

# Мышиная команда

5+

КОЛ-О  
ИГР  
1-6

15-20 мин.

Автор игры: Райнер Книция  
Иллюстратор: Андреас Реш

Кооперативная игра для всех членов мышиной семьи от 5 лет



ПРАВИЛА ИГРЫ



Привет, меня зовут Чарли!

Мы с моей женой Карлоттой пригласили в гости наших мышиных родственников.



А чтобы всем было, что погрызть, я начал делать запасы. Но одному мне не справиться.



Поможете мне перетащить лакомства из кладовой людей, в чьём доме мы живём, (славная семейка!) ко мне в нору?



Совсем забыл сказать: нам придётся поторопиться, потому что у Смитов есть хитрый чёрный кот, и ему не очень-то понравится, что мы таскаем еду из кладовой...



## КОМПОНЕНТЫ



► 49 жетонов



► 1 двустороннее игровое поле



► 3 деревянных кубика с 6 разными гранями (хлеб, рыба, огурец, сыр, морковка и красный символ «X»)



► 1 деревянная фигурка кота

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Достаньте игровое поле **1** из коробки и разложите его в центре стола. Видите хитрого чёрного кота в левом нижнем углу? С одной стороны поля справа от него — один белый след, с другой — два.

**Для вашей первой игры** выберите сторону с одним следом: поставьте на него деревянную фигурку кота **2**.

**Вы не по-мышинному храбры?** Тогда переверните игровое поле другой стороной вверх (с 2 белыми следами рядом с котом в левом нижнем углу) и поставьте фигурку кота на 2 белых следа. Придётся потрудиться, но награда того стоит!

Жетоны **3** и кубики **4** положите рядом с игровым полем.

Всё готово!



## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Закрывать все клетки поля жетонами, пока фигурка кота не дошла до кладовой.

## ХОД ИГРЫ

Самый смелый игрок делает ход первым и бросает кубики.

## Что выпало на кубиках?

На 5 гранях каждого кубика изображены разные лакомства: хлеб, рыба, огурец, сыр и морковка. Эти же лакомства вы можете увидеть на игровом поле. Каждое лакомство разделено на 2, 3, 4 или 5 клеток игрового поля.



Если на кубике выпало лакомство, вы можете поместить его на любую клетку игрового поля с таким же лакомством.

## Но что же означает красный символ «X»?



Ничего хорошего, по правде говоря! Кубик, на котором выпал красный символ «X», нельзя поместить на игровое поле.

После броска вы должны поместить на игровое поле хотя бы один кубик. Вы также можете одновременно разместить два или все три кубика.

Вы можете перебрасывать 1 или сразу 2 кубика, которые вы не разместили на игровом поле, но помните, что **после каждого броска вы должны поместить на игровое поле хотя бы один кубик.**

*Я так рад, что вы согласились помочь мне! Вместе нам предстоит перетащить все лакомства из кладовой ко мне домой. Как же мы это сделаем? Очень просто!*



РАЗМЕЩАТЬ КУБИКИ НА КЛЕТКАХ ИГРОВОГО ПОЛЯ НУЖНО ВОТ ТАК



**ВАЖНО:** Хотя кубики бросает один игрок, игроки вместе решают, куда поместить кубик. Работайте сообща, чтобы разместить кубики наилучшим образом!



Если после очередного броска вы не можете поместить на игровое поле ни одного кубика, ваш ход завершается: уберите уже размещённые кубики (если такие есть) с игрового поля и передвиньте фигурку кота на 1 клетку ближе к кладовой.

Если вы разместили все 3 кубика на игровом поле или не хотите перебрасывать кубики и испытывать свою удачу, **замените каждый кубик на игровом поле жетоном**. Жетон обозначает, что на клетку игрового поля кубик поместить уже нельзя.

Если вы в свой ход кладёте жетон на последнюю незанятую клетку лакомства, считается, что вы перетащили его в мышиную нору, и вы не передвигаете фигурку кота.

Во всех остальных случаях передвиньте фигурку кота на 1 клетку ближе к кладовой.

Отдайте 3 кубика своему соседу слева — теперь его очередь бросать кубики!

**ПРИМЕЧАНИЕ:** Если после вашего первого броска вы не можете разместить ни одного кубика на игровом поле, то у вас нет выбора, кроме как передвинуть фигурку кота на одну клетку ближе к кладовой. На этом ваш ход завершается.

ТАК КОТ ПРИБЛИЖАЕТСЯ  
К КЛАДОВОЙ



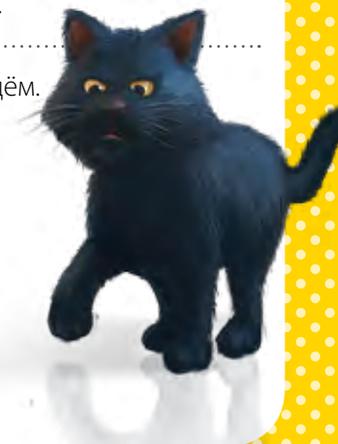
## Победа у вас в кармане... Почти!

Вам удалось стащить все лакомства до того, как кот добрался до кладовой? Чтобы узнать свой результат, посчитайте, сколько клеток коту осталось до кладовой:

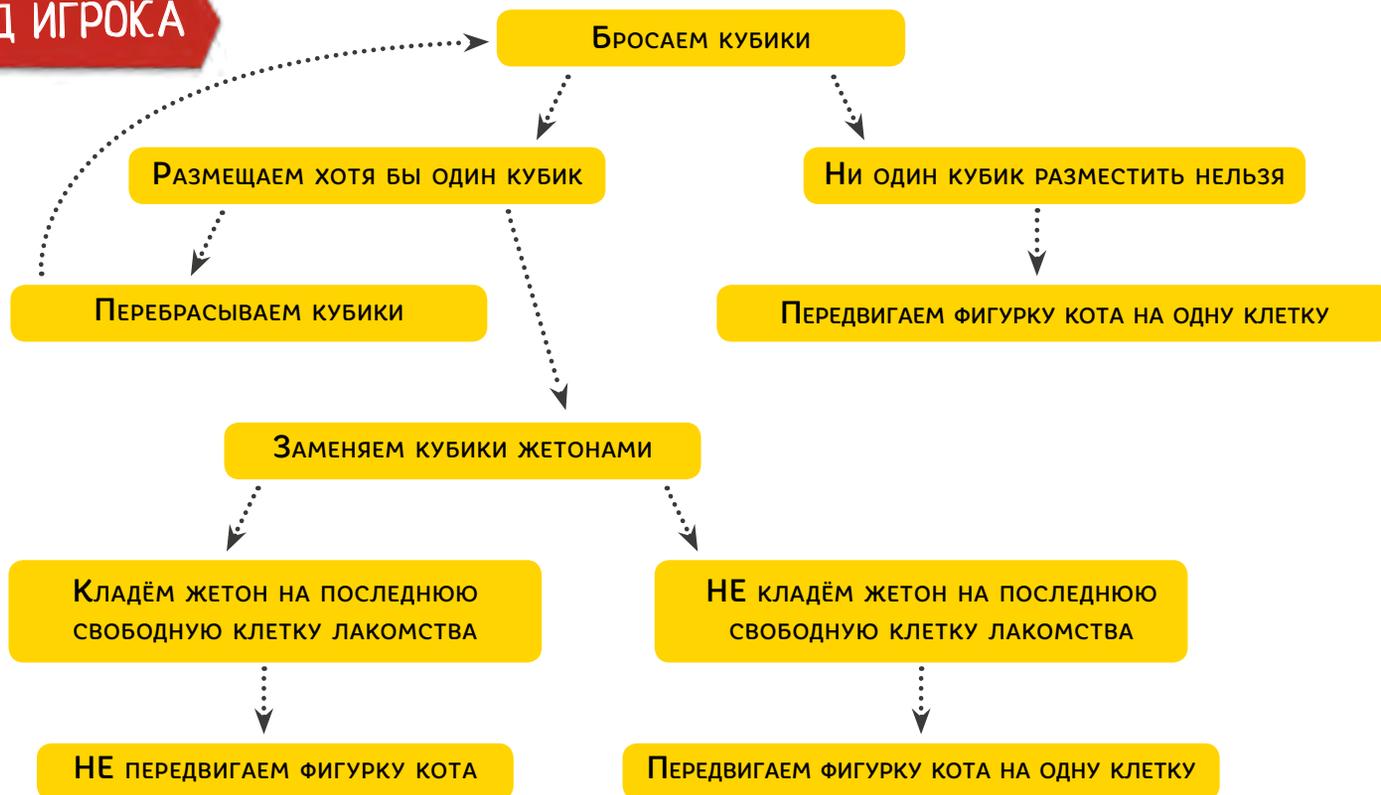
- 6 клеток или больше:** *Невероятно! Сыграйте ещё раз и докажите, что вам не просто повезло! Вперёд, легендарные мыши!*
- 5 или 4 клетки:** *Хорошая работа! Пусть этот кот знает своё место!*
- 3 или 2 клетки:** *Неплохо! Вы очень помогли Чарли и его бесчисленному семейству!*
- 1 клетка:** *Фуф, чуть не попались. Хотя бы вернёмся домой не с пустыми руками.*

Чёрный кот опередил вас? Ну что же, в следующий раз у нас точно получится! Мы-то точно не пропадём. Чтобы узнать, насколько вы были близки к победе, посчитайте незанятые клетки игрового поля:

- 1 клетка:** *Ещё чуть-чуть — и вы бы справились! Повторим?*
- 2 или 3 клетки:** *Небогатый улов, но, по крайней мере, никто не ушёл голодным.*
- 4 или 5 клеток:** *Да тут даже на лёгкий перекус не хватит! Может, в следующий раз вам повезёт больше.*
- 6 клеток или больше:** *Полки кладовой всё ещё ломятся от изумительных лакомств. Почему бы вам не попробовать снова?*



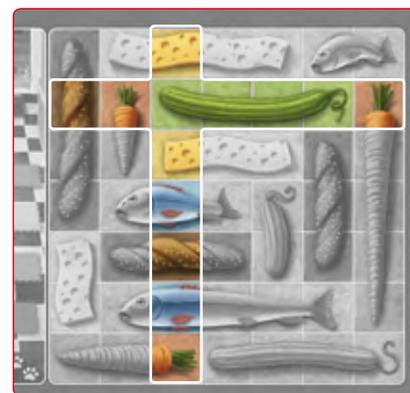
## ХОД ИГРОКА



## ВАРИАНТ ИГРЫ ДЛЯ ОПЫТНЫХ ИГРОКОВ (7+)

Хотите сделать игру более сложной? Играйте по базовым правилам со следующим изменением:

В свой ход второй и третий кубики с лакомствами вы можете разместить только в один ряд с первым (вертикальный или горизонтальный).



Pegasus Spiele

© 2017 Pegasus Spiele GmbH, Германия,  
[www.pegasus.de](http://www.pegasus.de). Все права защищены.  
Перепечатка и издание иллюстраций,  
правил и компонентов игры  
без разрешения владельца  
лицензии запрещена.



Если вам понравилась эта игра, загляните  
на сайт компании «Стиль Жизни»  
[www.LifeStyleLtd.ru](http://www.LifeStyleLtd.ru) — там вы найдёте  
множество других интересных  
настольных игр для взрослых и детей!