

Stuffed Fables

SZABÁLYKÖNYV

A JÁTÉK CÉLJA

A *Plüss Mesék* egy kooperatív kalandjáték 2-4 játékos számára. A játékosok egy kislány plüssfiguráinak a szerepébe bújnak, akiknek az a feladatuk, hogy megvédjék a gyereket az Alattvalóktól, akik az ágya alatt ólálkodnak. Csapatmunkával, bátorsággal, együttérzéssel, és egy kis szerencsével, a plüssök rengeteg interaktív kalandon keresztül küzdenek együtt.



A JÁTÉK TARTALMA

- ✱ 1 Szabálykönyv
- ✱ 1 Kalandkönyv
- ✱ 40 Felfedezés kártya
- ✱ 1 Oldaltábla
- ✱ 6 Plüss Figura
- ✱ 17 Alattvaló Figura
- ✱ 35 Kocka
- ✱ 1 Kocka zsák
- ✱ 15 Gomb
- ✱ 6 Karakter kártya
- ✱ 29 Eltűntek kártya
- ✱ 10 Alvás Kártya
- ✱ 46 Felszerelés kártya
- ✱ 12 Alattvaló kártya
- ✱ 8 Környezet Kártya
- ✱ 34 Státusz Kártya 4
- ✱ Referencia Kártya 30
- ✱ Töltet jelölő
 - ✱ 15 Szívecske Jelölő
- ✱ 4 Feladat Jelölő
- ✱ 4 Eltűntek Jelölő
- ✱ 1 Könyvjelző Jelölő
- ✱ 1 Piros Kocsi Jelölő
- ✱ 1 Vonat Jelölő
- ✱ 1 Ajtó jelölő

KOCKÁK



FELSZERELÉS KÁRTYA



1. Név
2. Típus
3. Hatótáv
4. Felszerelés Hely
5. Kucsszó
6. Hatás

ELTŰNTEK KÁRTYA



1. Név
2. Történet
3. Hatás

KÖRNYEZET KÁRTYA



1. Név
2. Hatás

STÁTUSZ KÁRTYA



1. Név
2. Hatás

ALVÁS KÁRTYÁK



EGYÉB KIEGÉSZÍTŐK



Könyvjelző Jelölő



Gombok



Töltet Jelölők



Szívecske Jelölők



Feladat Jelölők



Eltűntek Jelölők



Történet Specifikus Jelölők

JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE



A játék előkészítéséhez kövessétek az alábbi lépéseket:

1. Mindegyik játékos válasszon ki egy Plüss figurát, és a hozzátartozó karakter lapot, majd helyezzen el rajta 5 Töltet jelölőt (világos oldalával felfelé).

Megjegyzés: 2 játékos esetén, a játékosok játszhatnak személyenként 2 figurával is. A szabályok egyszerűsítése érdekében az a játékos, aki 2 Plüss figurát irányít, 2 külön játékosnak számít 2 külön játék körrel.

2. Helyezzétek az összes Tulajdonság kockát (lila, kék, zöld, piros, és sárga) a kocka zsákba. Majd tegyetek annyi Töltet (fehér) kockát a zsákba, ahány plüss figura van játékban plusz még egyet, majd ugyan annyi Fenyegetés (fekete) kockát is.
3. Keverjétek meg a Felszerelés kártyákat, és készítsétek belőlük egy Felszerelés paklit.
4. Keverjétek meg az Eltűntek kártyákat, és készítsétek belőlük egy Eltűntek paklit.
5. Készítsétek egy paklit a Főellenség kártyákból képpel felfelé, majd keverjétek össze a többi Alattvaló kártyát, és készítsétek belőlük egy Alattvaló paklit. Az első játék alkalmával nincs szükség a Főellenség kártyákra.

6. Készítsétek egy Alvás paklit az alábbiak szerint:

Keverjétek össze az Ébredés kártyát két másik Alvás kártyával, majd helyezzétek el őket játéktér mellé képpel lefelé.

Keverjétek meg a többi Alvás kártyát és helyezzétek az előbbi pakli tetejére.

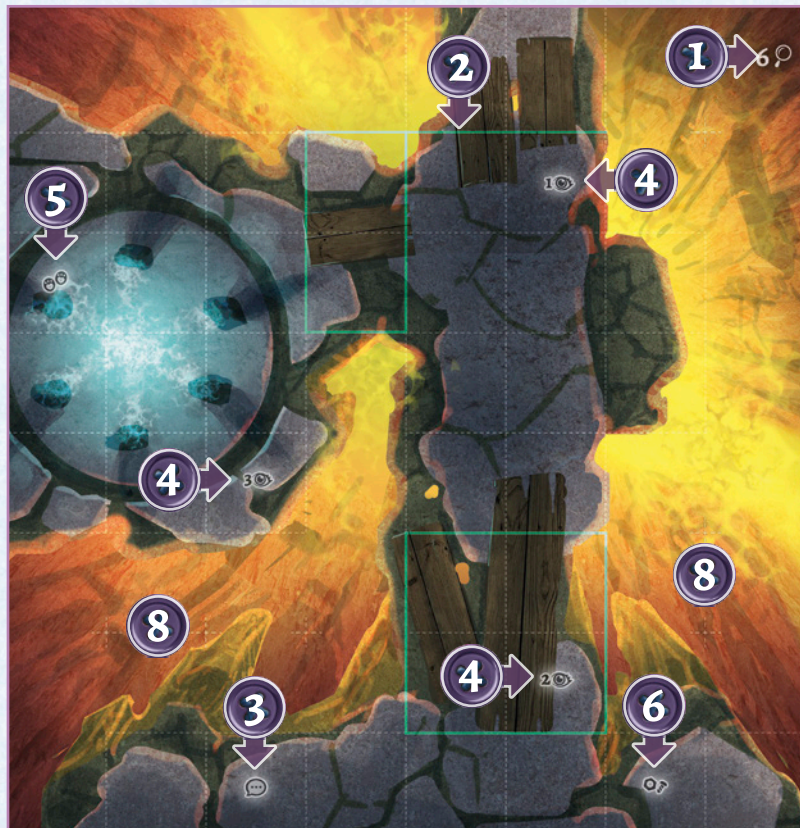
7. Helyezzétek a Státusz kártyákat, Gombokat, Töltet, és Szívecske jelölőket egy könnyen elérhető helyre.
8. Helyezzétek a Kalandkönyvet a játéktér közepére, majd illesszétek az Oldaltáblát a jobb oldalához.
9. Választok ki, melyik játékos lesz az első Mesélő. A Mesélő vegye el a Könyvjelző jelölőt. Ő kezdi az első kört, majd a tőle jobbra ülő játékos következik.
10. Választok ki egy történetet a Kalandkönyvből, majd olvassátok fel az első részt.

(Az első játék alkalmával a Nagylány Ágy történettel kezdjétek.)

AZ OLDAL ELŐKÉSZÍTÉSE

A könyv minden oldala információkat tartalmaz a játékosok számára az előkészítéssel kapcsolatban. Az alábbi általános információk a térkép értelmezésével, és a találkozások előkészítésével kapcsolatosak.

TÉRKÉP OLVASÁSA



- Keresés Nehézsége:** Ez a cél szám, amely szükséges a sikeres kereséshez a térképen.
- Színes vonalak:** A folytonos vonalakon való áthaladáshoz a vonal színével megegyező színű kockát kell használnod..
- Az Eltűntek:** A továbbiakért lásd az Eltűntek részt.
- Érdekes helyek:** A továbbiakért lásd a Érdekes helyek részt.
- Plüss Kezdő Mező:** A Plüss figurák ezen, vagy a szomszédos (átlósan) mezőkön lépnek játékba.
- Alattvaló Kezdő Mező:** Amikor Alattvalókkal találkozol, a figurák ezen, vagy a szomszédos mezőkön lépnek játékba.
- Árusok:** A továbbiakért lásd az Árusok részt.
- Szaggatott mezők:** Ezek a mezők a távolság kiszámolásához szükségesek. A figurák nem léphetnek ezekre a mezőkre, kivéve, ha a Kalandkönyv nem ad rá utasítást.

Eltűntek

Azon mezőkre, amelyek az ☹️ ikont tartalmazzák ☹️ jelölőt kell elhelyezni a történet során. Az ☹️ ikont tartalmazó mezőkön az Eltűntekkel tudsz kapcsolatba lépni (eltűnt játékok, akik a Mélység lakói). Ha a Plüss figurád a jelzöt tartalmazó mezőn kezd, vagy fejezi be a mozgását, áthaladna rajta, meg kell szakítanod a mozgását, és el kell dobnod a jelölőt. Az aktív játékostól balra ülő játékos húz egy Eltűntek kártyát és hangosan felolvassa. A kártya általában lehetőségeket ajánl fel a Plüssöknek, hogy segíthessenek a rászorulóknak. Ezért általában jutalomban részesülnek a Plüssök, de sokszor csak köszönetet kapnak. Ilyen az ajándékozás természete. A Plüssök mindig dönthetnek úgy, hogy tovább állnak, melynek nem lesz következménye, kivéve, ha a kártya máshogy nem rendelkezik. NE OLVISSÁTOK FEL A KÖVETKEZMÉNYEKET, AMÍG A DÖNTÉS MEG NEM SZÜLETIK. A kártya kijátszása után, hacsak más utasítást nem kaptok, folytassátok a játékot

Érdekes Helyek

Azon mezőket, amelyek az 🗨️ ikont tartalmazzák felfedezhetőek. Ha a plüss figurád a jelzöt tartalmazó mezőn kezdi vagy befejezi a mozgását, áthaladna egy felfedezhető mezőn, meg kell szakítanod a mozgást, szüneteltetned kell a köröd, majd olvasd fel a kapcsolódó részt a Kalandkönyvből. Ezután, hacsak nincs egyéb utasítás, folytasd a játékot. A legtöbb 🗨️ szimbólum csak egyszer fedezhető fel. 🗨️ szimbólumok, melyek tartalmazznak 🗨️ jelölést is, többször is fel lehet fedezni.

Árusok

Az 🗨️ szimbólumok olyan helyeket jelölnek, hol kereskedhetek helyi árusokkal. Az első alkalommal amikor beléptek egy 🗨️ szimbólummal jelölt mezőre, szakítsátok meg a Plüss mozgását, szüneteltessétek a körötöket, és húzzatok fel 4 kártyát a Felszerelés pakliból. Ezen, vagy a szomszédos mezőn álló játékosok elcserélhetik a 4 kártya egyikét gombokra, vagy eldobhatnak egy náluk lévő felszerelés kártyát egy másik kártyáért cserébe. Hagyjátok a többi kártyát a térkép közelében további cserelehetőségeért, amíg a játék a Kalandkönyv egy másik lapján nem folytatódik, majd keverjétek vissza a kártyákat a Felszerelés pakliba.

AZ OLDAL ELHAGYÁSA

Amikor elhagytok egy oldalt, távolítsátok el az összes fennmaradó Alattvaló figurát, jelölőt a játékból, és a Plüss figurákat helyezétek a karakter lapjaikra. Ha a Kalandkönyv úgy rendelkezik, hogy el kell hagytok az oldalt, hacsak más utasítás nincs, az aktív játékos fejezze be a körét.

TALÁLKOZÁSOK ELŐKÉSZÍTÉSE

Az Alattvalók (a játék ellenségei) akkor kerülnek játékba, ha a Kalandkönyv utasítást ad egy találkozás előkészítésére. A Kalandkönyv két féle találkozás előkészítésére adhat utasítást:

- ✱ Véletlen találkozás
- ✱ Névszerinti találkozás

Véletlen találkozások

Véletlen találkozás előkészítéséhez keverjétek meg az Alattvaló paklit. Húzzatok a játékban szereplő Plüss figurák számával megegyező számú kártyát, és helyezétek az Oldaltáblához közel képpel felfelé. Helyezétek az Alattvaló figurákat a ♣-vel jelölt, vagy bármelyik szomszédos mezőre. A Mesélő dönti el, melyik mezőre kerülnek a figurák

Névszerinti találkozások

A névszerinti találkozások pontosan meghatározzák melyik, és mennyi Alattvaló kerül játékba. Névszerinti találkozások előkészítésekor nézzétek végig az Alattvaló és Főgonosz paklit, és válasszátok ki a játékba kerülő kártyákat.

Megjegyzés: Ha egy Főgonosz karakter kiválasztható a találkozáshoz, akkor azt kell választani. Keverjétek meg az Alattvaló kártyákat, majd helyezétek őket képpel felfelé a az Oldaltábla mellé. Helyezétek az Alattvaló figurákat a ♣-vel jelölt, vagy bármelyik szomszédos mezőre. A Mesélő dönti el, melyik mezőre kerülnek a figurák.

Találkozás Főgonosszal

Ha Főgonosz karakter kerül játékba, helyeztetek annyi Töltet jelölőt a kártyájára (sötét oldalával felfelé), amennyi Plüss figura játékban van. Ha legyőzésre kerülne egy Főgonosz, vegyetek le 1 Töltet jelölőt a kártyájáról. Ha nincs több eltávolítható Töltet a kártyán, akkor legyőztétek, és vegyétek ki a játékból.



A JÁTÉKOS KÖRE

A játékosok köre az alábbi lépésekre van felosztva:

1. Kocka húzás
2. Töltet keresése
3. Fenyegetés elhelyezése
4. Akciók végrehajtása
 - * Mozgás
 - * Tartalék képzés
 - * Bátorítás
 - * Ügyességi teszt
 - * Csoport Feladat
 - * Támadás
 - * Keresés
5. Kockák eldobása
6. Fenyegetés ellenőrzés

1. KOCKA HÚZÁS

Húzzatok 5 kockát a kockazsákból, és tegyétek magatok elé. Ha kevesebb mint 5 kocka maradt a zsákban, vegyétek ki az összeset a zsákból, majd tegyétek vissza a zsákba az összes eldobott kockát, és húzzátok ki a hiányzó darabokat.

2. TÖLTET KERESÉSE



Dobjatok a fehér kockákkal, hogy Töltetet keressetek. Mindegyik kockát eldobhatjátok egyesével, vagy több kockát együtt is

mint 1 dobás (magasabb dobás érték eléréséhez). Minden dobás után, ha a dobás értéke magasabb, vagy megegyezik a Plüssöd töltet számával, 1 Töltetet nyertetek, majd tegyétek félre a kockát (kockákat). Nincs meghatározva maximálisan mennyi Töltet lehet egy Plüssnél.

3. FENYEGETÉS ELHELYEZÉSE



Felülről kezdve helyezzétek el az összes fekete kockát a Fenyegetés követőre.

4. AKCIÓK VÉGREHAJTÁSA

Az összes előttetek lévő színes kocka felhasználható akciók végrehajtására. Egy akció végrehajtásához a megfelelő színű kockát kell felhasználni. Egy kocka felhasználásához: dobjatok a kockával, hajtsátok végre az akciót, majd tegyétek félre a kockát. Hasonlóan a Töltet fehér kockájához, mindegyik kocka dobható külön vagy egyforma színűek együtt (a lilával együtt) is mint 1 dobás. A körötök során bármelyik akció bármennyi alkalommal végrehajtható, feltéve, hogy rendelkeztek a megfelelő számú, és színű kockával. Az alábbi akciók bármelyik színű akcióval:

Bármilyen színű kocka

- * Szaggatott, vagy a dobott kockával megegyező színű folytonos vonalon való áthaladás
- * Kocka tartalékolása
- * Plüss bátorítása
- * A kockával megegyező színű ügyességi teszt elvégzése
- * A kockával megegyező színű csoport feladat elvégzése



Piros Tulajdonság Kocka

Közelharc



Zöld Tulajdonság Kocka

Távolsági támadás



Sárga Tulajdonság Kocka

Keresés



Kék Tulajdonság Kocka

Nincs kijelölt akció



Lila Tulajdonság Kocka

Bármelyik kocka helyettesítésére

Mozgás

- ✱ Bármely színű kocka dobásának megfelelő számú mezőn áthaladhat
- ✱ A Plüssök csak egyenesen vagy átlósan haladhatnak.
- ✱ A Plüssök csak a rácson mozoghatnak. A Plüssök nem léphetnek rá a rácsvonal nélküli mezőre.
- ✱ A Plüssök áthaladhatnak egy másik Plüss tartalmazó mezőn, de nem fejezhetik be rajta a mozgásukat.
- ✱ A Plüssök nem haladhatnak át egy Alattvalót tartalmazó mezőn.
- ✱ A Plüssök csak a kocka színével megegyező színű folytonos vonalon haladhatnak át.

Megjegyzés: A folytonos fehér vonalakon nem lehet áthaladni

Tartalék



Amennyiben szükséges, a kockát tartalékba is lehet tenni. A tartalék kockát a Plüss karakterlapján kell tárolni.

A tartalék kockát nem szükséges eldobni. A tartalék kockát felhasználhatjátok támadás esetén védekezésre, vagy valamely későbbi kör folyamán. Nem tudtok kockát tartalékolni, ha már van egy a Plüssötök kártyáján.

Bátorítás

Egy másik játékos Plüssének a bátorításához az alábbiak közül egy akció hajtható végre:

- ✱ Helyeztetek egy kockát egy másik Plüss karakterlapjára, mintha a saját karakteretek számára képeznétek tartalékot. Ha a másik Plüssnek már van félrerakott kockája, tegyétek félre az előzőleg félrerakott kockát.
- ✱ Tegyetek félre egy bármilyen színű kockátokat, és adjátok át a másik Plüssnek egy Töltelék jelölőket.

Ügyességi Teszt

Egyes estekben ügyességi tesztet kell végrehajtaniotok. Az ügyességi teszteknek mindig van színe, és nehézségi pontszáma mely a következő képen van ábrázolva:

Végez el egy Sárga/Figyelem ügyességi tesztet, nehézség 4.

SIKER: Tovább a 73-3 részhez

ELVÉT: Nincs következmény

Az ügyességi teszt végrehajtásához a megfelelő színű dobókockával (vagy lilával) kell rendelkeznetek. Ha a dobás eredménye meghaladja, vagy megegyezik a célszámmal, hajtátok végre a Sikeres eredményhez tartozó akciót. Egyébként a Rontott próbához tartozó akciót. Amennyiben nem rendelkeztek a próbához szükséges színű kockával, a próba automatikusan Rontottnak minősül

A játékosok számára 4 helyen elérhető az ügyességi teszt.

- ✱ **Kalandkönyv Különleges szabályai:** Néha a Kalandkönyv a játékosoknak külön utasításokat ad Ügyességi tesztekre.
- ✱ **Státusz kártyák:** Sok Státusz kártya csak az Ügyességi teszt teljesítése után távolítható el.
- ✱ **Környezet kártyák:** Néhány Környezet kártya előírja a játékosoknak Ügyességi teszt végrehajtását, hogy kölcsönhatásba lépjenek a környezetükkel
- ✱ **Eltűntek kártyák:** Néhány Eltűntek kártya előírja a játékosoknak, hogy ügyességi tesztet hajtsanak végre.

Csapatfeladat

Egyes estekben Csapatfeladatot kell végrehajtaniotok. A Csapatfeladatok hasonlóak az Ügyességi teszthez, kivéve, több játékos is részt vehet benne kockadobásaikkal, és a kockák a Csapat feladat követőre való helyezésével. Amikor az összes elhelyezett kocka értéke eléri, vagy meghaladja a feladat nehézségi szintjét, hajtátok végre a Sikeres eredményhez tartozó akciót. Az ügyességi feladattól eltérően, a Csapatfeladatot nem lehet elrontani. A térkép bármely részén elhelyezkedő Plüss részt vehet a Csapatfeladatban, kivéve, ha a Kalandfüzet másképp nem rendelkezik.



A kunyhóba való belépéshez szükség van egy piros/erő csapat feladat végrehajtásához 13-as nehézséggel. Csak az ajtó mellett álló Plüssök vehetnek részt a feladatban.

SIKER: Távolítsátok el ez ajtó jelölőt. Így már szabadon beléphettek a kunyhóba.

Lumpy nagyon szeretne segíteni a csapatnak feltörni a kunyhó ajtaját. A piros kockájával 5-öt dob, melyet hozzá ad a Csapatfeladat követőhöz. Sajnos a dobása nem volt elegendő a sikerhez. Ha van még egy piros vagy lila kockája, folytathatja a próbát.



Közelharc Támadás

Közelharc támadás végrehajtásához a Plüssnek Közelharc fegyverrel kell rendelkeznie. Közelharc támadáshoz ki kell választani a célpontot. A célpontnak a támadó Plüss melletti mezőn kell tartózkodnia, és nem lehet közöttük színes folytonos vonal (lásd ábra). Dobjatok bármennyi piros kockával. Ha a dobás értéke megegyezik, vagy magasabb mint a célpont védelmi értéke, az Alattvaló sikeresen legyőzésre került. Ha egy Alattvalót legyőztek, kiesik a játékból, távolítsátok el a figuráját tábláról, és a kártyáját tegyétek félre. A győztes Plüss 1 Gombot kap. Ha a célpont Vezető Alattvaló, vagy Főgonosz volt, a Plüss még Bátorság státusz kártyát is kap.



Megjegyzés: Ha egy Alattvaló legyőzésre kerül, a fekete Fenygetés kockáját hagyjátok a fenygetés követőn.

Távoli Támadás

A távoli támadás hasonlóan működik mint a közelharc táadás, kivéve a Plüssnek távolsági fegyverrel kell rendelkeznie, és a támadáshoz a zöld kockát kell használni. Folytonos vonalon keresztül is lehet indítani (kivéve fehér vonal), megcélozva egy Alattvalót, amelyik a legfeljebb a fegyvert hatótávolságáig található.



Főgonosz megtámadása

Ha egy Főgonosz kerülne legyőzésre, távolítsátok el 1 Fekete tölteket a kártyájáról. Ha nincs további Fekete jelölő a kártyáján, akkor sikeresen legyőztétek, és vegyétek ki a játékból.



Keresés

A legtöbb térképen található egy keresés ikon a jobb felső sarokban egy cél számmal együtt. A kereséshez bármennyi sárga kockával kell dobnotok. Ha az eredmény megegyezik, vagy meghaladja a célszámot, húzzatok egy felszerelés kártyát. A kártyát, amit kihúztatok bármelyik Plüssnek odaadhatjátok (kivéve csapat felszerelés), vagy elcserélhetitek egy másik játékkal (akinek azonnal alkalmaznia kell). Ha csapat felszerelést húztatok, akkor az összes játékos számára tegyétek elérhetővé. Az összes játékos szabadon felhasználhatja ezeket a felszereléseket, és nincs meghatározva, hány ilyen kártyátok lehet.

Felszerelés rekeszek

Mindegyik Plüssnek 4 Felszerelés rekesze van: Fej, Törzs, Mancsok és Kiegészítők. Egy Plüssnek nem lehet két azonos típusú felszerelése.



Fej



Törzs



Mancsok



Kiegészítők

Példa: Theadoranak van egy Levélnyitója. Theadora talál egy Olló Felszerelés kártyát. Mivel mind a két kártyán a Mancs ikon szerepel, Theadora nem tudja használni mind a kettőt. Ha Theadora az Ollót szeretné használni, el kell dobnia a Levélnyitót.

Csapat Felszerelés

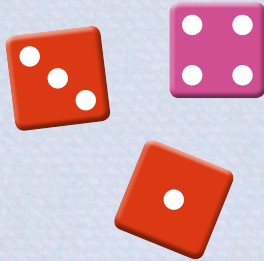


A Csapat Felszereléseket nem egyes Plüssöknél kell használni, hanem az összes játékos számára elérhetővé kell tenni. A Csapat Felszerelésekre úgy kell tekinteni, mintha az összes Plüssnél egyszerre használatban lennének egyszerre. Nincs korlátozva, hány Csapat Felszerelési tárgy lehet egyszerre használatban.

Bónuszok, és a Lila kocka használata

Különböző kártyák és hatások, különböző bónuszokat adhatnak a kockadobásokhoz. Legtöbbször ezek a bónuszok csak bizonyos színű kockákra vonatkoznak. A bónuszokat viszont mindig a kockadobásokat befolyásoló hatások után lehet alkalmazni.

A Lila kocka bármelyik színű tulajdonság kocka helyett lehet alkalmazni. Azonban a Lila kockákra nem lehet bónuszokat alkalmazni, kivéve azokat, amelyek kifejezetten a lila kockákra vonatkoznak.



Sára éppen egy közelharc támadást hajt végre a Plüssével. Két piros kockával dob, és egy lilával. A Húsklopfoló kártya +1 bónuszt ad a piros kockadobásokra.

A dobás eredménye: $3 + 1 + 1 + 1 + 4 = 10$

5. KOCKÁK ELDOBÁSA

Tegyétek félre az összes kockátokat.

6. FENYEGETÉS ELLENŐRZÉSE

Ha van még Alattvaló játékban... és a kockák száma a Fenyegetés követőn megegyezik, vagy meghaladja az Alattvalók számát, az Alattvaló köre következik. (lásd 12. o.).
Ha nincs Alattvaló játékban... és a kockák száma a Fenyegetés követőn megegyezik, vagy meghaladja a Plüssök számát, hajtsátok végre az alábbi akciókat a listában..

1. Hajtsátok végre a  hatását a Kalandkönyv jelenlegi oldalán.



Első Roham: Tovább a 7-3 részhez.

További Roham: Fordítsatok fel egy Alvás kártyát.

2. Ha a Roham hatására Alattvalók kerülnek játékba, akkor azonnal az Alattvalók köre következik. (lásd 12. o.)
3. Távolítsátok el az összes kártyát a Fenyegetés követőről.
4. Frissítsétek a kockazsákot. (Tegyétek vissza az összes kockát a zsákba a dobó kupacból)

A Fenyegetés ellenőrzés lépés, és a lehetséges Alattvaló kör után, folytassátok a következő játékos körével a játékot. (a jelenlegi játékostól balra ülő játékos).

Megjegyzés: A lila kockát a többi kocka „helyett” használhatjuk. A lila kocka nem „változik” a másik színű kockává.

Például:

A Lila kocka az alábbi színű kockák helyett használható:

- ✱ piros kocka helyett közelharc esetén
- ✱ zöld kocka helyett a zöld vonalakat átlépni
- ✱ sárga kocka helyett a keresésénél
- ✱ kék kocka helyett kék ügyességi teszt alkalmával

Az alábbiak NEM lehetségesek:

- ✱ Lumpy képességét használni a lila kocka újra dobására. (csak kék kockát dobhat újra).
- ✱ a lila kocka eredményéhez +1-et hozzáadni gumigyűrűvel történő támadásnál (a +1 csak zöld kockához adható)



ALATTVALÓ KÖR

Az alattvalók köréhez az alábbi lépéseket tegyétek meg:

1. Alattvaló aktiválása

- ✱ Kockadobás
- ✱ Mozgás
- ✱ Célzás
- ✱ Támadás

2. Fenygetés eltávolítása, Kockák frissítése

1. ALATTVALÓ AKTIVÁLÁSA

Az oszlop tetején álló Alattvalóval kezdve az Alattvalók egymás után kerülnek aktiválásra, amíg az összes legalább egyszer sorra nem kerül. Az Alattvaló aktiválásához az alábbiakat hajtsátok végre:

Kockadobás

Vegyetek le egy kockát a fenygetés követőről, és dobjátok vele. Hasonlítsátok össze az eredményt az Alattvaló kártyáján található akciókkal. Az akció fogja meghatározni az Alattvaló sebességét, távolságát, erejét az aktiválás során, valamint az akció során hatásban lévő különleges szabályokat.

Mozgás ➕

Mozgassátok az Alattvalókat az alábbiak szerint:

1. Ha egy Alattvaló egy Plüss mellett áll, ne mozgassátok.
2. Egyébként mozgassátok az Alattvalót a legközelebbi Plüssig (az a Plüss, ameddig a legkevesebb lépéssel

lehet eljutni.) ameddig a Plüss mellé nem ér, vagy a sebességének megfelelő számút nem lépett, bármelyik következik be előbb. (Ha több Plüss is egyforma távolságban található, a Mesélő dönti el melyik Plüss felé indul el az Alattvaló). Alattvalók átléphetnek színes folytonos vonalakon, (kivéve a fehér folytonos vonalat) büntetés nélkül.



Célzás ➕



Az alábbi lépésekkel határozzátok meg melyik Plüss veszi célba támadáshoz az Alattvaló:

1. Ha nincs Plüss a hatótávolságon belül, az Alattvaló nem támad.
2. Ha csak 1 Plüss található a hatótávolságon belül, az Alattvaló azt támadja.
3. Ha több Plüss is található az Alattvaló hatótávolságán belül, akkor a közelebbi Plüss fogja támadni. (Ha több Plüss is egyforma távolságban található, a Mesélő dönti el melyik Plüss veszi célba Alattvaló).

Megjegyzés: Alattvalók színes folytonos vonalakon keresztül is tudnak célozni. (kivéve a fehér folytonos vonalat).

Támadás ☆

Az Alattvaló most megtámadja a célpontját. A támadás végrehajtásához az alábbiakat hajtsátok végre:

1. A támadó Alattvaló az erejével megegyező számú sebzést ejt.
2. Ha a megtámadott Plüssnek van félretéve kocka a kártyáján, a Plüss dönthet úgy is, hogy felhasználhatja védekezésre, dob a kockával, és dobás eredményével megegyező számú sebzést blokkol.
3. Távolítsátok el a Plüss kártyájáról a sebzés nagyságával megegyező számú Töltet jelölőt. Ha egy Plüss elveszíti az összes Töltetét, összeesik. Lásd az Összeesés részt alul.
4. Ha egy Plüssnek sikerül az összes sebzést blokkolnia kockadobással, (nem veszít töltete) akkor visszatehető a kocka a Plüss kártyájára. Egyébként dobjátok el a kockát.

Az Alattvaló aktiválása után, dobjátok el a fekete kockát amivel meghatároztátok az akcióját, és aktiváljátok a következő Alattvalót a sorban.

2. KOCKÁK ELDOBÁSA, FENYEGETÉS FRISSÍTÉSE

Miután az összes Alattvaló aktiválásra került, dobjátok el a fenyegetés jelzőn meg fennmaradó fekete kockákat, tegyétek vissza az eldobott kockákat a kockaszákba, és folytassátok a következő játékos körével.

ÖSSZEESVE

Ha egy Plüss elveszíti az összes Töltet jelölőjét összeesik. Ha egy Plüss összeesik, döntsetek el a figuráját az oldalára, dobjátok el ez összes státusz kártyáját, gombjait és Szívecskéit. Fordítsatok meg egy Alvás kártyát. Egy összeesett Plüss nem tud semmilyen akciót végrehajtani, kockát félretenni, vagy Felszerelés kártyát használni. Az összeesett Plüss továbbra is végigviszi a körét, csak nem tud semmilyen akciót végrehajtani az adott körben, ha a Töltet keresése lépés után még mindig össze van esve a körben.

Egy Plüss akkor állhat fel, ha 1 vagy több Töltet jelölőhöz jut. Az összeesett Plüss akkor juthat Töltethez, ha egy másik Plüss bátorításként átad neki egy Töltet jelölőt, vagy a körben Töltet keresés során a fehér töltet kocka használatával.

VÉDEKEZÉS

Néha a Kalandkönyv, vagy egy kártya úgy rendelkezik, hogy egy Plüss bizonyos számú sérülést kap. A Plüssök ugyan úgy tudnak ez ellen védekezni, mint az Alattvaló támadás ellen.

STÁTUSZ KÁRTYÁK

A Plüssöket nagyon sok féle állapotba kerülhetnek, mint például, rémült, mérges, vagy szakadt. Ha az egyik Plüss „valamivé válik”, az azt jelenti, helyezzetek a megfelelő Státusz kártyát a Plüss kártyájára, pl.: amikor egy Plüss aggódni kezd, helyezzetek rá egy Aggódó státusz kártyát. Egy Plüssön nem lehet két egyforma státusz kártya.

ALVÁS KÁRTYÁK

Minden egyes alkalommal, amikor egy Plüss összeesik, vagy a Kalandkönyv úgy rendelkezik, meg kell fordítanotok egy alvás kártyát az Alvás pakliról. Az Alvó kártyáknak nincs hatásuk. A Nyugtalan kártyáknak csak akkor van hatásuk, ha a Kalandkönyv Oldalhasájában van erre utalás. Ha az Ébredés kártya kihúzásra kerül, a játékosok többet nem húznak Alvás kártyákat, ha utasítást kapnak rá. Az Ébredéshez tartozó befejezés kerül felolvasásra (Az Alvás helyett), ha a Plüssök győznek.

SZÍVECSKÉK ÉS GOMBOK



GOMBOK

Ha a Plüssök legyőznek egy Alattvalót, akkor nyernek egy gombot. A játék utasítást ad rá, mikor tudtok elkölteni a gombot. Amikor elköltötök egy gombot, tegyétek vissza a többi közé.



SZÍVECSKÉK

Néha a játék utasít, hogy nyertetek egy Szívecskét. A Szívecskéket a karakter lapokon lévő szerzett képességek végrehajtásához lehet elkölteni. A Plüssök aktív képességeit Szívecske felhasználása nélkül is végre tudjátok hajtani. Mind az aktív, mind a szerzett képességet akár mikor végre tudjátok hajtani, kivéve ha a karakter lapotok máshogy nem rendelkezik. Amikor elköltötök egy gombot, tegyétek vissza a többi közé.

JÁTÉK VÉGE

Ha az összes Plüss egyszerre összeesik, a játékosok veszítenek. A játékosok nyernek, ha Plüssök sikeresen végrehajtják a Kalandfüzetben lévő küldetésüket.



SZÓSZEDET

Szomszédos: Az a 8 mező, amelyre a példában a nyilak mutatnak szomszédosok a mezőjével, amelyen a figura áll.



Tulajdonság Kocka: Azon kockák, amelyekkel akciókat hajthatsz végre. Ezek a piros, zöld, sárga, kék, és lila.

Gomb: A játékbéli fizetőeszköz, melyhez Alattvalók legyőzésekor juthatnak a játékosok. A játék mindig tájékoztatja a játékosokat, mikor tudják elkölteni a gombokat.

Összeesett: Ha egy Plüss elveszti az összes Töltetét, összeesik.

Alattvaló: A játék ellenségei, tartozik hozzájuk egy figura és egy karakter kártya. Három féle típusuk van: Normál, Vezér, és Főnök.

Alattvaló Oszlop: Az Alattvaló kártyákból, a találkozások alkalmával képzett oszlop. Az oszlop dönti el milyen sorrendben aktiválódnak az Alattvalók, kezdve az oszlop tetején állóval, sorban lefelé haladva.

Alattvaló Kör: Egy kör, mely során atz összes Alattvaló legalább egyszer aktiválódik.

Védekezés: Dobjatos a karakter kártyán tárolt kockával, hogy blokkoljatos 1 vagy több sebzést.

Eldobni: A kocka eldobása azt jelenti, hogy a kockát a dobó kupacba helyezzük. Kártya eldobása a kártya dobó pakliba történő helyezését jelenti.

Találkozás: A találkozás, amikor az Alattvalók játékba kerülnek.

Bátorítás: Egy akció, ami során az egyik játékos Töltet jelölőt ad egy másik játékosnak, vagy a kártyáján tárolt kockát áthelyezi egy másik játékos kártyájára.

Felszerelés rekesz: Minden plüssnek 4 felszerelés rekesze van. Fej, Törzs, Mancsok, és Kiegészítők. Mindegyik rekeszben csak 1 kártya tárolható.

Figura: A miniatűrök, amelyek a játékosok Plüssait és az Alattvalókat jelképezik.

Csoport Feladat: Olyan feladat, amihez több Plüss tud Tulajdonság kockával hozzájárulni a körük során.

Szívecske: A játékosok Szívecskéket nyerhetnek különböző történethez köthető feladatok teljesítéséért. A játékosok elkölthetnek 1 Szívecskét a Plüssök szerzett képességeinek használatáért.

Felszerelés: Kártya, amelyhez a játékosok kereséssel jutnak.

Térkép: Egy oldal a Kalandkönyvben, amelyiken a figurák állnak, és mozognak..

Csoport Felszerelés: Olyan felszerelés, miután megtalálják, és játékba helyezik, az összes játékos számára elérhető.

Távolság: Ahány mező távolságra a támadás elér.

Ügyességi Teszt: Teszt nehézségi értékkel. A játékosok meghatározott színű kockával dobznak. A dobás eredményének meg kell egyeznie, vagy meg kell haladnia a nehézségi értéket, hogy sikeres legyen..

Alvás Pakli: Egy pakli kártya, amelyikből minden alkalommal fel kell fordítani egy lapot, ha egy Plüss összeesik, vagy a Kalandkönyv utasítást ad rá. Ha felfordításra kerül az Ébredés kártya, több Alvás kártyát már nem kell felfordítani. Az Ébredés befejezés kerül aktiválásra, (az Alvás helyett) ha a Plüssök nyernek.

Mező: Egy négyzet a négyzetrácsos térképen.

Státusz Kártya: Hatás, mely a Plüssökre vonatkozik, amikor a Játék rendelkezik róla.

Töltet Kocka: A Fehér kockák segítségével tudják a Plüssök pótolni az elveszett Töltetet a Töltet Keresése lépés során. A Töltet kockákra néha Fehér kockaként kerül hivatkozásra.

Plüss: Plüssállat karakter aki, megszemélyesíti a játékosokat.

Roham: Ha nincsenek Alattvalók játékban, és a kockák száma a Fenyegetés követőn megegyezik, vagy meghaladja a Plüssök számát a játékban, akkor következik be a roham (☛). Minden oldal saját Roham szabállyal rendelkezik.

Fenyegetés Kocka: A Fekete kockák reprezentálják a növekvő fenyegést, amivel a Plüssöknek szembe kell nézniük. Az Alattvalók támadása során ezek a Kockák határozzák meg az Alattvalók akcióit. A Fenyegetés kockákra néha Fekete kockaként kerül hivatkozásra.

Fenyegetés Követő: Sáv az Oldaltáblán, ahol a Fenyegetés kockák kerülnek tárolásra.

CREDITS

Game Designer and Writer

Jerry Hawthorne

Writer and Editor

Mr Bistro

Producer

Colby Dauch

Content Developer

Keith Miller

Art Directors

Isaac Vega, Sam Vega

Illustrators

Kristen Pauline, Regis Demy

Graphic Designers

Dave Richards, Kendall Wilkerson

Sculptor

Edgar Ramos

Editor

Jonathan Liu

Lead Playtester

Keith Miller

Playtesters

Mark Pruett, Jeffrey Berman, Cameron Crawford,
Cabe Dobosh, Douglas Dobosh, Ruah Dobosh,
Gordon Helle, Hannah Helle, William Hutton,
Jeffrey Joyce, Jenny Joyce, Benji Klas, Jean Kohlhepp,
Madison Kohlhepp, Michael Kohlhepp,
Michael Konas, Claire McCulloch,
Avery McCulloch-Hutton, Ewan McCulloch-Hutton,
Brinn Miller, Keith Miller, Tammie Miller,
Lindsey Rode, Kaitlyn Sevits, Ray Sevits,
Philip Siemens, Ricki Siemens, Richard Spangle,
Nathan Stephens, Simon Stephens, Ron Wood





www.plaidhatgames.com

© 2017 Plaid Hat Games. Stuffed Fables, Plaid Hat Games, and the Plaid Hat Games logo are trademarks of Plaid Hat Games. Plaid Hat Games is a division of Asmodee North America, Inc. 1995 W County Rd B2, Roseville, MN 55113. 651-639-1905. Actual components may vary from those shown. Made in China.