

# REGELZUSAMMENFASSUNG FÜR MAUS UND MÝSTIK

## Begegnungen [S. 14-15] ...

Erkunden die Mause im aktuellen Kapitel einen neuen Raum, kommt es zu einer Begegnung.

1. Prüfe evtl. Sonderregeln des Kapitels.
2. Falls nichts anderes verlangt wird, wirf die offene Begegnungskarte (falls vorhanden) ab und zieh eine neue Karte vom Begegnungsstapel.
3. Wähle die zum Stand des Sanduhrmarkers passende Begegnung aus.
4. Stelle die Gegner in der folgenden Reihenfolge auf die Felder mit blauen Pfoten Abdruck. Bei mehreren Möglichkeiten entscheiden die Spieler.
  - a. Klein-Fernkampf: Falls möglich auf ein Sonderfeld innerhalb eines roten Bereichs, sonst auf das oder die Felder mit dem größten Abstand zu den Mäusen.
  - b. Groß: Nacheinander auf das Feld mit dem kleinsten Abstand zu den Mäusen.
  - c. Klein-Nahkampf: Werden möglichst gleichmäßig auf die verbleibenden Felder verteilt.

5. Mäusefallen: Beim Stichwort „Mäusefalle“ wird auf jedes rote X ein Mäusefallenmarker gelegt.

6. Hinterhalte: Beim Stichwort „Hinterhalt“ wird nach Bestimmung der Initiative jede Gegnerkarte um den Zahlenwert eines Würfelwurfs nach oben geschoben. Übersprungenen Karten rutschen ein Feld nach unten.

7. Lege die neue Begegnungskarte offen auf den Begegnungsstapel.

## Initiative [S. 7] ...

Reihenfolge der Initiative bestimmen:

- Zu Beginn eines neuen Kapitels
- Beim Aufdecken einer neuen Begegnungskarte

Keine Gegnerkarte auf der Initiativeleiste: Alle Mause und Gegnerkarten miteinander mischen und auf der Leiste von 1 bis X neu auslegen.

Eine oder mehrere Gegnerkarten bereits auf der Leiste: Neue Gegnerkarten mischen und am Ende der Initiativeleiste anlegen.

- Falls der neue Gegnertyp bereits auf dem Spielplan steht, werden keine Initiativekarten angelegt. Der neue Gegner agiert gemeinsam mit anderen Gegnern des bereits vorhandenen Typs.
- Bei Hauptgegnern mit 2 oder mehr Karten werden alle Karten unten an der Leiste angelegt und für die erste Karte *Hinterhalt* ausgeführt.

## Spielrunde

### Verstärkungen [S. 15] ...

Liegen auf dem Käserad 6 oder mehr Käsestücke, erhalten die Gegner Verstärkung:

1. Bewege den Sanduhrmarker eine Seite weiter.
2. Enthält das Kapitel Sonderverstärkungen für den aktuellen Raum, führe diese aus.
3. Falls nichts anderes angegeben, gilt die Angabe zur Verstärkung auf der offenen Begegnungskarte. Wirf die Karte anschließend ab.
  - Gibt es weder Sonderverstärkungen noch eine offene Begegnungskarte, erhält der Gegner gar keine Verstärkung.
  - Werden für die Verstärkung mehr Figuren benötigt als vorhanden, stelle so viele Figuren wie möglich auf. Der Rest verfällt.

### Besondere Gegner ...

Hauptgegner [S. 16]

- Hauptgegner werden durch einen entsprechenden Marker unter der Figur gekennzeichnet.
- Regeln, die normale Gegner dieses Typs betreffen, gelten für Hauptgegner nicht.

Brodie [S. 16-17]

Hauptmann Gram [S. 14]

Elite-Rattenkrieger [S. 14]

Gierige Kakerlaken [S. 15]

### Am Ende jeder Runde [S. 7] ...

Befinden sich nach dem Zug der letzten Maus auf der Initiativeleiste keine Gegner mehr auf dem Spielplan, wird ein Käsestück auf das Käserad gelegt.

### Hinzufügen von Käse zum Käserad ...

- Befinden sich nach dem Zug der letzten Maus auf der Initiativeleiste keine Gegner auf dem Spielplan, wird ein Käsestück auf das Käserad gelegt. [S. 7, 15]
- Wenn beim Angreifen oder Verteidigen eines Gegners ein oder mehrere Käsesymbole gewürfelt werden, lege entsprechend viele Käsestücke auf das Käserad. [S. 11, 15]

### Bewegen des Sanduhr-/Kapitelendmarkers ...

- Erhält der Gegner Verstärkung, bewege den Sanduhrmarker eine Seite weiter. [S. 15]
- Wird eine Maus gefangen, bewege den Sanduhrmarker eine Seite weiter. [S. 17]
- Erhält eine Maus den Erfolgsmarker *Dreikäse-hoch*, *Kakerlakenschreck* oder *Entwischer*, bewege den Kapitelendmarker eine Seite weiter. [p. 22]

# REGELZUSAMMENFASSUNG FÜR MAUS UND MYSTIK

## Zug der Gegner

### Zugüberblick [S. 15]...

Ein beliebiger Spieler führt die Züge der Gegner aus. Alle Gegner eines Typs agieren, sobald ihre Initiative-karte am Zug ist. Es beginnt der Gegner mit dem kleinsten Abstand zu den Mäusen, die anderen folgen entsprechend der Reihe nach.

Der Zug des Gegners hat zwei Phasen:

1. Bewegen
2. Angriff

### Bewegen [S. 16] ...

Benachbarte Felder sind höchstens einen Gegnerbasisdurchmesser voneinander entfernt. Volle Felder (4 kleine oder 1 große Figur): können nicht betreten oder überquert werden.

- Sonderfelder haben keine Kapazitätsgrenze [S. 8].
- Grafische Elemente verändern die Kapazität eines Feldes nicht [S. 9].

### Nahkampfgegner Bewegung

- Wirf 1W. Der Gegner kann sich entsprechend der gewürfelten Zahl bewegen.
- Gegner nehmen den kürzesten Weg zur nächstgelegenen Maus und versuchen, ihr Feld zu betreten.
- Beginnt ein Gegner seinen Zug auf einem Feld mit Maus, bewegt er sich nicht.
- Sind zwei Mäuse gleich weit entfernt, bewegt sich der Gegner zu der Maus, deren Initiativekarte weiter oben liegt.

### Fernkampfgegner Bewegung

- Fernkampfgegner bewegen sich nur, falls sie keine Sichtlinie zu einer Maus haben.
- Kann ein Fernkampfgegner keine Maus sehen, bewegt er sich nur solange auf dem kurzmöglichsten Weg, bis er eine Maus sehen kann. Da-nach endet seine Bewegung.

Schwarze Bereiche/Wände sind unpassierbar  
Wasser, Mäusefallen, Rote Linie & Gelbe Linien  
beeinträchtigen die Bewegung eines Gegners nicht. [S. 10, 16]



### Angriff [S. 16] ...

#### Nahkampf

1. Wähle ein Ziel
  - a. Kann ein Gegner mehr als eine Maus angreifen, greift er die nächstgelegene Maus an, die in diesem Zug noch nicht angegriffen würde.
  - b. Falls dies auf mehr als eine Maus zutrifft oder alle Mäuse in diesem Zug bereits angegriffen würden, greift der Gegner die Maus an, deren Initiativekarte weiter oben liegt.
2. Wirf 1W pro Punkt Angriffsstärke des Gegners.
3. Jedes Schwert oder Schwert/Schild = 1 Treffer.
4. *Nur wenn der Gegner mind. 1 Treffer hat*, würfelt die Verteidigung für die Maus aus.
5. Jedes Schwert/Schild = 1 Block.
6. Jeder nicht blockierte Treffer = 1 Treffermarker.

#### Fernkampf

1. Wähle ein Ziel
  - a. Befinden sich Mäuse auf dem gleichen oder einem benachbarten Feld, müssen diese angegriffen werden.
  - b. Andernfalls greift er nach denselben Auswahlregeln wie beim Nahkampf eine Maus innerhalb der Sichtlinie per Fernkampfangriff an.
2. Wirf 1W pro Punkt Angriffsstärke des Gegners.
3. Jeder Bogen = 1 Treffer.
4. *Nur wenn der Gegner mind. 1 Treffer hat*, würfel die Verteidigung für die Maus aus.
5. Jedes Schwert/Schild = 1 Block.
6. Jeder nicht blockierte Treffer = 1 Treffermarker.

#### Käseerhalt bei Kämpfen

Käse: Führt eine Maus einen Angriff oder eine Verteidigung aus, erhält sie ein Käsestück für jedes Käsesymbol das sie Würfelt.

Führt ein Gegner einen Angriff oder eine Verteidigung aus, wird für jedes Käsesymbol ein Käsestück auf das Käserad gelegt.

# REGELZUSAMMENFASSUNG FÜR MAUS UND MYSTIK

## Zugüberblick [S. 7] ...

1. Wirf 1W und addiere den Geschwindigkeitswert Deiner Maus. Die Summe entspricht der Bewegungsreichweite für diesen Zug.

2. Die Maus kann in beliebiger Reihenfolge ausführen:

- **Bewegung**
  
- **Standardaktion (wähle eine)**
  - Wuseln
  - Angreifen
  - Suchen
  - Erholen
  - Erkunden
  
- **Freie Aktion (einmal pro Zug)**
  - Tauschen
  - Ausrüsten
  - Level aufstieg

## Standardaktionen ...

Wuseln: Wirf 1W, addiere Deinen Geschwindigkeitswert und führe eine erneute Bewegung durch. [S. 10]

Angreifen: Siehe andere Seite. [S. 10-11]

Suchen: Wirf 1W. Ein oder mehrere \* = Erfolg; ziehe eine Suchkarte. [S. 12]

- Ereignis: Befolge die Anweisungen der Karte
- Andere:
  - Steck die Karte in Dein Bündel oder
  - Wirf sie ab und erhalte 1 Käse.

Erholen: [S. 12]

- Beta übt: Entferne den Marker
- Eingesponnen: Wirf 1W. Ein oder mehrere \* = Erfolg.

Erkunden: Voraussetzung – Keine Gegner in Raum der Mäuse. [S. 12-13]

- Übergang (blau-blau oder orange-orange): Stelle alle Mäuse auf das Nachbarfeld des Übergangs im neuen Raum.
- Übergang (blau-orange oder orange-blau): Dreh den Raum um. Haben beide Raumteile passende Übergänge, verfare wie oben. Andernfalls ist kein Erkunden möglich.
- Drehfeld: Dreh den Raum um. Stelle alle Mäuse auf ein Nachbarfeld des Drehfelds im neuen Raum.

## Mauszug

- Angelhaken: Erkundung nur möglich, falls Angelhaken an der Schnür im Gruppeninventar vorhanden ist.
- Zahnrad: Kann nur von Tüftlern oder Strolchen erkundet werden.

Überprüfe das Kapitel auf Text/Instruktionen für den neuen Raum.

## Bewegung [S. 8-10] ...

Benachbarte Felder sind höchstens einen Mausbasisdurchmesser voneinander entfernt. Volle Felder (4 kleine oder 1 große Figur): können nicht betreten oder überquert werden.

- Sonderfelder haben keine Kapazitätsgrenze [S. 8].
- Grafische Elemente verändern die Kapazität eines Feldes nicht [S. 9].

Gelbe Linien: Bewegung in Pfeilrichtung kostet 1 Bewegungspunkt, Bewegung gegen Pfeilrichtung 3.

Rote Linien können nicht ohne besondere Fähigkeiten oder spezielle Ausrüstung überquert werden. Schwarze Bereiche/Wände sind unpassierbar.

## Wasser [S. 10]

- Wasser betreten: Ende der Bewegung.
- Wasser verlassen: kostet komplette Bewegung (Erfolg oder Misserfolg). Wirf 1W für die Maus und +1W für jede Maus auf dem Ziel Feld. Ein oder mehrere \* = Erfolg.
- Freie Aktionen nicht ausführbar.
- Strömung: Beim Zug ende bewege die Maus 1 Feld in Strömungsrichtung. Verlässt sie das Spielfeld, ist sie gefangen.

## Mausefallen [S. 10]

- Unterbrechen Bewegung.
- Wirf pro Punkt Geschwindigkeit 1W (Tüftler können pro Punkt Gelehrsamkeit 1W werfen).
- Erfolg = mind. 1 \* ; Bewegung fortsetzen.
- Misserfolg: Mausefalle entfernen. Maus erhält 1 Treffer und 1 Käse und ist nieder-gestreckt. Zug ende.



# REGELZUSAMMENFASSUNG FÜR MAUS UND MÝSTIK

## Freie Aktionen [S. 15] ...

Können einmal pro Zug durchgeführt werden, jedoch nicht während einer anderen Aktion.

Tauschen: Tausche Suchkarten und/oder Käsestücke mit einer Maus auf gleichem oder benachbartem Feld.

Ausrüsten: Tausche Karten zwischen Ausrüstung und Bündel.

- Bündelkapazität: 3 Nicht-Trickkarten.
- Ausrüstungslimit: Beachte Anzahl/Typ des benötigten Körperteils. Jeweils nur 1 Karte.

Level aufstieg: Tausche 6 Käsestücke gegen 1 zur Klasse passende Fähigkeitskarte.

Eine Maus kann/darf **nur eine Fähigkeitskarte pro Runde** einsetzen.

## Angriff [S. 10-11]...

### Nahkampf

1. Wähle ein Ziel auf dem gleichen oder einem benachbarten Feld.
2. Wirf 1W pro Punkt Angriffsstärke + evtl. Boni für Gegenstände/Ausrüstung.
3. Jedes Schwert oder Schwert/Schild = 1 Treffer.
4. *Nur wenn die Maus mind. 1 Treffer hat*, würfel die Verteidigung für den Gegner aus.
5. Jedes Schwert/Schild = 1 Block.
6. Jeder nicht blockierte Treffer = 1 Treffermarker.

### Fernkampf

1. Wähle ein Ziel:

- a. Befinden sich Gegner auf dem gleichen oder einem benachbarten Feld, müssen diese angegriffen werden.
- b. Andernfalls wähle ein Ziel innerhalb der Sichtlinie (un-blockierte Verbindungslinie zwischen den Mittelpunkten der beiden Felder).

1. Wirf 1W pro Punkt Angriffsstärke + evtl. Boni für Gegenstände/Ausrüstung.
2. Jeder Bogen = 1 Treffer.
3. *Nur wenn die Maus mind. 1 Treffer hat*, würfelt der Spieler links die Verteidigung für den Gegner aus.
4. Jedes Schwert/Schild = 1 Block.
5. Jeder nicht blockierte Treffer = 1 Treffermarker.

Käse: Führt eine Maus einen Angriff oder eine Verteidigung aus, erhält sie ein Käsestück für jedes Käsesymbol.

Führt ein Gegner einen Angriff oder eine Verteidigung aus, wird für jedes Käsesymbol ein Käsestück auf das Käserad gelegt.

## Gefangen [S. 17] ...

Falls Treffermarker  $\geq$  Leben, wird Maus gefangen.

1. Die Initiativekarte der Maus bleibt auf der Leiste.
2. Die Figur der Maus wird vom Spielfeld entfernt.
3. Wirf folgende Dinge ab:

- a. Alle Käsestücke
- b. Alle ausgerüsteten Suchkarten (Startausrüstung & Inhalt des Bündels sind sicher)

4. Entferne alle (Gift-)Treffermarker und Effektmarker von der Maus.
5. Bewege den Sanduhrmarker eine Seite weiter.

Befreien: Evtl. Befreiung findet im Zug der gefangenen Maus statt:

- Gegner im Raum: Keine Befreiung. Überspringe den Zug der Maus.
- Keine Gegner im Raum: Automatische Befreiung. Stelle die Maus auf oder neben das Feld einer anderen Maus. Der Zug ist beendet.

## Wunden [S. 11] ...

### Gegner

- Leben = 1 (0 oder 1 ♥): Besiegt, entferne Figur vom Spielfeld.
- Leben  $\geq$  1: Lege 1 Treffermarker pro Wunde auf die Initiativekarte. Sobald Anzahl Wunden  $\geq$  Leben, ist der Gegner besiegt und wird entfernt.

Sind alle Gegner eines Typs besiegt, entferne die Initiativekarte von der Leiste.

Hauptgegner mit mehr als 1 Initiativekarte

- Wähle Karte aus, die die Wunde erhalten soll.
- Sobald Anzahl Wunden  $\geq$  Leben, entferne die Karte von der Leiste.
- Wird die letzte Initiativekarte eines Hauptgegners von der Leiste entfernt, ist er besiegt.



## REGELZUSAMMENFASSUNG FÜR MAUS UND MYSTIK

### Negative Effekte [S. 17] ...

Lege einen entsprechenden Marker auf die Initiative-karte der betroffenen Maus.

Betäubt: Maus kann sich normal bewegen, aber keine Aktion außer Erholung ausführen.

Eingesponnen: Maus kann sich weder bewegen noch wuseln, bis sie sich erfolgreich erholt hat.

Niedergestreckt: Lege die Figur auf ihrem Feld hin. Die Figur muss ihre gesamte Bewegung verbrauchen, um wieder aufzustehen. Große Figuren können nicht niedergestreckt werden. Niedergestreckte Figuren können angreifen, verteidigen und/oder Aktionen ausführen.

Verhext: Maus gilt in ihrem Zug als Gegner. Sie zieht wie ein Gegner und greift wie ein Gegner an. Boni oder sonstige Fähigkeiten gelten dabei nicht. Am Ende ihres Zugs wird der Verhext Marker abgelegt.

Vergiftet: Gifttreffermarker können nur durch spezielle Heilzauber oder Gegenmittel entfernt werden.



### Erfolge [S. 19, 22] ...

Dreikäsehoch: Die erste Maus, die 3 oder mehr Käse bei einem Angriff oder einer Verteidigung erzielt.

- Bewege den Kapitelendmarker eine Seite weiter.
- Erzielt der Dreikäsehoch bei der Verteidigung mind. 1 Käsesymbol, erhält jede aktive Maus einen Käse.

Kakerlakenschreck: Die erste Maus, die 4 Kakerlaken in derselben Begegnung besiegt.

- Bewege den Kapitelendmarker eine Seite weiter.
- Für den Rest des Kapitels gelten alle Kakerlaken im Raum des Kakerlakenschrecks als nicht gierig.

Giftmeister: Die erste Maus, die mit mind. 1 ungeheilten Giftmarker gefangen genommen wird.

- 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.

- Bewege den Kapitelendmarker eine Seite weiter.
- Wird der Entwischer ein drittes Mal gefangen, wird er sofort befreit ohne Ausrüstungskarten zu verlieren. Alle anderen Regeln zur Gefangennahme gelten weiterhin.

Katzenbändiger: Die erste Maus, die Brodie besiegt.

Für den Rest des Kapitels werfen alle großen Gegner bei Verteidigung gegen den Katzenbändiger -1W.

*Diese Zusammenfassung dient als zusätzliche Referenz für den persönlichen Gebrauch durch einen Besitzer des Spiels. Der Autor stellt unter keinen Umständen die Rechte des Verlages und des Urheberrechtsinhabers in Frage. Er profitiert in keiner Weise finanziell von dieser Spielerhilfe. Der Verlag besitzt die Rechte an den verwendeten Grafiken, die ohne Genehmigung verwendet werden. Dieses PDF-Dokument darf nicht erneut online gestellt, verkauft oder für anderweitige nicht-private Zwecke genutzt werden.*

