Hickory Dickory

Rulebook

Дорогие Мыши и Мышата из Тикающих часов,

Натрите свои усы и расправляйте хвосты, ибо настоящим вы приглашены на Королевскую охоту за мусором! Собери свою команду, прыгай и прокладывай свой путь к славе! НО следите за своей картой "Охота за мусором", поскольку эти предметы могут стоить дополнительных призов , как только часы пробьют полночь! У нас также будет забег по цепочке для самых маленьких.

Мероприятие начнется ровно в 19:00. Одевайтесь элегантно в повседневном стиле. За каждый доставленный предмет будет подано блюдо из сладких ягод.

LORD CUCKOO

P.S. Кажется, Я СНОВА ПОТЕРЯЛ СВОИ КОРОЛЕВСКИЕ РЕЛИКВИИ.

ЕСЛИ ТЫ НАЙДЕШЬ ИХ, я ПОДАРЮ ТЕБЕ ЧТО-НИБУДЬ ОСОБЕННОЕ!

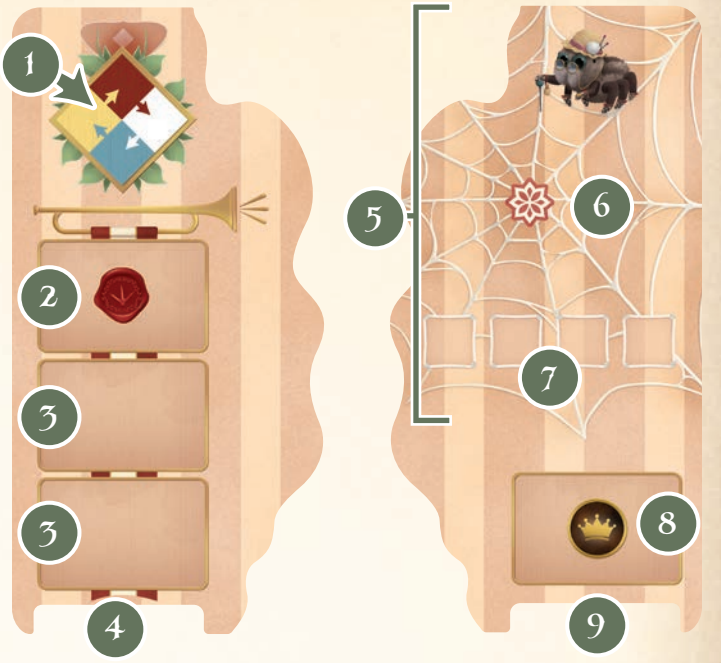
PlaidHat Games

Позвольте нам научить вас играть!
PlaidHatGames.com/Learn-Hickory-Dickory

Компоненты

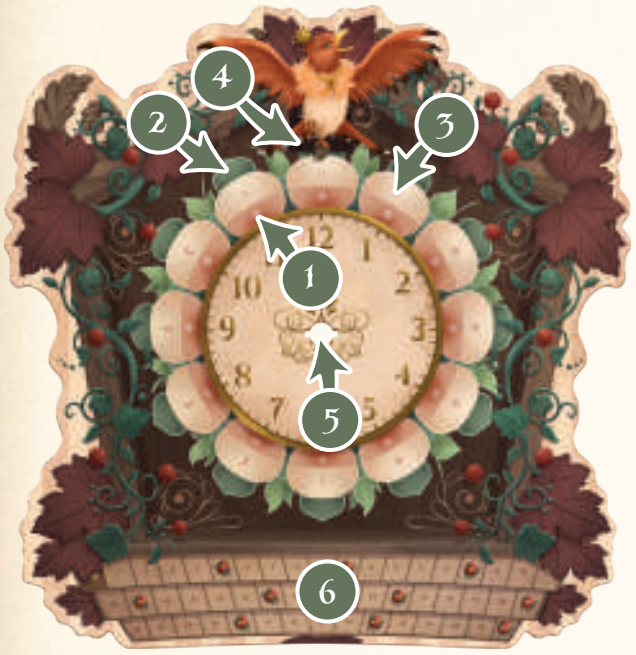
- 1 поле часов
- 1 часовая стрелка в сборе
- 2 Блокираторы минутной стрелки
- 1 Поле цепи
- 1 Сосновая шишка
- 2 Боковых поля
- 4 Планшет охоты
- 1 Мешочек
- 93 Тайла предметов
- 12 жетонов действий
- 16 Мышиных карточек
- 20 Мышиных фигурок
- 1 Маркер трека приоритета
- 4 Маркера ПО
- 12 Карточек заданий
- 13 Карт действий
- 1 Кошачий кубик
- 2 Кошачи лапки
- 8 Жетонов очков
- 2 Заглушки трека приоритета
- 2 Постоянных тайла действий

Side Boards



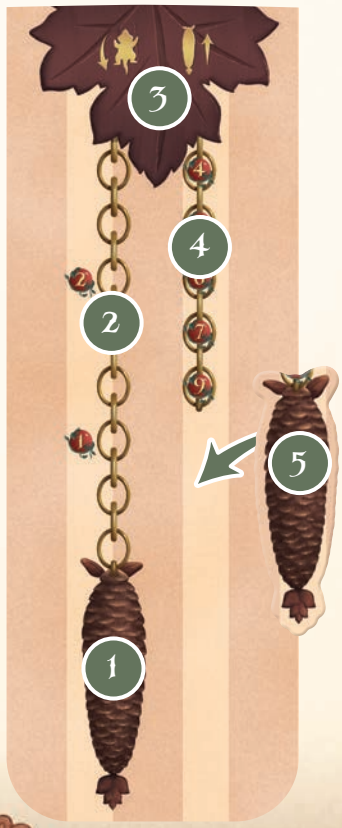
1. Трек приоритета
2. Колода заданий
3. ячейка для заданий
4. Ячейка для сброса заданий
5. Рынок Итси Битси
6. Дикие предметы
7. Обычные предметы
8. Карточки действия
9. Сброс карт действий

Поле часов



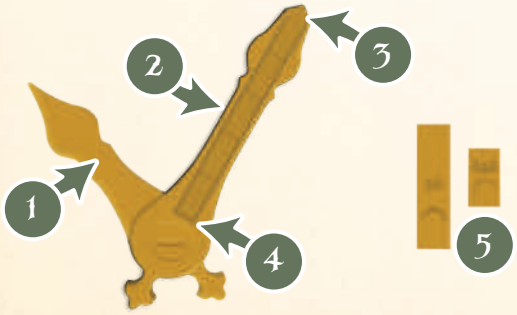
1. Внутреннее кольцо
2. Внешний лист кольца
3. Действия
4. Лорд Кукушка
5. Место крепления стрелок
6. Трек ПО

Поле цепи и утяжелитель



1. Стартовая сосновая шишка
2. Левая цепь
3. Листок цепи
4. Правая цепь
5. Утяжелитель

Сборка часовой стрелки



1. Часовая стрелка
2. Минутная стрелка
3. Внешняя часть стрелки
4. Внутренняя часть стрелки
5. Блокираторы минутной стрелки

Доска охоты



1. Место для тайлов
2. Начальные позиции мышей
3. ПО в конце игры

Мышиная карточка



1. Обозначение мышки
2. Рюкзак
3. Особая способность

Миплы мышей



Шалун **Тушканчик** **Бухгалтер** **Мусорщик** **Скалер**

Тайлы

обычные предметы



Дикий предмет



Королевские реликвии

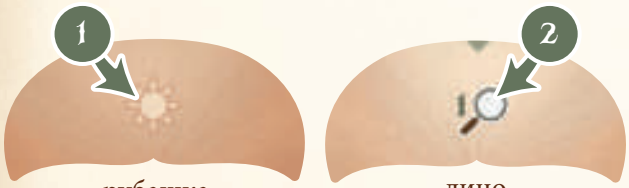


Карты действий



1. Действие
2. Бонусный предмет
3. Иконка карты

Плитки действия



рубашка

лицо

1. размещени
2. действие

Карты заданий



1. Необходимые элементы
2. ПО

Другие компоненты



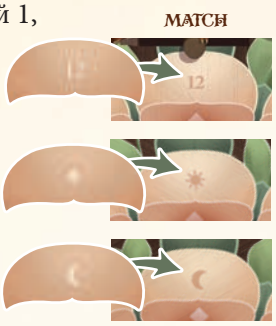
Подготовка

1. Положите поле часов в центр стола и вставьте стрелки в указаное место.

2. Положите 2 боковых поля по бокам часов.

3. Установите часовую стрелку на 7, а минутную - на 12.

4. Поместите жетоны действий 1, 6, 11 и 12 лицевой стороной вверх на соответствующие места на часах.



5. Разделите оставшиеся жетоны действий на 2 группы, как указано на их рубашке: ☀ жетоны и ☾ жетоны. Перетасуйте эти группы по отдельности, а затем распределите их лицевой стороной на соответствующих делениях часов.



6. Соберите все 10 диких предметов и разместите их на рынке Итси.



7. Положите все остальные предметы и тайлы реликвий в мешок и встряхните его, чтобы перемешать.

8. Достаньте 4 тайла из мешка и поместите их в 4 ячейки со скидкой на рынке Итси.

9. Достаньте 11 тайлов и разместите их на 11 листьях внешнего кольца на часах.



10. Поищите в колоде "Действий" 4 карты с желудем . Перетасуйте эти 4 карты и раздайте по 1 каждому игроку. Верните оставшиеся карты в колоду и перетасуйте. (Держите карты предпочтения в секрете от других игроков)

11. Положите колоду Действий лицевой стороной вниз на специально отведенное место под паутиной Итси.

12. Перетасуйте колоду заданий и положите ее рубашкой вверх на отведенное место на другом боковом поле. Раскройте 2 верхние карты и положите их рубашкой вверх на 2 места под колодой заданий.

13. Разместите поле с цепочкой под часами или в любом удобном месте.

14. Поместите шишку в нижней части правой цепочки на поле для цепочек, чуть ниже цифры 9.

15. Отложите кошачьи лапы, кошачий кубик и жетоны победных очков в сторону.

16. Для 2 игроков: слот блокируется минутная стрелка. 3 игрока: блокируется слот. 4 игроков: блокираторов нет.



17. Каждый игрок выбирает цвет и берет соответствующие фигурки мышей, карточки для мышей и маркер ПО.



18. Установите приоритетный маркер на приоритетном треке цвета самого пунктуального игрока. Для 2 или 3 игроков: установите приоритетные блокираторы на любые цвета, которые не были выбраны.

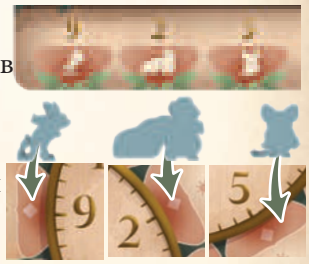


19. Каждый игрок кладет перед собой свои карточки для мыши и планшет охоты.

20. Каждый игрок кладет своего Скейлера на стартовую сосновую шишку в нижней части левой цепочки поля цепи



21. Каждый игрок размещает своих Тушканчиков, Мусорщиков и Бухгалтеров во внутреннем кольце часов по номерам, указанным на их доске для охоты, помещает их Мошенника на свою карту Мошенника, он начинает игру вне поля.



22. Каждый игрок помещает свой маркер ПО на начальное место дорожки подсчета очков.

23. **Начните игру, запустив первый тик часов (переверните страницу).**


1
2
2
3
6
8
9
10
10
10
10
11
12
13
14
15
15
18
19
19
19
19
20
21
22

Обзор игры



12 тиков = 1 раунд

Хикори Дикори, круглосуточный мышиный аттракцион …

В игре Хткори Дикори каждый игрок управляет командой мышей, передвигающихся по стрелкам часов с кукушкой, собирая предметы, которые можно сдать за очки, при этом особо следя за теми, которые находятся на их планшете охоты. Во время каждого раунда минутная стрелка совершает полный оборот вокруг часов, останавливаясь на каждой цифре (галочке), чтобы мыши могли спрыгнуть с стрелки, чтобы выполнить это действие, или на стрелку, чтобы перейти к другому. Мыши активируются в зависимости от их положения, поэтому старайтесь находиться на краю минутной стрелкой, но будьте осторожны, чтобы упасть с нее! В конце 5-го раунда часы бьют полночь, и игрок, набравший наибольшее количество очков, выигрывает!

Есть пять способов набрать очки :



Победные очки

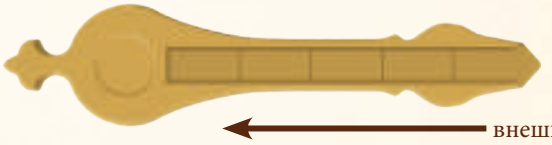
- Доставка предметов
  - *что также позволяет вам:*
    - Выполнять карты заданий
    - Заполнить строки или столбцы на вашем планшете охоты
- Взбирайтесь по цепочкам часов
- Верните реликвии Лорду Кукушке

Тик часов

1. ***Переместите минутную стрелку наследующая цифра на часах.***



2. ***Активируйте каждую мышь на минутной стрелке по порядку, начиная с мыши, расположенной на внешней части минутной стрелки.***



3. ***Активируйте каждую мышь на текущем действии внутреннего кольца в порядке, соответствующем треку приоритета.***



внутреннее кольцевое пространство



трек приоритета

Во время первого тика игры и любого другого Отметьте, когда под определенным номером нет мышей (на стрелке или на часах), просто переходите к следующему тику.

Трек приоритета



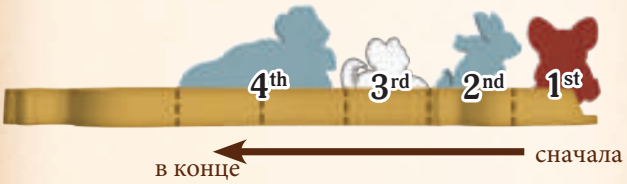
Трек приоритета определяет порядок активации, когда во внутреннем кольцевом пространстве находится несколько мышей. Начните с цвета, на котором стоит маркер приоритета, и активируйте ОДНУ мышь этого цвета по выбору управляющего игрока, если он там присутствует. Продолжайте движение по часовой стрелке, пропуская цвета, если нет неактивированных мышей этого цвета, пока ВСЕ мыши в этом пространстве не будут активированы.

Пример активации

1 *Минутная стрелка перемещается с цифры 2 на цифру 3.*

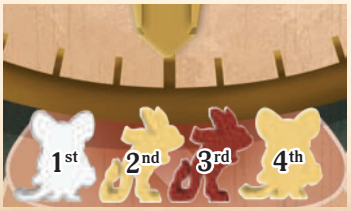


2 *Мыши на стрелке активируются в приведенном ниже порядке.*



3 *После этого мыши на внутреннем кольцевом пространстве активируются в приведенном ниже порядке. Обратите внимание, что могли быть активированы 2-я и 4-я.*





Позвольте нам научить вас как играть!

"Мышей на пространстве внешнего кольца не активируй!"





Активация мыши

Когда мышь активирована, ее управляющий игрок выбирает, что будет делать эта мышь.



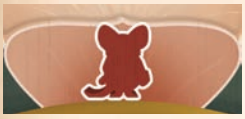
Если активная мышь находится на минутной стрелке она может:

ОСТАВАЙТЕСЬ

там, где она находится на минутной стрелке.

ИЛИ

СПРЫГНИТЕ с минутной стрелки на внешнее кольцо и **ВЫПОЛНИТЕ** текущее действие.



Если активная мышь находится на Внутреннем Кольце, она может либо:

Переместитесь во внешнее кольцо и **ВЫПОЛНИТЕ** текущее действие.

ИЛИ

ПРЫГАЙТЕ НА минутную стрелку.

Прыжок на минутную стрелку

Когда мышь прыгнет на минутную стрелку, поместите ее позади всех мышей, уже находящихся на минутной стрелке, на самом переднем незанятом месте.



Если свободных мест нет, все мыши на минутной стрелке выдвигаются вперед, чтобы освободить место, в результате чего мышь в передней части минутной стрелки отбрасывается. При падении мышь активируется и может перейти в текущее пространство внешнего кольца или вернуться назад к предыдущему пространству внешнего кольца. (Если предыдущее пространство закрыто кошачьей лапой, она продолжает движение, пока не достигнет незакрытого пространства.)



: Мышь - мусорщик занимает 2 места на минутной стрелке, таким образом, может столкнуть 1 или 2 мыши..



нет свободных мест ➔ *2 мыши падают,*



1 свободное место ➔ *1 мышь падает*

Если Мусорщик находится на полпути от падения, он падает, а все остальные мыши перемещаются вперед на 1 место, чтобы заполнить пустоту



Прыжок с минутной стрелки



Когда мышь соскочит с минутной стрелки, поместите ее на внешнее кольцо текущего числа (или на Лорда Кукушку, если оно на 12). После того, как мышь соскакивает с минутной стрелки, все остальные мыши двигаются вперед, чтобы заполнить все пробелы.



: Когда мышь Тушканчик прыгает или ее отбрасывают, она может прыгать обычным образом или может вместо этого прыгнуть по часовой стрелке в одно из следующих 2 внешних кольцевых пространств.



Пространство внешнего кольца



Всякий раз, когда мышь входит во внешнее кольцевое пространство во время Тика, она можетвыполнять следующие действия в порядке:

1. Заберите предмет (если он все еще там) И /ИЛИ
2. Выполните перечисленные действия (см. Ссылку на значок действия на стр. 10-11).

Предметы и реликвии

Тайлы

Тайлы представляют собой то, что ищут ваши мыши. Большинство из них представляют собой предметы, за которые можно получить очки. Есть три уникальные реликвии, обозначенные звездочкой, которые можно вернуть Лорду Кукушке за еще большее количество очков плюс его благосклонность..

Торговля

Когда минутная стрелка находится на цифре, игрок может свободно переставлять предметы между картами мышей, которыми он управляет на этом номере (на минутной стрелке, направленной на это число, или на внутреннем или внешнем кольцевых пространствах этого номера).

Примечание: При доставке предметов или возврате реликвий мышь не может сдавать плитки на карточке другой мыши.

Рюкзак

Из-за правила торговли мышь может претендовать на предмет, поместив его на пустое место в карточке ЛЮБОЙ мыши, которой вы управляете под этим номером. Если нет свободных мест для хранения, верните лишние вещи в сумку. (Лишними предметами могут быть либо только что заявленные, либо те, что на карточках для мыши.)



Примет Тика

1. *сначала активируется и соскакивает с минутной стрелки на внешнее кольцо.*



2. *Заабирает предмет и помещает его на пустое место для хранения на своей карточке.*



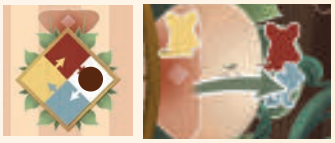
3. *Затем выполняет действие*



4. *Активируется и просто остается на минутной стрелке.*



5. *Активируется следующим (из-за приоритета) и он также выбирает перемещение к внешнему кольцу, чтобы выполнить действие*



6. *активируется последней и переходит на минутную стрелку.*



7. *Прежде чем тик будет завершен и стрелка переместится, обменивается вещами с*





Значки действий

Цена действия

Некоторые действия отмечены стрелкой. Чтобы разрешить их, вы должны выполнить действие (оплатить стоимость) слева, чтобы выполнить действие справа.

X : Потратьте X тайлов (предмет или реликвию), удалив их с карты активной мыши и вернув в сумку.

: Верните 1 или более реликвий, поместив их на Лорда Кукушку. За каждую возвращенную реликвию получите 5 очков и возьмите 1 карту Действия (мах 2).

: Выберите любое количество предметов (не реликвий) на карте активной мыши и доставьте их, чтобы набрать очки (см. стр. 12).

XX Поиск

Достаньте X тайлов из мешка и заберите их.

: Когда мышь-бухгалтер делает X она берет X+1 тайлов, выбирает 1 из тайлов, чтобы вернуть в сумку, и забирает остальные.

Посетите рынок



Заберите 2 тайла из корзины со скидкой Итси Битси или 1 плитку с диким предметом. При доставке тайла с диким предметом он становится любым цветом и любым символом. Дикий предмет не является реликвией и возврату не подлежит.

Заявленные плитки из корзины со скидкой будут заменены в конце раунда на этапе "Пополнение" (стр. 14).

Бросок

Выберите одну из своих мышей. Считается, что выбранная мышь находится под номером активной мыши для обмена предметами.

1-3 Прыжок

Активная мышь может перепрыгнуть по часовой стрелке на внешнее кольцо, расположенное на расстоянии до 3 чисел. Мышь, находящаяся на внешнем кольцевом пространстве не может использовать карту действия для прыжка.

Примечание: Несколько эффектов прыжка нельзя комбинировать, чтобы перепрыгнуть более чем на 3 пробела за один заход, например, Тушканчик не может перепрыгнуть с 12 на 5, объединив действие 12 прыжков со своей специальной способностью. Однако он может использовать свою способность прыгать в пространство 12 внешнего кольца , а затем использовать действие 12, чтобы прыгнуть вперед к 1, 2 или 3

Телепорт

Поставьте Шалуна на область внешнего кольца любого числа на часах и выполните действие, даже если ваш Шалун уже выполнил действие в этом раунде. После того, как вы выполните это действие в первый раз, у вас будет 4-я мышь на оставшуюся часть игры.



Взять карту действия

Возьмите карту .

Если колода пуста, сначала перетасуйте сброшенные карты, чтобы получить новую колоду. Вы никогда не имеете права держать более 2 карт Действий одновременно, и если вы когда-нибудь вытянете 3-ю, вы должны немедленно сбросить одну из них без эффекта. Храните карты Действий в секрете от других игроков.

Во время (а не вместо) одной из активаций вашей мыши вы можете разыгрывать (и сбрасывать) карты действий, и активная мышь активирует значки действий по одному за раз.

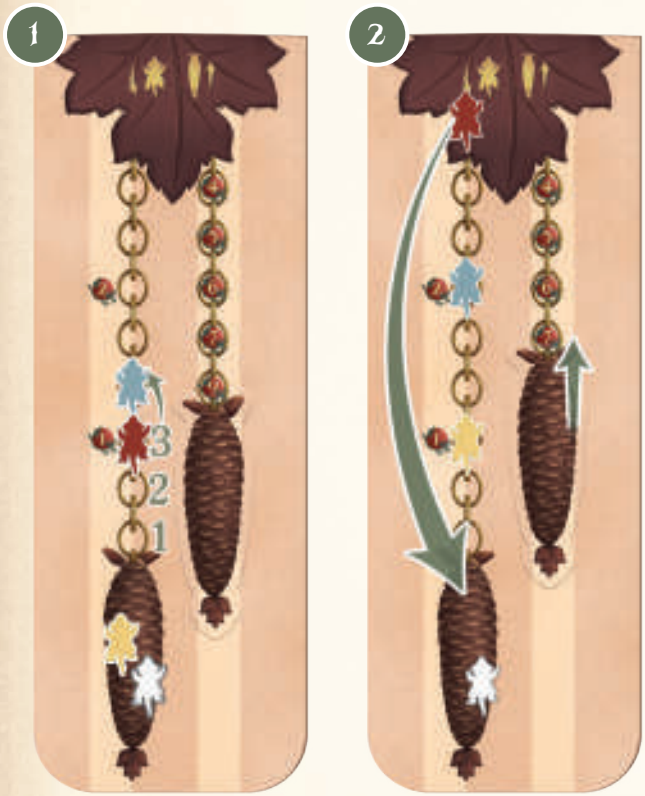


Бонусные карты: Карты Действия с бонусной плиткой можно использовать (и сбрасывать) в качестве предмета, напечатанного на ней, при расходовании предметов по стоимости действия или доставке предметов за очки, включая выполнение квестов.

Примечание: Карточки Действия не могут быть размещены на вашем планшете "Охота".

X Подняться по цепочке

Переместите мышонка вверх по цепочке X раз. Если это приведет к остановке на занятом месте, продолжайте перемещать ее, пока она не остановится на незанятом месте. Если ваш Скалер останавливается на каких-либо ячейках с ПО или проходит мимо них, наберите это кол-во ПО. Когда ваш Скалер достигнет листа в верхней части цепочки, остановите его движение, наберите очки, указанные чуть выше сосновой шишки на правой цепочке, переместите сосновую шишку вверх, чтобы покрыть это число (если это не было 4), и переместите скалер обратно к начальной сосновой шишке в нижней части левой цепочки. 4 никогда не покрывается.



(1) Синяя мышь выполняет действие вверх 3, таким образом, перемещается вверх на 3 шага по цепочке. Это место занято, поэтому она перемещается к следующему пустому месту. Поскольку прошел значок 1 ПО, синий игрок получает 1 очко .

(2) Первый Скалер, добравшийся до листа, наберет 9 очков и вернется к начальной сосновой шишке в нижней части левой цепочки. Затем гиря с сосновой шишкой переместится вверх, чтобы закрыть значок 9 на правой цепочке. Следующий Скалер, добравшийся до листа, наберет 7 очков.

Тайлы действий

все действия необязательны

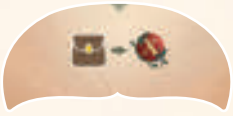
1 
Потратьте один тайл, чтобы получить/Телепортируй своего Шалуна.


Поднимитесь на 3 места по цепочке.


Возьмите 1 тайл из мешка.


Вытяните карту Действия

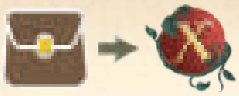

Потратьте один тайл, чтобы посетить Рынок.

6 11 
Доставьте предметы вашей активной мыши (стр. 12).


Поднимитесь на 2 места по цепочке. Затем вы можете потратить 2 тайла на посещение рынка.


Поднимитесь на 1 место по цепочке. Затем вы можете потратить 1 тайл, чтобы забрать 2 плитки из мешка.

12 
Верните реликвии вашей активной мыши, набрав 5 очков и вытянув карту Действия за каждую. Затем прыгните в пространство 1, 2 или 3 внешнего кольца.



Набор очков при доставке

Посчитайте тайлы предметов

При выполнении доставки  набирайте очки за доставленные тайлы предметов и бонусные карты следующим образом:

- **+1** ПО за каждый предмет.
- **+1** для каждый элемента в самой большой группе символов.
- **+1** за каждый элемент в самой большой цветовой группе.

Выполнение заданий

У Лорда Кукушки есть особые задания, которые он раздает игрокам для выполнения. Если ваша мышь доставляет все предметы, указанные на карточке задания, вы выполнили его, набрав соответствующие очки, а затем отбросили. Вы можете заполнить только одну карточку задания за Доставку.





Радужные плитки на картах заданий могут быть выполнены с помощью любой цветной плитки с соответствующим символом.

Заполненные карты заданий будут заменены в конце раунда на этапе "Пополнение" (стр. 14).

Разместите соответствующие тайлы на планшете охоты

Набрав очки за доставленные предметы, разместите соответствующие тайлы (по цвету и символу) на пустых местах на планшете охоты. Верните все плитки, которые нельзя поместить в мешок. После того, как плитка была помещена на место на планшете охоты, ее нельзя перемещать, поэтому выбирайте внимательно!



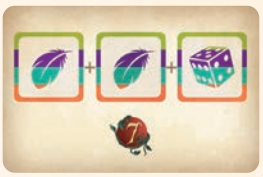
Напоминание: Товар, предоставленный с бонусной карты, не может быть размещен на вашем дпланшете.

Пример: Доставка

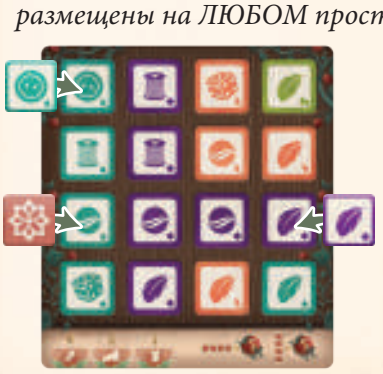


Вы доставляете предметы, показанные выше.

- *Наберите 5 очков за 5 предметов*
- *Наберите 3 ПО за 3 предмета, которые являются одним и тем же символом (2 кнопки + 1 дикий символ).*
- *Наберите 3 очка за 3 предмета одного цвета (2 фиолетовых + 1 дикий).*
- *Наберите 7 очков, выполнив приведенную ниже карточку задания. (Дикий символ заменяет одно из перьев.)*



Вы набираете в общей сложности 18 очков и размещаете фишки на незанятых местах на планшете охоты, возвращая остальные фишки в мешок. Дикие плитки могут быть размещены на ЛЮБОМ пространстве.



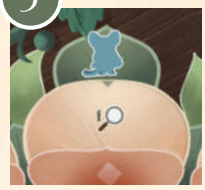


Пример: Ход игры





(1) Минутная стрелка перемещается на 4. Бухгалтер спрыгивает и (2) занимает ячейку на внешнем кольце, помещая предмет на свою карту.









(3) выполняет 1 X поиск Из-за своей особой способности он вытаскивает ДВЕ плитки из мешка, (4) забирая одну и отбрасывая другую обратно.





(5) спрыгивает и использует свою особую способность вырваться вперед на 5.









(6) претендует на тайл на внешнем кольце. (7) Для выполнения рынка, он должен потратить 1 предмет. Он мог бы потратить плитку, которую только подобрал, но вместо этого использует бонусную плитку на карточки действия для оплаты стоимости. Карта сбрасывается и игрок берет 2 предмета из корзины скидок на рынке.



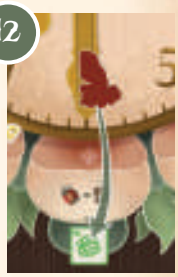




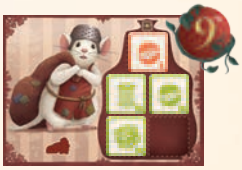


(8) Все мыши на цифре 4 активированы, поэтому отсчет завершен, и минутная стрелка перемещается на цифру 5.(9) активируется и переходит на минутную стрелку. уже находится на внешнем кольце, поэтому не активируется.Пока и находятся в одном месте, отдает свои три тайла











(11) Все мыши на 5 были активированы, таким образом, минутная стрелка перемещается на 6. (12) прыгает со стрелки, претендуя на плитку на внешнем кольце.(13) затем доставляет все, что указано на его карточке мыши, в общей сложности на 9 очков, размещает доставленные плитки на соответствующие места на своем планшете охоты и выбрасывает тайлы, которую нельзя поместить обратно в мешок.

Конец Раунда

Каждый раунд игры заканчивается после того, как минутная стрелка достигнет отметки 12 и на этом тиканье часов будет остановлено. Прежде чем минутная стрелка переместится на цифру 1, поле необходимо обновить.

Лорд Кукушка кричит королевское **ЧИРИК** напоминаем игрокам, как обновить игровое поле!







Кошачь лапки: дважды бросьте кошачий кубик и поместите кошачью лапу на поле действия при каждом выпавшем числе. Если есть какие-либо мыши под любым номером, переместите их по часовой стрелке к следующему неоткатанному номеру (не забирайте плитки и не выполняйте действий). Если один и тот же номер выпадет дважды, обе кошачьи лапы выполнят одно и то же действие.

Примечание: При игре на 4 игрока, бросьте кошачий кубик один раз и положите только 1 кошачью лапу.



Часовая стрелка: Поверните часовую стрелку до следующего числа на часах. (Если часовая стрелка переместится на 12, игра немедленно закончится. Перейдите к концу игры для окончательного подсчета очков.)



Внутреннее кольцо: Переместите всех мышей, которые находятся на пространствах внешнего кольца, в соответствующие пространства внутреннего кольца.



Заполнение: Пополните карты заданий и тайлы на внешних кольцах листьев и в корзине со скидками на рынке.



Приорит: Переместите маркер приоритета на следующее место на дорожке приоритетов, следуя стрелкам.

Примечание: В игре для 2 или 3 игроков пропускайте цвета с блокировкой приоритетной дорожки для них.

Кошачьи Лапки



Мыши никогда не могут находится на часе с кошачьей лапой. Когда минутная стрелка перемещается на цифру с кошачьей лапой, ни одна из мышек на минутной стрелке не может активироваться, и стрелка немедленно переходит к следующему тиканью часов.

Конец игры

Когда часы пробьют полночь (часовая стрелка переместится на 12), игра немедленно заканчивается. В конце игры игроки набирают дополнительные очки следующим образом:

- Наберите 5 очков за каждую строку и за каждый столбец , заполненный на вашем планшете охоты.



Этот игрок заполнил одну строку и один столбец, таким образом, он набрал 10 очков.

- Соберите все предметы, оставшиеся на всех ваших карточках мышей, в один пул и набирайте за них очки, как если бы вы выполняли первую часть действия "Доставить". Не выполняйте задания и не размещайте эти предметы на своем планшете охоты. Вы МОЖЕТЕ раздавать бонусные фишки по карточкам действий.

Игрок, набравший наибольшее количество очков, выигрывает игру и получает абсолютную благосклонность лорда Кукушки. Их мыши будут лакомиться самыми вкусными ягодами до конца своих дней — или, по крайней мере, до следующего раза, когда лорд Кукушка потеряет свои вещи.

Если 1 или более игроков сыграли вничью, выигрывает тот игрок, у которого на планшете охоты заполнено больше всего пробелов. Если по-прежнему ничья, то игроки, сыгравшие вничью, делят победу.

Сольный Вариант

Ваша команда прибудет пораньше, чтобы начать королевскую охоту за мусором! Наберите 100 очков до того, как часы пробьют полночь!

Настройте и запустите игру в обычном режиме, за следующими исключениями:

- Часовая стрелка ставится на 6
- Заблокируйте все пробелы на минутной стрелке, кроме и (используйте оба блокиратора)
- Положите кошачьи лапы перед первым раундом.

Изменения в правилах

- Если минутная стрелка с 1 или более мышками на ней переместится на цифру с кошачьей лапой, бросьте кошачий кубик для каждой лапы там и поместите соответственно. Если этот номер свернут, поместите туда лапу и больше не перекатывайте для этой лапы. Если убрать все кошачьи лапы, активируются мыши на минутной стрелке.
- Всякий раз, когда кошачья лапа оказывается на месте с мышами (на стрелке или на часах, даже если она просто была там), она ЦАРАПАЕТ их — сбросьте по 1 тайлу за каждую мышь с этим номером с любой из их мышиных карточек. Затем:
  - Мыши на этом внутреннем/внешнем кольцевом пространстве перемещаются на следующее незакрытое пространство в том же кольце. Не претендуйте на тайлы и не выполняйте действий.
  - Мыши на минутной стрелке (если они находятся на этом числе) активируются и перескакивают на следующее незакрытое внешнее пространство кольца. Разрешится нормально, даже если это произойдет не во время тика. Беглецы могут НЕ использовать свою способность.

Если вы наберете 100 очков после окончательного подсчета очков, когда часы пробьют полночь, вы выиграли игру! Испытайте себя в своей следующей сольной игре, чтобы узнать, сможете ли вы побить свой предыдущий результат!

Расширенный вариант

Не рекомендуется для игр с участием новых игроков. Игроки могут выбирать свои начальные позиции мыши в порядке приоритета, по одной мыши за раз. Игроки соблюдают эти дополнительные ограничения:

- Не ставьте никаких мышей на 12 или 1.
- Не размещайте две ваши мыши на один и тот же номер.
- Поместите хотя бы одну мышь на и по крайней мере, одну на .

Credits

Game Designer

Sawyer West

Game Producer

Niki Shults, Colby Dauch

Illustrator

Sonja Müller

Graphic Designer

Kendall Elmen

Logo Designer

David Richards

Development Team

J. Arthur Ellis, Donald Shults, Kendall Elmen, Jerry Hawthorne, Nick Conley

Editor

Jonathan Liu

Playtesters

Brynn April, Tommy Barnes, Kristen Belveal, Noah Belveal, Christopher Bryan, Max Campana, Julia Christensen, Bob Craig, Rebecca Czebrinski, Ed Czebrinski, Daniel Elmen, David Elmen, Frank Elmen, Andrew Christopher Enriquez, Jim Foronda, Clay Hales, René Hawthorne, Jenna Hawthorne, Gordon Helle, Hannah Helle, Chad Hoverter, Micah Jones, Jeff Joyce, Andrew Manson, Peter Mazanec, Jared Mehlhaff, Ben Newhouse, Tyrone Nikolaidis, Ace Overton, Autumn Perkins, Mark Pruett, Micah Solusod, Kimberley Wederfoort, Therese West, Travis West, Nathan West, David West, Apphia Yu

Plaid Hat Games

www.PlaidHatGames.com

© 2022 Plaid Hat Games. Hickory Dickory, Plaid Hat Games, and the Plaid Hat Games logo are trademarks of Plaid Hat Games. 1172 St. Rt. 96, Ashland, OH 44805. Actual components may vary from those shown. Made in Shanghai, China.

Краткое описание значка

X ПОТРАТИТЬ: потратьте X тайлов и /или бонусных карт, чтобы выполнить это действие.

X ПОДЪЕМ: Переместите салыша мышь на X пробелов вверх по цепочке.

X ПОИСК: Возьмите X плиток из мешка

РЕЛИКВИЯ: Верните реликвии за 5 ПО и карту Действия (за каждую).

РЫНОК: Получите 2 тайла из корзины скидок или 1 дикий символ

ШАЛУН: Активируйте своего Шалуна, поместив его на любое место (не кошачью лапу) на внешнем кольце.

КАРТА: Возьмите карту действия (мах.2)

1-3 ПРЫЖОК: Прыжок вперед к одному из следующих 3 пространств внешнего кольца.

БРОСОК: обмен между вашей активной мышью и мышью с другим номером.



Считая ПО за все доставленные предметы (только для активной мыши) и бонусные плитки карт "пользуйся".:

- +1 балл за каждый предмет
- +1 для каждого элемента в мах. группе символов
- +1 за каждый элемент в мах. цветовой группе.
- +? при выполнении задания (максимум 1 за доставку).



Доставка одного товара сама по себе составляет 3 ПО



Мыши

Каждая из ваших мышей обладает особыми способностями.



Мусорщик

Мусорщик занимает 2 местакогда на минутной стрелке



Тушканчик

Когда он прыгает или падает с минутной стрелки, он может прыгать нормально или он может перейти к любому из следующих 2 пространств на внешнем кольце.



Бухгалтер

Когда Бухгалтер выполняет X , он тащит X+1 тайл, выбирает 1 из тайлов, чтобы вернутьего в мешок и претендует на остальные



Шалун

Когда Шалун icon активируется, он может телепортироваться на любое внешнее кольцопробел (не кошачья лапа) и выполните это действие.