

## Zug einer Maus

1. Pro Zug kann jeder Spieler nur eine Fähigkeitskarte ohne extra Aktion einsetzen
2. Bewegen (Würfelzahl+Geschwindigkeit) nur wenn nicht betäubt oder eingesponnen und wenn mindestens die gleiche Anzahl Mäuse wie Gegner auf dem Startfeld sind.
  - Betreten eines Wasserfeldes beendet Zug sofort.
  - Um aus Wasser heraus zu kommen 1 Würfel + Anzahl Würfel wie Mäuse auf dem Zielfeld sind. Gewürfelter Stern => dem Wasser entkommen. Kein Stern => Maus bleibt stehen und muss ggf. 1 Feld mit der Strömung (Pfeil) wandern.
  - Mausefalle überqueren -> Würfel mit Anzahl Würfel Geschwindigkeit (Tüftler / Gelehrsamkeit)-> Stern => Falle nicht ausgelöst; kein Stern => Mausefalle weg, Maus erhält Treffer und 1 Käse und ist niedergestreckt.
3. Auswahl zwischen folgenden vollen Aktionen
  - Wuseln -> Nochmal Bewegen
  - Angreifen -> Würfel Angriff gegen Würfel Verteidigung  
Angriff: Schwert / Schwert-Schild/Bogen  
Verteidigung: Schwert-Schild und Käse  
Jeder Angriff der nicht abgewehrt wurde => Treffer rotes Herz auf Gegner Initiativkarte oder bei Verteidigung auf Heldenbogen  
(Käse bei Angriff und Verteidigung der Gegner => kommt auf Käserad der Gegner außer bei Brodie)
  - Suchen -> mit einem Würfel Stern würfeln=>Suchkarte
    - Bei Waffe, Rüstung, Accessoire und Trick kann Karte in Bündel oder Abwurf gegen 1 Käse.
    - Bei Ereigniskarte => Text befolgen
  - Erholen -> Erholen von betäubt => Betäubt Marker entfernen  
Erholen Eingesponnen => Würfeln -> Bei Stern Marker entfernen
  - Erkunden -> Voraussetzung keine Gegner mehr im Raum
    - 2 gleichfarbene Übergänge-> Alle Mäuse wechseln in nächsten Raum
    - Ungleichfarbene Übergänge-> Zielraumplan muss gewendet werden und alle Mäuse wechseln in nächsten Raum.
    - Nur ein Übergang -> Erkundung nicht möglich
    - Drehfeld -> Raum umdrehen. Alle Mäuse auf Drehfeld neue Seite
4. Eine Zusatzaktion
  - Tauschen -> Käse und Suchkarten mit Maus auf Nachbarfeld tauschen
  - Ausrüsten-> max. 3 Ausrüstung in Bündel packen. Tricks können beliebig viele ins Bündel. Überschüssige Ausrüstung wird abgelegt.
  - Ein Level aufsteigen -> 6 Käse abwerfen und Fähigkeitskarte auswählen (Klasse der Maus beachten)
5. Letzte Maus auf Initiativleiste Zug beendet und kein Gegner auf Spielplan -> Käse auf Käserad des Gegners

## Aufstellung Gegner (Aus Sicht Startposition der Mäuse)

1. Kleine Fernkampfgegner auf das entfernteste Gegnerstartfeld
2. Große Gegner auf das dichteste Gegnerstartfeld
3. Kleine Nahkampfgegner kommen auf die restlichen Startfelder. Und werden möglichst gleichmäßig auf diesen verteilt

## Bewegung Gegner

1. Bewegen
  - Mehrere Gegner für eine Initiativkarte => Jeder Gegner wird für sich gezogen
  - Wenn Gegner auf Feld einer Maus => keine Bewegung
  - Bewegung => Würfelaugenanzahl eines Würfels
  - Fernkampfgegner nur Bewegung wenn keine freie Sicht zu einer Maus
  - Gegner bewegen sich auf kürzestem weg auf die nächste Maus zu. (Ausnahme: Sonderregeln im Geschichtsbuch ändern diese Regel)
  - Brodie springt -> Brodie wird direkt auf das Feld mit den meisten Figuren gesetzt
  - Brodie jagd -> Bewegung Felder => Summe Augenzahl 2 Aktionswürfel (kürzester Weg / Initiativleiste) -> Alle Mäuse auf seinem Weg müssen sich einzeln verteidigen. (Alle Mäuse auf Brodies Feld => Brodie bewegt sich nicht mehr)
2. Angreifen
  - Eine Maus angreifen -> Immer oberste der initiativleiste

## Negativ Effekte

1. **Niedergestreckt** (durch Mausefallen) -> Niedergestreckte Figuren werden hingelegt (Große Figuren können nicht niedergestreckt werden) -> Die Figur benötigt einen gesamten Zug um wieder auf zu stehen. Die Figuren können normal Angreifen und Veteidigen)
2. **Verhext** -> Marker „Verhext“ kommt auf die Initiativkarte der Maus -> Im nächsten Zug läuft sie als Gegner -> Die Maus hat keine Sonderboni und Fähigkeiten (Nur Initiativkarte)
3. **Vergiftet**-> Wenn die Maus einen Gifftreffer hat kommt grünes Herz auf Heldenbogen. Gifftreffer können nur durch spezielle Heilzauber und Gegenmittel geheilt werden.
4. **Betäubt / Eingesponnen** -> Den entsprechenden Marker auf Initiativkarte legen
  - **Betäubte Maus**-> Kann sich nur Bewegen und Zusatzaktion ausführen. Als Hauptaktion kann sie nur erholen wählen.
  - **Eingesponnene Maus**-> Eine eingesponnene Maus kann sich nicht bewegen oder wuseln bis sie die Hauptaktion Erholen gewählt hat.

# Sonstiges

1. Pro Feld passen 4 kleine oder eine große Spielfigur
2. **Gierige Kakerlaken**-> Der gestohlene Käse wird nicht abgeworfen sondern aufs Käserad gelegt.
3. **Für Elite Rattenkrieger und den Hauptman Grams** werden Rattenfiguren genommen und der entsprechende Marker unter die Figuren gesetzt
4. **Auf Sonderfelder** passen so viele Spielfiguren wie auf die Fläche passen
5. **Mausfallen** -> Wenn auf Begegnungskarte Mausfallen steht kommt auf jedes Kreuz im aktuellen Raum eine Mausefalle
6. **Hinterhalt** -> Wenn auf der Begegnungskarte Hinterhalt steht, wird für jeden Gegner auf Initiativleiste ein Würfel geworfen. Die Initiativkarte dieses Gegners wandert auf Initiativleiste um gewürfelte Augenzahl nach oben.
7. **Gefangen genommen** => alle Lebenspunkte (Herzen) verwirkt ->Maus Figur wird entfernt, Käse, Giftmarker, Treffermarker, Effektmarker und alle Suchkarten die nicht im Bündel sind werden abgeworfen. Sanduhrmarker wird ein Kapitel weitergeschoben. Initiativkarte bleibt auf Leiste.
8. **Maus befreien**-> sobald alle Gegner in diesem Raum bekämpft sind und die Maus wieder an der Reihe ist, ist sie befreit, kostet aber gesamten Zug. Ansonsten setzt sie aus
9. **Verstärkung**-> Wenn **Käserad** der Gegner **gefüllt** ist, werden folgende Schritte ausgeführt.
  - Sanduhrmarker ein Kapitel weitersetzen
  - Ggf. Sonderverstärkung aus Geschichtsbuch einsetzen
  - Wenn keine Sonderverstärkung angegeben gilt Verstärkung auf offener Begegnungskarte. Die Begegnungskarte wird danach abgeworfen
  - Wenn es weder Sonderverstärkung noch offene Begegnungskarten gibt, kommen keine neuen Gegner ins Spiel
  - Käse wird vom Käserad genommen

# Gruppengegenstände

1. **Gruppengegenstände** können von **jeder Maus** gewählt werden
2. **Verkleidung** -> Wenn eine Begegnungskarte gespielt wird, kann der Verkleidungsmarker geworfen werden. Alle Ratten die ins Spiel kommen sollten werden ignoriert. Die Suchkarte wird wieder untergemischt
3. **Angelhaken an Schnur** -> Kann als Brücke zwischen 2 Feldern genutzt werden. Nur ein Ende darf auf einem Wasserfeld sein. Eine Maus an einem Ende der Angelschnur kann diese wieder dem Gruppeninventar hinzufügen. Sollte dies vor dem erkunden eines neuen Raumes keiner gemacht haben, wird die Angelschnur wieder in den Suchstapel gemischt.
4. **Gabel**-> der Gabelmarker wird immer auf das Feld der Maus gesetzt der diese einsetzt. Folgende Einsätze sind möglich:
  - Andere Maus auf dem gleichen Feld auf ein anderes Feld des Raumes katapultieren. (Sicht zum Zielfeld muss gegeben sein.)
  - Der Marker kann von einer Maus vom Spielplan wieder ins Gruppeninventar gegeben werden.
  - Ist der Marker beim Verlassen des Raumes noch auf dem Spielplan wird die Suchkarte wieder unter die Suchkarten gemischt.
5. **Traube**->
  - **Kakerlakenköder**  
Traube aus Gruppeninventar neben die Maus legen => Kakerlaken bewegen sich nicht auf Mäuse sondern auf Traube zu.
  - **Traube als Waffe**  
Voraussetzung Maus muss auf Feld mit Gabel stehen  
Der Gegner wird ausgewählt  
Die Traube wird genommen und geworfen  
**Ist die kaputte Traube oben**, erhalten alle Figuren auf dem Zielfeld einen Treffer und können sich mit dem Verteidigungswurf verteidigen. Die Traube kommt wieder in den Suchstapel  
**Ist die heile Traube oben** werden alle Figuren auf dem Zielfeld niedergestreckt. Die Traube wird zum Kakerlakenköder und kann von den Ratten für ein Fernangriff auf das Feld mit den meisten Mäusen verwendet werden

# Erfolge

1. **Dreikäsehoch**-> 3 Käse in einem Angriffs/Verteidigungswurf => Kapitelendmarker eine Seite nach oben setzen. -> Für jeden Käse im Verteidigungswurf erhalten alle nicht gefangenen Mäuse einen Käse
2. **Kakerlakenschreck** -> Erhält die erste Maus die in einer Begegnung 4 Kakerlaken besiegt. -> Der Kapitelendmarker wird um eine Seite nach oben gesetzt. Und den Rest des Kapitels gelten Kakerlaken nicht als gierig.
3. **Giftmeister**-> Erhält die erste Maus die mit einem ungeheilten Gifttreffer gefangen genommen wird. -> Den Rest des Kapitels erhält der Giftmeister statt Gifttreffermarker immer normale Treffermarker.
4. **Entwischer**-> Die erste Maus die in diesem Kapitel zweimal gefangen wurde erhält diesen Marker. ->Der Kapitelendmarker wird um eine Seite nach oben gesetzt. Wenn der Entwischer das 3. Mal Gefangen wird, ist er sofort wieder befreit und verliert keine Karten seiner Ausrüstung, alle weiteren Regeln für Gefangenschaft gelten weiter.
5. **Katzenbändiger**-> Erhält die erste Maus die Brodie besiegt. ->Für den Rest des Kapitels werfen große Gegner bei der Verteidigung gegen den Katzenbändiger einen Würfel weniger.