

ПРАВИЛА ИГРЫ

МЫШИНОЕ НОВОСЕЛЬЕ



ВНИМАНИЕ!

Мелкий шрифт. Для прочтения правил может понадобиться взрослый игрок.



КОМПОНЕНТЫ



1 игровое поле



1 пиццерия



1 фигурка енота



1 обеденный стол



30 двусторонних жетонов общей еды



8 нор
(3 норы с кухней и 5 нор с гостями)



1 кладовка енота



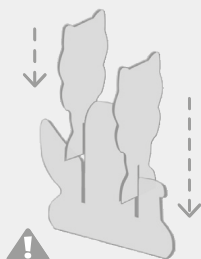
10 жетонов еды енота
рубашка лицо



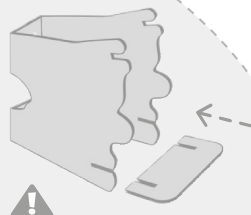
6 фигурок мышей



2 двусторонних подноса для еды



⚠ Перед первой игрой соберите фигурку из трёх деталей.



⚠ Перед первой игрой соберите фигурки при помощи перемычек.

Мышиное семейство переехало в другой город. Мыши ещё только осваиваются в новом доме, но уже позвали на новоселье всех соседей. Чем же их угостить? К счастью, прямо над мышиным домом расположена пиццерия, где со столов то и дело падают лакомые кусочки. Но будьте бдительны: у пиццерии вечно крутится хитрый енот, который привык тащить к себе в кладовку всю еду, какая ему попадётся. Так что не время зевать!

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Успейте накормить всех гостей, пришедших на новоселье, до того, как енот заполнит едой свою кладовку!

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Положите **игровое поле** в центр стола.
- 2 Поставьте **пиццерию** в центр поля, **кубик еды** положите рядом.
- 3 Возьмите все **3 норы с кухней** и **3 случайные норы с гостями** (не смотрите на их лицевую сторону!), перетасуйте их вместе стороной с дверками вверх и разложите вокруг поля, как показано на рисунке справа. Каждая получившаяся в результате круглая область — это полноценная клетка поля, по которой мышки могут ходить.
- 4 Перемешайте **жетоны еды енота** рубашкой вверх, разделите их на 2 стопки по 5 жетонов и положите на кормушки енота на поле (обозначены мордочкой енота).
- 5 Остальные **жетоны еды**, **кладовку енота** и **обеденный стол** положите рядом с игровым полем так, чтобы все могли до них дотянуться.
- 6 Поставьте **фигурку енота** на любую из клеток с его кормушкой.
- 7 Возьмите **двух любых мышек**, установите на них **подносы серебряной стороной вверх**, а затем поставьте их на 2 любые **клетки с блюдцем** на поле.



В игре всегда участвуют **2 мышки** независимо от числа игроков. Игроки могут передвигать **любую** мышку в свой ход.

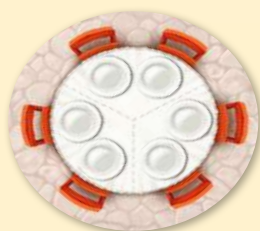


Только для ваших первых игр:

Переверните все норы лицом вверх. Норы с кухнями оставьте на своих местах, а всех гостей сразу же пересадите за стол (положите их на жетон стола так, чтобы теперь вокруг стола сидели гости).



5



Мышки готовы отправиться за едой!

ХОД ИГРЫ

ВНИМАНИЕ! В этой игре вы играете все вместе против енота, поэтому мы рекомендуем активно обсуждать ваши действия и давать друг другу советы. Но окончательное решение принимает тот игрок, чья очередь ходить!

Начинает самый младший игрок, далее ход передаётся по часовой стрелке. В свой ход выполните следующие действия **по порядку**:

- 1 БРОСЬТЕ КУБИК ЕДЫ
- 2 ПЕРЕДВИНЬТЕ ЛЮБУЮ МЫШКУ
- 3 ПЕРЕДВИНЬТЕ ЕНОТА

1. БРОСЬТЕ КУБИК ЕДЫ

Бросьте кубик еды в отверстие наверху пиццерии и обратите внимание, с какой стороны домика он выпал. Это важно!

Затем посмотрите, что выпало на кубике:

ЛЮБАЯ ЕДА, КРОМЕ СЫРА



Ура! Гостям будет чем полакомиться!

Определите, куда надо выложить жетон с такой же едой:



Всегда двигайтесь по стрелкам от того выхода из пиццерии, из которого выпал кубик;



Найдите ближайшее к этому выходу **блюдец**. Если это блюдо занято или на клетке с ним стоит мышка или енот, двигайтесь дальше по стрелкам до следующего **пустого блюда**.

Выложите жетон с такой же едой, как на кубике, на это пустое блюдо.

Например, на этом рисунке из пиццерии выпал орех. Его надо выложить на блюдо, отмеченное зелёной галочкой, потому что:

На этих клетках нет блюда.

Эта клетка занята мышкой.

На этом блюде уже есть другая еда.

Эта клетка находится НЕ по направлению стрелок.



СИМВОЛ «СЫР ИЛИ БОНУС»



- Выложите на поле сыр по обычным правилам **или**
- Используйте бонус: *енот отдыхает и в этот раз не собирает еду, мышки получают небольшую передышку.*

Если вы выбрали бонус, не выкладывая на поле сыр! Вместо этого сразу же положите фигурку енота плашмя на поле, чтобы не забыть, что он уснул и не передвигается в этот ход. В конце хода поставьте фигурку снова вертикально (см. стр. 6).



2. ПЕРЕДВИНЬТЕ ЛЮБУЮ МЫШКУ



Посмотрите на поднос выбранной мышки.

! Самое большое видимое число на подносе указывает, как далеко может передвинуться мышка. **Например**, мышка с пустым подносом может сделать от 1 до 4 шагов. Чем больше еды у неё на подносе, тем медленнее она передвигается.



! Мышка **может сделать меньше шагов**, чем указано на подносе, но она должна сделать хотя бы один шаг.



! Если у мышки на подносе есть жетоны еды, вы можете переложить 1 любой жетон с подноса мышки на поле, если хотите, к примеру, передвинуть мышку дальше или подобрать ею другую еду. Жетон можно выложить только на **пустое блюдо** на **той же клетке**, где в начале хода стоит мышка:



Передвиньте мышку.

- ! Мышки **всегда** ходят только **в направлении стрелок**.
- ! Мышка **не может** стоять на одной клетке с енотом или другой мышкой.
- ! Если мышке на пути встретилась другая мышка или енот (или оба животных подряд), вам повезло! Вы можете сократить путь! Просто **перепрыгните занятые** клетки, не считая их.

Например, этой мышке достаточно всего одного шага, чтобы добраться до ореха.



После того, как мышка ✕ **ОСТАНОВИЛАСЬ** ✕, выполните доступные ей действия:

Подберите жетон еды (необязательное действие)

Положите жетон еды на поднос, накрыв им самое большое число.

- * Мышки подбирают еду только с той клетки, на которой **остановились**.
- * Мышки **не могут** собирать еду в кормушках енота.
- * На подносе может находиться **не больше 2 жетонов еды** одновременно. Мышка с полным подносом может передвигаться только на 1 шаг.



Откройте закрытую нору (обязательное действие)

Во время ваших **первых игр** все норки уже открыты, и гости уже сидят за столом, так что это действие можно смело пропустить.

Если мышка остановилась на жетоне с дверкой, сразу же переверните этот жетон. Если на его лицевой стороне:



Кухня – оставьте её лицом вверх на том же месте. Теперь вы сможете доставлять сюда еду.



Гости – пригласите их к столу! **Сразу же** положите этот жетон поверх обеденного стола, накрыв им один из свободных секторов. Мышка остаётся стоять **на том же месте**, где только что была нора с гостями. Освободившееся место под ней по-прежнему считается клеткой поля, по которой можно передвигаться.



Доставьте еду на кухню (обязательное действие)

Если мышка закончила свой ход на норке с **кухней** и у неё на подносе есть **такая же** еда, какая изображена на кухне:

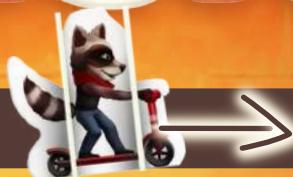
- * Угощайте гостей! Переложите **все подходящие** жетоны еды с подноса мышки сразу на пустые тарелки обеденного стола (по одному жетону на тарелку). При этом не важно, есть ли за столом гости:



- * Когда вы убираете нижний жетон еды с подноса, верхний жетон (если есть) должен соскользнуть вниз, закрывая наибольшее число (см. **1**).
- * Если еда на подносе и на кухне не совпадает, мышке придётся нести её до следующей подходящей кухни (см. **2**).



3. ПЕРЕДВИНЬТЕ ЕНОТА



У енота есть самокат, который позволяет ему перемещаться по полю быстрее мышек и забирать еду у них из-под носа.

- Енот, как и мышки, ходит только **в направлении стрелок**.
- Передвигайте енота по полю до тех пор, пока ему не попадётся **любая** еда. Это может быть еда из его кормушки или из пиццерии. Енот немедленно останавливается на клетке с этой едой.
- Енот не может останавливаться на клетках с мышками, а значит, и собирать там еду. Он, так же как и мышки, **всегда** перепрыгивает занятые клетки.

Переложите **1 жетон** еды с клетки, на которой остановился енот, **на пустую** клетку в кладовке енота с изображением такой же еды:



Например, здесь енот сначала остановится на клетке со своей кормушкой, так как она встретилась ему раньше. В следующий раз енот соберёт морковку, если только мышка не успеет собрать её раньше енота.

Енот не передвигается и не собирает еду только в двух случаях:

- если ему негде собирать еду (все клетки с едой **заняты мышками**);
- если в этот ход енот **прилёг отдохнуть** (см. СИМВОЛ «СЫР ИЛИ БОНУС» на стр. 4). В этом случае в конце хода поставьте его фигурку вертикально, чтобы показать, что он проснулся и снова может собирать еду.

На этом ход игрока закончен. Ход переходит к следующему игроку по часовой стрелке.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается в одном из трёх случаев:

1 Вы выложили жетон еды на последнюю пустую тарелку **на обеденном столе**. Вы собрали достаточно еды, чтобы накормить всех гостей: **поздравляем, новоселье удалось!**

2 Енот забрал последний жетон еды из **обеих своих** кормушек, и ни в одной из них больше не осталось еды.

3 В кладовке енота закончились клетки для той еды, которую он собрал, и очередной жетон приходится выкладывать на клетку с изображением мыши.

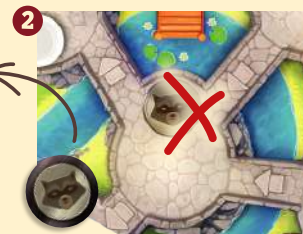
Когда игру заканчивает енот (случаи 2 и 3), это ещё **не значит**, что вы проиграли! Откройте все закрытые норы вокруг поля (если такие ещё остались), пересадите всех гостей за стол и посмотрите, всем ли хватает еды. Всегда считайте только жетоны **на обеденном столе**. Жетоны, оставшиеся на подносах мышек и на поле, не учитываются!



Если всем гостям еды хватило (или даже осталась лишняя), **вы выиграли**, поздравляем!



Если же кто-то из гостей остался без угощения, **вы проиграли**. Попробуйте сыграть ещё раз!



ВАРИАНТ ИГРЫ С РАЗНЫМИ МЫШКАМИ

Чтобы играть стало интереснее, спустя несколько партий используйте правила с бонусными способностями мышек. Для этого:

При подготовке к игре выберите, какие именно две мышки будут участвовать в игре.

В игре есть 6 разных мышек. **Но!** Способность любой мышки можно использовать, **только когда на кубике выпадает символ «сыр или бонус»!** В этом случае:

- либо выложите жетон сыра на поле, как обычно,
- либо используйте бонусную способность одной из мышек, **вместо** того чтобы уложить енота отдыхать.

НЕ ЗАБУДЬТЕ передвинуть любую мышку после того, как примените способность одной из них!

Примечание: в действии 2 «Хода игры» вы не обязаны передвигать ту же мышку, способность которой только что применили.

Внимание: если вы не можете или не хотите применить ни одну из способностей выбранных мышек, вы **обязаны** выложить на поле жетон сыра.



МАМА-МЫШКА

Мама-мышка поёт чудесные колыбельные, от которых заснёт даже самый энергичный непоседа.

У мамы-мышки такая же способность, как в базовой версии игры: положите фигурку енота плашмя на поле, чтобы не забыть, что он заснул. В этот ход **енот не передвигается и не собирает еду**. В конце хода поставьте фигурку енота вертикально на поле, чтобы показать, что енот проснулся и может снова собирать еду.



МЫШОНОК С РОГАТКОЙ

Этот озорной стрелок много практиковался со своей рогаткой и всегда попадает прямо в цель.

Мышонок с рогаткой может доставить еду со **своего** подноса на одну из **открытых кухонь** с подходящей едой... а из кухни сразу к столу! **Не передвигая мышонка**, переложите **один** из жетонов с его подноса на обеденный стол.

Если на подносе этого мышонка нет еды и/или вы ещё не успели открыть подходящую кухню, вы **не можете** применить эту способность.



Внимание! Эту способность можно применить только к мышонку с рогаткой.



МЫШОНОК-НИНДЗЯ

Этот мышонок долго обучался искусству скрытного перемещения и с лёгкостью проскользнёт под носом запасливого енота.

Игроки могут посоветоваться и решить, какой жетон еды они хотят **вернуть из кладовки енота на поле**. Переложите этот жетон на клетку поля так, как если бы эта еда выпала

на кубике вместо символа «сыр или бонус» (см. «**БРОСЬТЕ КУБИК ЕДЫ**» на стр. 3).

Если в кладовке енота ещё нет еды, вы **не можете** применить эту способность.



МЫШОНОК-СПРИНТЕР

Этот скоростной мышонок мигом домчит до ближайшей еды или норы.

Сначала выберите, куда вы отправите этого мышонка: за едой или в нору. Затем, двигаясь **в направлении стрелок**, передвиньте его на **ближайшую** свободную клетку с едой или норой (нора может быть как открытой, так и закрытой). Если можете, сразу **подберите еду** на поднос или пере-

ложите еду с подноса **на обеденный стол**.

Если поднос мышонка полон (на нём уже лежат 2 жетона еды), вы можете отправить его только в ближайшую нору.



Внимание! Эту способность можно применить только к спринтеру.

НЕ ЗАБУДЬТЕ! Несмотря на то, что вы перемещаете спринтера с помощью его бонусной способности, после этого одна из мышек всё равно делает свой обычный ход. То есть у вас есть возможность передвинуть мышку дважды за ход.



МЫШКА-АКРОБАТКА

Эта супергибкая мышка может пробраться даже в самые труднодоступные места и добыть там вкусности.

Передвиньте эту мышку по ходу стрелок на **ближайшую пустую** клетку с кормушкой енота и сразу же переложите верхний **жетон еды из кормушки** на поднос акробатки.

Если все клетки с кормушками заняты или у акробатки нет свободного места на подносе, вы **не можете** применить эту способность.



Внимание! Собирая еду из кормушек енота, вы приближаете конец игры, поэтому пользуйтесь этой способностью с осторожностью!

НЕ ЗАБУДЬТЕ! Несмотря на то, что вы перемещаете акробатку с помощью её бонусной способности, после этого одна из мышек всё равно делает свой обычный ход. То есть у вас есть возможность передвинуть мышек дважды за ход.



МЫШОНОК-ПУТЕШЕСТВЕННИК

Этот мышонок обожает походы. Он всегда готов отправиться в путь и никогда не расстаётся со своим рюкзаком.

У путешественника есть 2 запасных места для еды в рюкзаке, которые позволяют мышонку освободить поднос, а значит, ходить дальше. **Когда на кубике выпадает бонус**, сложите до двух жетонов еды с подноса путеше-

ственника **в рюкзак**. Переложите еду из рюкзака на обеденный стол на любой подходящей кухне так же, как с подноса.

Если у путешественника на подносе нет еды или у него в рюкзаке уже лежит 2 жетона, вы **не можете** применить его способность.



Внимание! Вы не можете положить в рюкзак еду с подноса второй мышки в игре.



ИГРАТЬ СТАЛО СЛИШКОМ ПРОСТО?

Если вы выиграли **3 партии подряд** в режиме с закрытыми норками, переверните один из подносов по вашему выбору золотой стороной вверх.

Выиграв 3 партии подряд и в таком режиме, переверните **оба подноса** золотой стороной вверх.



Авторы игры: Антуан Рабро, Вильфред и Мари Фор

Иллюстратор: Анна Жилина

Редактор проекта: Мария Кравченко

Корректор: Маргарита Наташина

Художественный руководитель: Анастасия Дурова

Вёрстка: Анна Медведева

Технолог: Кристина Балакирова

Особая благодарность выражается Александру Пешкову и Екатерине Плужниковой.

Издано по лицензии Strong Games и Antoine Rabreau.

© 2024 Все права защищены.



Больше интересных настольных игр для взрослых и детей на сайте компании «Стиль Жизни»
www.LifeStyleLtd.ru

Хотите попробовать себя в роли автора настольных игр? Участвуйте в ежегодном конкурсе КОРНИ от компании «Стиль Жизни» и получите шанс выиграть один из денежных призов! Подробности на сайте www.lifestyleltd.ru/authors