





遊戲規則

~ 遊戲目標 ~




你住在哈梅林，這是一個鼠滿為患的小鎮。讓老鼠離開你的房子最簡單的方法就是把牠們送給你的鄰居。當太多的老鼠擠滿一間屋子時，住在裡面的人會絕望的離開那裡！誰的家最能夠在鼠患中撐到最後則是最終的贏家！

~ 遊戲內容物 ~

- 5個房屋板塊，每一個板塊包含七層樓 。
- 5個鼠患指示物 。
- 6個木製小老鼠模型（每隻老鼠有不同的尾巴顏色，對應不同的角色卡）。
- 1個吹笛人模型，以及一個塑膠基座。
- 21張角色卡 。
- 50張行動卡 。

~ 遊戲設置 ~

參考盒蓋內側四人遊戲的設置圖：

1. 每個玩家面前放置一個房屋板塊、一個鼠患指示物。將鼠患指示物放在房屋板塊下方開始。
2. 選擇一個起始玩家（上一次在浴缸看到老鼠……或者，最年輕的玩家）。
3. 在每間房屋板塊之間放置一隻木製小老鼠。然後，在起始玩家的左側，添加放置第二隻木製小老鼠及吹笛人模型。如設置圖所示，將小老鼠與吹笛人面朝向右邊。將未使用的房屋板塊和木製小老鼠移出遊戲不使用，以及該老鼠的角色卡（對應尾巴顏色）一併移出遊戲。
4. 面朝下混洗剩餘的角色卡  形成角色卡抽牌堆，翻出上面四張放置於桌面中央形成一排。假如翻出的四張卡中有超過一張的吹笛人角色卡 ，將多餘的吹笛人角色卡棄掉只留一張，繼續翻出補滿四張，棄掉的吹笛人卡混洗進角色卡抽牌堆。
5. 面朝下混洗行動卡形成行動卡  抽牌堆，然後發給每個玩家四張行動卡。

兩人玩家設置

如同四人玩家設置，但有幾個部分須要說明：

- 兩名玩家的房屋必須坐落在對角（對面），另外兩個房屋屬於中立房屋（每一邊各一棟），不屬於任何玩家。
- 遊戲中每個玩家會得到鼠患指示物進到自己房屋裡，但中立房屋不會。

~ 遊戲進行 ~

遊戲概念

你可以打出行動卡選擇移動小老鼠或吹笛人，當小老鼠經過一棟房屋，該房屋的鼠患指示物就上升一層，當吹笛人穿過一棟房屋，他會吸引鼠群離開這棟房屋，該房屋的鼠患指示物就下降一層，遊戲結束時，鼠患指示物最低的房屋該玩家獲得勝利。

遊戲回合

遊戲開始時，起始玩家從手中打出一張行動卡（只有一張）正面朝上放置在桌面其中一張角色卡上，然後抽一張行動卡補滿手牌到四張。

接著以逆時針方向，由下一位玩家進行遊戲，之後也以此方向輪流進行。
（如同房屋上在綠色箭頭「風向標」的方向 → ）



輪到你時，依序進行以下幾個階段：

1. 正面朝上打出一張行動卡在一張角色卡上。
2. 正面朝上打出第二張行動卡放置在另一個不同的角色卡上。

3. 每當你放置行動卡後，檢查該角色是否啟動行動。


若角色卡上已放置兩張行動卡，啟動這個角色並行動。玩家按照卡片的順序（上面卡片先執行，然後換下面的卡片）執行，依照行動卡上標示的方向移動角色模型（老鼠、吹笛人）。

假如有兩張角色卡啟動行動，由你決定啟動角色的順序，當執行完行動卡之後，將該行動卡正面朝上移至棄牌堆。這回合面朝上啟動過的角色卡也移至棄牌堆（另一個棄牌堆），然後從角色卡抽牌堆抽新的角色卡翻出補足桌面四張，若角色卡抽牌堆耗盡，則混洗角色卡棄牌堆形成新的抽牌堆。

卡片效果描述請參考規則書後段

4. 最後，抽兩張行動卡補滿你的手牌至四張。假如行動卡堆抽完了，混洗行動卡棄牌堆的牌形成新的抽牌堆。

然後輪到右邊的玩家進行回合。

（按照綠色箭頭的方向指示 ）



成為一個好鄰居的準則：

準則一

你不能在同一回合放置兩張行動卡在同一個角色卡上。
（你可以放置第二張行動卡在先前回合有人放置行動卡的角色上）

準則二

小老鼠及吹笛人遵守相同的移動規則，
差別在於當他們移動穿越房子時會發生的效果：

（  或  ）

- 一隻老鼠穿過房子時該房子的鼠患指示物會上升一個樓層。
- 吹笛人穿過房子時該房子的鼠患指示物會下降一個樓層。

一回合範例：

在Maya的回合，她打出了以下卡片



及



當她打完這回合的卡片，她檢視是否有角色啟動行動，在黃色老鼠上已打出了兩張行動卡，因此黃色老鼠將會啟動行動。

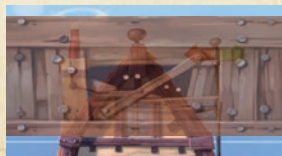
黃色老鼠從前面穿過這間房屋，因此該房屋的鼠患指示物上升一個樓層。然後黃色老鼠又往回走再一次穿過相同的房屋，該房屋的鼠患指示物又再上升一個樓層。



將黃色老鼠角色卡棄置棄牌堆，並從角色卡抽牌堆拿取並重新放置一張新的角色卡在桌面。移動黃色老鼠的兩張行動卡也棄掉。最後Maya抽取兩張新的行動卡補滿手牌至四張，現在輪到她右手邊的玩家進行回合。

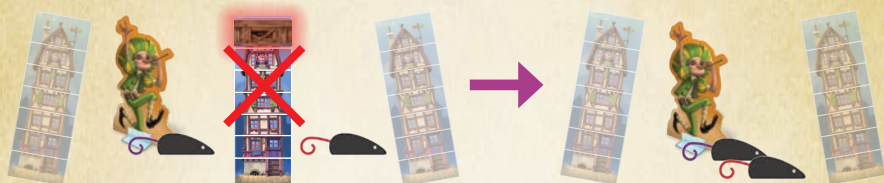
玩家消滅

假如你的鼠患指示物在一張行動卡執行後到達你房屋的屋頂，你會立刻逃離這個被老鼠淹沒的房屋，並且退出遊戲。



將你的房屋從遊戲中移除，這回合執行的玩家將會得到你的鼠患指示物（以及任何先前你消滅其他玩家所得到的鼠患指示物）。

此外，原先你房屋兩側的任何模型將會合在一塊，你原先兩側的鄰居將相互成為新的鄰居。



假設你的房屋因為角色卡第一個動作被消滅，該角色的第二個動作仍然會執行並發生在新的鄰居上，而不再是影響你的房屋了。

兩人玩家遊戲的提醒

中立房屋座落在兩名玩家之間，並不會有鼠患指示物，她們在遊戲中不會被消滅，但對於指示物移動穿過仍然如同一般正常玩家。

~ 遊戲結束 ~



當遊戲中只剩兩名玩家時遊戲立刻結束。甚至當一張角色卡因執行第一個動作已剩兩名玩家時，遊戲立刻結束，並不會執行第二個行動卡。

剩餘的玩家中，鼠患指示物在較低樓層的玩家獲勝，若是平手，則擁有較多鼠患指示物（消滅其他玩家）的玩家獲勝，倘若又平手，則進行兩名玩家的複賽。

兩名玩家時的遊戲結束

當一名玩家的鼠患指示物到達屋頂時遊戲立刻結束，他的對手立刻獲得勝利。

小提示

- 一張角色卡絕對不會放置超過兩張的行動卡，放置兩張行動卡的角色會在放置耶結束後被啟動。
- 你不能在同一回合放置兩張行動卡在同一個角色卡上，但你可以放置第二張行動卡在先前回合已放置行動卡的那個角色。
- 小老鼠及吹笛人遵守相同的移動規則，差別在於當他們移動穿越房子時會發生的效果（或）：一隻老鼠穿過房子時該房子的鼠患指示物會上升一個樓層。吹笛人穿過房子時該房子的鼠患指示物會下降一個樓層。

變體規則

「小淘氣」變體

在遊戲設置時，移除特殊行動卡「+1卡」及「旋律卡」。
它們將不使用在這個變體中。

在進行遊戲時，當你放置一張行動卡在一個角色時，**立刻**進行該角色的行動（不需等到放置兩張行動卡才啟動），執行行動後仍然將第一張行動卡留在角色卡上，當該角色卡上的第二張行動卡打出執行後，如同一般規則將該角色卡棄掉補上新的角色卡。

「幸福生活是一種秘密生活」變體

在你的回合，你可以選擇其中一張行動卡面朝下蓋著放置（可以選擇第一張或第二張）。當該角色卡啟動行動時這張行動卡將會翻開執行（當角色卡上放置兩張行動卡後）。

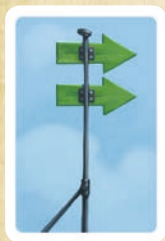
相同的，在第一回合，起始玩家可以蓋著打出他的第一也是唯一的一張行動卡。



4張基本行動卡



- 模型從房屋前面穿過，依照綠色箭頭指示的方向。
- 假如是老鼠，上升這棟房屋的鼠患指示物一層樓。
 - 假如是吹笛人，下降該房屋的鼠患指示物一層樓。
- 該模型穿過房屋後會移動至房屋的右邊。



- 模型從兩間房屋前面穿過，依照綠色箭頭指示的方向。
- 假如是老鼠，上升這兩房屋的鼠患指示物一層樓。
 - 假如是吹笛人，下降這兩房屋的鼠患指示物一層樓。
- 該模型穿過房屋後會移動至第二間房屋的右邊。



- 模型從房屋後面穿過，依照紅色箭頭指示的方向。
- 假如是老鼠，上升這棟房屋的鼠患指示物一層樓。
 - 假如是吹笛人，下降該房屋的鼠患指示物一層樓。
- 該模型穿過房屋後會移動至房屋的左邊。





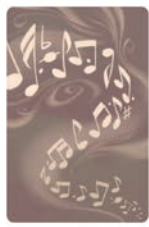
- 模型從房屋前面的下水道溜過，依照綠色箭頭指示的方向。
- 不論是老鼠還是吹笛人，該棟房屋的鼠患指示物都不會移動。
- 該模型溜過房屋後會移動至房屋的右邊。

~ 特殊行動卡 ~

+1

+1卡會增加一個角色指示物多移動一步。除非與另一張基本行動卡合併使用，否則這張卡片沒有任何效果（不論基本行動卡是在上面還是在下面都沒關係。）

在這個例子，紅色老鼠啟動行動，依照綠色箭頭的方向移動，從前面穿過三棟房屋（兩棟房屋是因為  基本行動卡，因為**+1卡**  而又多移動一棟）。

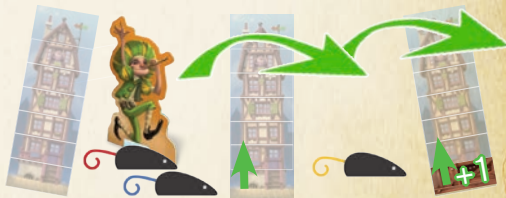


旋律卡除非與另一張基本行動卡合併使用，否則這張卡片沒有任何效果（不論基本行動卡是在上面還是在下面都沒關係。）

這張卡片會導致與被啟動行動的模型帶著同區域的其他模型一起行動，整團是一起移動的。



在這個例子，藍色老鼠啟動行動，但由於**旋律卡**，吹笛人及紅色老鼠也會一起行動。



結算時，這個玩家房屋的鼠患指示物會上升一層（**+1**藍色老鼠，**+1**紅色老鼠，**-1**吹笛人）而黃色老鼠並不會加入這團一起行動。

注意：一張角色卡是可以放置兩張特殊行動卡，當這個情形發生時，這個角色不做移動，假如你結算完動作時，將這張角色卡以及兩張行動卡棄置棄牌堆。