

# Maus und Mystik



Spielregeln






## Widmung

*Ich hoffe, dass Maus und Mystik Freunde und Familien zusammenbringt, um gemeinsam einen Abend voller Abenteuer und Heldentaten zu erleben und einzutauchen in eine Welt, in der klein zu sein nicht bedeutet, dass man die Welt nicht ändern kann.*

*Ich widme dieses Spiel meinen kleinen Abenteurern Jenna und Owen.  
Ich verneige mich vor eurem Mut.*

 *Jerry Hawthorne*

## Spielmaterial

1 Regelheft	1 Schicksalstafel	18 Begegnungskarten
1 Geschichtenbuch	8 doppelseitige Spielplanteile	6 Heldenbögen
6 Mausfiguren	28 Maus-Fähigkeitskarten	5 Aktionswürfel
16 Gegnerfiguren	71 Suchkarten	3 Stanzbögen mit Markern

# Einführung

Willkommen in der Welt von Maus und Mystik. In diesem Heft erklären wir euch, wie man Maus und Mystik spielt. Um eine Partie zu spielen, braucht ihr auch noch ein Maus-und-Mystik-Geschichtenbuch. Dieses Grundspiel enthält das Geschichtenbuch „Trauer & Erinnerung“.

Maus und Mystik hat einfache Regeln, die euch jede Menge spannende Abenteuer erleben lassen. Jedes Kapitel eines Geschichtenbuchs hat seine eigenen Sonderregeln, mit denen die unterschiedlichsten Ereignisse und Geschichten nachgespielt werden können. Wenn ihr diese Sonderregeln erst lest, während ihr schon spielt, kann das Spiel etwas länger dauern. Wir empfehlen deshalb, dass mindestens ein Spieler sich ein wenig vorbereitet und sich die Sonderregeln des aktuellen Kapitels vor der Partie ansieht, um sie dann während des Spielens erklären zu können, wenn sie gebraucht werden. Mit diesem kleinen Extraaufwand vorab werden eure Partien noch mehr Spaß machen.

## Ziel des Spiels

Maus und Mystik ist ein kooperatives Abenteuerspiel für 1-4 Spieler. Ihr schlüpft dabei in die Rolle von Mausabenteurern. Mit Teamgeist, Mut und ein bisschen Glück können die Mäuse sich ihren Weg durch eine Reihe interaktiver Kapitel einer großen, umfassenden Geschichte bahnen.

## Heldenbögen



1. **Name:** Der Name der Maus
2. **Klasse:** Die meisten Fähigkeiten und einige Suchkarten können nur von bestimmten Klassen verwendet werden. Einige Mäuse haben 2 Klassen. Sie können Suchkarten und Fähigkeiten beider Klassen verwenden.
3. **Angriffsstärke:** Sie gibt an, mit wie vielen Würfeln die Maus angreifen kann.
4. **Verteidigungsstärke:** Sie gibt an, mit wie vielen Würfeln sich die Maus verteidigen kann.
5. **Gelehrsamkeit:** Sie gibt an, wie viel die Maus weiß.
6. **Geschwindigkeit:** Sie gibt an, wie schnell die Maus ist.
7. **Fähigkeiten:** Jede Maus hat ihre eigenen besonderen Fähigkeiten.
8. **Startausrüstung:** Zu Beginn der Partie hat die Maus diese Karten in ihrer Ausrüstung, es sei denn das aktuelle Kapitel besagt etwas anderes.
9. **Lebenspunkte:** Sie geben an, wie viele Treffer es braucht, bis diese Maus gefangen genommen wird.

## Initiativekarten





Es gibt zwei Arten von Initiativekarten: Maus-Initiativekarten und Gegner-Initiativekarten. Maus-Initiativekarten zeigen das Bild und den Namen einer Maus und ihre wichtigsten Werte. Gegner-Initiativekarten zeigen die Werte und Fähigkeiten dieser Art Gegner. Hier ist ein Beispiel einer Gegner-Initiativekarte.



1. **Name:** Der Name des Gegners oder Gegnertyps
2. **Fähigkeit:** Hier stehen Sonderregeln, die für diesen Gegner gelten.
3. **Angriffsstärke:** Sie gibt an, wie viele Würfel dieser Gegner beim Angriff wirft.
4. **Verteidigungsstärke:** Sie gibt an, wie viele Würfel dieser Gegner bei der Verteidigung wirft.
5. **Lebenspunkte:** Sie geben an, wie viele Treffer es braucht, bis dieser Gegner besiegt ist. (Auf einigen Gegner-Initiativekarten sind keine Lebenspunkte abgebildet, da diese Karten für eine Gruppe von Gegnern gleicher Art gelten. Jeder Gegner dieser Art hat 1 Lebenspunkt.)

# Aktionswürfel



Jede Würfelseite zeigt mehrere Symbole. Die Schwerter , Bögen , und Schilde  werden im Kampf verwendet, die Zahlen für die Bewegung und die  in unterschiedlichen Situationen (meistens, wenn es darum geht, den Erfolg einer Aktion zu bestimmen).

# Suchkarten



Es gibt unterschiedliche Arten von Suchkarten:

- Gegenstände:** Mäuse können bis zu 3 Gegenstände in ihrem Bündel tragen und sie so einsetzen, wie es auf der Karte steht. Auf einigen Gegenständen stehen Voraussetzungen, die eine Maus erfüllen muss, um den Gegenstand benutzen zu können. Einige Gegenstände sind Schriftrollen. Sie können nur einmal eingesetzt werden. Dies zählt als Freie Aktion. Danach werden sie abgeworfen.
- Tricks:** Tricks geben einer Maus in unterschiedlichen Situationen einen Vorteil. Tricks verbrauchen keinen Platz, weder an einem Körperteil der Maus noch in ihrem Bündel.
- Ereignisse („Glück“ und „Unglück“):** Es gibt gute und schlechte Ereignisse für die Mäuse („Glück“ und „Unglück“). Ereignisse werden immer sofort ausgeführt, sobald sie gezogen werden.
- Gruppengegenstände:** Jeder Gruppengegenstand hat eigene Sonderregeln, die auf Seite 18 des Regelhefts beschrieben sind. Gruppengegenstände können von jeder Maus benutzt werden und verbrauchen keinen Platz in irgendeinem Bündel.
- Waffen, Rüstung und Accessoires:** Rüstung und Accessoires helfen den Mäusen in ihren Abenteuern. Ohne eine Waffe (Karte mit rotem Schriftbanner) in ihrer Ausrüstung kann eine Maus nicht angreifen.



- Name:** Der Name der Waffe
- Nah- und Fernkampfsymbol:** Dieses Symbol zeigt an, ob eine Waffe im Nah- oder Fernkampf eingesetzt werden kann. Hier steht auch der Bonus, den die Waffe gibt (wenn sie einen gibt).
- Waffenart:** Sie gibt an, was für eine Art von Waffe es ist. Einige Gegner sind immun gegen bestimmte Arten von Waffen.
- Fähigkeit:** Hier stehen alle Sonderregeln, die für diese Karte gelten.
- Benötigte Pfoten:** Diese Grafik zeigt an, wie viele Pfoten die Maus braucht, um die Waffe zu benutzen. Die meisten Mäuse haben nur 2 Pfoten.
- Andere Voraussetzungen:** Hier können Klassen oder Werte stehen, die eine Maus braucht, um die Waffe zu benutzen.



- Name:** Der Name der Rüstung
- Bonus:** Hier steht der Bonus, den die Rüstung gibt (wenn sie einen gibt).
- Fähigkeit:** Hier stehen alle Sonderregeln, die für diese Karte gelten.

- Körperteil:** Diese Grafik zeigt an, wo am Körper die Maus diese Rüstung trägt. An jedem Körperteil kann eine Maus nur 1 Rüstung tragen.
- Andere Voraussetzungen:** Hier können Klassen oder Werte stehen, die eine Maus braucht, um die Rüstung zu benutzen.



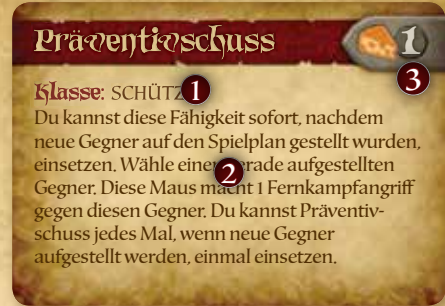
- Name:** Der Name des Accessoires
- Fähigkeit:** Hier stehen alle Sonderregeln und/oder Boni, die für diese Karte gelten.
- Andere Voraussetzungen:** Hier können Klassen oder Werte stehen, die eine Maus braucht, um das Accessoire zu benutzen.

## Begegnungskarten

Es gibt zwei Sorten von Begegnungskarten, solche mit schwarzer und solche mit roter Schrift (schwierige Begegnungen). Mit Begegnungskarten wird bestimmt, welche Gegner die Mäuse in einem neuen Raum antreffen. Welche genau das sind, hängt davon ab, auf welcher Seite sich der Sanduhrmarker befindet, wenn es zu der Begegnung kommt. Auf Begegnungskarten steht auch, welche Gegner als Verstärkung ins Spiel kommen.



## Fähigkeitskarten



Zu Beginn des Spiels sucht ihr für jede Maus, die in diesem Kapitel mitspielt, eine Fähigkeit aus. Mäuse können mehr Fähigkeiten erlernen, wenn sie ein Level aufsteigen.

- Voraussetzung:** Nur Mäuse der angegebenen Klasse(n) können diese Fähigkeit haben.
- Fähigkeit:** Hier stehen alle Regeln für diese Fähigkeit.
- Kosten:** Hier steht, wie viel Käse die Maus zahlen muss, um die Fähigkeit einzusetzen.

## Sonstige Marker



Es gibt eine Menge verschiedener Marker, die an verschiedenen Stellen während des Spiels benutzt werden.





## Schicksalstafel

1. **Kapitelleiste:** Zu Beginn eines Kapitels legt ihr den Sanduhrmarker auf Seite 1 und den Kapitelendmarker auf die Seite, die im aktuellen Kapitel angegeben ist. Wenn der Sanduhrmarker das Kapitelende erreicht, bevor die Mäuse die Siegbedingungen des Kapitels erreicht haben, habt ihr die Partie verloren.
2. **Käserad der Gegner:** Hierher legt ihr die Käsestücke, die die Gegner während des Spiels bekommen. Wenn es voll ist, bekommen die Gegner Verstärkung.
3. **Suchstapel:** Hierher legt ihr die Suchkarten.
4. **Begegnungstapel:** Hierher legt ihr die Begegnungskarten.
5. **Gruppeninventar:** Hierher legt ihr Gruppenegegenstände, wenn ihr während des Spiels welche findet.
6. **Initiativeleiste:** Hier legt ihr die Initiativekarten aus, um anzuzeigen, in welcher Reihenfolge die Mäuse und Gegner dran sind.

## Spielplanteile

Der Spielplan besteht aus mehreren einzelnen Spielplanteilen. In den meisten Kapiteln legt ihr vor dem Spiel einige bestimmte Spielplanteile aus. Spielplanteile haben zwei Seiten, eine blaue und eine orangefarbene. Die blauen Räume sind unter der Erde oder im Inneren der Burgwände. Die orangefarbenen Seiten sind Teile von Zimmern und anderen Bereichen der Burg.

1. **Ausrichtungspfeil:** Wenn ihr mehrere Spielplanteile im Spiel habt, müssen ihre Ausrichtungspfeile immer in dieselbe Richtung zeigen.

2. **Übergänge:** Mit der Aktion Erkunden können sich die Mäuse über einen Übergang auf ein angrenzendes Spielplanteil bewegen.
3. **Drehfeld:** Auf so einem Feld können die Mäuse mit der Aktion Erkunden das Spielplanteil, auf dem sie stehen, umdrehen.
4. **Mausefallenfelder:** Felder mit einem roten X sind Mausefallenfelder. Einige Begegnungskarten und Kapitelaufbauregeln bringen Mausefallen ins Spiel. Die Mausefallen kommen auf diese Felder.

*Hinweis: Merkt euch den Unterschied zwischen den Begriffen „Raum“ und „Feld“. Jedes Spielplanteil zeigt einen Raum; Räume sind in mehrere Felder unterteilt.*



# Geschichtenbuch



Das Geschichtenbuch in diesem Grundspiel heißt „Trauer & Erinnerung“. Wir planen, in der Zukunft weitere Geschichtenbücher zu veröffentlichen.

Das Geschichtenbuch ist ein zentraler Teil jeder Partie. Ihr fangt jede Partie damit an, euch ein Kapitel aus dem Geschichtenbuch auszusuchen, das ihr spielen möchtet. Wir empfehlen, mit

Kapitel 1 anzufangen und die Kapitel der Reihe nach durchzuspielen.

Das Geschichtenbuch ist in Kapitel unterteilt. Jedes Kapitel besteht aus mehreren Abschnitten.

- 1. Erzählabschnitte:** Diese Textpassagen erzählen die Hintergrundgeschichte des Kapitels. Lasst einen guten Vorleser diese Passagen vorlesen.
- 2. Kapitelziel:** Hier steht, was die Mäuse in diesem Kapitel zu erreichen versuchen.
- 3. Sieg:** Hier steht, welche Bedingungen die Mäuse erfüllen müssen, um das Kapitel siegreich zu beenden. Manchmal gibt es in diesem Abschnitt auch ein bisschen Geschichte, die vorgelesen werden kann, wenn die Mäuse die Siegbedingungen erfüllt haben.
- 4. Niederlage:** Hier steht, unter welchen Bedingungen die Mäuse die Partie verlieren. Wenn die Mäuse verlieren, könnt ihr euch noch einmal an dem Kapitel versuchen oder einfach das nächste spielen.
- 5. Kapitelaufbau:** Hier steht alles, was ihr zur Vorbereitung des Kapitels benötigt, unter anderem auch ein Diagramm, das zeigt, wie die einzelnen Räume angeordnet werden.
- 6. Kapitelsonderregeln:** Manche Kapitel haben allgemeine Sonderregeln.
- 7. Raumsonderregeln:** In bestimmten Kapiteln haben manche Räume einige Sonderregeln. Jeder Raum, für den in einem Kapitel Sonderregeln gelten, hat einen eigenen Abschnitt samt Bild im Geschichtenbuch. Wenn die Mäuse diesen Raum das erste Mal betreten, solltet ihr diese Regeln vorlesen. Oft sind es Sondersuchaktionen, mit denen die Mäuse bestimmte Gegenstände finden können, oder Sonderschwächen, die bestimmte Gegner ins Spiel bringen, wenn sich in diesem Raum das Käserad der Gegner füllt (solche Sonderschwächen kommen statt der auf der Begegnungskarte angegebenen Verstärkung ins Spiel). Manche Räume haben Sonderregeln für den



- Aufbau, weitere Erzählabschnitte oder sonstige Sonderregeln.**
- 8. Die Geschichte geht weiter:** Manche Kapitel haben am Ende einen Abschnitt mit der Überschrift „Die Geschichte geht weiter“. Diese Abschnitte bringen ein Kapitel zu einem runden Ende.

# Spielaufbau



Die Symbole für Mäuse und Gegner in diesem Diagramm stellen Figuren dar.

So bereitet ihr eine Partie Maus und Mystik vor:

- Kapitel aussuchen:** Sucht aus dem Geschichtenbuch ein Kapitel aus, das ihr spielen wollt. Wenn ihr weniger Spieler seid, als Mäuse in diesem Kapitel vorkommen, müssen einige von euch mehrere Mäuse spielen.
- Maus aussuchen:** Jeder Spieler sucht sich aus, welche Maus (oder Mäuse) er spielen will und nimmt sich die entsprechenden Heldenbögen, Initiativekarten und Figuren. In jedem Kapitel steht, wie viele Mäuse mitspielen. (Meistens sind es 4.)
- Fähigkeit aussuchen:** Sucht euch für jede Maus, die ihr spielt, passend zu ihrer Klasse, 1 Fähigkeitskarte aus.
- Ausrüstung zusammenstellen:** Auf jedem Heldenbogen steht die Startausrüstung dieser Maus. Sucht die entsprechenden Karten aus dem Suchstapel und gebt sie den Mäusen. In manchen Kapiteln stehen im Abschnitt „Gruppe zusammenstellen“ weitere Karten oder Gruppengeräte, mit denen die Mäuse das Kapitel beginnen.
- Spielplan auslegen:** Legt die Spielplanteile so auf den Tisch, wie es im Abschnitt „Räume auslegen“ eures Kapitels angegeben ist. Denkt daran, dass die Ausrichtungspfeile (in einer Ecke jedes Spielplanteils) alle in dieselbe Richtung zeigen müssen.

- Figuren aufstellen:** Stellt die Maus- und Gegnerfiguren so auf den Spielplan, wie es im Abschnitt „Räume auslegen“ eures Kapitels angegeben ist.
- Reihenfolge der Initiative bestimmen:** Mischt die Initiativekarten aller Mäuse und aller Gegner, die zu Beginn eures Kapitels auf dem Spielplan sind, und bestimmt die Reihenfolge der Initiative (Details dazu auf Seite 7).
- Schicksalstafel vorbereiten:** Legt die Schicksalstafel neben den Spielplan. Legt den Sanduhrmarker auf Seite 1 der Kapittleiste und den Kapitelendmarker auf die Seite, die im Abschnitt „Kapitellede“ eures Kapitels angegeben ist. Mischt die übrigen Suchkarten und legt sie als verdeckten Stapel auf das Feld mit dem großen S. Wie ihr den Begegnungsstapel zusammenstellt, erfahrt ihr im Abschnitt „Begegnungsstapel zusammenstellen“ eures Kapitels.
- Restliches Spielmaterial bereitlegen:** Legt die Käsestücke, Gegnerfiguren, die übrigen Initiative- und Fähigkeitskarten und alle restlichen Marker in getrennten Haufen bereit.
- Kapitel-Sonderregeln beachten:** Befolgt die Sonderregeln für den Kapitelaufbau, wenn im Abschnitt „Kapitelaufbau“ eures Kapitels welche angegeben sind.



# Runden

Jede Partie Maus und Mystik verläuft über mehrere Runden. Jede Runde besteht aus mehreren Zügen. Die Reihenfolge der Initiativekarten, bestimmt die Zugreihenfolge. Die Karte auf Platz 1 der Initiativeleiste bestimmt, wer als erstes am Zug ist, danach die Karte, die auf Platz 2 liegt, usw. Nachdem die letzte Karte abgehandelt wurde, fängt eine neue Runde an. Auf manchen Initiativekarten sind mehrere Figuren abgebildet: Hier sind alle diese Figuren am Zug, führen ihre Aktionen aber getrennt voneinander aus. Wie die Reihenfolge der Karten auf der Initiativeleiste bestimmt wird, erklärt der folgende Abschnitt.

## Reihenfolge der Initiative bestimmen

Zu Beginn eines Kapitels und jedes Mal, wenn eine neue Begegnungskarte aufgedeckt wird, müsst ihr die Reihenfolge der Initiative bestimmen.

### *Zu Beginn einer Begegnung:*

Nehmt die Initiativekarten aller Mäuse und Gegner, die am Anfang der Begegnung auf dem Spielplan sein werden, mischt sie und deckt eine nach der anderen auf. Die erste Karte legt ihr auf Platz 1 der Initiativeleiste, die zweite auf Platz 2 usw. bis alle Karten auf der Initiativeleiste liegen.

### *Wenn Gegnerkarten hinzukommen:*

Kommen weitere Gegner der gleichen Art hinzu, kommen für diese keine zusätzlichen Karten auf die Initiativeleiste – sie bewegen sich mit den anderen mit. Die übrigen hinzukommenden Gegner-Initiativekarten werden gemischt und nacheinander auf die nächsten freien Plätze der Initiativeleiste gelegt.

*Hinweis: Wenn einmal mehr Initiativekarten ins Spiel kommen, als auf die Initiativeleiste passen, legt ihr die Karten einfach unter der Leiste weiter an.*

## Initiativekarten von Hauptgegnern

Als Hauptgegner gelten alle Gegner, die einen Eigennamen haben. Wenn ein Hauptgegner, der mehr als 1 Initiativekarte hat, ins Spiel kommt, wählt ihr zufällig 2 seiner Initiativekarten, und legt sie auf die Initiativeleiste. Der Hauptgegner ist also pro Runde zweimal am Zug. Wenn ein Hauptgegner mit mehreren Initiativekarten ins Spiel kommt, während noch andere Gegnerkarten auf der Initiativeleiste liegen, legt ihr beide Karten wie üblich unten an die Leiste an, befolgt dann aber für die obere der beiden die Regeln für Hinterhalte. (Details zu Hinterhalten auf Seite 14.)

Wenn alle Figuren, die zu einer Initiativekarte gehören, vom Spielplan genommen wurden, nehmt ihr die Karte von der Initiativeleiste. Die übrigen Karten werden entsprechend aufgerückt.

## Die Zeit läuft davon!

Jedes Mal, wenn die letzte Maus auf der Initiativeleiste ihren Zug beendet und gerade keine Gegner auf dem Spielplan sind, legt ihr 1 Käsestück auf das Käserad der Gegner.



## Der Zug einer Maus

In ihrem Zug kann eine Maus entweder eine der folgenden Aktionen ausführen und sich danach bewegen oder sich zuerst bewegen und danach eine Aktionen ausführen:

- Wuseln
- Angreifen
- Suchen
- Erholen
- Erkunden

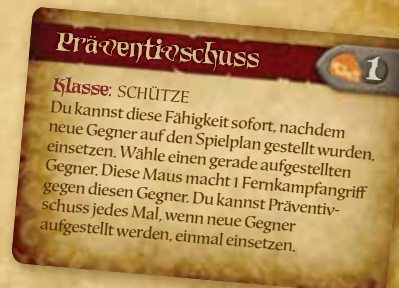
Zusätzlich zu einer (oder auch keiner) dieser „vollen“ Aktionen kann eine Maus in ihrem Zug die folgenden Freien Aktionen ausführen.

- Tauschen
- Ausrüsten
- Ein Level aufsteigen

Jede Freie Aktion kann nur einmal pro Zug ausgeführt werden. Freie Aktionen dürfen nicht während einer anderen Aktion ausgeführt werden.

## Maus-Fähigkeitskarten

Die Mäuse können pro Zug nur eine Fähigkeitskarte einsetzen, selbst wenn diese Fähigkeit keine Aktion erfordert. Wählt eure Fähigkeiten also mit Bedacht!



## Sonderfelder



Manche Räume haben einen oder mehrere größere Bereiche, die nicht in einzelne Felder unterteilt sind (z. B. die Arbeitsplatte in der Küche, der Tisch im Speisesaal oder das Bett im Gemach des Königs). Diese Bereiche heißen Sonderfelder. Auf Sonderfelder passen mehr als die üblichen 4 kleinen Figuren, bzw. 1 große Figur, und zwar immer so viele, wie tatsächlich auf das Sonderfeld des Spielplans passen.

## Gelbe und rote Linien



### Gelbe Linien

Jede gelbe Linie zwischen zwei Feldern hat einen Pfeil, der zum einem der beiden Felder zeigt. Sich gegen die Pfeilrichtung über die gelbe Linie zu bewegen zählt als eine Bewegung von 3 Feldern. Sich mit der Pfeilrichtung über die gelbe Linie zu bewegen zählt als eine Bewegung von 1 Feld.

*Felder, zwischen denen eine gelbe Linie verläuft, gelten als benachbart.*

### Rote Linien

Mäuse können sich nicht über eine rote Linie hinweg bewegen.

*Felder, zwischen denen eine rote Linie verläuft, gelten nicht als benachbart.*

## Die Bewegung der Mäuse

Zu Beginn des Zuges einer Maus wirft ihr Spieler einen Aktionswürfel. Jede Würfelseite zeigt unter anderem eine Zahl von 1-3. Zählt die gewürfelte Zahl zum Geschwindigkeitswert der Maus; die Summe gibt an, um wie viele Felder diese Maus sich in diesem Zug bewegen kann.

Beispiel: Prinz Collin hat Geschwindigkeit 2 und würfelt eine 1. Prinz Collin kann sich in diesem Zug bis zu 3 Felder weit bewegen (2 + 1).



## Benachbarte Felder

Die Felder in diesem Spiel haben unterschiedliche Größen und Formen, und zwischen manchen Feldern



gibt es kleine Lücken. Ob 2 Felder benachbart sind, könnt ihr mit der folgenden Faustregel feststellen: Wenn die Bodenplatte einer Mausfigur vom einen Feld über die Lücke bis ins andere Feld ragt, sind die beiden Felder benachbart. Eine Figur, die sich über eine solche Lücke bewegt, hat sich 1 Feld bewegt.

## Schwarze Bereiche und Wände



In einigen Räumen gibt es Bereiche, die komplett schwarz sind. Sie stellen massiven Stein dar. Auf oder durch diese Bereiche kann sich keine Figur bewegen.



Einige Bereiche sind auch zeichnerische Darstellungen von Wänden. Diese Bereiche gelten nicht als Felder. Auf oder durch diese Bereiche kann sich keine Figur bewegen.

Es gibt nur eine Ausnahme zu dieser Regel: Im Rohrlabyrinth stellen die schwarzen Bereiche Lücken zwischen den Rohren dar. Über diese Lücken können sich Mäuse mit einem Gegenstand bewegen, mit dem sie auch rote Linien überqueren könnten, z. B. dem Angelhaken an der Schnur oder der Schriftrolle Levitation. (Gegner können sich nicht ohne Weiteres über diese Lücken bewegen.)

## Grafische Raumelemente

Viele Räume haben verschiedene grafische Elemente wie Kristalle, die aus dem Boden wachsen, oder Teller mit Speiseresten. Diese Elemente sind keine eigenen Felder, sondern entweder Teil der Felder, auf denen sie sich befinden (wie beim Totenkopf in der Kammer des Alchemisten oder dem Helm im Wachraum) oder befinden sich zwischen Feldern (wie bei den Kristallen in den Kristalltunneln). Grafische Elemente zwischen Feldern können nur dann bei der Bewegung ignoriert werden, wenn sie klein genug für die bei Benachbarte Felder beschriebene Faustregel sind.



## Mehrere Figuren auf einem Feld

Auf jedes Feld passen bis zu 4 kleine Figuren. Große Figuren (wie Spinne oder Hundertfüßer) besetzen ein Feld komplett allein. Ein Feld ist voll, wenn entweder 4 kleine oder 1 große Figur darauf steht. Keine Figur kann sich auf oder durch ein volles Feld bewegen.



Wenn eine Maus ein Feld mit einem Gegner betritt, muss sie ihre Bewegung beenden. Wenn eine Maus ihre Bewegung auf einem Feld mit mehreren Gegnern beginnt, kann sie sich nur dann von diesem Feld weg bewegen, wenn (vor ihrer Bewegung) mindestens so viele Mäuse darauf sind wie Gegner.

## Bewegung im Wasser

Wenn eine Maus ein Wasserfeld betritt, auch von einem anderen Wasserfeld aus, muss sie ihre Bewegung beenden. Wenn eine Maus versucht, aus dem Wasser zu klettern, kostet das ihre gesamte Bewegung für diesen Zug. Der Spieler dieser Maus wirft einen Würfel plus so viele Würfel, wie Mäuse auf dem Feld stehen, auf das sie klettern will. Wenn er dabei mindestens 1 ✨ würfelt, hat die Maus es geschafft und bewegt sich auf das angestrebte Feld. Würfelt der Spieler keinen ✨, bewegt sich die Maus nicht.



Manche Gewässer haben eine Strömung (angezeigt durch Pfeile auf einigen der Wasserfelder). Mäuse können sich nicht entgegen der Strömung bewegen. Wenn eine Maus am Ende ihres Zuges in einem

Gewässer mit Strömung steht, wird sie 1 Feld in Richtung der Strömung bewegt. Wird sie dadurch aus dem aktuellen Raum geschwemmt, wird sie gefangen genommen. (Details zur Gefangennahme auf Seite 17.)

*Hinweis: Auf Wasserfeldern mit Strömung können Mäuse keine Freien Aktionen ausführen, weil sie damit beschäftigt sind gegen die Strömung anzukämpfen.*

Gegner werden durch Wasserfelder nicht beeinflusst.

## Mausefallen überqueren

Wenn eine Maus ein Mausefallenfeld betritt, muss sie ihre Bewegung kurz unterbrechen. Ihr Spieler wirft dann so viele Würfel, wie diese Maus Geschwindigkeit hat. Wenn die Maus ein Tüftler ist, kann er stattdessen so viele Würfel werfen, wie die Maus Gelehrsamkeit hat. Wenn der Spieler mindestens 1 ✨ würfelt, hat die Maus die Falle nicht ausgelöst und kann sich weiterbewegen. Wenn er kein ✨ würfelt, hat die Maus die Falle ausgelöst und die Mausefalle wird vom Spielplan genommen. Die Maus erhält 1 Treffer und 1 Käse und ist niedergestreckt. (Details zum Niederstrecken auf Seite 17.) Wenn eine Maus eine Falle auslöst, endet ihr Zug sofort.



*Gegner ignorieren Mausefallen völlig.*

## Aktionen der Mäuse

### Wuseln

Wenn eine Maus sich schon bewegt hat, kann sie wuseln und sich damit noch einmal bewegen. Dazu wirft ihr Spieler wie üblich einen Würfel und addiert die Geschwindigkeit der Maus zur gewürfelten Zahl. Alle Regeln für die Bewegung gelten auch fürs Wuseln.

### Angreifen

Wenn eine Maus angreift, wirft ihr Spieler eine bestimmte Anzahl an Würfeln. Für einen Angriff sind verschiedene Würfelsymbole wichtig: Schwert, Schwert/Schild, Bogen und Käse. Für die Verteidigung sind nur Schwert/Schild und Käse wichtig. *Beim Angriff und bei der Verteidigung erhält eine Maus pro Käsesymbol, das ihr Spieler würfelt, 1 Käsestück.*



### Nahkampfangriff

Wenn eine Maus mit einer Nahkampfwaffe ausgerüstet ist, kann sie Nahkampfangriffe machen. Nahkampfwaffen erkennt man am Schwertsymbol in der oberen rechten Ecke der Gegenstandskarte. Mit einem Nahkampfangriff kann eine Maus einen Gegner

angreifen, der auf ihrem Feld oder auf einem Nachbarfeld steht (was als Nachbarfeld gilt, steht unter den Bewegungsregeln auf Seite 8). Um anzugreifen wirft ihr Spieler so viele Würfel, wie diese Maus Angriffsstärke hat. Vergesst dabei nicht die Boni, welche die Maus durch ihre Ausrüstung oder Fähigkeiten erhält. Jedes beim Angriff gewürfelte Schwert und Schwert/Schild ist ein Treffer.



Wenn der Spieler mindestens einen Treffer gewürfelt hat, macht ein anderer Spieler einen Verteidigungswurf für den Gegner. Für jedes Schwert/Schild, das er

würfelt, wehrt der Gegner einen Treffer des Angriffs ab. Für jeden Treffer, den er nicht abgewehrt hat, erhält der Gegner einen Treffermarker. Wenn ein Gegner beim Angriff oder bei der Verteidigung Käse würfelt, legt ihr pro gewürfeltem Käsesymbol 1 Käsestück auf das Käserad der Gegner.



### Fernkampfangriff

Wenn eine Maus mit einer Fernkampf-Waffe ausgerüstet ist, kann sie Fernkampfangriffe machen. Fernkampf-Waffen erkennt man am Bogensymbol in der oberen rechten Ecke der Karte. Fernkampfangriffe funktionieren im Prinzip genauso wie Nahkampfangriffe, nur dass hier die gewürfelten Bögen Treffer sind (nicht Schwert oder Schwert/Schild). Mit einem Fernkampfangriff kann eine Maus irgendeinen Gegner im selben Raum angreifen, sofern sie den Gegner „sieht“. Wenn aber auf ihrem Feld oder einem Nachbarfeld Gegner stehen, muss sie einen dieser näheren Gegner angreifen.



### Den Gegner sehen

Um festzustellen, ob eine Maus einen Gegner sieht, zieht ihr eine gedachte gerade Linie von der Mitte des Feldes der Maus bis zur Mitte des Feldes des Gegners. Nehmt im Zweifel eine Karte oder die Kante des Regelhefts zur Hand. Wenn diese Linie durch schwarze Bereiche oder Wände verläuft, sieht die Maus den Gegner nicht und kann mit dem Angriff oder Zauberspruch nicht auf ihn zielen. Außerdem haben manche Räume grafische Elemente, die wirken, als würden sie die Sicht blockieren. Ihr könnt euch untereinander einigen, über welche dieser Elemente eine Maus hinwegsehen kann und über welche nicht.



## Treffer verursachen



### Treffer bei normalen Gegnern

Die Initiativekarten der Gegner geben an, wie viele Treffer ihr braucht, um sie zu besiegen.


- Wenn auf der Karte ein oder kein Herz abgebildet ist, ist die Figur besiegt, wenn Sie 1 Treffer oder mehr erhält.
- Wenn auf der Initiativekarte des Gegners mehrere Herzen abgebildet sind, legt ihr pro Treffer, den dieser Gegner erhält, 1 Treffermarker auf die Initiativekarte. Sobald auf der Karte so viele Treffermarker liegen wie Herzen abgebildet sind, ist die Figur besiegt. Nehmt die Figur dann vom Spielplan.
- Wenn die besiegte Figur die letzte war, die zu dieser Initiativekarte gehörte, nehmt ihr die Initiativekarte von der Leiste.

### Treffer bei Hauptgegnern

Hauptgegner (Gegner mit Eigennamen) haben normalerweise mehrere Initiativekarten auf der Leiste. Jedes Mal, wenn eine Maus diesem Gegner Treffer verursacht, wählt sie eine seiner Initiativekarten, auf die sie die entsprechenden Treffermarker legt. Sobald auf einer Initiativekarte eines Hauptgegners so viele Treffermarker liegen, wie Herzen abgebildet sind, nehmt ihr diese Karte von der Leiste. Wenn ihr die letzte Initiativekarte eines Hauptgegners von der Leiste nehmt, nehmt ihr auch seine Figur vom Spielplan – er ist jetzt besiegt.



## Suchen

Wenn eine Maus die Aktion Suchen ausführt, wirft ihr Spieler einen Aktionswürfel. Wenn er einen  würfelt, zieht er die oberste Karte vom Suchstapel. Wenn die gezogene Karte ein Gegenstand, eine Waffe, eine Rüstung, ein Accessoire oder ein Trick ist, kann er entweder:

- die Karte in das Bündel der Maus stecken, oder
- sie sofort abwerfen, um 1 Käse zu erhalten.

Ist es eine Ereigniskarte, befolgt ihr ihren Text.

Wenn eine Maus in einem Raum einmal erfolgreich gesucht hat, kann sie in diesem Raum nicht noch einmal suchen.



## Erholen

Wenn eine Maus betäubt oder eingesponnen ist, kann sie sich mit der Aktion Erholen von diesen negativen Effekten befreien. Mehr Details zu „betäubt“ und „eingesponnen“ im Abschnitt Negative Effekte auf Seite 17.




### Erholen vom Effekt „Betäubt“

Wenn eine betäubte Maus sich erholt, nimmt ihr den „Betäubt“-Marker von ihrem Heldenbogen.



### Erholen vom Effekt „Eingesponnen“

Wenn eine eingesponnene Maus sich erholt, wirft ihr Spieler einen Aktionswürfel. Wenn er einen  würfelt, nimmt er den „Eingesponnen“-Marker von ihrem Heldenbogen.



## Erkunden

Mit der Aktion Erkunden bewegen sich die Mäuse von einem Raum zum nächsten. Eine Maus kann diese Aktion nur ausführen, wenn in ihrem Raum keine Gegner sind.

Es gibt zwei unterschiedliche Arten von Feldern, von denen aus eine Maus erkunden kann: von Nachbarfeldern eines Übergangs und von Drehfeldern.

### Erkunden an einem Übergang



Wenn eine Maus auf einem Nachbarfeld eines Übergangs steht, kann sie mit der Aktion Erkunden versuchen in den nächsten Raum zu gelangen.

Das geht aber nur, wenn der neue Raum einen Übergang derselben Farbe an dieser Stelle hat.



Diese beiden Räume haben gleichfarbige Übergänge an derselben Stelle, hier kann eine Maus also mit der Aktion Erkunden von einem Raum zum anderen gelangen.

Jedes Spielplanteil hat 2 Seiten, eine blaue und eine orangene. Wenn der Übergang des Raumes, in den die Maus sich bewegen möchte, nicht dieselbe Farbe hat wie der ihres Raumes, dreht ihr das Spielplanteil des neuen Raumes auf die andere Seite (denkt an den Ausrichtungspfeil). Wenn die andere Seite keinen Übergang an dieser Stelle hat, kann die Maus mit dieser Aktion keinen neuen Raum betreten.

## Erkunden auf einem Drehfeld

Drehfelder haben dieses Symbol:



Wenn eine Maus die Aktion Erkunden auf einem Drehfeld ausführt, nehmt ihr alle Mäuse von diesem Raum und dreht das Spielplanteil auf die andere Seite (denkt an den Ausrichtungspfeil). Dann stellt ihr die Mäuse auf das Drehfeld des neuen Raumes (wenn mehr als 4 Mäuse mitspielen, stellt ihr überzählige Mäuse auf ein Nachbarfeld).

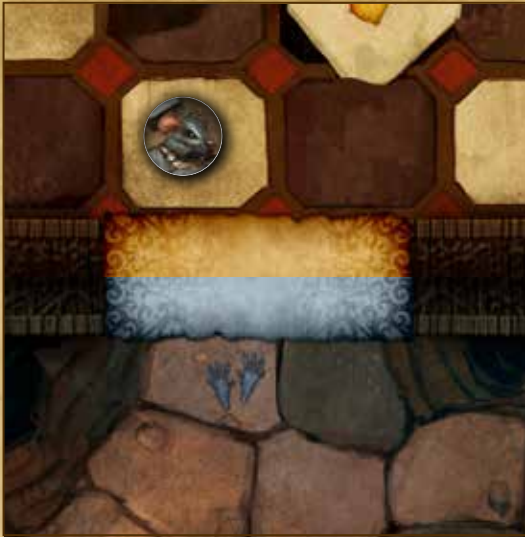
Außerdem gibt es zwei besondere Arten von Drehfeldern:



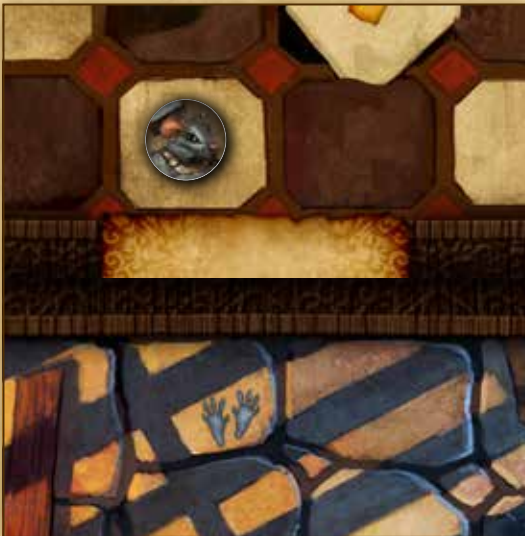
Auf diesem Feld kann eine Maus nur erkunden, wenn der Angelhaken an der Schnur im Gruppeninventar ist.



Auf diesem Feld können nur Tüftler und Strolche erkunden.



*Der Übergang, neben dem die Maus steht, ist orange. Wenn sie jetzt erkundet, muss sie das Spielplanteil des anderen Raumes auf die orangene Seite drehen.*



*Leider ist auf der anderen Seite kein Übergang an dieser Stelle, die Maus kann also nicht erkunden.*

Wenn eine Maus die Aktion Erkunden erfolgreich ausführt und einen neuen Raum betritt, stellt ihr sie und alle anderen Mäuse in demselben Raum sofort auf ein Nachbarfeld des Übergangs des neuen Raumes.





## Begegnungen

Jedes Mal, wenn eine Maus einen Raum erkundet, der in diesem Kapitel noch nicht erkundet wurde, kommt es zu einer Begegnung. Wenn keine Sonderregel des aktuellen Kapitels etwas anderes besagt, zieht ihr die oberste Karte vom Begegnungsstapel. Auf jeder Begegnungskarte stehen mehrere mögliche Begegnungen, die davon abhängen, wie viel Zeit schon vergangen ist. Es findet immer die Begegnung statt, auf deren Seitenzahl der Sanduhrmarker gerade liegt. Ihr stellt die Gegner wie weiter unten beschrieben auf und bestimmt die Reihenfolge der Initiative. Danach legt ihr diese Begegnungskarte offen auf den Begegnungsstapel. Wenn dort noch eine Karte von der letzten Begegnung liegt, werft ihr die alte Karte ab. Die neue Begegnungskarte gibt auch an, welche Verstärkung als nächstes ins Spiel kommt (sofern es keine Sonderverstärkungen gibt).

### Gegner aufstellen

Immer wenn ihr neue Gegner aufstellt (entweder wegen einer Begegnung, einer Verstärkung oder einer Kapitelsonderregel), stellt ihr sie auf die Gegnerstartfelder. Gegnerstartfelder sind mit zwei blauen Pfotenabdrücken markiert. Neue Gegner stellt ihr immer in der folgenden Reihenfolge auf:



1. Alle kleinen Fernkampfgegner stellt ihr auf das Gegnerstartfeld, das am weitesten von den Mäusen entfernt ist. Sind mehrere gleich weit entfernt, sucht ihr euch eins davon aus. Wenn es in diesem Raum

ein Sonderfeld (von einer roten Linie umgeben) gibt, auf dem das Gegnerstartsymbol abgebildet ist, stellt ihr die kleinen Fernkampfgegner stattdessen auf dieses Feld. Wenn auf einem Feld nicht genug Platz für alle neuen Gegner ist (siehe Seite 10), wählt ihr für die restlichen ein anderes Feld nach denselben Regeln.

2. Große Gegner stellt ihr einen nach dem anderen auf das Gegnerstartfeld, das den Mäusen am nächsten ist. Sind mehrere gleich weit entfernt, sucht ihr euch eins davon aus.
3. Kleine Nahkampfgegner stellt ihr einen nach dem anderen auf die verbleibenden (nicht vollen) Gegnerstartfelder. Gibt es mehrere, sucht ihr euch eins davon aus. Versucht, die kleinen Nahkampfgegner so gleichmäßig wie möglich zu verteilen.
4. Wenn neue Gegner aufgestellt werden, fügt ihr die entsprechenden Initiativekarten der Initiativeleiste hinzu. (Mehr Details zur Reihenfolge der Initiative auf Seite 7.)

### Gegnermarker

In diesem Grundspiel gibt es 4 Marker für Elite-Rattenkrieger und einen Marker für Hauptmann Gram. Wenn eine Begegnung oder eine Kapitelsonderregel euch auffordert, Elite-Rattenkrieger aufzustellen, stellt ihr die normalen Rattenfiguren auf, legt aber unter jede einen Elite-Rattenkrieger-Marker. Für Hauptmann Gram gilt das gleiche. Wenn ihr normale Rattenkrieger aufstellt, nehmt ihr die Rattenfiguren ohne irgendwelche Marker.



### Mausefallen

Auf manchen Begegnungskarten steht das Stichwort „Mausefallen“. Wenn ihr eine solche Karte zieht, legt ihr auf jedes Feld des aktuellen Raums, das ein rotes X zeigt, einen Mausefallenmarker. (Mehr Details zu Mausefallen auf Seite 10.)



### Hinterhalte

Auf manchen Begegnungskarten steht das Stichwort „Hinterhalt“. Wenn ihr eine solche Karte zieht, legt ihr zuerst alle Initiativekarten wie üblich auf die Leiste. Dann werft ihr für jede Gegner-Initiativekarte auf der Leiste (einzeln von oben nach unten) einen Würfel.



Jede Karte schiebt ihr um so viele Plätze nach oben, wie die Zahl angibt, die ihr für diese Karte gewürfelt habt. Die Karten, die sie dabei „überspringt“, rutschen alle einen Platz nach unten. Hinterhalte gelten nicht für die Verstärkung auf derselben Karte.

## Gierige Kakerlaken

Durch manche Begegnungskarten kommen „Gierige Kakerlaken“ ins Spiel. Gierige Kakerlaken haben dieselbe Initiativekarte wie normale. Wenn gierige Kakerlaken ins Spiel kommen, werden alle Kakerlaken im Spiel gierig. Wenn eine gierige Kakerlake Käse von einer Maus stiehlt, wird er auf das Käserad der Gegner gelegt.

## Verstärkung

Wenn ihr für einen Gegner beim Angriff oder bei der Verteidigung Käse würfelt, legt ihr für jedes gewürfelte Käsesymbol 1 Käsestück auf das Käserad der Gegner. Wenn die letzte Maus auf der Initiativeleiste ihren Zug beendet und keine Gegnerkarte auf der Initiativeleiste liegt, legt ihr 1 Käsestück auf das Käserad der Gegner. Wenn auf dem Käserad mindestens 6 Käsestücke liegen, bekommen die Gegner Verstärkung. Führt dazu die folgenden Schritte aus:



1. Bewegt den Sanduhrmarker auf der Schicksalstafel 1 Seite weiter in Richtung Kapitelende.
2. Wenn im Geschichtenbuch eine Sonderverstärkung für diesen Raum angegeben ist, befolgt ihr die Anweisungen dafür.
3. Wenn es keine Sonderverstärkung gibt, gilt die Verstärkung auf der offen liegenden Begegnungskarte, und die Begegnungskarte wird abgeworfen.
4. Wenn es weder Sonderverstärkung noch eine offene Begegnungskarte gibt, kommen keine neuen Gegner ins Spiel, aber der Sanduhrmarker wird trotzdem weiter bewegt.
5. Zum Schluss nehmt ihr allen Käse vom Käserad der Gegner.

*Wenn durch eine Verstärkung Gegner aufgestellt werden sollen, für die ihr nicht mehr genug Figuren habt, stellt ihr so viele auf, wie ihr könnt, und ignoriert den Rest.*

## Freie Aktionen

Zusätzlich zu einer (oder auch keiner) „vollen“ Aktion kann eine Maus in ihrem Zug die folgenden Freien Aktionen ausführen. Jede Freie Aktion kann nur einmal pro Zug ausgeführt werden. Freie Aktionen dürfen nicht während einer anderen Aktion ausgeführt werden.

## Tauschen

Mit der Freien Aktion Tauschen kann eine Maus beliebig viele Suchkarten und/oder Käsestücke (genau) einer Maus auf ihrem oder einem Nachbarfeld geben und/oder von ihr bekommen.

## Ausrüsten

Mit dieser Freien Aktion kann eine Maus Karten aus ihrer Ausrüstung in ihr Bündel packen und umgekehrt. Eine Maus kann neben beliebig vielen Tricks höchstens 3 weitere Karten in ihrem Bündel haben. Wenn eine Maus einmal mehr Karten bekommen sollte, muss sie sofort eine davon (keinen Trick) abwerfen. Haltet Karten in eurem Bündel auf dem Tisch immer gut getrennt von den Karten in der Ausrüstung (dreht sie z. B. um oder schiebt sie unter den Heldenbogen). Denkt daran, dass Tricks hier nie mitzählen.

Karten in der Ausrüstung einer Maus sollten offen neben ihrem Heldenbogen liegen. Eine Maus kann nie 2 Karten in ihrer Ausrüstung haben, die am selben Körperteil getragen werden. Die Pfoten gelten als 2 Körperteile. Achtet darauf, dass durch manche Karten beide Pfoten belegt werden.

## Ein Level aufsteigen

Mit dieser Freien Aktion kann eine Maus 6 Käsestücke abwerfen, um sich 1 neue Fähigkeitskarte zu nehmen. Die neue Karte muss zur Klasse der Maus passen. Wählt die Fähigkeiten mit Bedacht, denn ihr könnt pro Zug höchstens 1 Fähigkeitskarte einsetzen.

## Der Zug der Gegner

Der Zug jedes Gegners hat 2 Phasen:

1. Bewegen
2. Angreifen

Wenn eine Gegner-Initiativekarte anzeigt, dass der oder die abgebildeten Gegner am Zug sind, führt jeder dieser Gegner eine Bewegung und einen Angriff aus.

Ein beliebiger Spieler kann die Züge für die Gegner ausführen. Für die Bewegung und Angriffe der Gegner gelten feste Regeln. Wenn mehrere Gegner derselben Initiativekarte auf dem Spielplan sind, machen sie ihre Züge nacheinander, wobei immer der Gegner als erstes bzw. als nächstes dran ist, der am nächsten an den Mäusen steht.

## Gegner bewegen

Alle Bewegungsregeln, die für Mäuse gelten, gelten prinzipiell auch für Gegner. Die Gegner bewegen sich jedoch immer nach einem bestimmten Muster und ignorieren dabei Wasser, gelbe und rote Linien sowie Mausefallen. (Mehr Details zu den Bewegungsregeln auf Seite 8.)

### Nahkampfgegner bewegen

Wenn ihr einen Nahkampfgegner bewegt, werft ihr zunächst einen Aktionswürfel. Der Gegner kann sich maximal so viele Felder bewegen, wie die gewürfelte Zahl angibt (1-3). Er bewegt sich immer auf dem kürzesten Weg auf die ihm nächste Maus zu und versucht, ihr Feld zu betreten. Wenn das Feld der Maus schon voll ist, kommt er so nah wie möglich heran. Wenn der Gegner zu Beginn seines Zuges schon auf dem Feld einer Maus steht, bewegt er sich nicht. Wenn 2 Mäuse gleich weit entfernt sind, bewegt er sich auf die Maus zu, deren Karte auf der Initiativeleiste weiter oben ist.

### Fernkampfgegner bewegen

Fernkampfgegner bewegen sich nur, wenn sie keine Maus in ihrem Raum sehen können. (Details dazu, wann eine Figur eine andere sehen kann, auf Seite 11.) Wenn ein Fernkampfgegner keine Maus sehen kann, bewegt er sich (maximal bis zu seiner gewürfelten Zahl) auf dem kürzesten Weg auf die ihm nächste Maus zu. Sobald er die Maus sehen kann, bleibt er sofort stehen.

## Mit Gegnern angreifen

Für Angriffe der Gegner gelten wieder grundsätzlich die gleichen Regeln wie für Angriffe der Mäuse. (Mehr Details zum Angreifen auf Seite 10.)

Nachdem der Gegner sich bewegt hat (oder auch nicht), greift er, wenn möglich, 1 Maus nach den folgenden Regeln an:

1. Wenn ein Gegner mehr als 1 Maus angreifen könnte, greift er immer die ihm nächste Maus an, die in diesem Zug noch nicht angegriffen wurde.
2. Wenn es mehrere Mäuse gibt, die ihm am nächsten sind, und sie alle in diesem Zug schon angegriffen wurden (oder alle noch nicht), greift er die Maus an, die auf der Initiativeleiste weiter oben ist.

## Hauptgegner

In einigen Kapiteln im Geschichtenbuch treffen die Mäuse auf so genannte Hauptgegner. Hauptgegner sind meistens stärkere Versionen anderer Gegner, die schon im Spiel sind. Für einen Hauptgegner benutzt ihr die gleiche Figur wie für die normale Version dieser

Art Gegner. Wenn es mehrere Figuren dieser Art Gegner gibt, legt ihr einen Marker unter die Figur, um anzuzeigen, dass dies der Hauptgegner ist.

Auch wenn ein Hauptgegner mit der gleichen Figur wie normale Gegner dargestellt wird, ist er nicht von Regeln betroffen, die die normalen Gegner dieser Art betreffen. Für Hauptmann Gram z. B. gelten keine Regeln, die nur für Ratten gelten.

## Brodie

Brodie ist der boshafte Kater, der durch die Burg streift. Auf dem Spielplan wird er durch den Pfotenmarker dargestellt. Brodie besetzt auf dem Spielplan kein Feld. Andere Figuren können auf dem Pfotenmarker und somit auf demselben Feld wie Brodie stehen. Wenn Brodie beim Angriff oder bei der Verteidigung Käse würfelt, kommt kein Käse auf das Käserad der Gegner.



Für Brodie gelten eigene Angriffs- und Bewegungsregeln. Er hat 2 Initiativekarten, wodurch er pro Runde 2 Mal am Zug ist. Für Brodies Initiativekarten gelten die folgenden Regeln:

### Brodie springt

Wenn Brodie springt, legt ihr den Pfotenmarker auf das Feld in Brodies Raum, auf dem die meisten Figuren (Mäuse und Gegner) stehen. Wenn es mehrere Felder gibt, auf denen die meisten Figuren stehen, springt Brodie auf dasjenige dieser Felder, auf der die Figur steht, deren Initiativekarte am weitesten oben liegt. Brodie macht dann einen Angriffswurf. Jede Figur auf dem Feld muss sich einzeln verteidigen. Wenn auf Brodies Feld die meisten Figuren sind, springt er auf sein eigenes Feld.

### Brodie jagt

Wenn Brodie jagt, werft ihr 2 Aktionswürfel und zählt die gewürfelten Zahlen zusammen. Die Summe gibt an, wie weit sich Brodie in diesem Zug bewegt. Zuerst bewegt er sich auf dem kürzesten Weg auf die ihm nächste Maus zu, die nicht schon auf seinem Feld ist. Wenn mehrere Mäuse gleich nah sind, bewegt er sich auf diejenige dieser Mäuse zu, deren Karte auf der Initiativeleiste am weitesten oben ist. Wenn es mehrere kürzeste Wege gibt, entscheidet ihr, welchen

er nimmt. Wenn alle nicht gefangenen Mäuse auf Brodies Feld stehen, bewegt er sich nicht. Wenn Brodie noch Bewegungspunkte übrig hat, nachdem er die ihm nächste Maus erreicht hat, bewegt er sich nach denselben Regeln wieder auf die ihm nächste Maus zu. Wenn Brodies Bewegung zu Ende ist, macht er einen Angriffswurf. Alle Figuren auf Feldern, über die er sich hinweg bewegt hat (inkl. sein Start- und sein Zielfeld), müssen sich einzeln gegen diesen einen Angriff verteidigen.

## Gefangen genommen werden

Wenn eine Maus verletzt wird, liegt ihr Treffermarker auf ihren Heldenbogen. Wenn eine Maus mindestens so viele Treffer eingesteckt hat, wie sie Lebenspunkte hat, wird diese Maus gefangen genommen. Ihre Initiativekarte bleibt auf der Leiste liegen, aber ihre Figur nimmt ihr vom Spielplan. Die Maus wirft all ihren Käse, alle ihre Treffermarker, Gifftreffermarker, Effektmarker sowie alle Suchkarten in ihrer Ausrüstung ab. (Ihre Startausrüstung und Suchkarten in ihrem Bündel kann sie behalten.) Dann bewegt ihr den Sanduhrmarker auf der Kapitelleiste 1 Seite weiter.

## Eine Maus befreien

Eine gefangene Maus wird, wenn keine Gegner mehr im Raum ihrer Gruppe sind, in ihrem nächsten Zug automatisch befreit. Stellt sie auf ein Feld einer anderen Maus oder auf ein Nachbarfeld einer anderen Maus (ihrer Gruppe). Wenn eine gefangene Maus am Zug ist, aber noch Gegner im Raum ihrer Gruppe sind, kann sie nicht befreit werden und muss aussetzen.

Wenn eine Maus befreit wird, verbraucht das ihren gesamten Zug.



## Negative Effekte

### Betäubt und Eingesponnen

Wenn eine Maus betäubt oder eingesponnen wird, legt ihr einen entsprechenden Marker auf ihre Initiativekarte.



Eine betäubte Maus kann sich normal bewegen, kann aber nur die Aktion Erholen ausführen. (Freie Aktionen können normal ausgeführt werden.) Durch das Erholen wird der Betaubt-Marker wieder abgeworfen.

Eine eingesponnene Maus kann sich weder bewegen noch wuseln, bis sie eine Aktion Erholen erfolgreich ausführt. (Details zum Erholen siehe Seite 12.)

### Niedergestreckt

Wenn eine Figur niedergestreckt wird, legt ihr sie auf ihrem Feld hin. Eine niedergestreckte Figur kann sich in ihrem nächsten Zug nicht bewegen, da sie ihre Bewegung verbraucht, um aufzustehen. Große Figuren können nicht niedergestreckt werden. Niedergestreckte Figuren können normal angreifen und verteidigen, sowie andere Aktionen und Freie Aktionen ausführen.

### Verhext

Wenn eine Maus verhext wird, legt ihr einen entsprechenden Marker auf ihre Initiativekarte.



In ihrem Zug (und nur in ihrem) gilt sie als Gegner. Ihr bewegt sie und greift mit ihr an wie mit einem Nahkampfgegner. Für eine verhexte Maus gilt in ihrem Zug nur, was auf ihrer Initiativekarte steht. Sie kann keine sonstigen Boni oder Fähigkeiten nutzen. Nachdem eine verhexte Maus ihren Zug beendet hat, wirft sie den Verhext-Marker wieder ab.

### Vergiftet

Einige Angriffe verursachen Gifftreffer. Wenn eine Maus einen Gifftreffer erhält, legt ihr den Treffermarker mit der grünen Seite nach oben auf ihren Heldenbogen. Gifftreffer können nicht durch normale Heilzauber oder Schriftrollen geheilt werden. Dafür braucht ihr spezielle Heilzauber oder Gegenmittel.

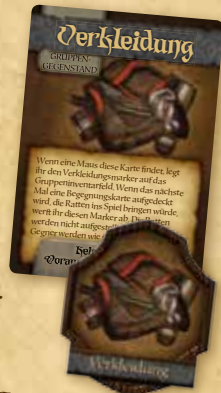


# Gruppengegenstände

Einige Suchkarten sind Gruppengegenstände. Diese Gegenstände können von jeder Maus benutzt werden. Wenn eine Maus einen Gruppengegenstand findet, legt ihr die Karte neben die Schicksalstafel und gegebenenfalls den entsprechenden Marker auf das Gruppeninventarfeld der Schicksalstafel.

## Verkleidung

Die Verkleidung besteht aus Resten weggeworfener Rattenkleidung, mit denen die Mäuse die (Elite-) Ratten täuschen können. Wenn eine Begegnungskarte aufgedeckt wird, könnt ihr den Verkleidungsmarker abwerfen, um alle (Elite-)Ratten dieser Begegnung zu ignorieren. Alle anderen Gegner dieser Begegnung werden normal aufgestellt. Wenn ihr den Verkleidungsmarker abwerft, mischt ihr die Verkleidungskarte wieder ins Suchdeck. Die Verkleidung hilft nicht gegen Verstärkungen.



ihr ihn vom Spielplan, legt ihn aber nicht wieder ins Gruppeninventar, sondern mischt die Suchkarte wieder in den Suchstapel.



## Angelhaken an der Schnur



Mit dem Angelhaken an der Schnur können die Mäuse Bereiche eines Raums erreichen, in die sie normalerweise nur schwer oder gar nicht kämen. Irgendwann während seines Zuges kann ein Spieler den Angelhakenmarker aus dem Gruppeninventar nehmen und auf den Spielplan legen. Das kostet keine Aktion.

Den Angelhakenmarker legt ihr immer so, dass ein Ende des Markers auf dem Feld der Maus liegt, die ihn gerade einsetzt. Das andere Ende des Markers muss eindeutig auf einem Feld desselben Raums liegen. Höchstens ein Ende des Markers darf auf einem Wasserfeld liegen.

Wenn der Marker auf dem Spielplan liegt, kann sich jede Maus vom einen zum anderen Ende des Markers bewegen, als wären die beiden Felder benachbart. (Für Angriffe gelten die Felder nur dann als benachbart, wenn sie es ohne den Angelhaken auch wären.)

Eine Maus auf einem der Felder, auf denen ein Ende des Markers liegt, kann den Angelhaken an der Schnur als Aktion vom Spielplan nehmen und wieder ins Gruppeninventar legen. Wenn die Mäuse den Raum verlassen, in dem noch der Marker liegt, nimmt

## Gabel

Ihr könnt die Gabel zu unterschiedlichen Zwecken einsetzen. Mit ihr können die Mäuse Bereiche eines Raumes erreichen, in die sie normalerweise nur schwer oder gar nicht kämen, sie können sie einsetzen, um bestimmte Fallen zu knacken und sie sogar zu einem Traubenkatapult umbauen. Irgendwann während seines Zuges kann ein Spieler den Gabelmarker aus dem Gruppeninventar nehmen und auf den Spielplan legen. Das kostet keine Aktion.



Den Gabelmarker legt ihr immer auf das Feld der Maus, die ihn gerade einsetzt. Ihr könnt die Gabel nicht auf ein Wasserfeld legen.

In ihrem Zug kann eine Maus, die auf dem Feld mit der Gabel steht, als Aktion eine andere Maus auf demselben Feld auf ein beliebiges Feld im selben Raum katapultieren. Die katapultierte Maus muss ihr Landefeld vom Startfeld aus sehen können. (Details dazu, welche Felder eine Maus sehen kann, auf Seite 11.) Eine Maus auf dem Feld des Markers kann die Gabel als Aktion vom Spielplan nehmen und wieder ins Gruppeninventar legen. Wenn die Mäuse den Raum verlassen, ohne die Gabel wieder ins Inventar aufgenommen zu haben, wird der Gabelmarker vom

Spielplan genommen und die Suchkarte wieder in den Suchstapel gemischt.

## Traube

Ihr könnt die Traube zu unterschiedlichen Zwecken einsetzen: als Kakerlakenköder und manchmal auch als Waffe.

### Traube als Kakerlakenköder

Irgendwann während seines Zuges kann ein Spieler den Traubenmarker aus dem Gruppeninventar nehmen und auf ein leeres Feld neben seiner Maus legen. Solange die Traube auf dem Spielplan ist, bewegen sich die Kakerlaken in ihrem Zug um die gewürfelte Zahl auf die Traube zu. Wenn sie unterwegs auf eine Maus treffen, halten sie wie immer auf deren Feld an. Kakerlaken, die ihre Bewegung auf dem Feld mit der Traube beenden, greifen in diesem Zug nicht an, sondern knabbern die Traube an. Wenn mindestens eine Kakerlake die Traube angeknabbert hat, nehmt ihr am Ende des Kakerlakenzugs alle Kakerlaken auf der Traube und die Traube selbst vom Spielplan. Die Traubenkarte mischt ihr wieder in den Suchstapel.

### Traube als Waffe

Wenn eine Maus auf dem Feld mit der Gabel steht, kann sie als Angriffsaktion die Traube aus dem Gruppeninventar nehmen und auf die Gegner feuern. Dazu wählt ihr einen Gegner. Die Maus muss den Gegner nicht sehen können, um den Angriff durchzuführen. Alle Figuren auf dem Feld des Ziels werden ebenfalls von dem Angriff getroffen. Werft den Traubenmarker wie eine Münze. Wenn der Marker nach der Landung die kaputte Traube zeigt, erhalten alle Figuren auf dem Zielfeld 1 Treffer. Jede

Figur macht ihren eigenen Verteidigungswurf wie gegen einen normalen Angriff. Werft den Traubenmarker ab und mischt die Traubenkarte wieder in den Suchstapel. Wenn der Marker nach der Landung die unversehrte Traube zeigt, werden alle Figuren auf dem Zielfeld niedergestreckt.

Legt den Traubenmarker unter die niedergestreckten Figuren. Dadurch wird die Traube automatisch zum Kakerlakenköder und/oder zu einer Waffe, welche die Ratten einsetzen können. Großen Figuren kann die Traube nichts anhaben.

Wenn eine Ratte zu Beginn ihres Zuges auf dem Feld mit der Traube steht, bewegt sie sich nicht. Statt ihres normalen Angriffs führt die Ratte dann einen



Fernkampfangriff auf das Feld mit den meisten Mäusen durch. Wenn auf mehreren Feldern gleich viele Mäuse stehen, feuert die Ratte auf das Felder, auf dem die Maus steht, deren Karte auf der Initiativeleiste am weitesten oben ist. Für diesen Angriff gelten dieselben Regeln wie für den Angriff einer Maus mit der Traube. Wenn auf dem Feld mit der Traube mindestens eine Maus ist, können Ratten nicht mit der Traube angreifen.

## Sieg und Niederlage

Wenn ihr Maus und Mystik spielt, sucht ihr euch vor der Partie ein Kapitel aus dem Geschichtenbuch aus. Jedes Kapitel hat seine eigenen Siegbedingungen. Diese Siegbedingungen müssen die Mäuse erfüllen, bevor der Sanduhrmarker auf der Kapittleiste der Schicksalstafel das Kapitelende erreicht. Wir empfehlen, die Kapitel in der Reihenfolge zu spielen, wie sie im Geschichtenbuch vorkommen.

## Maus und Mystik als Kampagne spielen

Wenn ihr Maus und Mystik als Kampagne spielt, können eure Mäuse von Kapitel zu Kapitel stärker und mächtiger werden. Wir empfehlen dazu die folgenden Regeln:

1. Die Mäuse behalten die Geschichtenerfolge und neuen Fähigkeiten, die sie in vergangenen Kapiteln erhalten haben.
2. Jede Maus behält nur 1 Suchkarte, die sie am Ende des letzten Kapitels hatte. Das bedeutet 1 Karte zusätzlich zu ihrer Startausrüstung. Die Startausrüstung haben die Mäuse am Anfang jedes Kapitels.
3. Gruppenegegenstände, individuelle Erfolge und Käse aus vergangenen Kapiteln behalten sie nicht.

## Erfolge

Während einiger Kapitel können die Mäuse Geschichtenerfolge erzielen. Regeln zu diesen Erfolgen stehen im jeweiligen Kapitel im Geschichtenbuch. Zusätzlich könnt ihr, wenn ihr wollt, mit individuellen Erfolgen spielen. Zu jedem Erfolg gibt es einen passenden Marker. Auf der Rückseite dieses Regelhefts stehen verschiedene individuelle Erfolge, die eine Maus im Laufe eines Kapitels erreichen kann.





## Credits

*Spielidee und Text:*  
**Jerry Hawthorne**

*Text und Lektorat:*  
**Mr. Bistro**

*Produktion:*  
**Colby Dauch**

*Illustrationen:*  
**John Ariosa**

*Modellierung:*  
**Chad Hovorter**

*Leitung Grafik-Design:*  
**David Richards**

*Assistenz Grafik-Design:*  
**John Ariosa • Peter Wocken**

*Lektorat:*  
**Chris Dupuis • Nate Bethorn • Peter Miller • David Moody**

*Testspieler:*  
**Mark Pruett • Chris Schenck • Todd Carlson • David Nolan  
Vernon Dickson • Tony Jensen, Jr. • Chad Hovorter**

## Mitarbeiter der deutschen Ausgabe

*Übersetzung:*  
**Stephan Rothschuh**

*Korrektur:*  
**Heiko Eller  
Dennis Mohra**

*Lektorat:*  
**Yvonne Distelkämper  
Tanja Masche**

**Sebastian Berger  
Sabine Machacek**

*Produktionsmanagement:*  
**Heiko Eller**

*Grafische Gestaltung  
• Layout:*  
**Marina Fahrenbach**

# Index

- Accessoires – 3
- Aktionen der Mäuse – 10
- Aktionswürfel – 2
- Angelhaken an der Schnur – 18
- Angriff – 10
- Angriff eines Gegners – 16
- Aufbau – 6
- Ausrichtungspfeil – 4
- Ausrüsten – 15
- Befreien – 17
- Begegnungen – 14
- Begegnungskarten – 3
- Benachbarte Felder – 8
- Betäubt – 17
- Bewegung der Gegner – 16
- Bewegung der Mäuse – 8
- Bewegung im Wasser – 10
- Freie Aktionen – 15
- Brodie – 16
- Brodie jagt – 16
- Brodie springt – 16
- Die Geschichte geht weiter – 5
- Drehfeld – 4
- Eingesponnen – 17
- Ein Level aufsteigen – 15
- Erfolge – 19
- Ereignisse – 2
- Erholen – 12
- Erholen vom Effekt „Betäubt“ – 12
- Erholen vom Effekt „Eingesponnen“ – 12
- Erkunden an einem Übergang – 12
- Erkunden auf einem Drehfeld – 13
- Erzählabschnitte – 5
- Fähigkeitskarten – 3
- Fernkampfangriff – 11
- Fernkampfgegner bewegen – 16
- Gabel – 18
- Gefangen genommen werden – 17
- Gegenstände – 2
- Gegner aufstellen – 14
- Gegnermarker – 14
- Gelbe Linien – 8
- Geschichtenbuch – 5
- Gierige Kakerlaken – 15
- Grafische Raumelemente – 9
- Hauptgegner – 16
- Heldenbögen – 1
- Hinterhalte – 14
- Initiativekarten – 1
- Initiativekarten von Hauptgegnern – 7
- Gruppengegenstände – 2
- Kampagnenregeln – 19
- Kapitelaufbau – 5
- Kapitelsonderregeln – 5
- Kapitelziel – 5
- Mausefallen – 14
- Mausefallenfelder – 4
- Mausefallen überqueren – 10
- Mehrere Figuren auf einem Feld – 10
- Nahkampfangriff – 10
- Nahkampfgegner bewegen – 16
- Negative Effekte – 17
- Niedergestreckt – 17
- Niederlage – 5
- Spielplanteile – 4
- Raumsonderregeln – 5
- Reihenfolge der Initiative – 7
- Rote Linien – 8
- Runden – 7
- Rüstung – 2
- Schicksalstafel – 4
- Schwarze Bereiche und Wände – 9
- Sehen (der Gegner) – 11
- Sieg – 5
- Sonderfelder – 8
- Sonstige Marker – 3
- Spielziel – 1
- Suchen – 12
- Suchkarten – 2
- Tauschen – 15
- Traube – 19
- Traube als Waffe – 19
- Traube als Kakerlakenköder – 19
- Treffer bei Hauptgegnern – 11
- Treffer bei normalen Gegnern – 11
- Treffer verursachen – 11
- Tricks – 2
- Übergänge – 4
- Vergiftet – 17
- Verhext – 17
- Verkleidung – 18
- Verstärkung – 15
- Waffen – 2
- Wuseln – 10
- Zug der Gegner – 15
- Zug einer Maus – 7

# Individuelle Erfolge



## Dreikäsehoch

---

Die erste Maus, die in einem Angriffs- oder Verteidigungswurf mindestens 3 Käse würfelt, erhält diesen Erfolgsmarker.

*Effekt: Wenn eine Maus diesen Erfolgsmarker erhält, schiebt ihr den Kapitelendmarker eine Seite weiter. Jedes Mal, wenn der Dreikäsehoch bei der Verteidigung mindestens 1 Käse würfelt, erhält jede andere nicht gefangene Maus 1 Käse.*



## Kakerlakenschreck

---

Die erste Maus, die 4 Kakerlaken in derselben Begegnung besiegt, erhält diesen Erfolgsmarker.

*Effekt: Wenn eine Maus diesen Erfolgsmarker erhält, schiebt ihr den Kapitelendmarker eine Seite weiter. Für den Rest des Kapitels gelten Kakerlaken im selben Raum wie der Kakerlakenschreck nicht als gierig.*



## Giftmeister

---

Die erste Maus, die mit mindestens 1 ungeheilten Gifttreffermarker gefangen genommen wird, erhält diesen Erfolgsmarker.

*Effekt: Für den Rest des Kapitels erhält der Giftmeister statt Gifttreffermarkern immer normale Treffermarker.*



## Entwischer

---

Die erste Maus, die in einem Kapitel zweimal gefangen genommen wird, erhält diesen Erfolgsmarker.

*Effekt: Wenn eine Maus diesen Erfolgsmarker erhält, schiebt ihr den Kapitelendmarker eine Seite weiter. Wenn der Entwischer ein drittes Mal gefangen genommen wird, wird er sofort automatisch befreit und verliert keine Karten seiner Ausrüstung. Alle anderen Regeln zur Gefangennahme (allen Käse und Treffermarker abwerfen) gelten weiterhin.*



## Katzenbändiger

---

Die erste Maus, die Brodie besiegt, erhält diesen Erfolgsmarker.

*Effekt: Für den Rest des Kapitels werfen alle großen Gegner bei der Verteidigung gegen den Katzenbändiger einen Würfel weniger.*

