

Как только игроки ответят на все вопросы, они снимают крышу с мышиного дома и проверяют свои ответы. За каждый правильный ответ они передвигают фишку с корзинкой на одно деление вперёд на счётчике очков.

Вопросы, требующие нескольких ответов, приносят очко, только если все ответы верны.



Пример: пуговица и конфетка действительно находятся в спальне. К сожалению, игроки забыли про кольцо, поэтому они не получают очко за этот вопрос.

На этом раунд заканчивается. Игроки вынимают деревянные жетоны из мышиного дома и снова накрывают его сверху крышей.

Передвиньте фишку с мышами на 1 деление вперёд по счётчику раундов и уберите все жетоны вопросов и ответов с листа с вопросами. Начинается новый раунд.

После четвёртого раунда мыши возвращаются домой, и игра заканчивается.

Конец игры

В конце четвёртого раунда игроки сравнивают свой результат с таблицей ниже:

16 очков	Поздравляем! Вы — настоящие эксперты!
12-15 очков	Победа! Вы знаете мышиный дом как свои 5 пальцев!
8-11 очков	Вы почти выиграли!
4-7 очков	Хорошая попытка, но мыши всё ещё хранят от вас слишком много секретов!
Менее 4 очков	Может, в следующий раз у вас получится лучше?

Вариант игры

При игре с самыми маленькими игроками вы можете размещать и переворачивать жетоны вопросов перед началом каждого раунда. Так игроки будут заранее знать, на какие вопросы им нужно будет ответить.

Авторы игры: Элоди Клеман и Тео Ривьер
Иллюстрации: Жонатан Окомт

Перевод на русский язык: Полина Басалаева
Вёрстка: Алёна Наумова

Элоди и Тео хотят посвятить эту игру Оливии, Мадлен и Гаспару.

«Мы благодарим команду Gigamic за проделанную работу; Бенуа, который всей душой верил в нашу игру, и Дельфин за её экстраординарную работу над проектом. Спасибо, Жонатан; мы не можем дождаться, когда ты сыграешь в эту игру со своей семьёй.

И, наконец, спасибо игрокам, читающим эти правила. Вы замечательные! Хорошей игры!»



© & © 2020 Gigamic
ZAL Les Garennes
F 62930 Wimereux
France
Tel: (33) 0 321 333 737
www.gigamic.com

Сохраните эту информацию и адрес для будущего использования.

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



Предупреждение! Не предназначено для детей младше 3 лет. Мелкие детали.

Пояснение

Если деревянный жетон лежит между двумя комнатами, вы можете считать, что он находится в любой из них.



Пример: почтовая марка лежит в проходе между ванной и гостиной, поэтому считается, что она одновременно находится и там, и там.



Авторы игры: Элоди Клеман и Тео Ривьер
Иллюстратор: Жонатан Окомт

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА МЫШИ ПОД КРЫШЕЙ

5-9 ЛЕТ

2/6

20 мин.

ПРАВИЛА ИГРЫ

Под чердачной крышей поселилась семья мышей. Чтобы обустроить свой новый дом, они использовали множество любопытных предметов. Из консервной банки вышла замечательная ванна. А эта катушка от ниток? Из неё получился славный столик! Пока мышей нет дома, вы решаете заглянуть в их жилище. Как оно выглядит? И, что важнее всего, где именно находятся предметы, которые они утащили у вас из-под носа?

Компоненты



1 коробка с мышиным домом



1 поле с комнатами (включая стены и 3D-элементы)



2 двусторонних листа с вопросами (поля 1, 2, 3 и 4)



1 фишка с мышами



1 фишка с корзинкой



10 деревянных жетонов



14 двусторонних жетонов ответов



14 жетонов вопросов

10 жетонов предметов

(оборот)

4 жетона комнат

(оборот)



1 фонарик

Обзор и цель игры

«Мыши под крышей» — это кооперативная игра на наблюдательность. У игроков есть 30 секунд, чтобы заглянуть в окна мышиного дома и найти пропавшие предметы. Когда погаснет свет, игроки должны будут ответить на вопросы. Все игроки выигрывают, если смогут набрать 12 или больше очков к концу четвёртого раунда.

Предметы

Мыши позаимствовали целый ряд предметов разных форм и цветов. У каждого предмета есть две версии, представленные двумя сторонами деревянного жетона. Цветная обводка обозначает уровень сложности (см. стр. 2).



Лицо

Оборот

Перед вашей первой игрой ознакомьтесь с «Инструкцией по сборке».

После того как вы закончите играть, вам вовсе не обязательно разбирать стены и 3D-элементы. Вы можете хранить поле в коробке из-под игры в собранном виде.

1 Достаньте из коробки поле с комнатами, деревянные жетоны, жетоны вопросов и фонарик.

2 Возьмите лист с вопросами и деревянные жетоны, соответствующие выбранному уровню сложности (см. «Уровень сложности»). Второй лист с вопросами и оставшиеся деревянные жетоны уберите обратно в коробку.

3 Поместите фишку с мышами **а** на первую клетку счётчика раундов (изображён на листе с вопросами), а фишку с корзиной **б** — на первое деление счётчика очков.



Подготовка к игре

4 Возьмите жетоны предметов, соответствующие выбранному уровню сложности, разложите их на столе стороной с предметом вниз и тщательно перемешайте. То же самое проделайте с 4 жетонами комнат.

Положите жетоны ответов рядом с листом с вопросами.

5 Поместите поле с комнатами на пластиковый ложемент (совместив полукруглую выемку на ванной с полукруглым углублением на пластиковом ложементе), а затем накройте его сверху дном коробки (крышу).

Примечание: совместите изображение плюща и лестницы на боковинках, чтобы верно расположить крышу.

Уровень сложности

Всего в игре 4 уровня сложности. С возрастанием сложности вам придётся отвечать на всё более конкретные (и сложные) вопросы об увеличивающемся количестве предметов.

Перед каждой игрой выберите уровень сложности и уберите лишние жетоны предметов и деревянные жетоны обратно в коробку.

В простом уровне сложности используйте только деревянные жетоны и жетоны предметов с зелёной обводкой. В среднем уровне сложности используйте деревянные жетоны и жетоны предметов с зелёной и оранжевой обводкой. В сложном и очень сложном уровне используйте все деревянные жетоны и жетоны предметов (с зелёной, оранжевой и красной обводкой).

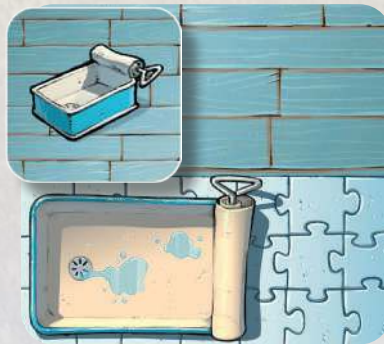
Таблица соответствия полей на листах с вопросами, деревянных жетонов и жетонов предметов уровням сложности

ПРОСТОЙ	СРЕДНИЙ	СЛОЖНЫЙ	ОЧЕНЬ СЛОЖНЫЙ
Поле 1	Поле 2	Поле 3	Поле 4

Пример: вы выбрали средний уровень сложности. Вы должны взять поле 2, а также деревянные жетоны и жетоны предметов с зелёной и оранжевой обводкой. Вам не понадобится ни второй лист с вопросами, ни деревянные жетоны, ни жетоны предметов с красной обводкой.

Мышиный дом

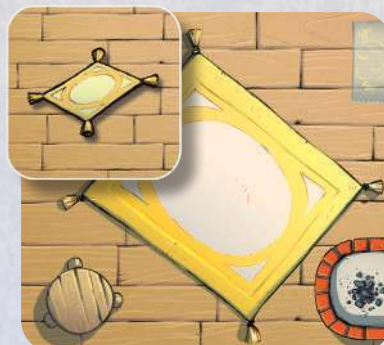
Каждая комната в доме представлена отдельным цветом и соответствующим этой комнате предметом:



ВАННАЯ



КУХНЯ



ГОСТИНАЯ



СПАЛЬНЯ

Ход игры

Игра проходит в 4 раунда. Каждый раунд состоит из следующих 3 фаз:

1. Подготовка

1. ПОДГОТОВКА

Бросьте деревянные жетоны в отверстие в крыше. Игроки по очереди встряхивают коробку, чтобы распределить деревянные жетоны по комнатам.

Важно: чтобы не повредить игру, трясите коробку аккуратно, не отрывая её от стола.

Когда все игроки приготовятся, один из них вставляет фонарик в круглое отверстие в крыше и включает его.

2. НАБЛЮДЕНИЕ

Как только фонарик загорится, игроки начинают заглядывать в окна мышиного дома, чтобы рассмотреть его внутреннее убранство и найти пропавшие предметы. В каких комнатах находятся деревянные жетоны? Какой стороной вверх они лежат? Вам нужно запомнить как можно больше деталей, чтобы суметь ответить на все вопросы. Через 30 секунд, когда фонарик погаснет, игроки должны перестать заглядывать внутрь мышиного дома.

Совет: игроки могут разглядывать коробку с разных сторон, чтобы рассмотреть мышиный дом с каждого ракурса. Однако игрокам запрещается трогать коробку, чтобы избежать перемещения деревянных жетонов из комнаты в комнату.

Игроки могут общаться друг с другом и обмениваться информацией.

3. ОТВЕТЫ

Игроки помещают жетоны вопросов на лист с вопросами следующим образом:

• По одному жетону комнаты лицом вниз на каждый символ



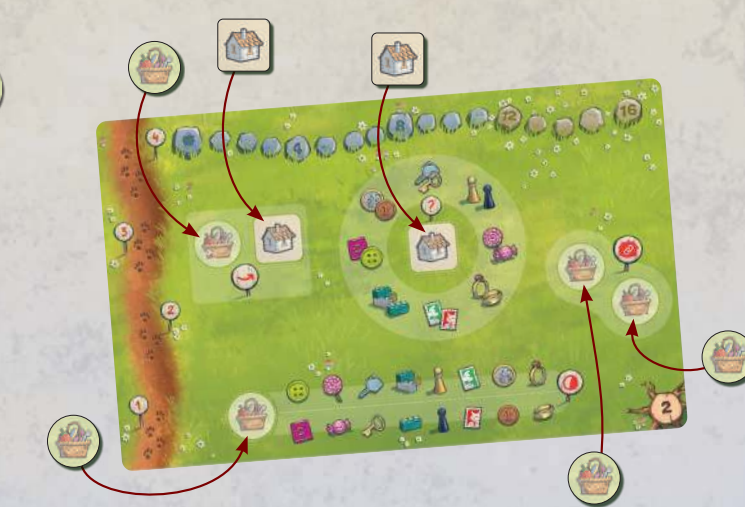
• По одному жетону предмета лицом вниз на каждый символ



Затем переверните жетоны так, чтобы они лежали стороной с комнатой или стороной с предметом вверх.

Игроки совещаются и отвечают на каждый вопрос с помощью жетонов ответов.

Расшифровка вопросов приведена справа в разделе «Расшифровка вопросов».



Вопросы А и Б

Чтобы дать положительный ответ, игроки кладут жетон ответа стороной с галочкой вверх.

Чтобы дать отрицательный ответ, игроки кладут жетон ответа стороной с крестиком вверх.

Вопросы В, Г, Д и Е

Игроки кладут жетон ответа стороной с галочкой вверх для каждой выбранной комнаты или предмета.



Пример: отвечая на вопрос «Ключ лежит в ванной?», Ваня вспоминает, что видел ключ в спальне. Посоветовавшись с Таней, он кладёт жетон ответа стороной с крестиком вверх на лист с вопросами.

Расшифровка вопросов



Этот предмет находится в этой комнате?



Эти предметы находятся в одной и той же комнате?



В какой комнате находится этот предмет?



Какие предметы находятся в этой комнате?



Какие предметы находятся в этой комнате, и какой стороной вверх они лежат?



Какой стороной вверх лежит жетон с этим предметом?