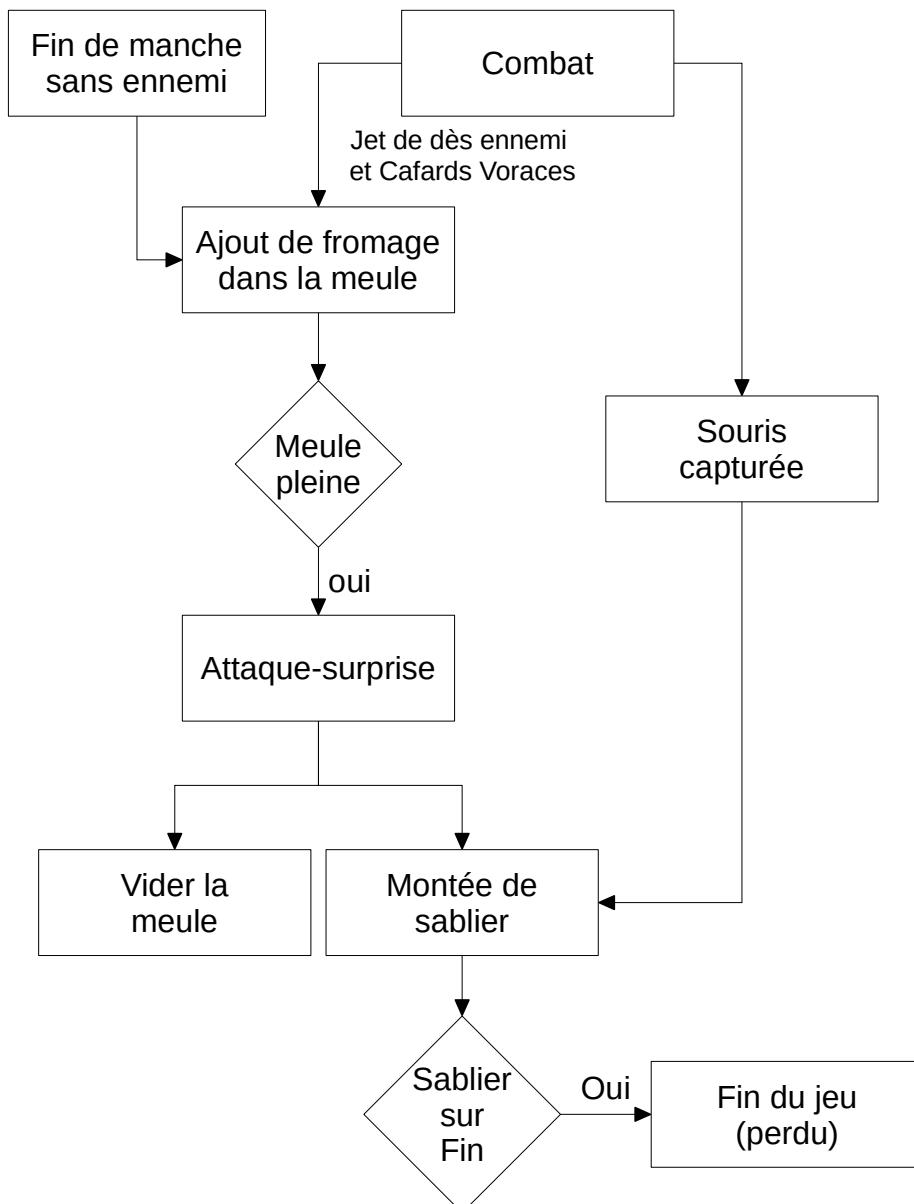
Déroulement du jeu, initiative et piste d'initiative

règles

- La piste d'initiative définit qui joue en premier (la case numéro 1 est l'initiative la plus élevée) et dans quel ordre.
- Jouer chacun son tour dans l'ordre de la PI, même s'il n'y a plus d'ennemi.
- Chaque CI constitue 1 tour, une manche contient donc autant de tours que de CI sur la PI et commence par la carte 1 sur la PI.
- Lorsque vient le tour d'une CI, toutes les figurines correspondantes partagent le même tour mais jouent séparément.
- Si un boss a plusieurs CI, faire une *Embuscade* sur la carte la plus haute sur la PI.
- Quand tous les ennemis d'un même type meurent on retire la CI de la PI.
- Un seul tour de jeu par manche par CI, donc si une CI descend sur la PI elle ne peut pas rejouer à nouveau.
- Une nouvelle manche commence à la fin du dernier tour :
 - ajouter immédiatement un fromage (ou marqueur alternatif si épuisé) dans la meule si plus aucun ennemi à ce moment là.
- Les cartes initiatives restent en place jusqu'à l'exploration d'une nouvelle tuile (déclenchement d'une *Rencontre*).
- Pas de gain de 🎲 aux dés autre que pour un jet de dés d'attaque ou de défense (ex. fouille, souricière, récupération, déplacement dans l'eau etc.)

Meule et Sablier

règles



Souris – Réalisation des actions

règles

Déplacement / Se précipiter

- Lancer un dé et ajouter le chiffre obtenu à la valeur de déplacement de la souris.

Fouiller

- Max 1 fouille réussie par tuile par souris.
- Lancer 1 dé pour faire 1 ★. Réussite = piocher 1 carte *Fouille*
 - faire l'événement immédiatement si c'en est un,
 - sinon garder la carte équipement dans le sac ou défausser pour gagner 1 ☘ (max 3 cartes dans le sac).

Récupérer

- D'un effet étourdie : l'effet est supprimé automatiquement.
- D'un effet empêtré : lancer 1 dé et faire 1 ★.

Explorer (si aucun ennemi présent sur la tuile)

- Les souris sont téléportées, on ignore donc les obstacles pour les souris qui n'ont pas fait l'exploration (ex. souricières)
- Déclenche une *Rencontre* (sauf règles spéciales du chapitre) si la nouvelle tuile n'a jamais été explorée auparavant.
- Sur une case sortie :
 - les 2 cases sorties doivent être de même couleur sur les 2 tuiles (retourner la tuile destination si nécessaire).
 - déplacer alors toutes les souris sur la tuile adjacente.
- Sur une case traverse (standard, fil-et-hameçon ou bricoleur/filou) :
 - retourner la tuile et déplacer toutes les souris sur la même case.

Partager équipement

- échanger autant de ☘ et cartes *Fouille* du sac avec une autre souris sur la même case ou adjacente.

S'équiper

- échanger des cartes du sac (face cachée) à l'équipement (face visible) ou réciproquement.

Monter de niveau

- échanger 6 ☘ contre 1 nouvelle carte compétence de son choix

Comportement des cases spécifiques

règles

Eau :

- N'affecte pas les ennemis (courant idem).
- Entrer sur une case d'eau stop le déplacement, même venant d'une case d'eau.
- Pour sortir d'une case d'eau :
 - il faut dépenser tous ses PD (déplacement ou action "se précipiter").
 - lancer 1 dé + autant de dès que de souris sur la case d'arrivée et faire au moins 1 ★, sinon rester sur place.
- Toute action est possible (combattre etc.) envers toutes cases adjacentes accessibles.

Courant d'eau - idem que l'Eau avec en plus :

- Pas d'actions libres possible
- Pas possible de se déplacer à contre-courant
- A la fin du tour, déplacer la souris d'une case dans le sens du courant :
 - si elle sort alors de la tuile, la souris est capturée
 - si elle doit alors arriver sur une case pleine, elle ne bouge finalement pas

Souricières :

- N'affecte pas les ennemis.
- Stopper le mouvement et lancer autant de dé que de PD (ou de Savoir si Bricoleur) et faire au moins 1 ★ :
 - réussite : le déplacement se poursuit normalement.
 - échec :
 - le déplacement s'arrête
 - la souricière est désactivée
 - la souris gagne 1 point de blessure et 1 ☘
 - la souris passe en état renversé
 - Le tour de la souris se termine immédiatement

Rencontre

événement

- Vérifier les règles spécifiques aux *Rencontres* dans le chapitre joué.
- Faire ce qui suit uniquement si la tuile est explorée pour la première fois.
- Si une carte visible est déjà présente sur le paquet des cartes *Rencontres*, il faut d'abord la défausser, puis tirer une carte *Rencontre* face cachée et la mettre face visible sur le paquet.
- Les ennemis à placer seront ceux indiqués sur la carte en fonction de la page occupé par le *Sablier* au moment où la carte est tirée.
- Placer les ennemis sur les cases "pattes bleues" (voir mémo « Placement des ennemis »).
- Déterminer un ordre d'initiative :
 - si pas d'ennemis sur la PI : mélanger les CI des joueurs et ennemis et les placer sur la piste (1 CI par type d'ennemi)
 - si ennemis sur la PI : mélanger uniquement les cartes des nouveaux ennemis et les ajouter à la suite sur la PI (ne pas ajouter un ennemi s'il est déjà présent). Si un boss a plusieurs cartes initiative, faire une embuscade sur la carte la haute sur la PI

Spécificité des cartes *Rencontres* :

Embuscade :

- pour chaque CI ennemi, lancer un dé et remonter vers la case 1 de la PI la CI concernée d'autant de point indiqué sur le dé.
- n'affecte pas les attaque-surprises.

Souricières :

- mettre les souricières (ou autre marqueur si épuisé) sur les case X rouge.

Cafards voraces :

- tous les cafards deviennent voraces mais utiliser les CI cafards normaux. Chaque fromage volé à une souris est placé sur la meule.

Attaque-surprise

événement

- Interrompre immédiatement l'action en cours. Si un ennemi en se défendant rempli la meule et est censé mourir, faire l'AS avant sa mort.
- Avancer le *Sablier* d'une case.
- Vérifier dans le chapitre s'il y a des règles spéciale AS.
- Sinon se référer à la carte *Rencontre* visible :
 - si indication ou carte absente : pas d'ennemi à ajouter,
 - sinon ajouter les figurines ennemis disponibles indiqués sur les cases "pattes bleues" de la tuile qui a déclenché l'AS (voir mémo « Placement des ennemis »).
- Défausser la carte *Rencontre* visible (il n'y a donc qu'une seule AS par tuile).
- Déterminer un ordre d'initiative avec les nouvelles CI ennemis :
 - si pas d'ennemis sur la PI : mélanger les CI des joueurs et ennemis et les placer sur la piste (1 CI par type d'ennemi)
 - si ennemis sur la PI : mélanger uniquement les cartes des nouveaux ennemis et les ajouter à la suite sur la PI (ne pas ajouter un ennemi s'il est déjà présent). Si un boss a plusieurs cartes initiative, faire une embuscade sur la carte la haute sur la PI
- Vider la meule.
- Reprendre l'action en cours (combat, mort d'un ennemi, etc.).

Combattre

combat

- Une souris doit obligatoirement être équipé d'une arme.
- En Mêlée : peut attaquer la même case ou case adjacente.
- A Distance : peut attaquer toutes cases visibles dans la ligne de vue (ne doit pas traverser de gros objets, murs ou zones noires) mais attaquer la même case et case adjacentes en priorité.
- Retirer la CI quand toutes les figurines de ce type d'ennemi sont mortes.
- Ennemi à plusieurs CI :
 - pour tuer un ennemi à plusieurs CI il faut tuer toutes les CI.
 - on ne peut attaquer qu'une CI lors d'une même attaque.

Attaque :

- lancer autant de dés que la valeur de combat + bonus (équipements, compétences, etc.).
-  et  pour toucher en mêlée,  pour toucher à distance.

Défense :

- uniquement si au moins une touche réussie par l'adversaire.
- fonctionne aussi contre les attaques à distance.
- lancer autant de dés que de valeur de défense + bonus.
-  pour se défendre.

Dés

- souris : ajouté autant de  à sa réserve.
- ennemis : placé autant de  sur la meule (à mettre après toutes autres règles et compétences ex. Filch).

Blessure = (nombre de touches) - (nombre de défenses).

Souris morte : ($PB \geq PV$) = souris capturée

- laisser la CI de la souris mais retirer la figurine du plateau de jeu
- défausser les fromages, blessures, poisons, effets et cartes Fouille équipées uniquement (hors équipement départ et objets dans le sac)
- avancer le Sablier d'une case
- réapparition :
 - quand il n'y a plus aucun ennemi sur tout le plateau de jeu
 - lors de son tour, elle réapparaît automatiquement sur une case d'une autre souris (ou case adjacente si pleine)
 - elle ne peut rien faire durant le tour de réapparition

Tour des ennemis

combat

- Jouer toutes les figurines ennemis de la CI par le joueur de la souris la plus basse sur la PI.
- Les ennemis les plus proche des cases des souris commencent.
- Effectuer un Déplacement si possible puis un Combat obligatoirement si une souris est à proximité.
- Lancer les dés de déplacement / combat pour chaque figurine.

Déplacement :

- ignorer les malus d'eau, ligne jaune / rouge et souricières.
- lancer 1 dé et déplacer du nombre obtenu.
- se déplacer vers la souris la plus proche par le chemin le plus direct. Si 2 souris sont équidistantes, aller vers la souris la plus haute sur la PI.

Ennemi Mêlée :

- pas de déplacement si déjà sur une case avec une souris.
- se rendre jusqu'à la case d'une souris si place libre, sinon case adjacente.

Ennemi Distance :

- déplacement uniquement si pas de ligne de vue (ne doit pas traverser de gros objets, murs ou zones noires) sur une souris.

Combat :

- même règle que pour les souris.
- prioritairement la souris la plus proche n'ayant pas encore été attaquée durant le tour
- sinon la souris la plus haute sur la PI.

Boss :

- Ne sont pas affectés par les pouvoirs qui ciblent les ennemis du même type (ex. Capitaine Vurst immunisé contre règles et effets sur les rats)

Brodie

particularité

- Il n'occupe pas de place sur une case.

Placement :

- si carte "chasse" plus haute sur la PI : le mettre sur la case "pattes bleues" vide la plus proches des souris
- sinon le mettre sur la case qui a le plus de figurines souris et ennemis (donc même effet que carte "bondir")
- Pas d'ajout de  à la meule lors d'attaque de sa part ou de défense contre lui.
- Il ne se déplace / attaque pas mais bondit / chasse.

Bondir :

- Déplacer Brodie sur la case de sa tuile qui a le plus de figurines souris et ennemis (CI la plus haute sur la PI pour départager). Cela peut être sa case actuelle.
- Faire une seule attaque.
- Chaque figurine de la case se défend individuellement.

Chasse :

- Pas de déplacement si toutes les souris actives sont déjà sur sa case.
- Déplacement :
 - lancer 2 dés et additionner les chiffres pour obtenir la distance max
 - déplacer Brodie vers la case de la souris la plus proche n'étant pas déjà sur sa case actuelle (CI la plus haute sur la PI pour départager)
 - sans relancer les dés, déplacer à nouveau Brodie de la même manière tant qu'il reste des PD
- Faire une seule attaque
- Chaque figurines souris et ennemis traversées (case départ et arrivée comprises) subit cette attaque et se défend individuellement.

Objets de groupe

objet de groupe

- N'occupent pas de place dans le sac des souris.
- Peuvent être placés à tout moment lors du tour d'une souris.
- Leur placement sur le plateau de jeu ne coûte aucune action.
- Une souris sur la case d'un jeton peut utiliser 1 action pour le récupérer et le remettre dans la cache du groupe.
- Si plus aucune souris n'est sur la tuile avec un jeton placé, il est défaussé et la carte *Fouille* associée est remélangée dans le paquet.

Déguisements :

- Remélanger immédiatement la carte *Fouille* après avoir utilisé le jeton.

Fil & hameçon :

- La case de la souris plaçant le jeton doit être à une des extrémités du jeton.
- Les extrémités du jeton ne doivent pas être toutes les deux sur une case d'eau.
- Les extrémités du jeton doivent être toutes les deux sur la même tuile.
- Une fois placé, les deux cases aux extrémités du jeton sont considérées adjacentes.
- S'il est utilisé pour sortir de l'eau, cela consomme tous les PD mais inutile de lancer le dé

Fourchette :

- Placer le jeton sur la case de la souris qui l'utilise (hors case d'eau).
- Une souris sur la case du jeton peut à son tour utiliser 1 action pour catapulter :
 - une autre souris de ladite case vers n'importe quelle autre case visible dans la ligne de vue (ne doit pas traverser de gros objets, murs ou zones noires)
 - un raisin (voir règles Objets de groupe - Raisin)

Objets de groupe

objet de groupe

Raisin :

- N'affecte pas les grandes figurines.
- Placer sans utiliser d'action le jeton face « raisin intact » sur une case vide adjacente de la souris qui l'utilise.

OU

- Utiliser 1 action si la case de la souris contient le jeton fourchette et ainsi choisir n'importe quelle case de la tuile (sans contrainte de ligne de vue) à attaquer et faire pile ou face avec le jeton :
 - « raisin écrasé » :
 - toutes les figurines (souris et ennemis) de ladite case doivent lancer un dé et faire  pour éviter une blessure
 - défausser ensuite le jeton et remélanger la carte *Fouille* au paquet
 - « raisin intact » :
 - toutes les figurines (souris et ennemis) de ladite case sont sous l'effet renversé.
 - poser le jeton face « raisin intact » sur ladite case

Si un jeton « raisin intact » est sur le plateau de jeu :

- Au tour des Rats :
 - Si un rat est sur une case raisin qui n'accueille pas de souris, ne rien faire d'autre que de jeter le raisin (pile ou face avec le jeton) sur la case contenant le plus de souris (CI de la souris la plus haute sur la PI pour départager)
- Au tour des Cafards :
 - Les déplacer obligatoirement jusqu'à la case du jeton raisin, ne s'arrêtant qu'en traversant une case souris.
 - Si des Cafards sont sur la case raisin
 - ne pas faire leur action de combat
 - à la fin du leur tour défausser le raisin et tous les Cafards de la case (remélanger la carte *Fouille* dans le paquet)