

Egerek és Igezetek



Szabálykönyv

Hajdu Tamás fordítása

2013. június 6.

Tartalom

<i>Bevezetés</i>	1
<i>Játékelemek</i>	1
Egérhős-kártyák	1
Kalandkártyák	1
Akcio kockák	2
Kereséskártyák	2
Fegyverek	2
Páncélok	2
Felszerelések.....	3
Összetűzés-kártyák	3
Képesség kártyák	3
Egyéb jelzők.....	3
Történet tábla.....	4
Játéklapok	4
Sztori könyv.....	5
<i>A játék előkészítése</i>	6
Játékfordulók.....	7
Cselekvési sorrend meghatározása	7
Egérhős akciók.....	7
Egér képesség kártyák.....	7
Fogy az idő.....	7
<i>Egerek mozgása</i>	8
Szomszédos mezők	8
Speciális területek	8
Sárga és piros keretek.....	8
Fekete területek és falak.....	9
Egyéb táblaelemek.....	9
Egy mezőn több játékos	10
Mozgás vízben.....	10
Áthaladás egér csapdákon	10
<i>Akciók</i>	10
Sietés.....	10
Harc.....	10
Támadás közelharc fegyverrel	11

Támadás távolsági fegyverrel	11
Sebzés	11
Keresés	12
Pihenés	12
Felfedezés.....	12
Felfedezés kijáraton keresztül.....	12
Felfedezés fordító mezőn	13
Ingyenes egér akciók.....	14
Összetűzések	15
Ellenfelek elhelyezése a táblán.....	15
Ellenféljelzők.....	15
Egérfogók	15
Rajtaiütések.....	15
Éhes csótányok.....	15
Felbukkanó ellenfelek.....	16
Az ellenfelek lépései	16
Ellenfelek mozgatása	16
Az ellenfél támadása	16
Főnök ellenfelek.....	16
Brodie	17
Elfogott egerek.....	17
Elfogott egerek megmentése	17
Negatív események.....	17
Elkábulva vagy pókhálóba fonva	17
Kiütve	18
Elbűvölve.....	18
Megmérgezve.....	18
Közös csapat tárgyak.....	18
Álruhák	18
Horog és Damil.....	18
Villa	19
Szőlő	19
Szőlő, mint csótány családtag.....	19
Szőlő, mint lövedék	19
Győzelem és vereség.....	20
Kampányszerű játék.....	20
Kitüntetések.....	20

Bevezetés

Üdvözljük az Egerek és Igézetek szabálykönyvében. Ez a szabálykönyv leírja, hogyan játszuk a játékot, de úgy készült, hogy az Egerek és Igézetek sztori-könyvét is használni kell hozzá. Minden fejezethez az Egerek és Igézetek sztori-könyve írja majd le a speciális beállításokat és szabályokat az adott fejezethez. A Gyász és Emlékezés című sztori-könyvet ez a játék tartalmazza.

Az Egerek és Igézetek egyszerű szabály rendszert használ, amely azonban egy kaland minden izgalmát megadja. Minden fejezetnek egyedi szabályai vannak, amely egyedülálló mesélési lehetőséget ad a játéknak. Ha a játék közben olvassuk el ezeket a szabályokat, az lelassíthatja a játékmenetet. Ezért azt tanácsoljuk, ha többen játsszák a játékot, szánjon rá időt, hogy átnézze előre a speciális szabályokat és segítsen a többi játékosnak elmagyarázni, mi történik azok életbe lépésekor. Ez a kis extra erő-kifejtés megéri, hogy élvezhetőbb, érdekesebb, gördülékenyebb legyen a játékmenet.

Játékelemek

Az Egerek és Igézetek egy kooperatív kalandjáték 1-4 játékos számára. A játékosok a kalandozó egerek szerepét veszik át. Csapatmunkával, bátorsággal és egy kis szerencsével az egerek végigjárhatják az interaktív fejezetek sorozatán keresztül a teljes kalandot.

Egérhős-kártyák



1. **Név:** Az egérhős neve
2. **Harci kategória:** A legtöbb képességet és egyes tárgyakat csak bizonyos harci kategóriába tartozók használhatják. Van olyan egér, amely 2 kategóriába is beletartozik. Ők mindkét kategória képességeit és tárgyait használhatják.
3. **Harcérték:** Az egér fegyveres támadó ereje.
4. **Védelmi érték:** Az egér alap védelmi értéke.
5. **Tudásszint:** Az egér ismereteinek szintje.
6. **Mozgási érték:** Megadja, mekkora területet tud az egér bejárni.
7. **Képesség:** Ezek speciális dolgok, amire az egér képes.
8. **Alapfelszereltség:** Ezek a képességkártyák lesznek egy fejezet kezdetekor az egérnél, hacsak a fejezetenél nem írnak mást.
9. **Életpontok:** Megadja, hány sebet kaphat az egér, mielőtt fogollyá válik.

Kalandkártyák

Két féle kalandkártya van: egér és ellenfél kalandkártya. Egér kalandkártyán rajta van az egér neve, képe és statisztikai értékei. Ellenfél kalandkártyán az ellenséges figura típusa és statisztikai értékei. Itt egy példa ellenfél kalandkártyára.



1. **Név:** Az ellenfél típus megnevezése, amelyhez ez a kártya tartozik
2. **Képesség:** Egyedi szabály, amely ehhez az ellenfél típushoz tartozik.
3. **Harci érték:** Ennyi akció kockával kell dobni, amikor ez az ellenfél támad.
4. **Védelmi érték:** Ennyi akció kockával kell dobni, amikor ez az ellenfél védekezik.
5. **Életpontok:** Mennyi sebzés kell az ellenfél legyőzéséhez. Ha nincs életpont feltüntetve, az azt jelenti, hogy egy egész csapat támad, mindegyik egy életponttal rendelkezik.

Akcio kockák



Minden kocka oldalán különböző szimbólumok vannak. A kard, az íj és a kard/pajzs jelek harci helyzetekben, a számok mozgásra, a csillagok általában azt döntik el, sikeres-e egy egér egy akadály leküzdése közben.

Kereséskártyák



Többféle kereséskártya típus van:

- Tárgyak:** A tárgyat az egér a hátizsákjában tarthatja és a kártyán leírtak szerint használhatja. Egy egér legfeljebb 3 tárgyat vihet magával. Némely tárgy esetén feltételek vannak, mikor használhatóak.
Tekercsek: csak egyszer használhatók fel. Használat után a kártyát el kell dobni.
- Trükkök:** Trükköket el lehet rakni későbbi felhasználásra az ellenfelekkel szemben. Nem foglalnak helyet a hátizsákban és az egér jelzőkön sem.
- Események:** Az eseménykártyák segíthetnek vagy hátráltathatják az egeret. Végre kell hajtani, rögtön, amikor felhúzták őket.
- Csapat tárgyak:** Ezekhez a tárgyakhoz speciális szabályok tartoznak (a listát lásd később). Csapat tárgyat minden egér használhatja, nem foglalnak helyet egyik hátizsákban sem.
- Fegyverek, páncélok, felszerelések:** Az egerek felszerelkezhetnek páncéllal és egyéb

tárgyakkal, hogy a kaland során segítse őket, de nem támadhat, amíg nincs nála fegyver.

Fegyverek



- Név:** A fegyver neve
- Fegyver szimbólum:** Mutatja a fegyver típusát (távolsági vagy közelharc) és a bónuszokat.
- Típus:** A sebzés típusa. Néhány ellenfél ellenálló bizonyos sebzés típusokra.
- Képesség:** Különleges szabályok leírása.
- Hány mancs szükséges a használathoz:** A grafikán jelezve. A legtöbb egér legfeljebb két mancsot használhat egy fegyverhez.
- Egyéb feltételek:** Mely harci kategóriák és statisztikai értékek szükségesek a fegyver használatához.

Páncélok



- Név:** A páncél neve
- Bónusz:** Megadja, mennyi és milyen bónuszt ad viselőjének.

3. **Képesség:** Különleges szabályok leírása.
4. **Hol viselhető:** A grafika mutatja, hol viselheti az egér a páncélt. Az egér egy testrészen csak egy páncélt viselhet.
5. **Egyéb feltételek:** Mely harci kategóriák és statisztikai értékek szükségesek a páncél viseléséhez.

Felszerelések



1. **Név:** Felszerelés neve
2. **Képesség:** Különleges szabályok leírása ideértve a bónuszokat is.
3. **Egyéb feltételek:** Milyen harci kategória és/vagy statisztika szükséges a viseléshez

Összetűzőskártyák

Két féle összetűzőskártya van ebben a játékban, normál és nehéz típusú. A szöveg színe különbözteti meg őket. Az összetűzőskártyák azt mutatják meg, milyen ellenfelekkel találkozhat az egér, amikor egy új területet felfedez. Hogy kivel vagy mivel találkozik az egér hős, attól függ, hogy a történet



táblán hányadik oldalán áll a homokóra jelző. Az összetűzőskártya határozza meg azt is, milyen alkalmi ellenfelet kell legyőznie.

Képesség kártyák



A játék kezdetén minden játékos választ egy-egy képesség kártyát a résztvevő egerek számára. Szintlépeskor újabb képesség kártyát lehet szerezni.

1. **Feltétel:** Megadja, melyik harci kategóriába tartozó egér használhatja.
2. **Képesség leírás:** A képességhez tartozó speciális szabály leírása.
3. **Ár:** A sajt zsetonok száma, amennyibe a képesség kerül.

Egyéb jelzők



A játék során számos különböző jelzőt használunk még.



Történet tábla

- Fejezet számláló:** A fejezet kezdetén helyezd el a homokóra jelzőt az 1. oldalra. A fejezet vége jelzőt a sztori-könyvben meghatározott oldalra. Ha a homokóra jelző eléri a fejezet vége jelet, mielőtt megoldanak a leírtak szerint a fejezetet az egerek, vesztettek.
- Sajtkerék:** Ide kerülnek az ellenfelek által megszerzett sajt darabkákat. Amikor megtelik a sajtkerék, felbukkan egy új ellenfél (lásd még felbukkanó ellenfelek).
- Kereső pakli helye:** Itt tartjuk a kereső kártyákat színével lefelé.
- Összetűzés pakli helye:** Itt tartjuk az összetűzés kártyákat színével lefelé.
- Csapat felszerelések tárolója:** A csapat által használható tárgyak jelzőit ide helyezzük el.
- Kezdeményezés sorrend jelző:** Ide helyezzük el a kalandkártyákat, ez határozza meg a cselekvési sorrendet.

Játéklapok

A játéklapok tulajdonképpen térképrészletek. A legtöbb fejezet egy meghatározott térképrészleten játszódik. A lapnak két oldala van, egy kék és egy narancs-színű kijáráttal rendelkező oldal. A kék oldal reprezentálja a földalatti vagy a kastélyfalakon belüli területeket, a narancs-színű oldal pedig a szobákat, folyosókat és egyéb általános élőhelyeket.



- Irányjelző:** Ha több játéktáblán játszunk, mindegyik irányjelzőnek azonos irányba kell mutatnia.
- Kijáratok:** Az egér egy felfedezés akcióval mehet át egy szomszédos lapra a kijáraton keresztül.
- Fordító mező:** Az egér egy felfedezés akcióval fordíthatja meg a lapot.
- Egércsapdák mező:** A piros X-szel jelölt mezők egérfogók helye. Ha egy összetűzés kártya vagy fejezet leírás megadja, hogy egércsapdákat kell elhelyezni a lapon, azokat ezekre a mezőkre kell elhelyezni.

Ne keverjük össze a mező és a lap fogalmát. a lap egy helyiséget jelöl, amelyen több mező szerepel.

Sztori könyv

A sztori-könyv ebben a játékkészletben Gyász és Emlékezés címet viseli. Tervezzük újabb sztori-könyvek kiadását is.

A sztori-könyv alapvető kelléke az Egerek és Igézetek játéknak. A játékosok egy végigjátszandó fejezet kiválasztásával kezdik meg az Egerek és Igézetek játékot. Azt tanácsoljuk, ha csapatban játszásk, az első fejezettel kezdjék, és fejezetről fejezetre játszásk végig a játékot.

Az Egerek és Igézetek sztori-könyvek fejezetekre vannak osztva. Minden fejezet több részből áll.

- Sztori szöveg:** Ez a szöveg segít elhelyezni a játékost a történetben. Egy jó hangú játékos olvassa fel hangosan ezeket a részeket, ahogy elő van írva.
- A fejezet célja:** Összegzi, mit kell a játékosoknak elérnie ebben a fejezetben.
- Győzelem:** Ebben a részben van lefektetve, milyen feltételeknek kell teljesülnie, hogy az egerek győzzenek. Néha tartalmaz a győzelem esetén felolvasandó részt is.
- Vereség:** Ebben a részben vannak leírva azok az esetek, amikor az egerek azonnal vesztek. Ha az egerek vesztek, eldönthetik, hogy még egyszer újrjátsszásk a fejezetet, avagy a következővel folytatják.
- Fejezet beállítások:** Itt minden részlet meg van adva, hogyan kell a fejezetet előkészíteni a lejátsszáshoz képekkel részletesen illusztrálva.
- Speciális szabályok:** Esetenként speciális szabályok tartoznak az adott fejezethez.
- Térképrészlet szabályok:** Néhány térképrészlet, ahol a fejezet játszódik, speciális szabályokat tartalmazhat. Minden olyan laphoz, amelynek speciális szabálya van, külön leírás tartozik a térképrészlet képével. Ezeket a részeket akkor kell használni, amikor az egerek először fedezik fel az adott területet. Gyakran ezek az instrukciók tartalmaznak alkalmi kereséseket, amikor az egerek kikereshetnek egy adott tárgyat a keresés kártyák közül, vagy éppen alkalmi ellenfelet határoz meg, amikor ilyen esemény következik be. (Alkalmi ellenfél érkezik a összetűzőskártyán feltüntetett ellenfelek helyett.) A térképrészletekhez tartozhatnak még speciális szabályok arról,

mit kell felolvasni, amikor először fedezik fel az egerek és milyen speciális szabályok lépnek életbe, amíg az egerek itt tartózkodnak.



- A sztori folytatása:** Egy-egy fejezet végén lehet „sztori folytatása” rész. Ezek felolvasásával a sztori teljességének egy újabb részletét tudhatják meg a játékosok.

A játék előkészítése



Kövessd a következő lépéseket az Egerek és Igézetek előkészítéséhez:

- Fejezet kiválasztás:** Válasszunk ki egy fejezetet az Egerek és Igézetek egyik sztorikönyvből, amelyiket játszani szeretnénk. Attól függően, hányan játszanak, szükség lehet arra, hogy egy játékos több egér hőssel is játsszon.
- Válassz hőst:** Minden játékos kiválasztja egér hőstét/hőseit és kiválogatja a hozzátartozó figurát, hőskártyát és kalandkártyát. A kiválasztott fejezetnél meg van adva, hány hős kalandozzon az adott fejezetben. (Általában négy.)
- Válassz képességet:** Minden játékos kiválaszthat az általa játszott hőshöz egy képesség kártyát. Csak a harci kategóriához megfelelő képesség kártyákból választhat.
- Felszerelések:** Keresd ki a keresőkártyák közül az adott egér hős kezdeti felszerelését és fegyvereit. Olvasd el a fejezet leírásában a csapat előkészítése részt extra kártyák és csapat eszközök kiválogatásához.
- Játéktáblák előkészítése:** Helyezd el a térkép-részlet lapokat, figyelve arra, hogy az irányjelző nyilak a lapok sarkában egy irányba álljanak. (Fejezet előkészítése rész)
- Figurák elhelyezése:** Helyezd el a figurákat és az ellenfelek figuráit a fejezetnél leírt módon (Fejezet előkészítése rész).
- Cselekvési sorrend meghatározása:** Gyűjtsük össze minden egérhős és ellenféltípus kalandkártyáját, keverjük meg és helyezzük a történettábla megfelelő helyére. (Lásd még cselekvési sorrend meghatározás a következő oldalon)
- Történettábla előkészítése:** Helyezzük a történettáblát az asztal valamelyik szélére. Helyezzük a homokóra jelzőt a fejezetszámláló '1. oldal' mezőjére és a fejezet vége jelzőt az adott fejezetben megadott oldalszám mezőre. Keverd meg a maradék keresőkártyákat és színével lefelé tedd a történettábla megfelelő helyére. Az összetűzések paklit az adott fejezet **összetűzések pakli összeállításánál** leírtak szerint kell az adott fejezetet előkészíteni.
- Egyéb jelzők:** Minden egyéb sajt zsetont, ellenfél figurát, maradék kezdőérték- és képességkártyát helyezd el az asztal szélére, mindenki által elérhető távolságra.
- Folytasd a fejezet utasításaival:** Folytasd az előkészítést a választott fejezet előkészítése részénél leírtakkal.

Játékfordulók

Az Egerek és Igézetek fordulók sorozatából áll. Egy fordulóban az cselekedhet először, akinek a kalandkártyája a cselekvési sor első helyén áll. A következő a második helyen álló lesz és így tovább sorban mindenki. Amikor a cselekvési sor utolsó pozícióján szereplő is cselekedett, új forduló kezdődik. A soron következő kártyán szereplő összes ugyanolyan figura ugyanabban a lépésben cselekedhet, de az akciókat külön-külön hajtják végre.

Cselekvési sorrend meghatározása

Minden fejezet kezdetén és minden összetűzés-kártya felhúzásakor újra meg kell határozni a cselekvési sorrendet.

Ha nincs még ellenfél kalandkártya a történettáblán:

Minden egér és minden, a táblán szereplő ellenfél típus kalandkártyáját keverjük meg és egyesével helyezük a cselekvési sorrend jelző egyes helyeire, az első üres helyre az első kártyát, a másodikra a következőt és így tovább.

Ha van már ellenfél kalandkártya a történettáblán:

Egyszerűen keverjük meg az új ellenfél típusok kalandkártyáit és helyezük a meglévő kártyák alá a cselekvési sorrend jelzőn. Ha olyan ellenfél bukkan fel, amilyen típusú már volt a táblán, annak nem kell új kártyát elhelyezni.

Ha nem férne el a táblán az összes kalandkártya, folytassuk ideiglenesen a tábla alatt.

Főnök kalandkártyák:

Ha egy ellenfél főnöknek több, mint egy kalandkártyája van, véletlenszerűen válasszunk ki ketőt közülük. A főnök minden kalandkártyánál cselekedhet. Ha már vannak ellenfél kalandkártyák a táblán, amikor egy főnök bukkan fel, egyszerűen helyezük mindkét kártyát a meglévők alá, mint rendesen és használjuk a rajtaütés szabályait az első kártya esetén. (Lásd [rajtaütések](#))

Ha egy típus összes figurája kiesett a játékból, vegyük le a cselekvési sorról a kártyáját, a többit pedig csúsztassuk eggyel feljebb.

Egérhős akciók

Amikor egy egér következik a cselekvési sor szerint, vagy egy akciót hajt végre, majd mozog, vagy fordítva, előbb mozog és utána hajt végre egyet az alábbi akciók közül:

- siethet
- harcolhat
- kereshet
- pihenhet
- felfedezhet

Ezen kívül egy egér bármikor végrehajthat egyet a következő ingyenes akciók közül is:

- megoszthat tárgyat, felszerelést
- felszerelkezhet
- használhat felszerelést (pl. tekercset)
- szintet léphet

Ingyenes akciót csak az éppen soron következő egér hajthat végre, és csak egy másik akció végrehajtása előtt vagy után.

Egér képesség kártyák

Egy egér egy képesség kártyát használhat egy cselekedeténél, akkor is, ha több ingyenes akcióval rendelkező képességkártyája van. Válassz bölcsen!



Fogy az idő

Ha már nincs ellenfél a táblán, miután a cselekvési sorban szereplő utolsó egér is cselekedett, egy sajt lapkát kell elhelyezni a sajt számlálón. Ezt mindaddig meg kell tenni az utolsó egérlépés után, amíg nincs ellenfél a táblán.





Egerek mozgása

Minden cselekvés kezdetekor az adott egeret irányító játékos dob egy akció kockával. Többek között minden kockán szerepel egy szám 1 és 3 között. Add hozzá a számot az egér mozgásértékéhez, ennyi lépést léphet az egér ebben a cselekvési körben.

Pl. Collin herceg mozgásértéke a kártyáján: 2. Ha egyet dob a kockával összesen 3 mezőt léphet ebben a körben.



Szomszédos mezők

A táblán a mezők nem egyforma nagyságúak és formájúak. Ha két mező közötti



rés áthidalható a figura talpával, akkor szomszédosak. A szomszédos mezők közötti mozgás egy lépésnek számít.

Speciális területek



Vannak nagyobb mezők is a játékban, amelyek nincsenek felosztva kisebbekre. (Pl. a konyhaasztal, ebédlő asztal vagy a királyi ágy a hálószobában.) Ezek a speciális mezők. A speciális mezőkön annyi figura állhat, amennyi fizikailag elfér az adott mezőn.

Sárga és piros keretek



Sárga keret

A sárga keretek nyíllal jelöltek és egy szomszédos mezőre mutatnak. A nyíl irányába történő mozgás 1 lépésnek számít, az ellentétes irányba pedig 3 lépésnek.

Piros keret

Az egerek nem léphetik át a piros keretet mozgáskor. Nem számít szomszédos mezőnek.

Fekete területek és falak



A térképrészleteken vannak fekete területek. Ezek szilárd sziklafalak. Ezekre sem áthaladni, sem rálépni nem lehet.



Vannak területek, amelyek falakat jelölnek. Ezek szintén nem mezők. Ezekre sem szabad rálépni vagy áthaladni rajtuk. Egyetlen kivétel van, a csővezeték térképlap. Itt a fekete területek a csövek közötti rést reprezentálják. Itt át lehet menni olyan eszközökkel, amelyek engedélyezik a piros kereten való áthaladást is, mint például a horog és damil vagy a levitációs tekercs.

Egyéb táblaelemek

A különböző térképrészleteken vannak odarajzolt tárgyak, mint például kristályok, amelyek kiemelkednek a földből, vagy elszórt ételdarabkák.

Minden ilyen grafikus elem nem számít külön mezőnek, hanem vagy része egy mezőnek, mint a koponya az alkimista kamrában, vagy a sisak az őrszobában, vagy két mező között helyezkedik el, mint a kristályok a kristály barlangban. A mezők között lévő elemeken csak akkor lehet átmenni, ha a figura talpával áthidalható.



Egy mezőn több játékos

Legfeljebb 4 kicsi figura állhat egyszerre egy mezőn. A nagyobb figurák (, mint egy pók vagy egy százlábú,) egymagukban elfoglalják az egész mezőt. Ha egy mezőn már 4 kicsi vagy egy nagy figura van, a mező megtelt. Több figura nem léphet ide, és nem is haladhat rajta keresztül.



Ha egy egér olyan mezőre lép, ahol már áll egy ellenfél, nem mehet tovább. Olyan mezőről elmenni, ahol ellenfél is áll csak akkor lehet, ha a mezőn, mielőtt ellépünk onnan, legalább ugyanannyi vagy több egér van, mint ellenfél.

Mozgás vízben

Amikor egy egér vízbe ér, akkor is, ha másik vízes mezőről lép ide, be kell fejeznie a mozgást, nem léphet többet. Ha egy egér ki szeretne mászni a vízből, az összes mozgás pontját fel kell használnia. Ekkor ennek az egérnek, és az azon a parton lévő összes egérnek, ahova ki akar mászni, dobni kell egy-egy kockával. ha legalább egy csillagot dobunk, az egér sikeresen ki tud mászni a vízből. A figurát áthelyezheti a partra. Ha nem dobunk csillagot, az egér a vízben marad.



Folyóvíz is lehet a térképen, ezeknél a folyásirány nyilakkal be van jelölve. Folyóvízben az egerek nem mozoghatnak a sodrás irány ellen. Ha az egér cselekvési lépése végére ért és folyóvízben van, egy mezővel a sodrás irányba el kell tolni a

figuráját. Ha az egér így kilépne a térkép lap széléről, az egér fogságba kerül. (Lásd még a fogságba esésnél később)

Figyelem! Vízben nem lehet ingyenes akciót végrehajtani, mivel az egér éppen a sodrás ellen küzd.

Az ellenfeleket nem hátráltatja a víz mező.

Áthaladás egér csapdákon

Amikor egy egér áthalad egy egércsapdán, meg kell állnia, megvizsgálni, működésbe lép-e a csapda. Dobj annyi kockával, amennyi mozgás értéke van az egérnek. Ha a harci kategóriája **ezermester**, akkor dobhat a tudás értékének megfelelő számú kockával is. Ha legalább egy csillagot dobott, a csapda nem lép működésbe és folytathatja a mozgását a maradék lépésekkel. Ha egy csillagot sem dob, az egérfogó lecsap, az egér egy sebzést és egy sajtot kap, de elveszti az eszméletét és befejezi a cselekvését is. (Lásd még eszméletlenség résznél később)



Az ellenfeleknél nem lép működésbe csapda.

Akciók

Sietés

Ha egy egér már mozgott választhatja a sietés akciót. Ebben az esetben egyszerűen újra dob egy kockával és a normál mozgás szabályok szerint újra léphet.

Harc

Támadáshoz az Egerek és Igézetek játékban az akció kockákat használjuk. A lényeges szimbólumok ebben az esetben a kard, kard/pajzs, íj, és sajt szimbólumok. Védekezésnél csak a kard/pajzs és sajt szimbólumok számítanak. Minden támadásnál és védekezésnél, ha egy egér sajtot dob kap egy-egy sajt zsetont minden dobott sajtért.



Támadás közelharc fegyverrel

Ha az egérnél van közelharc fegyver és azt akarja használni, ki kell választania egy olyan ellenfelet, amelyik a vele azonos, vagy a szomszédos mezőn áll. (Lásd szomszédos mező definíciót korábban.) Utána annyi akció kockával dob, amennyi a harcértéke. Figyelni kell a bónuszokra, amiket a fegyver vagy egyéb felszerelések adnak. A dobott kard és kard/pajzs szimbólumok összege lesz a találatok száma.



Ha az egér legalább egy találatot dobott, a tőle balra ülő játékos dob a védekező ellenfél nevében annyi kockával, amennyi az ellenfél védekező értéke és összeadja a kard/pajzs szimbólumokat. Az ellenfél ennyi találatot hárít el. A maradék találatok egy-egy sebzést okoznak az ellenfélnek. Amikor az ellenfél támad vagy védekezik, az ellenfél minden sajt dobásáért el kell helyezni egy sajt zsetont a sajtkeréken, a történettáblán.



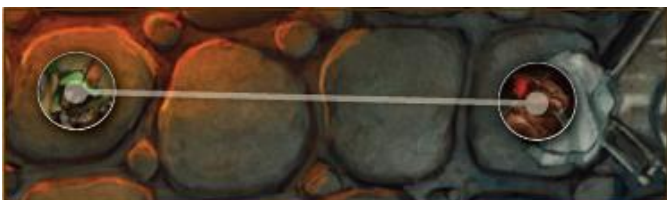
Támadás távolsági fegyverrel

Ha egy egér távolsági fegyverrel van felfegyverezve vagy varázslatot használ, ugyanúgy dob az akciókockákkal, mint közelharc fegyvernél, csak most a dobott íj szimbólumok számítanak. Bármelyik a helyiségben lévő ellenfélre támadhat, amennyiben rálát (Lásd [láthatóság](#)). Azonban, ha a szomszédos vagy vele azonos mezőn áll ellenfél, azt kell támadnia.



Láthatóság

Akkor látható a cél távolsági fegyverrel való támadásnál, ha húzunk egy képzeletbeli vonalat a két mező középpontját összekötve, ahol a célzó és a célzott figura áll. Ha nincs semmilyen akadály, például fal vagy szikla, (fekete terület,) akkor a támadó rálát a célra. Ha a területen vannak olyan tába elemek, amelyek eltakarhatják a célt, a játékosok maguk dönthetik el, blokkolja-e a célzást, vagy sem.



Sebzés

Normál ellenfél sebzése

Ha egy vagy több sebzést okozott a támadás, nézzük meg az ellenfél kalandkártyáját.



- Ha csak 1 élet pontja van, legyőzted. A figurát vegyük le a tábláról.
- Ha a kalandkártya által képviselt ellenfélből ez volt az utolsó, vegyük le a kalandkártyát is.
- Ha több életpontja van egy ellenfélnek, rakjunk minden sebzésért egy sebzés jelzőt. Ha már ugyanannyi vagy több sebzése van, mint életpontja, legyőztétek, levehetjük a figurát a tábláról.

Főnök típusú ellenfél sebzése

Főnök típusú ellenfelek normál esetben több kalandkártyával rendelkeznek. Valahányszor sebzést okozunk egy főnöknek, döntsük el, melyik kalandkártyára helyezzük a sebzés jelzőt. Amelyik kalandkártyán eléri a sebzések száma az élet pontok számát, azt a kártyát le lehet venni a cselekvési sorról. Amikor a főnök minden kalandkártyája lekerül, legyőztétek, a figurát levehetjük a térképről.



Keresés

Kereséshez az egérnek be kell jelentenie, hogy keres és dob egy akció kockával. Ha csillag szimbólumot dobott, sikeres a keresés, felhúz egy lapot a kereső pakli tetejéről.

Ha ez nem egy esemény kártya választhat:

- elrakja a hátizsákjába későbbi felhasználásra vagy
- eldobja és 1 sajt zsetont kap cserébe.

Ha ez egy esemény kártya, a kártyán leírtak szerint jár el.

Sikeres keresés akciót egy egér egy térképészleten csak egyszer végezhet.

Pihenés

Ha az egér kábult vagy belegabalyodott egy pókhálóba, (lásd [negatív események](#),) pihenéssel megszabadulhat a negatív hatástól



Kábulat gyógyítása

Kábult egér egyszerűen pihen egyet a pihenés akcióval, és leveheti a kábulat jelzőt a kalandkártyájáról.



Kiszabadulás a pókhálóból

Ha a pókhálóba gabalyodott egér végrehajt egy pihenés akciót, dobjon egy akció kockával. Ha csillag szimbólumot dobott leveheti a pókhálózott jelzőt a kalandkártyájáról.



Felfedezés

A felfedezés akcióval lehet átmenni egyik térképészletről egy másikra. **Felfedezés akciót csak akkor lehet végrehajtani, ha már nincs ellenfél a térképészleten!**

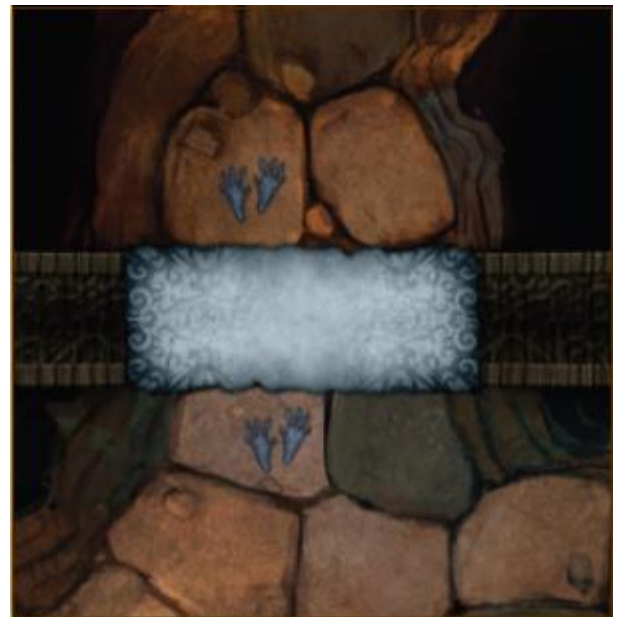
Két féle mezőn állva lehet felfedezés akciót végrehajtani: kijáratl szomszédos mezőn és térkép-fordító mezőn.

Felfedezés kijáraton keresztül



Amikor egy egér egy kijáratl szomszédos mezőn áll, végrehajthat egy felfedezés akciót és átmehet egy másik lapra.

Ahhoz, hogy átmeessen és felfedezhessen, a szomszédos lapon is kell legyen egy ugyanolyan színű kijárat, mint amelyikről ki szeretnénk jutni.

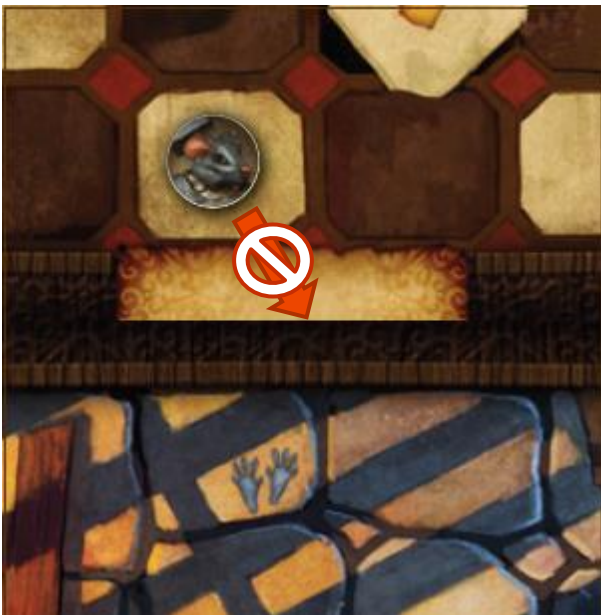


Ez a két lapka megfelelően illeszkedik, egy egér felfedezéssel átmehet egyik lapkáról a másikra.

Minden lap két oldalú, egy kékes és egy narancs-sárga kijáratl. Ha a két kijárat nem egyforma színű, meg kell fordítani a másik lapot, figyelve az irányjelzőre a térkép sarkában. Ha nincs illeszkedés a felfordított lapon, az egér innen nem fedezheti fel a következő helyiséget.



Az egér a narancssárga oldalon áll. A szomszédos lapot fel kell fordítani.



Mivel a felfordított lapon nincs kijárat a szomszédos helyiségbe, nem lehet felfedezés akciót végrehajtani.

Ha sikeres a felfedezés akciója egy egérnek, a többi egér is azonnal átkerül a felfedezett térkép-lap kijáráttal szomszédos valamelyik mezőjére.

Felfedezés fordító mezőn

A felfordító jellel ellátott mező így néz ki:



Ha egy egér ilyen felfordító jellel ellátott mezőn állva végez felfedezés akciót, vegyük le az összes egeret a lapról, fordítsuk meg és helyezzük el az egereket az új térképrészlet ugyanilyen felfordító jellel ellátott mezőjére, illetve mellé, ha több mint 4 egér játszik a játékban.

Ezen kívül még két féle fordító mező lehet a játékban:



Ezen a mezőn akkor lehet felfedezni, ha a csapat birtokában van a **horog és damil** kártya.



Az ilyen jellel ellátott mezőn csak **ezermester** vagy **tolvaj** harci kategóriájú egér végezhet felfedezés akciót.

Ingyenes egér akciók

Egy akció végrehajtása mellett (, vagy dönthetünk úgyis, hogy nem hajtunk végre semmilyen akciót,) az egerek bármikor végrehajthatnak egy ingyenes akciót is. Nem lehet ingyenes akciót végrehajtani egy másik akció közepén. (pl. harc közben)

Tárgyak megosztása

Ilyenkor kicserélhetjük bármely, az azonos, vagy szomszédos mezőn álló egér társunkkal keresés kártyáinkat és/vagy sajt zsetonjainkat.

Felszerelés

Felszerelésnél az egér kicserélheti a felszereléseit, fegyvereit a hátizsákban lévőekkel. Figyeljünk rá, hogy egy hátizsákban legfeljebb 3 nem trükk típusú tárgy lehet. Ha háromnál több tárgy lenne a hátizsákban, a felesleget el kell dobnia. A hátizsák-paklit, színével lefelé, az egér-hős kártya elé kell elhelyezni. Trükk típusú kártya nem számít ebbe a korlátba.

A felszerelést és fegyvereket, színével felfelé, az egér-hős kártya után kell tenni. Nem használhat két olyan felszerelést vagy fegyvert egyszerre, amely ugyanott hordható, illetve ugyanabban a kézben/mancsban használható. (Vannak fegyverek, amely kétkezesek/mancsosak.)

Tekercsek felhasználása is ingyenes akciónak számít.

Tekercs használat

Tekercsek egyszer használatos tárgyak. Elrakhatod a hátizsákba, használatuk ingyenes akciónak minősül (hacsak a kártya mást nem ír). Használat után el kell dobnia.

Szintlépés

Szintlépésnél az egér 6 sajt zsetonért cserébe választhat egy új tetszőleges képesség kártyát a pakliból. Csak a harci kategóriájának megfelelő képesség kártyát választhat. Minden cselekvés-kor azonban csak egy képességkártya vehető figyelembe, akkor is, ha egy képesség többször is használható lenne egy körben. Okosan válasszunk!



Összetűzések

Valahányszor egy egér felfedez egy új területet, amelyet még nem fedezett fel ebben a fejezetben, összetűzésre kerül sor. Ha a fejezet leírásában más nem szerepel, húzz egy összetűzés kártyát a pakli tetejéről. Minden összetűzés kártyán több lehetséges ellenfél szerepel, attól függően, hol tartunk a fejezetben. Ahol a homokóra a történet táblán áll felfedezéskor, az annak megfelelő ellenfeleket kell felraknod a felfedezett térképre az alábbi szabályok szerint, utána rakd ki a cselekvési sorrendet. Az összetűzés kártyát rakd a pakli tetejére színével felfelé. Ha már van ott egy kártya színével felfelé azt dobjuk el. Ez az új összetűzés kártya határozza meg a felbukkanó ellenfeleket is, ha csak nincs a fejezetnél megadva más.

Ellenfelek elhelyezése a táblán.

Amikor ellenfelet kell a táblán elhelyezni felfedezésnél vagy a fejezetnél leírtak miatt, helyezd őket a patkány tappanccsal megjelölt mezőkre, az ellenfél kezdőhelyeire következő módon:



1. Helyezd el a távolsági fegyverrel rendelkező ellenfeleket a legtávolabbi kezdőhelyekre. A játékosok eldönthetik, melyik mezőt használják, ha több opció adódik. Ha van piros kerettel jelzett mező kezdőhellyel, a távolsági fegyvert használó ellenfeleket ide kell tenni. Ha egy mező már megtelt, válaszd a követ-

kező kezdőhelyet, ugyanezeket a szabályokat alkalmazva. (Lásd [egy mezőn több játékos](#))

2. A nagy ellenfél figurákat egyesével kell elhelyezni az egerekhez legközelebbi kezdő mezőkre. Több azonos lehetőség esetén a játékosok dönthetik el, hova helyezik őket.
3. Közelharcú fegyveres ellenfeleket helyezd el a maradék kezdő mezőkön, minél inkább szét-szórva őket. Több azonos lehetőség esetén a játékosok dönthetik el, hova helyezik őket.
4. Minden új ellenfél kalandkártyáját fel kell rakni a cselekvési sorrend jelzőre a szabályok szerint. (Lásd [cselekvési sorrend meghatározása](#).)

Ellenféljelzők

Négy féle ellenféljelző és egy Vurst kapitány jelző van a játékban. Amikor elit patkányharcost kell elhelyezni a táblán, tedd e jelzőt a patkányharcos figura alá. Vurst kapitány esetén ugyanígy járj el. Amikor csak patkányharcos van írva, csak a figurát kell a táblára tenni, jelző nélkül.

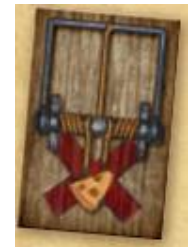


Egérfogók

Némely összetűzés-kártyán található az **egérfogó** felirat közel a kártya tetejéhez. Ilyen esetben tegyél egérfogó jelzőt minden piros X-el jelölt mezőre.



(Lásd [áthaladás egércsapdák](#)on)



Rajtaiütések

Némely összetűzés-kártyán található a **rajtütés** felirat közel a kártya tetejéhez. Ilyenkor a cselekvési sorrend szabály szerinti meghatározása után dobj minden ellenfél kalandkártyája után. Told annyi mezővel feljebb az adott ellenfelet, amennyit a kocka mutat, lejjebb tolv a többi kártyát egygel. A felbukkanó ellenfél kártyájára nem vonatkozik ez a szabály.

Éhes csótányok

Néhány összetűzés kártyán éhes csótányok szerepelnek. Ezek ugyanazt a Kalandkártyát használják, mint a csótányok, ám, ha megszereznek

egy-egy sajtot az egerektől, azt a sajtkerékre kell helyezni a történet táblán.

Felbukkanó ellenfelek

Minden alkalommal, ha az ellenfél legalább egy sajtot dob a kockán, egy sajt darabkát kell a sajt-számlálón elhelyezni. Ha már nincs több ellenfél a táblán és mindenki cselekedett az adott körben, akkor is egy sajt darabkát kell a sajt-számlálóra tenni. Amint a sajt-számlálón összegyűlik 6 sajt-darabka, tele lesz, felbukkan egy ellenfél és rögtön a következőket kell végrehajtani:



1. A homokóra jelzőt eggyel feljebb toljuk a történet táblán.
2. Megnézzük a fejezet leírását, van-e felbukkanó ellenfél. ha van, aszerint játszunk tovább
3. Ha nincs, a felfordított összetűzés-kártyán szereplő ellenfél érkezik és ezt a összetűzés-kártyát eldobjuk.
4. Ha sem a fejezetben nincs felbukkanó ellenfél, sem összetűzés-kártya nincs már felfordítva, akkor csak a homokóra mozog.
5. Levesszük a sajtokat a sajt-számlálóról.

Amennyiben újabb ellenfeleket kell feltenni a táblára, de már nincs több ilyen figura a dobozban, akkor a többi ellenfelet figyelmen kívül hagyhatjuk. Csak annyi ellenfél jöhet, amennyi figura a játékban van.

Az ellenfelek lépései

Az ellenfelek mindig ilyen sorrendben cselekednek:

1. Mozognak
2. Harcolnak

Amikor egy ellenfél következik a cselekvés táblán, az összes ilyen típusú ellenfél mozog, majd harcol.

Az ellenfeleket az a játékos irányítja, amelyik a cselekvési sor végén áll. Az ellenfelek mindig a következőképpen viselkednek. Az egerekhez legközelebbi ellenfél kezd, és sorban az egyre távolabbi ellenfelek következnek.

Ellenfelek mozgatása

Minden mozgás-szabály, amely az egerekre igaz, igaz az ellenfelekre is, kivéve a vizet, sárga és piros kereteket és az egércsapdákat. (Lásd [egerek mozgása](#))

Közelharc ellenfelek mozgása

Közelharc fegyverrel felszerelt ellenfél mozgatásához dobjunk egy akció kockával. az ellenfél annyit léphet, amekkora számot dobott. Az adott ellenfél mindig a legrövidebb utat választja a hozzá legközelebb álló egérhez és megpróbál rálépni ugyanarra a mezőre. Ha a mező tele van, akkor nem léphet oda, de a lehető legközelebb igyekszik menni. Ha több egér egyforma távol áll tőle, arrafelé megy, amelyik a cselekvési sorban előrébb áll.

Távolsági fegyveres ellenfelek mozgása

Távolsági fegyvert használó ellenfél nem mozdul, csak akkor, ha nem lát rá egyik egérre sem. (Lásd [láthatóság](#)) Ha nem lát rá egyik egérre sem, csak annyi lépést lép a legrövidebb úton, amennyi ahhoz kell, hogy a legközelebbi egérre rálásson.

Az ellenfél támadása

Támadni ugyanúgy kell az ellenfelekkel, mint az egerekkel, kivéve, hogy az alábbiakban meghatározott egérrel harcol. (Lásd [harc](#))

A mozgás után az adott ellenfél megtámad egy egeret a következők figyelembevételével:

1. Ha több egérrel is harcolhat, a legközelebbi egeret támadja, amelyiket még nem támadtak meg.
2. Ha több meg nem támadott egér is van, vagy minden egeret megtámadtak már, akkor a lehetőségek közül a cselekvési sorban előrébb állót támadja meg.

Főnök ellenfelek

Vannak fejezetek a sztori könyvben, ahol összetűzésbe kerülhetsz főnökökkel is. Ezek általában erősebbek, mint a hasonló típusú ellenfelek. Tegyé egy főnök jelzőt a táblára, hogy megkülönböztethesd a többiektől.

Bár a főnök típusú ellenfelek is ugyanolyan típusba tartozik, mint a normál társaik, rájuk nem érvényesek az adott típusra jellemző szabályok. Pl. Vurst kapitány is patkány harcos, de nem ér-

vényesek rá azok a szabályok, amelyek egyébként a patkányokra érvényesek lennének.

Brodie

Brodie a lelketlen macska, amely felügyeli a kastély termeit. A táblán a mancs jelzővel jelezük. Brodie nem foglal el helyet a mezőkön. A többi figurát rá lehet helyezni erre a mancs jelzőre, így egy mezőn állnak Brodie-val.



Amikor Brodie támad vagy védekezik, nem kell sajt lapkákat a sajtzámlálóra helyezni, akkor sem, ha sajtot dob.

Brodie másképp viselkedik, mint a többi ellenfél. Neki 2 kalandkártyája van, így kétszer jön egy körben. Különbözőképpen viselkedik a két lépésben.

Brodie ugrik és lecsap

Amikor Brodie ugrik és lecsap, válaszd azt a mezőt, amelyiken a legtöbb figura áll (egerek és ellenfelek együtt) és tedd oda Brodie jelét. Ha több egyforma számosságú ilyen mező van, azt választja, amelyiken az a figura áll, amelyik a legelőrébb van a cselekvési sorban. Dobj egy támadást ehhez a kalandkártyához. A mezőn állók mindegyikének e támadóérték ellen kell dobnia. Brodie nem ugrik el sehova, csak lecsap, ha azon a mezőn áll, amelyiken éppen a legtöbben vannak, vagy ha már csak egy mezőn állnak.

Brodie üldöz

Amikor Brodie üldöz, dobj két akció kockával és add össze a lépés-számokat. Ennyi lépést tesz meg üldözéskor összesen Brodie. Mozgasd Brodie-t a legközelebbi egérhez, amelyik nincs Brodie-val egy mezőn. Ha két egér egyforma távolságra van, azt választja, amelyik a cselekvési sorban előrébb van. Nem egyértelmű esetben a játékosok dönthetik el, merre megy. Ha minden egér egy mezőn áll, Brodie nem megy tovább sehova. Ha Brodie-nak van még mozgás pontja, folytatja útját a fenti szabályok szerint. Miután minden lépést megtett, dobj támadást ehhez a kalandkártyához. Minden olyan mezőn álló figura, amelyet Brodie érintett üldözéskor a

kezdő és végpontot is beleértve, ez ellen a támadó érték ellen kell védekezzen. (Brodie csak egy támadást dob, és mindenki külön-külön védekezik.)

Elfogott egerek

Amikor egy egér sebződik, rakj annyi sebzést az egérhős kártyára, amennyi sebzést kapott. Ha az életpontok betelnek, az egér fogságba esik. A kalandkártyája a történet táblán marad, de a figuráját le kell venni, az összes sajt zsetont és kereső kártyáját elveszti, csak a felszerelése és a hátizsák tartalma marad meg. Vegyük le az összes sebzés és mérgezés jelzőt az egérhős kártyájáról és toljuk eggyel feljebb a homokórát.



Elfogott egerek megmentése

Ha egy egér fogságba kerül, automatikusan megmenekül, amint az összes ellenfelet legyőzték a térképrészleten. Helyezzük vissza a táblára egy másik egér mezőjére, vagy a mellé. Amíg van ellenfél a táblán, az elfogott egereket nem lehet kimenteni, ezek az egerek kimaradnak, nem cselekedhetnek.

Abban a körben, amelyben az egeret megmentik, a megmentett egérnek nincs több cselekvése abban a körben.

Negatív események

Elkábulva vagy pókhálóba fonva

Ha egy egér elkábul, vagy behálózzák, el kell helyezni a megfelelő jelzőt a kártyáján.



Elkábult egér normálisan mozoghat, de csak gyógyítás akciót végezhet.

Behálózott egér nem siethet, amíg nem szabadítja ki magát.

Kiütve

A kiütött figurát fektessük le. Akit kiütöttek, az összes mozgás pontját a talpra állásra kell áldoznia. Nagy figurát nem lehet kiütni. A kiütött figura támadni és védekezni normálisan tud.

Elbűvölve

Ha egy egeret elbűvölnek, helyezd el az elbűvölve jelzőt a kártyáján.

Elbűvölt egér úgy viselkedik, mint egy közelharcos ellenfél. Csak a kalandkártyán feltüntetett értékekkel harcol, ha van nála egyéb bónuszra jogosító kártya, azt itt nem használja. A támadás végén megszűnik a bűvölet, távolítsd el a jelzőt.



Megmérgezve

Vannak mérgező sebzések a játékban. Ilyenkor a zöld felével jelezzük a sebzést a hőskártyán. Ezek nem

gyógyíthatók normál módon, csak speciális ellenméreggel vagy gyógyító varázslattal.



Közös csapat tárgyak

Vannak csapat-tárgyként megjelölt kereséskártyák. Ezeket a csapat bármelyik tagja szabadon használhatja. Ha egy egér csapat tárgyat talál, a kártyát a történettábla mellé helyezi és a hozzá tartozó jelzőt a történettáblára. (a középső törött üveges rész)

Álruhák

Az álruhák eldobott kis patkány ruhák, amellyel megtéveszthetőek a patkányok. Amikor felfordítunk egy összetűzés-kártyát, a játékosok használhatják az álruhákat, hogy a patkányharcosokat figyelmen kívül hagyják ebben az összetűzésben. Az összes többi típusú ellenfelet ugyanúgy fel kell helyezni a táblára. Használat után az álruhák kártyát vissza kell keverni a kereső pakliba, a jelzőt le kell venni a csapat-tárgyak közül. Felbukkanó ellenfeleknél nem használható az álruha.



Horog és Damil



A horog és damil segítségével az egerek elérhetnek nehezen megközelíthető vagy megközelíthetetlen helyeket is. Bármelyik egér cselekvésénél el lehet helyezni a táblára a horog és damil jelzőt. Ez nem minősül akciónak.

A horog és damil jelzőt úgy kell felrakni a térképre, hogy az egyik vége azon a mezőn legyen, ahol az egér ál, a másik vége azon a mezőn kell határozottan rajta legyen, ahova menni szeretne.

Mindkét vége nem lehet vizes területen.



Miután felkerült a térképre, bármelyik egér használhatja mindkét irányban, mintha szomszédos mezők lennének. Bármelyik egér visszateheti a horog és damil jelzőt a csapat-tárgyak közé egy akció felhasználásával. Ha az egerek úgy hagyják el a térképlapot, hogy a horog és damil jelző rajta marad, el kell dobni a jelzőt és vissza kell keverni a kártyát a kereső pakliba.

Villa

A villa különféle felhasználása lehetséges. Elérhetővé tehet másképp nehezen megközelíthető vagy megközelíthetetlen területeket, felfeshíthetnek bizonyos csapdákat és felhasználható gyümölcs-katapultként. Bármikor egy egér cselekvése során felhelyezhető a villa jelző térképre. Ez nem számít akciónak.

Arra a mezőre kell helyezni, amelyiken a villát használó egér áll. Nem használható vízben.

Egy egér átlendíthet a villa segítségével egy másik egeret egy másik mezőre, ha ugyanazon a mezőn állnak, mint ahol a villa van. Ehhez egy



akciót kell felhasználnia. A célterületnek láthatónak kell lennie. (Lásd [láthatóság](#))

Egy egér, aki azonos mezőn áll, mint a villa, visszahelyezheti a csapat-tárgyak közé a jelzőt egy akció felhasználásával. Ha az egerek úgy hagyják el a térképlapot, hogy a villa jelző rajta marad, el kell dobni a jelzőt és vissza kell keverni a kártyát a kereső pakliba.

Szőlő

A szőlő két féle módon használható. Csótány csaléteknek és esetenként fegyverként.

Szőlő, mint csótány csalétek

Bármikor egy egér cselekvése során felteheti a szőlő jelzőt egy vele szomszédos mezőre. Amíg a szőlő a táblán van, a csótányok minden lépésüket a szőlő felé teszik meg, persze, ha egérrel találkoznak, mint rendesen, megállnak. Ha egy vagy több csótány eléri a szőlőt, nem támadnak, hanem a szőlőből lakmároznak. Minden olyan csótányt, amelyik az adott körben eléri a szőlőt, valamint a szőlő jelzőt vegyük le a tábláról és keverjük vissza a kártyáját a kereső pakliba.



Szőlő, mint lövedék

Ha egy egér ugyanazon a mezőn áll, mint a villa, használhatja a szőlőt, mint lövedéket. A támadó egérnek nem kell látnia a célterületet. Válasszunk ki egy ellenfelet. Minden figura, amelyik ugyanezen a mezőn áll ugyanannyi sebzést kap. A játékos feldobja a szőlő jelzőt, hogy jól pörögjön, mintha pénzfeldobás lenne:

- Ha a szétloccsant szőlő felére esik, minden ellenfél kap 1 sebzést. Dobjunk egyesével védekezést mindegyik eltalált ellenfélnek. Utána



vegyük le a szőlő jelzőt a tábláról és a kártyáját keverjük be a kereső pakliba.

- Ha az egész szőlő felére esik, minden ellenfél ki lesz ütve. Tegyük a szőlő jelzőt a kiütött figurák alá. A szőlő egészben marad és rögtön csótány csaliként funkcionál vagy a patkányok is használhatják lövedékként. Nagy figurákra nem hat a szőlő.

Ha egy patkány úgy kezdi a cselekvését, hogy éppen ugyanazon a mezőn áll, mint a szőlő, akkor nem mozog, hanem lő (távolsági fegyver használóként) a fent leírt módon. Arra a mezőre lő, amelyiken a legtöbb egér áll éppen. Ha több azonos létszámú ilyen mező van, akkor arra a mezőre céloz, amelyiken a cselekvési sorban legelőrébb álló egér áll. A patkány is a fent leírt metódust használja a szőlővel lövésre. A patkányok nem használhatják a szőlőt lövedékként, amíg egy egér is ugyanazon a mezőn áll.

Győzelem és vereség

Amikor Egerek és Igézeteket játszunk, mindig kiválasztunk egy fejezetet a sztori-könyvből és azt játszunk végig. Minden fejezetben le vannak írva a győzelmi feltételek. Ezeket a feltételeket kell teljesíteni, mielőtt a homokórajelző eléri a fejezet vége jelzést az oldalszámlálón a történettáblán. Javasoljuk, hogy a fejezeteket sorban egymás után játszunk le.

Kampányszerű játék

Kampányszerű játéknál lehetőség van az elért szinten folytatni a következő fejezetet következő szabályok figyelembevételével:

1. Az egerek megtarthatják azokat a történetbeli kitüntetések és képességeket, amelyeket az előző fejezetekben elért.
2. Az egerek mindig a kezdő felszereléssel indulnak egy új fejezet elején. Az egerek megtarthatnak egy keresőkártyát, azok közül, amelyek az előző fejezet végén még nála voltak. Ez a keresőkártya hozzájön a kezdő felszereléshez.
3. Az egerek nem tarthatják meg a csapattárgyakat, az egyéni kitüntetések vagy a saját zsetonokat, amelyeket az előző fejezetben összegyűjtöttek.

Kitüntetések

A sztorikönyvben mindenhol az egerek történetbeli kitüntetések kaphatnak. A kitüntetések és hatásuk le vannak írva abban a fejezetben, ahol meg lehet őket szerezni.

Ezekon kívül a játékosok választhatnak, hogy egyéni kitüntetések is lehessen-e szerezni a játék során. A függelékben megtalálhatók a megszerzhető egyéni kitüntetések, amelyek bármelyik fejezet lejátszása közben megszerzhetőek.



Függelék

Egyéni kitiüntetések

Ezek opcionális szabályok, a játékosok eldönthetik, játszá-e.



Sajtmester

Az első egér, amelyik 3 vagy több sajtot dob egy támadáskor vagy védekezéskor megkapja a Sajtmester címet:

- A fejezet vége jelzést eggyel feljebb tolhatja.
- Minden alkalommal, ha a Sajtmester legalább 1 sajtot dob védekezéskor, mindenkin aktív egérnek ad egy sajt zsetont.



Csótánymester

Az első egér, amely 4 csótányt legyőz egy összetűzésen belül megkapja a Csótánymester címet:

- A fejezet vége jelzést eggyel feljebb tolhatja.
- A fejezet végéig a Csótánymesterrel egy mezőn álló csótányok nem lesznek mohók.



Méregmester

Az első egér, amelyik fogságba eséskor legalább egy méregsebzéssel rendelkezik, megkapja a Méregmester címet:

- A fejezet végéig a Méregmester a mérgezések helyett normál sebzést kap.



Szabaduló mester

Az első egér, amelyet kétszer elfognak egy fejezeten belül, megkapja a Szabaduló mester címet:

- A fejezet vége jelzést eggyel feljebb tolhatja.
- Ha a Szabaduló mester harmadszor is fogságba esik, azonnal kiszabadul, és nem kell eldobnia a keresőkártyáit. (A többi szabály, mint a sajt zsetonok és sebzésjelzők eldobása megmarad)



Macskaölő

Az első egér, amelyik legyőzi Brodie-t, megkapja a Macskaölő címet:

- Minden nagy figura eggyel kevesebb védekező kockával dob a Macskaölő támadása ellen.