



Plüss mesék

Szabálykönyv



A JÁTÉK CÉLJA

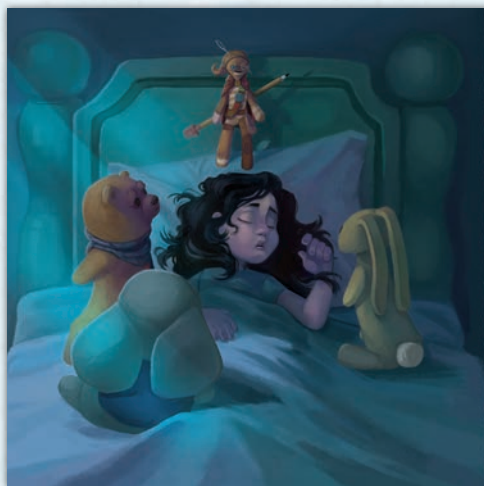
A **Plüssmesék** kooperatív kalandjáték 2–4 játékos számára. A játékosok egy kislány plüssállatainak bőrébe bújnak, és az lesz a feladatuk, hogy megvédjék a gyermeket az ágy alatt ólálkodó gonosztól. Csapatmunkával, bátorsággal, együttérzéssel és némi szerencsével a plüssöknek interaktív történetek egész sorát kell felfedezniük.



JÁTÉKELEMEK

- 1 szabálykönyv
- 1 kalandkönyv
- 40 lapos felfedezéspakli
- 1 kiegészítő tábla
- 6 plüssjáték figurája
- 17 gonosz figurája
- 35 dobókocka
- 1 zsák
- 15 gomb
- 6 karakterlap
- 29 Elveszett-kártya
- 10 alváskártya
- 47 tárgykártya
- 12 gonoszkártya
- 7 környezetkártya
- 34 állapotkártya
- 4 segédletkártya
- 32 vattajelző
- 16 szívjelző
- 4 küldetésjelző
- 4 Elveszett-jelző
- 1 könyvjelző
- 1 piros koci jelző
- 1 vonatjelző
- 1 ajtójelző

KALANDKÖNYV



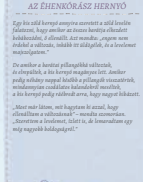
A KISLÁNY NAGYÁGYA

3-1

A mesélő olvasa fel a kalandokat.
A lány az ágy tetejéről néz le az alvó lányra, mellette a nagy kockák, ahogy a szélben lengenek, majd a lányra néz. A lány az ágy tetejéről néz le az alvó lányra, mellette a nagy kockák, ahogy a szélben lengenek, majd a lányra néz. A lány az ágy tetejéről néz le az alvó lányra, mellette a nagy kockák, ahogy a szélben lengenek, majd a lányra néz.

– Nézd meg, Firci! – mondja Tündi.
– Nézd meg, Firci! – Ez az, amire vártunk! Majd a nagy kockák, ahogy a szélben lengenek, majd a lányra néz. A lány az ágy tetejéről néz le az alvó lányra, mellette a nagy kockák, ahogy a szélben lengenek, majd a lányra néz.

FÉRC MESÉJE: AZ EHENŐRÁSZ HERNYÓ



Egy kis zöld hernyó szeretett a zöld levelen lenni. Nagyon szerette a zöld levelen lenni, mert ott volt a levelek. A hernyó szeretett a zöld levelen lenni, mert ott volt a levelek. A hernyó szeretett a zöld levelen lenni, mert ott volt a levelek.

1 2
1 1
2 2
3 3
4 4
5 5
6 6
7 7
8 8
9 9
10 10

KIEGÉSZÍTŐ TÁBLA

- Csapatfeladatsáv
- Fenygetéssáv

KARAKTERLAP

1 FÉRC

Élesítés: Használd ezt a képességet, miután kockákat dobált! Egy vagy több sárga kockát újradobhatsz. A második dobásod eredményét meg kell tartanod.

Éles elme: Használd ezt a képességet, mielőtt támadást hajtanál végre! Adj egy sárga kockát a támadodobásodhoz!

Elterelés: Használd ezt a képességet, amikor egy normál gonosz aktiválódik! Vegyél le egy eltárolt sárga kockát a karakterlapodról, hogy ezt a gonoszt ne aktiválják!

Összpontozás: Használd ezt a képességet egy sárga tulajdonságpróba helyett! Automatikusan sikerrel teljesíted ezt a próbát.

2 3 4 5 6

- Név
- Aktív képesség
- Megszerzett képességek
- Kockatároló
- Vattatároló
- Szívtároló

GONOSZKÁRTYA

1 TIPEGŐ

1-3: ROHAM
+6 ⚔️ 1 ☆ 3

4-6: ISZKOLÁS
+3 ⚔️ 1 ☆ 4

Miután ez a Tipegő támadott, lépjtek vele hárommezőnyit a legközelebbi ◻ mező felé!

2 NORMÁL

3 4 5

- Név
- Típus
- Akciók
- Védelem
- A figura talpának formája

FELFEDEZÉSPAKLI



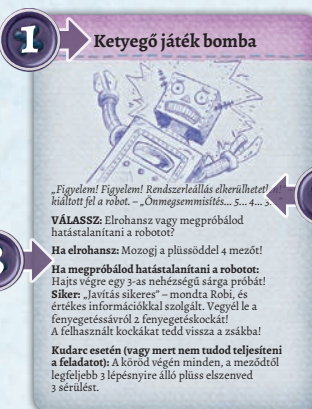
Ez a felfedezéspakli. **NE** nézzétek át a kártyákat és ne változtassatok a sorrendjükön! Az elválasztó kártyák a kalandoknak megfelelően választják szét a paklit. Minden kaland során a kalandkönyv utasítja majd a játékosokat a kalandhoz tartozó felfedezéskártyák előkeresésére és félretételére. A történet előrehaladtával a játékosoknak majd ki kell keresniük egy-egy megadott kártyát a félretett pakliból. A felfedezett kártyákat minden kaland után – hacsak a kalandkönyv másként nem utasít – vissza kell tenni a felfedezéspakliba a helyére, hogy a későbbi kalandok során is elérhetőek legyenek.

DOBÓKOCKÁK



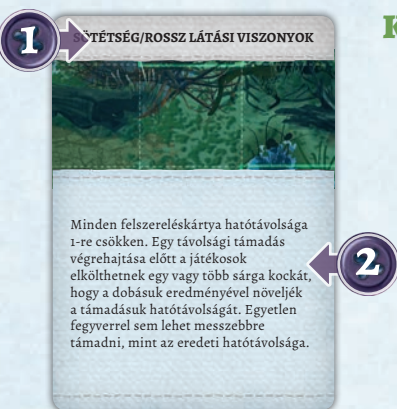
TÁRGYKÁRTYA

1. Név
2. Típus
3. Hatótávolság
4. Felszerelés helye
5. Kulcsszavak
6. Hatás



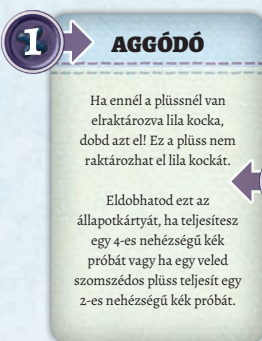
ELVESZETT-KÁRTYA

1. Név
2. Történet
3. Hatás



KÖRNYEZETKÁRTYA

1. Név
2. Hatás



ÁLLAPOTKÁRTYA

1. Név
2. Hatás

ALVÁSKÁRTYÁK



EGYÉB TARTOZÉKOK



Könyvjelző



Gombok



Vattajelzők



Szívjelzők



Küldetésjelzők



Elveszett-jelzők



A történettel kapcsolatos jelzők

A JÁTÉK ELŐKÉSZÜLETEI



A Plüssmesék egy-egy kalandjának előkészítéséhez kövessétek a következő lépéseket:

1. Minden játékos válassza ki az egyik karakterlapot és a hozzá tartozó plüssjáték figuráját, és tegyen 5 vattajelzőt (világos oldalukkal felfelé) a karakterlapra!

Megjegyzés: Kétszemélyes játék során a játékosok dönthetnek úgy, hogy fejenként 2 plüss irányítanak. A szabályok szerint egy két plüss irányító játékos két játékosnak számít, két külön fordulóval.

2. Tegyétek az összes tulajdonságkockát (lila, kék, zöld, piros és sárga) a zsákba! Ezután tegyetek a zsákba eggyel több vattakockát (fehér), mint ahány játékos játszik, végül tegyetek a zsákba ugyanennyi fenyegetéskockát (fekete) is!
3. Keverjétek meg a tárgykártyákat, és alakítsátok ki a tárgypaklit!
4. Keverjétek meg az Elveszett-kártyákat, és alakítsátok ki az Elveszett-paklit!
5. A főgonoszok kártyáit tegyétek félre képpel felfelé! A többi gonoszkártyát képpel lefelé keverjétek össze, és alakítsátok ki belőlük a gonoszpaklit!

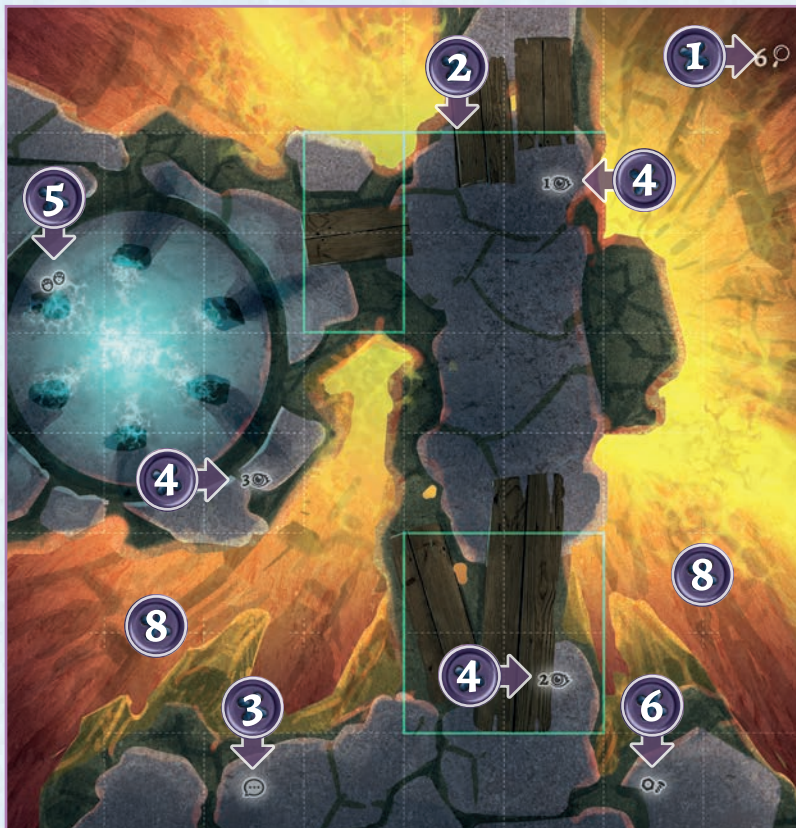
A legelső játék előkészületei során nem áll majd rendelkezésetekre főgonosz.

6. Az alváspaklit az alábbiak szerint készítsétek elő: Az Ébredés alváskártyát keverjétek össze két véletlenszerűen húzott alváskártyával, és képpel lefelé tegyétek a játéktérület közelébe! A többi alváskártyát keverjétek össze, és képpel lefelé tegyétek az imént félretett három kártya tetejére!
7. Az állapotkártyákat, gombokat, vattajelzőket, szívjelzőket stb. készítsétek a kezetek ügyébe!
8. A kalandkönyvet tegyétek az asztal közepére, és a kiegészítő táblát tegyétek a jobb oldalára!
9. Válasszátok ki az első mesélőt! Ez a játékos vegye magához a könyvjelzőt! Ő kezdi majd az első forduló, őt pedig a tőle balra ülő játékos követi majd.
10. Válasszátok egy kalandot a kalandkönyvből, lapozzatok a kaland első oldalára, és olvassátok fel az első szakaszt! Ha most játszotok először, kezdjétek az első kalanddal: A kislány nagygája! Bár a kalandok önállóan is játszhatók, a teljes történet megismeréséhez érdemes sorban haladni.

EGY OLDAL ELŐKÉSZÍTÉSE

A kalandkönyv minden oldalán találhattok az előkészítésre vonatkozó utasításokat. Alább néhány általános szabályt olvashattok az oldalak és az összecsapások előkészítéséről.

A TÉRKÉP ÉRTELMEZÉSE



- Keresés nehézsége:** A sikeres kereséshez szükséges célszám ezen a térképen.
- Színes vonalak:** Egy folyamatos színes vonalon csak akkor léphet át egy plüss, ha a mozgáshoz ugyanolyan színű kockát (is) használ.
- Az Elveszettek:** Lásd „Az Elveszettek” részt alább!
- Érdekes helyek:** Lásd az „Érdekes helyek” részt alább!
- Plüssök kezdőmezője:** A plüssök ezen (vagy egy ezzel szomszédos) mezőn kerülnek a térképre.
- Gonoszok kezdőmezője:** A gonoszok figurái ezen (vagy egy ezzel szomszédos) mezőn kerülnek a térképre.
- Kereskedők:** Lásd a „Kereskedők” részt alább!
- Elzárt mezők:** Elsősorban távolságszámításhoz kellenek. A figurák nem léphetnek ilyen mezőkre, hacsak a kalandkönyv mást nem mond.

Az Elveszettek

A ☹️ szimbólumot tartalmazó mezőkre az oldal előkészítése során egy-egy ☹️ jelzőt kell tenni. A ☹️ jelzővel rendelkező mezőkön lehetőség nyílik kapcsolatba lépni az Elveszettekkel (a Bukás Birodalmának polgáraival, az elveszett játékokkal). Ha egy plüss ilyen mezőre lép, akkor ennek a plüssnek a mozgása véget ér; szakítsátok félbe a körét, és dobjátok el a jelzőt! A soron lévő játékostól balra ülő játékos húzzon fel egy Elveszett-kártyát, és olvassa fel hangosan! Ezek a kártyák általában valamilyen választási lehetőséget kínálnak, amelyek során a plüssöknek lehetőségük nyílik tenni valamit a segítségre szoruló polgárokért. Ezért jutalomban részesülhetnek, ami néha csak egy egyszerű köszönöm... Ilyen a segítség természete. A plüssök bármikor dönthetnek úgy, hogy következmények nélkül elsétálnak, kivéve, ha a kártyán másként szerepel. A DÖNTÉS EREDMÉNYÉT NE OLVASSÁTOK EL, AMÍG A DÖNTÉS MEG NEM SZÜLETETT! A kártya végrehajtása után, hacsak másként nem szerepel a kártyán, folytassátok a játékot!

Érdekes helyek

A 🗨️ szimbólumot tartalmazó mezők érdekes helyek, amelyeket fel lehet fedezni. Ha egy plüss ilyen, még felfedezhető mezőre lép, akkor ennek a plüssnek a mozgása véget ér; szakítsátok félbe a körét, és olvassátok el a kalandkönyv ehhez a helyhez tartozó bejegyzését! Ezután, hacsak másként nem szerepel a kalandkönyvben, folytassátok az aktív játékos körét! A legtöbb 🗨️ szimbólumot csak egyszer lehet felfedezni. Ha mellette szerepel 🔄 szimbólum is, akkor többször is felfedezhető.

Kereskedők

A 🏪 szimbólum jelzi, hogy egy adott mezőn lehetőség van kereskedni egy helyi áruval. Amikor első alkalommal lép egy plüss ilyen mezőre, ennek a plüssnek a mozgása véget ér; szakítsátok félbe a körét, és fedjétek fel négy kártyát a tárgypakliból! Az ezen vagy az ezzel szomszédos mezőn álló játékosok megszerezhetik a felfedett kártyákat. Minden megszerzendő kártyáért 1 gombbal vagy egy már meglévő tárgykártya eldobásával kell fizetniük.

A kereskedő megmaradt tárgykártyáit hagyjátok a térkép mellett! Ezek egészen addig megvásárolhatók, amíg a plüssök át nem kerülnek a kalandkönyv egy másik oldalára; ekkor keverjétek vissza a kereskedő tárgykártyáit a tárgypakliba.

EGY OLDAL ELHAGYÁSA


Amikor elhagytok egy oldalt, vegyetek le róla minden megmaradt gonoszfigurát és jelzót, a játékosok figuráit pedig tegyétek a karakterlapjukra! Ha a kalandkönyv egy oldal elhagyására utasít, akkor a soron lévő játékos körét még játsszátok végig, mielőtt átlépnétek a következő oldalra, hacsak valami másként nem utasít!

EGY ÖSSZECSAPÁS ELŐKÉSZÍTÉSE

A gonoszok (a játékbéli ellenségek) akkor kerülnek játékba, ha a kalandkönyv a játékosokat egy összecsapás előkészítésére utasítja. A kalandkönyv kétféle összecsapás előkészítésére utasíthat:


- ✦ Véletlenszerű összecsapás
- ✦ Nevesített összecsapás

Véletlenszerű összecsapás

Egy véletlenszerű összecsapás előkészítéséhez keverjétek meg a gonoszpaklit! A kiegészítő tábla mellé, egy oszlopba húzzatok fel annyi gonoszkártyát, amennyi plüss játékban van! Az ezekhez a kártyákhoz tartozó gonoszfigurákat tegyétek fel a térkép  szimbólummal jelölt mezőre vagy az ezekkel szomszédos mezőkre! Azt, hogy pontosan mely mezőkre kerüljenek a gonoszok, a mesélő dönti el.

Nevesített összecsapás

A nevesített összecsapásokat meghatározott ellenségekkel vívják a játékosok, tehát a különféle ellenségek közül meghatározott számúnak kell a játékba kerülnie. A nevesített összecsapások előkészítése során nézzétek át a gonoszpaklit és a képpel felfelé félretett főgonoszkártyákat, és válasszátok ki belőlük az összecsapásokhoz szükséges ellenségeket!

Megjegyzés: ha egy összecsapás során választható egy vezér gonoszkártya, akkor azt mindenképpen ki kell választani! A kiválasztott gonoszkártyákat keverjétek össze, és tegyétek őket egy oszlopba, a kiegészítő tábla mellé! Az ezekhez a kártyákhoz tartozó gonoszfigurákat tegyétek fel a térkép  szimbólummal jelölt mezőre

vagy az ezekkel szomszédos mezőkre! Azt, hogy pontosan mely mezőkre kerüljenek a gonoszok, a mesélő dönti el.

Összecsapás egy főgonossal

Ha főgonosz kerül játékba, tegyetek a kártyájára annyi vattajelzőt (sötét oldalukkal felfelé), ahány plüss van játékban! Amikor a főgonoszt legyőznének, vegyetek le egy vattajelzőt a kártyájáról! A főgonoszt akkor sikerül végleg legyőznötök, ha már nincs vattajelző a kártyáján; ekkor vegyétek le a térképről!



EGY JÁTÉKOS KÖRE


Egy játékosnak a körében a következőket kell végrehajtania, ebben a sorrendben:

1. Dobókockák húzása
2. Vatta keresése
3. Fenyegetéskockák felrakása
4. Akciók végrehajtása
 - ☛ Mozgás
 - ☛ Tartalékolás
 - ☛ Bátorítás
 - ☛ Tulajdonságpróba
 - ☛ Csapatfeladat
 - ☛ Támadás
 - ☛ Kutatás
5. Megmaradt dobókockák
6. Fenyegetés ellenőrzése


1. DOBÓKOCKÁK HÚZÁSA

Húzz 5 dobókockát a zsákból, és tedd őket magad elé! Ha a zsákban már ötnél kevesebb kocka van, akkor húzd ki az összeset, ami benne van, tedd vissza az összes felhasznált kockát, majd húzz tovább, hogy öt kockád legyen!

2. VATTA KERESÉSE

 Vatta kereséséhez dobj a fehér kockáiddal! A kockákat dobhatod egyesével, vagy akár egyszerre többet is, egy dobásként (hogy nagyobb eredményt érhesd el velük a kockák összeadásával). Minden egyes dobás után, ha a dobás eredménye nagyobb vagy egyenlő, mint a meglévő vattáid száma, akkor vegyél el a készletből egy vattajelzőt, majd a kocká(ka)t tedd a felhasznált kockák közé! Korlátlan számú vattád lehet.

3. FENYEGETÉSKOCKÁK FELRAKÁSA

 A fekete kockáidat tedd fel a fenyegetéssávra, felülről kezdve!

4. AKCIÓK VÉGREHAJTÁSA

Az előtted maradt színes dobókockákat használhatod az akciók végrehajtására. Egy akció végrehajtásához el kell költened egy megfelelő színű dobókockát. Egy kocka elköltésekor dobj az adott kockával, hajtsd végre az akciót, majd dobd el a kockát! Ahogy a vatta keresésekor, úgy itt is a kockák dobhatók egyesével, vagy akár több azonos színű kocka egyszerre (akár lilákkal együtt), egy dobásként. A körödben annyi akciót hajthatsz végre, amennyit szeretnél, ugyanazt az akciót akár többször is, amíg van hozzá elegendő mennyiségű elkölthető kockád az adott színből. Az egyes kockákkal végrehajtható akciók a következők:

Bármilyen színű tulajdonságkocka

- ☛ Szaggatott vonalon áthaladás vagy az elköltött kocka színével megegyező színű, folyamatos vonalon áthaladás.
- ☛ Egy kocka tartalékolása.
- ☛ Egy plüss bátorítása.
- ☛ Az elköltött kocka színével megegyező színű tulajdonságpróba végrehajtása.
- ☛ Az elköltött kocka színével megegyező színű csapatfeladathoz való hozzájárulás.



Piros tulajdonságkocka

Közelharc támadás



Zöld tulajdonságkocka

Távolsági támadás



Sárga tulajdonságkocka

Kutatás



Kék tulajdonságkocka

Nincs egyedi akciója



Lila tulajdonságkocka

Bármilyen színű tulajdonságkockát helyettesíthet.

Mozgás

- ✪ Költs el egy tetszőleges színű dobókockát, hogy a dobás eredményének megfelelő mennyiségű mezőnyit mozoghass!
- ✪ A plüssök átlósan is léphetnek.
- ✪ A plüssök csak a négyzetláncra mozoghatnak, nem léphetnek elzárt mezőkre.
- ✪ Egy plüss áthaladhat olyan mezőn, ahol már áll másik plüss, de nem fejezheti be a mozgását ilyen mezőn.
- ✪ Egy plüss nem haladhat át olyan mezőn, ahol gonosz tartózkodik.
- ✪ Egy plüss csak akkor haladhat át egy folytonos színes vonalon, ha a mozgáshoz a vonal színével megegyező vagy lila kockát használ.

Megjegyzés: a folytonos fehér vonalakon nem lehet átmozogni.

Tartalékolás



Ahelyett, hogy elköltened, tartalékolhatsz is egy kockát. A tartalékolt kockát a plüssöd karakterlapján tárold! Nem

szükséges dobnod a tartalékolt kockával. A tartalékolt kockát használhatod védekezésre vagy elköltheted egy későbbi körödben. Nem tartalékolhatsz kockát, ha már van egy kocka a karakterlapodon tartalékban!

Bátorítás

Egy plüss bátorításához válaszd ki egy másik játékos plüssét, és hajtsd végre a következők valamelyikét:

- ✪ Tartalékolj egy kockádat az adott játékos karakterlapján, mintha a sajátodon tartalékolnád! Ha az adott játékosnak már van egy kockája tartalékban, azt tedd a felhasznált kockák közé, és a saját kockádat tedd a helyére!
- ✪ Rakd egy kockádat a felhasznált kockák közé, hogy átadhasd egy vattádat a másik plüssnek!



Tulajdonságpróba

Időnként különböző próbákat teljesíthetsz vagy kell teljesítened. A próbáknak van egy színük, és egy nehézségi célszámuk, és általában így fogalmazódnak meg:

Hajts végre egy 4-es nehézségű sárga (érzékelés) próbát!

SIKER: Olvasd el a 73-3 szakaszt!

KUDARC: Semmi sem történik.

A próba végrehajtásához el kell költened tetszőleges mennyiségű, megfelelő színű (és/vagy lila) dobókockát. Ha a dobás eredménye eléri vagy meghaladja a célszámot, hajtsd végre a próba SIKER részét! Ellenkező esetben hajtsd végre a KUDARC részt! Automatikusan kudarcot vállalsz, ha a próba végrehajtásához szükséges színű kockával (vagy lilával) nem rendelkezel.

Négy helyen találkozhatasz próbákkal.

- ✪ **A kalandkönyv speciális szabályai:** Bizonyos esetekben a kalandkönyv utasításai szerint kell majd próbákat végrehajtanod.
- ✪ **Állapotkártyák:** Sok esetben ahhoz, hogy megszabadulhass egy állapotkártyától, próbát kell végrehajtanod.
- ✪ **Környezetkártyák:** Egyes környezetkártyák esetén próbát kell végrehajtanod ahhoz, hogy a környezeti hatásokra reagálhass.
- ✪ **Elveszett-kártyák:** Egyes Elveszett-kártyák végrehajtása során próbákat kell teljesítened.

Csapatfeladat

Időnként a csapat együtt is végrehajthat vagy végre kell hajtania bizonyos feladatokat. A csapatfeladatok hasonlítanak a próbákra, de ezek teljesítéséhez több játékos is hozzájárulhat azzal, hogy a saját körében a megfelelő színű kockával dob, és úgy dönt, hogy a csapatfeladatsávra teszi azt. Ha az ott lévő kockák összértéke eléri vagy meghaladja a csapatfeladat célszámát, hajtsátok végre azt, amire a SIKER rész utasít, majd tegyétek a kockákat a felhasznált kockák közé. A csapatfeladatoknál nem lehet kudarcot vállalni. Hacsak a kalandkönyvben másként nem szerepel, a csapatfeladatokban a térkép bármelyik részén állva részt vehetnek a plüssök.

13-as nehézségű piros (erő) csapatfeladatot kell teljesítenetek. Csak azok a plüssök járulhatnak hozzá ehhez a csapatfeladathoz, akik az ajtóval szomszédos mezőn állnak.

SIKER: Vegyétek le az ajtójelzőt! Szabadon bemehettek a konyhába és kijöhettek onnan.

Trombi szeretne segíteni a csapatnak betörni a konyhá ajtaját. Az egyik piros dobókockájával 5-öt dob, ezt felteszi a csapatfeladatsávra. Sajnos a dobása nem volt elég, hogy a csapat sikerrel teljesítse a feladatot. Ha van még piros (vagy lila) dobókockája, tovább próbálkozhat a csapatfeladat teljesítésével.

Közelharcos támadás

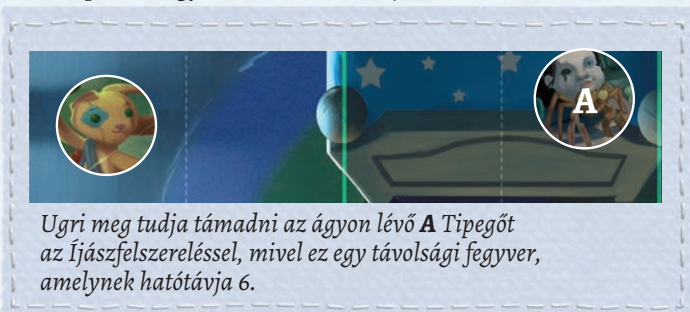
Egy közelharcos támadás végrehajtásához egy plüssnek rendelkeznie kell közelharcos fegyverrel. Közelharcos támadás esetén vegyél célba egy gonoszt! A célba vett gonosznak a támadó plüssel szomszédos mezőn kell állnia úgy, hogy nincs köztük folytonos színes vonal (lásd az ábrán). Dobj tetszőleges mennyiségű piros (és/vagy lila) dobókockával! Ha a dobás összértéke eléri vagy meghaladja a megtámadott gonosz védelmi értékét, a gonoszt legyőzted. Ha egy gonoszt sikerül legyőznie, vedd le a figuráját a térképről és dobd el a kártyáját! A gonoszt legyőző plüss kap egy gombot. Ha a legyőzött gonosz vezér vagy főgonosz volt, a plüss egy Bátor állapotkártyát is kap a gomb mellé.



Megjegyzés: Ha legyőzöl egy gonoszt, ne vegyél le fekete kockát a fenyegetéssávról!

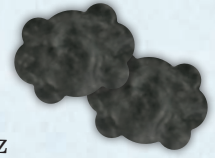
Távolsági támadás

A távolsági támadás ugyanúgy működik, mint a közelharcos, kivéve, hogy a plüssnek távolsági fegyverrel kell rendelkeznie, zöld kockát (és/vagy lilát) kell használnia, és a támadás kereszttezhet folytonos színes vonalakat (fehéret nem). A támadás célpontja egy olyan gonosz lehet, aki legfeljebb annyi mezőre áll a támadó plüssötől, mint a plüss fegyverének hatótávja.



Egy főgonosz megtámadása

Ha egy támadással legyőznél egy főgonoszt, vegyél le a kártyájáról egy sötét vattát! Ha már nincs a főgonosz kártyáján sötét vatta, sikerült végleg legyőzned, és ezzel kikerül a játékból.



Kutatás

A legtöbb térkép jobb felső sarkában található egy kutatás szimbólum és egy hozzá tartozó célszám. A kutatáshoz használd el tetszőleges számú sárga (és/vagy lila) dobókockákat! Ha a dobásod összértéke eléri vagy meghaladja a kutatás célszámát, húzz egy tárgy kártyát! Amikor tárgy kártyát húzol (ha az nem közös tárgy), azonnal felszerelkezhetsz vele vagy átadhatod egy másik játékosnak (akinek, ha szeretné megtartani a tárgyat, azonnal fel kell szerelnie vele a plüssét). Ha senki sem szerelné fel a tárggyal a plüssét, dobjátok azt el. Ha közös tárgyat húztok, azt tegyétek az asztalra úgy, hogy mindannyian elérjétek! A közös tárgyakat a csapat bármely tagja használhatja, és nincs korlátozva, hogy egyszerre mennyi lehet nálatok.

Felszerelés

Minden plüssön 4 felszerelésnek van hely: fej, test, mancsok és egyéb. Egy plüssnek nem lehet két azonos típusú tárgy.



Példa: Teodóránál van egy Levélbontó kés. Teodóra talál egy Olló tárgy kártyát. Mivel mindkét kártyán mancs szimbólum található, nem lehet mindkettő egyszerre Teodóránál. Ha szeretne felszerelkezni az Ollóval, el kell dobnia a Levélbontó kést.

Közös tárgyak



A közös tárgyak nem képezik egy plüss felszerelését, tegyétek le azokat úgy, hogy mindannyian elérjétek! A közös tárgyakat kezeljétek úgy, mintha egyszerre az összes plüss rendelkezne velük! Korlátlan számú közös tárgy lehet egyszerre játékból.

Bónuszok és a lila kocka használata

Számos kártya és hatás adhat bónuszokat a kockadobásaidhoz. A legtöbb esetben ezek a bónuszok csak bizonyos színű kockákra vonatkoznak. A bónuszokat minden esetben az egyéb hatások után kell a kockadobások értékéhez számolni.

A lila dobókockák bármilyen más színű tulajdonságkocka helyett használhatók. A lila kockák azonban csak azokat a bónuszokat kapják meg, amelyek kifejezetten lila kockákra vonatkoznak, más színű kockák bónuszait nem.



Sári közelharc támadást hajt végre a plüssével. Két piros és egy lila kockával dob.

A Húsklopfolója a piros kockáihoz +1 bónuszt ad. Sári egy piros 3-ast, egy piros 1-est és egy lila 4-est dob.

A dobás végeredménye: $(3+1)+(1+1)+4=10$

Megjegyzés: A lila kockák más színű kockák „helyett” használhatók, nem „változnak át” más színű kockává.

Példák:

Egy lila kockát használhatsz:

- egy piros kocka helyett közelharc támadásnál;
- arra, hogy zöld folyamatos vonalon mozoghass át;
- egy sárga kocka helyett kutatásnál;
- egy kék kocka helyett kék tulajdonságpróbánál.

NEM használhatod azonban például:

- Trombi képességét a lila kocka újradozására (mivel ezzel csak kék kockát dobhatsz újra);
- a Befőttes gumi +1 bónuszához (mivel ez a tárgy csak a zöld kockák esetén biztosítja a +1 bónuszt).


5. MEGMARADT DOBÓKOCKÁK

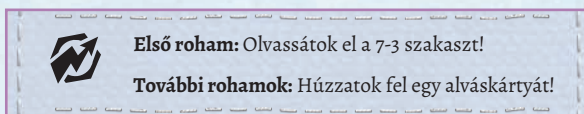
Az összes megmaradt dobókockádat rakd a felhasznált kockák közé!

6. FENYEGETÉS ELLENŐRZÉSE

Ha van gonosz játékban... és a fenyegetéssávon lévő kockák száma eléri vagy meghaladja a játékban lévő gonoszok számát, akkor a gonoszok kerülnek sorra (lásd a 12. oldalon).

Ha nincsen gonosz játékban... és a fenyegetéssávon lévő kockák száma eléri vagy meghaladja a játékban lévő plüssök számát, akkor hajtsátok végre az alábbi lépéseket, ebben a sorrendben:

1. Hajtsátok végre a kalandkönyv aktuális oldalának  hatását!



Első roham: Olvassátok el a 7-3 szakaszt!

További rohamok: Húzzatok fel egy alvaskártyát!

2. Ha a roham hatására gonoszok kerültek játékba, akkor azok a gonoszok azonnal sorra kerülnek (lásd a 12. oldalon).
3. Vegyétek le az összes kockát a fenyegetéssávról!
4. Töltsétek fel a zsákot (tegyétek vissza az összes felhasznált kockát a zsákba)!

A fenyegetés ellenőrzése – és a gonoszok esetleges köre – után a következő játékos kerül sorra (az aktuális játékostól balra ülő játékos).



A GONOSZOK KÖRE

Ha a gonoszok kerülnek sorra, hajtátok végre az alábbiakat, ebben a sorrendben:

1. A gonoszok aktiválása
 - ✦ Kockadobás
 - ✦ Mozgás
 - ✦ Célpont kiválasztása
 - ✦ Támadás
2. A fenyegetéskockák levétele és a zsák feltöltése.

1. A GONOSZOK AKTIVÁLÁSA

A fenyegetéssáv tetejénél elhelyezkedő gonosszal kezdve sorban, egyesével aktiváljátok egyszer valamennyi gonoszkártyát. Egy gonosz aktiválásához hajtátok végre a következőket, ebben a sorrendben:

Kockadobás

Vegyetek le egy dobókockát a fenyegetéssávról, és dobjátok vele! A dobás eredményét vessétek össze a soron lévő gonosz kártyájával, ez meghatározza, milyen akciót hajt végre. Az akció megmondja, mekkora lesz a gonosz mozgási távolsága, a támadásának hatótávja és ereje az aktiválása során, valamint azt is, hogy vonatkozik-e rá ebben a körben valamilyen különleges szabály.

Mozgás ✦

A gonoszt az alábbiak szerint mozgassátok:

1. Ha a gonosz szomszédos egy plüsssel, ne mozgassátok!
2. Ellenkező esetben mozogjatok a gonosszal a legközelebbi (legkevesebb lépésből elérhető) plüss felé, amíg azzal szomszédos mezőre nem ér vagy nem haladt a mozgási távolságának megfelelő mezőnyit. Ha több plüss is egyenlő távolságra van a gonosztól, akkor a mesélő dönti el, hogy a gonosz melyikük felé mozog. A gonoszok áthaladhatnak a folytonos színes vonalakon.



Célpont kiválasztása ✦



Az alábbi pontok segítségével határozzátok meg, hogy a gonosz melyik plüsszt veszi célba:

1. Ha egyetlen plüss sincs a gonosz hatótávjában, a gonosz nem támad.
2. Ha csak egy plüss van a gonosz hatótávjában, a gonosz ezt a plüsszt veszi célba.
3. Ha több plüss is van a gonosz hatótávjában, a gonosz a legközelebbi plüssre támad. (Ha több plüss is ugyanolyan közel van a gonoszhoz, akkor mesélő dönti el, hogy a gonosz melyiküket veszi célba.)

Megjegyzés: A gonoszok a folytonos színes vonalakon át is támadhatnak (a folytonos fehér vonalakon át nem).

Támadás ✦

Ezután a gonosz megtámadja a célpontját. A támadás végrehajtásához az alábbiakat kell tudnotok:

1. A támadó gonosz annyit sebez, amekkora az ereje.
2. Ha a megtámadott plüss karakterlapján van egy tartalékolt dobókocka, a játékos dönthet úgy, hogy védekezik. Dobhat a tartalékolt kockájával, és a dobás eredményét levonhatja az őt ért sebzésből.
3. A megtámadott plüssnek a ki nem védett sebzésnek megfelelő számú vattajelzőt el kell dobnia a karakterlapjáról. Ha egy plüss az összes vattáját elveszíti, összerogy. Az összerogyásról később olvashatsz.
4. Ha a megtámadott plüss védekezett a tartalékolt kockájával, és sikerült a támadást teljesen kivédenie (nem vesztett vattát), akkor a tartalékolt kocka visszakerül a plüss karakterlapjára. Ellenkező esetben a kockát a felhasználtak közé kell tenni.

Egy gonosz aktiválása után az akciója meghatározására használt fekete fenyegetéskockát tegyétek a felhasznált kockák közé, majd aktiváljátok a soron következő gonoszt!

2. A FENYEGETÉSKOCKÁK LEVÉTELE ÉS A ZSÁK ÚJRATÖLTÉSE

Amint mindegyik gonoszt aktiváltatok egyszer, a fenyegetéssávon maradt dobókockákkal együtt az összes felhasznált kockát tegyétek vissza a zsákba! Ezután a következő játékos kerül sorra.

ÖSSZEROGYÁS

Ha egy plüss elveszti az összes vattáját, akkor összerogy. Amikor egy plüss összerogy, fektessétek el a figuráját, és elveszti az összes állapotkártyáját, gombját, szívét és eltárolt kockáját! Húzzatok fel egy alvaskártyát! Egy összerogyott plüss nem hajthat végre akciókat, nem tárolhat dobókockát és nem használhat tárgykártyákat. Egy összerogyott plüssnek is van köre, de csak akkor hajthat végre akciót, ha sikerült a vatta keresése fázisban vattát találnia. A gonoszok figyelmen kívül hagyják az összerogyott plüssöket.

Egy összerogyott plüss úgy is vattához juthat, ha egy másik plüss a saját körében a bátorítására használja egy kockáját.

VÉDEKEZÉS

Időnként a kaland vagy egy kártya miatt a plüssök sérülést szenvednek el. Ez ellen a plüssök ugyanúgy védekezhetnek, mint a gonoszok támadása ellen.

ÁLLAPOTKÁRTYÁK

A plüssök a játék során lehetnek például ijedtek, dühösek vagy szakadtak. Amikor egy plüss valamilyenné „válík”, az azt jelenti, hogy a megfelelő állapotkártyát a plüss karakterlapjára kell tenni. Például ha egy plüss aggódó lesz, tegyetek a karakterlapjára egy Aggódó állapotkártyát! Két azonos állapotkártyája egyazon plüssnek nem lehet.

ALVÁSKÁRTYÁK

Minden egyes alkalommal, amikor egy plüss összerogy vagy amikor a kalandkönyv felszólít rá, húzzatok kell egy lapot az alváspakliból. Az Alszik kártyáknak nincs semmilyen hatásuk. A Nyugtalan kártyáknak akkor van hatásuk, ha ez a kalandkönyv aktuális oldalának jobb szélén lévő sávban szerepel. Ha felhúzzátok a Ébredés kártyát, akkor ne húzzatok a továbbiakban alvaskártyákat! A plüssök győzelme esetén (az „alszik” befejezés helyett) a „felébredt” befejezés lép majd életbe.

SZÍVEK ÉS GOMBOK

GOMBOK



Amikor egy plüss legyőz egy gonoszt, kap egy gombot. A játék majd elárulja, mikor lehet elkölteni gombot. Az elköltött gombok visszakörülnek a készletbe.

SZÍVEK



Időnként a játék szívekkel jutalmazza a plüssöket. A szívek segítségével használhatók a plüssök karakterlapján szereplő megszerzett képességek. A plüssök aktív képessége szív elköltése nélkül használható. Az aktív és a megszerzett képességek egyaránt bármikor használhatóak, kivéve, ha a plüss karakterlapján másként szerepel. Az elköltött szívek visszakörülnek a készletbe.

A JÁTÉK VÉGE

Ha minden plüss összerogyott, a játékosok veszítenek. A játékosok akkor nyernek, ha a plüssök sikerrel teljesítik a kalandkönyvben leírt küldetést.



SZÓSZEDET

Alváspakli: Egy kártyapakli, amelyből minden egyes alkalommal fel kell húzni egy kártyát, amikor egy plüss összerogy vagy amikor a kalandkönyv erre utasít. Ha felhúzzátok az Ébredés kártyát, akkor a továbbiakban nem kell több alváskártyát felhúznótok, és a plüssök győzelme esetén (az „alszik” befejezés helyett) a „felébredt” befejezés lép majd életbe.

Állapotkártya: Olyan állapotok, amelyek a játék utasítására érvényessé válnak a plüssökre.

Bátorítás: Egy olyan akció, amit egy plüss azért hajt végre, hogy átadja egy másik plüssnek egy vattáját, vagy hogy egy kockáját egy másik plüss karakterlapján tartalékolja.

Csapatfeladat: Olyan feladat, amelyhez a csapat több tagja is hozzá tud járulni a saját körében elköltött tulajdonságkockákkal.

Felhasznált kockák: A már felhasznált dobókockák gyűjtőhelye. (Ide kerül minden kocka, amivel dobtál, amit levettél valahonnan, vagy bárhogyan felhasználtál.)

Felszerelés: Minden plüssön 4 felszerelésnek van hely: fej, test, mancsok és egyéb hely. Egy plüssnél minden típusból egyszerre csak egy felszerelés lehet.

Fenyegetéskockák: Ezek a fekete dobókockák jelképezik a plüssökre leselkedő, egyre növekvő veszélyt. A gonoszok körében ezek a kockák határozzák meg a gonoszok akcióit. A fenyegetéskockákra egyes helyeken fekete dobókockaként hivatkozunk.

Fenyegetéssáv: A kiegészítő táblán lévő sáv, ahova a zsákból való kihúzásuk után a fekete dobókockák kerülnek.

Figura: A figurák jelképezik a játékosok plüssseit és a játékban lévő gonoszokat.

Gomb: Játékbeli fizetőeszköz, amit a játékosok a gonoszok legyőzésével szerezhetnek. A gombok elköltéséről a játék tájékoztat.

Gonosz: Játékbeli ellenség. Egy ellenséghez egy figura és egy kártya tartozik. Háromféle gonosz szerepel a játékban: normál, vezér, főgonosz.

Gonoszok köre: Az a kör, amelynek során a gonoszok mindegyike egyszer aktiválódik.

Gonoszok oszlopa: Egy összecsapás előkészítése során a gonoszokból kialakított oszlop. Ez az oszlop határozza meg, hogy milyen sorrendben aktiválódnak a gonoszok, az oszlop tetején elhelyezkedő gonosszal kezdve és lefelé haladva.

Hatótáv: Azon mezők száma, amilyen távolságra egy támadás elér.

Közös tárgy: Olyan tárgyak, amelyek megtalálásuk után a játék-területre kerülnek, hogy mindenki hozzájuk férhessen, és a csapat bármelyik tagja használhassa őket.

Mező: A térképen lévő négyzetrács egy négyzete.

Összecsapás előkészítése: A gonoszok játékba hozatala.

Összerogyás: Az a plüss, aki elvesztette az összes vattáját, összerogyott.

Plüss: A játékosok által irányított plüssállatok.

Roham: Ha nincs játékban gonosz, és a fenyegetéssávon lévő fekete dobókockák száma eléri vagy meghaladja a játékban lévő plüssök számát, roham (🌀) következik be. A kalandkönyv minden oldalán más hatása van a rohamnak.

Szív: A játék a történettel kapcsolatos jó döntéseket és tetteket szívekkel jutalmazza. A játékosok a szívek segítségével használhatják a megszerzett képességeiket.

Szomszédos: A példában nyíllal jelölt 8 mező mind szomszédos a közepén álló figura mezőjével.



Tárgy: Olyan kártyák, amelyekhez a játékosok például kutatás során juthatnak.

Térkép: A kalandkönyv egy olyan oldala, amelyre figurák kerülnek, és ahol mozogni lehet velük.

Tulajdonságkocka: Azok a dobókockák, amelyek segítségével akciókat hajthatsz végre a körödben. Ezek a piros, a zöld, a sárga, a kék és a lila kockák.

Tulajdonságpróba (próba): Egy célszámmal rendelkező próba. Egy próba során a játékosnak meghatározott színű kockákkal kell dobnia. A sikeres teljesítéshez a dobás eredményének el kell érnie vagy meg kell haladnia a próba célszámát.

Vattakocka: A fehér dobókocka, amelynek a segítségével a plüssök a vatta keresése fázisban szerezhetnek vattát. A vattakockákra egyes helyeken fehér dobókockaként hivatkozunk.

Védekezés: A karakterlapon tartalékolt dobókockával való dobás, amivel kivédhető 1 vagy több sérülés.

KÉSZÍTŐK

Játéktervező és író

Jerry Hawthorne

Író és szerkesztő

Mr Bistro

Gyártásvezető

Colby Dauch

Tartalomfejlesztő

Keith Miller

Művészeti vezetők

Isaac Vega, Sam Vega

Illusztrátorok

Kristen Paulin, Tregis

Grafikai tervezők

Dave Richards, Kendall Wilkerson

Szobrász

Edgar Ramos

Szerkesztő

Jonathan Liu

Vezető játékesztelő

Keith Miller

Játékesztelők

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





Importálja: GémKer-Gémklub Kft.
1092 Budapest, Ráday utca 30.
www.gemker.hu
info@gemker.hu



www.plaidhatgames.com

© 2017 Plaid Hat Games. Stuffed Fables, Adventure Book, 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.