

## **KOŚCI:**

**P:** Jak działają kości?

**O:** Wyjmujesz 5 kości z woreczka. Rzucasz białymi kośćmi, dostajesz plusz, jeżeli wyniki na to pozwalają (dostań maksymalnie jeden plusz za udany rzut. Jeżeli rzucasz dwiema kośćmi na raz, dostań jeden plusz za udany rzut. Jeżeli zdecydujesz się rzucać nimi osobno, otrzymujesz jeden plusz za każdy udany rzut). Połóż czarne kości na torze zagrożeń. To, co ci zostanie, to kości cech w różnych kolorach, które możesz użyć do ataku, ruchu itp. Rzucaj nimi zgodnie z przeznaczeniem. Dowolną z tych kości (kości cech), która zostanie niewykorzystana, możesz umieścić w przechowalni. Pamiętaj, że nie możesz przechowywać białych, ani czarnych kości, tylko kolorowe kości cech!

**P:** Jak wybrać najlepszą kość, do umieszczenia w przechowalni?

**O:** Zawsze dobrze jest trzymać jakąś kość w przechowalni, a najlepszym wyborem jest kość w kolorze, który dany pluszak może przerzucić dzięki swojej zdolności. Pamiętaj: kiedy używasz przechowywanej kości do obrony, jeżeli zablokujesz wszystkie obrażenia, to nie tracisz kości!

**P:** Wiemy, że białe kości używane są do szukania pluszu, a czarne do zagrożenia, ale poza fioletowymi kośćmi, które są uniwersalne, czy w przypadku wykonywania akcji musisz używać koloru kości opisanego w zasadach? Żółtych do szperania, zielonych do ataków dystansowych itp.? Do czego służą niebieskie kości?

**O:** Niebieskie kości mogą zostać użyte do ruchu lub zachowane do obrony. Niektóre testy umiejętności mogą wymagać niebieskich kości. Ponadto możesz użyć dowolnego koloru kości (poza białymi i czarnymi) do ruchu. W związku z tym każda kość cechy ma dwie opcje użycia, jedną jest ruch, a drugą akcja, którą ta kość normalnie reprezentuje.

**P:** Czy białe kości MUSZĄ być użyte do szukania pluszu, czy też mogą zostać przechowane lub użyte do wsparcia innego pluszaka?

**O:** Białe kości, tak samo jak czarne, mają konkretny sposób użycia i nie są używane w żadnym innym celu. Białymi można rzucić tylko w poszukiwaniu pluszu, nie mają żadnego innego sposobu wykorzystania.

P: Czy istnieją jakieś ograniczenia w ilości kości, które mogę przechować, lub wesprzeć nimi innego pluszaka? Czy mogę przechować dla siebie jedną kostkę, a następnie wesprzeć dwa inne, różne pluszaki swoimi kostkami, a następnie umieścić jedną na mojej karcie stanu Odważny?

O: Przechowywać w przechowalni (!) możesz wyłącznie jedną kość. Jeśli chodzi o akcję wsparcia, jedynym ograniczeniem jest ilość posiadanych przez ciebie kości. Może się zdarzyć, że nie dobierzesz żadnych kości, które chcesz lub możesz użyć, więc rozdasz je wszystkie.

P: Powrót kości do worka jest dla nas trochę zagmatwany. Nie jesteśmy pewni, kiedy i w jakich warunkach kości powinny zostać wrzucone z powrotem do woreczka.

O: Kości wracają do woreczka w następujących sytuacjach:

- po tym jak sługusy wykonają swoją turę,
- po fali,
- kiedy w woreczku nie zostaną żadne kości do dobrania,
- kiedy zostaniecie poinstruowani przez księgę opowieści, kartę itp.

P: Jeżeli na planszy nie ma sługusów, czy kości wracają do woreczka po turze każdego pluszaka?

O: Nie. Jeżeli nie ma sługusów na planszy, kości wracają do woreczka, tylko jeżeli nie można dobrać nowych, po fali lub jeżeli Księga Opowieści wyda takie polecenie.

P: Czy czarna kość, którą rzucasz do aktywacji sługusa, zostaje poza torem zagrożeń?

O: Czarna kość, którą rzucasz do aktywacji sługusa, zostaje odrzucona po tej aktywacji.

P: Czy czarne kości zostają odrzucone w trakcie przejścia na kolejną stronę, czy też te, które znajdują się na torze zagrożeń tam zostają?

O: Księga opowieści mówi o odrzuceniu wszystkich kości, poza tymi przechowywanymi na kartach, więc wszystkie czarne kostki wrócą do worka w trakcie przejścia na drugą stronę.

P: Nie jestem pewny co zrobić w przypadku, kiedy gra zaczyna się bez sługusów. Czy kości zostają poza woreczkiem, dopóki nie nastanie Fala lub nie będzie jak dobrać nowych z woreczka?

O: Tak.

P: Czy przedmioty, które wpływają na rzuty przy testach umiejętności, wpływają też na ataki?

O: Nie. Ataki i testy umiejętności to dwie różne rzeczy. Bonusy do ataku wynikają tylko z przedmiotów, które dają bonus do ataku, lub do wszystkich rzutów.

P: Czy przedmioty, które wpływają na rzuty przy testach umiejętności wpływają na testy grupowe?

O: Nie. Na testy grupowe nie wpływają żadne bonusy, ale są umiejętności/przedmioty, które pozwalają zwiększyć Twoją efektywność w trakcie tych zadań

P: Czy używanie żółtej kości do szperania jest testem umiejętności?

O: Nie, szperanie nie jest testem umiejętności. Niektóre przedmioty wspominają konkretnie o liczeniu ich bonusów do szperania lub do wszystkich rzutów tym kolorem kości. Tylko wtedy możesz doliczyć bonus do kości użytej na szperanie.

P: Jak działają fioletowe kości?

O: Fioletowe kości mogą zostać użyte, aby zastąpić czerwoną, zieloną, żółtą lub niebieską kość. Nie zmieniają jednak swojego koloru. Oznacza to, że nie otrzymują bonusów do konkretnych kolorów kości, nawet jeżeli jest częścią wykonywania odpowiedniego testu. Fioletowa kość może też zostać użyta do ruchu, wsparcia, przechowania. Można ją też dołożyć do zadania grupowego lub testu umiejętności. Pamiętajcie, kość fioletowa otrzymuje TYLKO bonusy odnoszące się do kości

FIOLETOWYCH.

P: Czy fioletowe kości mogą być użyte do zadań grupowych jako uzupełnienie wymaganych przez grę kolorów?

O: Tak.

P: Czy fioletowe kości mogą być użyte do szukania pluszu?

O: Nie. Możesz jednak wesprzeć kolejnego gracza fioletową kością, a ten będzie ją mógł odrzucić, żeby przekazać ci swój plusz.

P: Czy mogę wybrać cel ataku po rzucie kostkami, czy muszę to zrobić najpierw?

O: Najpierw musisz zdecydować się na atak, wybrać cel, następnie wybrać ilość i kolory kostek. Dopiero wtedy możesz rzucić nimi, oraz rozpatrzyć wyniki. Pamiętaj też, że fioletowe kości nie otrzymują bonusów z przedmiotów zapewniających je dla kości innego koloru.

P: Czy można użyć kości przechowywanej na karcie "Odważny" do obrony przed atakiem?

O: Nie, kości z karty "Odważny" można używać w swojej turze. Sługusy atakują w swojej własnej turze.

P: Jeżeli nie ma żadnych sługusów, to co dzieje się z kośćmi zagrożenia?

O: Za każdym razem, kiedy dobierzesz kość zagrożenia, a na planszy nie ma sługusów, odkładasz je na torze zagrożeń. Jeżeli znajdzie się tam ilość kości równa (lub większa) ilości pluszaków w grze, uaktywnia się fala. Sprawdź na marginesie strony, żeby dowiedzieć się, co się wtedy wydarzy. Każda historia podchodzi do tego inaczej.

P: Czy należy wydać kość lub punkt ruchu, aby przejść przez drzwi?

O: Nie, na każde zamknięte drzwi przypada odpowiedni symbol zakamarków na planszy, a na marginesie księgi znajdziesz dokładne informacje, co należy zrobić, żeby je otworzyć.

P: W przypadku pól z wodą poruszamy się tylko o jedno pole na kość? Rzucanie kostką jest więc niepotrzebne?

O: Dokładnie. Odrzucamy kostkę, żeby poruszyć się o jedno pole, nie jest ona rzucona.

P: Czy istnieje limit ilości akcji szperania, które można wykonać na jednej stronie?

O: Nie, nie ma takiego limitu. Naturalnie im więcej czasu spędzimy na szperaniu, tym więcej szans na aktywowanie fali. Oczywiście szperanie wymaga żółtych lub fioletowych kostek, więc to ile razy będziemy szperać jest w pewien sposób ograniczone.

P: Czy kości użyte do zadań grupowych wracają do worka?

O: Nie, zostają odrzucone, a do worka wracają w momencie, kiedy wszystkie odrzucone kości zostają tam umieszczone ze względu na jakiś efekt (np. Przejście na kolejną stronę)

P: Czy mogę użyć swoich kości, aby dać plusz innemu pluszakowi?

O: Tak, dowolny gracz może odrzucić jedną ze swoich kości, żeby oddać plusz innemu graczowi, nawet jeżeli jego postać jest wypruta.

## **RUCH**

P: Jak działa ruch?

O: Sługus może przejść przez sługusa, gracz przez gracza, ale nie mogą przechodzić przez siebie nawzajem, tzn. gracz nie może przejść przez pole, na którym stoi sługus, a sługus przez pole, na którym stoi pluszak.

P: Czy sługusy mogą poruszać się na skos?

O: Tak, podobnie jak pluszaki.

P: W zasadach przy opisie Zagubionych i Zakamarków widnieje zapis, który mówi, że możesz wejść z nimi w interakcję na starcie, końcu, lub w trakcie ruchu. Czy jeżeli po rozstrzygnięciu danego symbolu pluszak nadal ma wolne punkty ruchu, to może go kontynuować?

O: Nie. Zasady mówią też o tym, że aktualny ruch pluszaka natychmiast się kończy. W związku z tym poprzedni wynik kości nie jest już dostępny. Pluszak może poruszyć się natomiast wykorzystując kolejną kostkę.

P: Jak działają pola handlarzy?

O: Jeżeli na stronie znajduje się kilka pól handlarzy (np. 3), to dociągnij 4 karty dla tego, na którym aktualnie stanął pluszak. Jest to wybór towarów dla tego handlarza. Karty te zostają na wierzchu i są dostępne do zakupu, aż do momentu zmiany strony. Jeżeli pluszak wyląduje na polu innego handlarza, to wyciągamy 4 karty dla niego. Jeżeli gracz chce zakupić konkretny przedmiot, dostępny u któregoś z handlarzy, to musi udać się do konkretnego handlarza, w którego puli kart znajduje się dany przedmiot.

## **ATAKOWANIE**

P: Jak działa w tej grze widoczność dla ataków dystansowych?

O: Widoczność dla ataków dystansowych działa tak samo, jak w przypadku ataków wręcz. Cel musi się znajdować w odpowiednim zasięgu. Pomiędzy atakującym, a celem nie mogą znajdować się bariery (białe, ciągłe linie). Dokładne ustalanie linii widzenia zostało celowo pominięte w instrukcji, aby nie czynić jej niepotrzebnie skomplikowaną. W dużej mierze sprowadza się to do zdecydowania, co twój pluszak byłby w stanie twoim zdaniem zobaczyć, z zachowaniem wymienionych wyżej zasad.

P: Czy inne pluszaki blokują linię widzenia?

O: Nie. Kolorowe linie blokują ataki wręcz, a tylko białe linie blokują ataki zasięgowe. Modele nigdy nie blokują linii wzroku.

P: Czy mogę zaatakować przeciwnika, nie mając żadnej broni, czy też potrzebuję broni?

O: Ataki wymagają nie tylko wykorzystania kości odpowiedniego koloru, ale też odpowiedniej broni. Nie można po prostu zdecydować, że zaatakuje się kogoś przy pomocy czerwonych lub zielonych kostek, nie posiadając broni danego typu. W grze nie istnieje mechanika walki gołymi rękoma.

P: Dlaczego ktoś miałby wybrać broń do walki wręcz zamiast na dystans?

O: Należy wziąć pod uwagę skład grupy. Jeżeli wszyscy będą chcieli używać broni dystansowej, wszyscy będą potrzebować zielonych kostek, więc zawsze będzie ich za mało, a czerwone kości będą niemal bezużyteczne. Warto mieć w swojej drużynie balans pomiędzy tymi dwoma aspektami, żeby robić jak najlepszy użytek ze wszystkich dostępnych kości.

P: Czy podczas generowania losowej potyczki powinniśmy wtasować do talii odrzucone (pokonane już) sługusy?

O: Tak, o ile gra nie mówi inaczej.

P: Kiedy sługusy atakują? Jeżeli w grze jest trzech sługusów, a na torze zagrożień dwie czarne kości, to czy jeżeli w swojej turze pokonam jednego z nich, to nastąpi ich aktywacja?

O: Tak, sługusy aktywują się pod koniec dowolnej tury, w której na torze zagrożień znajduje się ilość czarnych kości równa ilości sługusów w grze.

P: Kiedy odbywa się tura sługusów przyzwaných przez falę?

O: Natychmiast.

P: Czy sługusy atakują wyprute pluszaki, czy ignorują je, poruszając się w stronę kolejnego najbliższego pluszaka?

O: Wyprute pluszaki są ignorowane przez sługusy.

P: Czy pokonując sługusa atakiem dystansowym otrzymuję guzik/kartę Odważny?

O: Tak.

P: Czy po pokonaniu bossa, jego karta zostaje umieszczona w talii sługusów na koniec gry?

O: Nie, karta ta zostaje umieszczona w tali bossów, gdzie trzymane są wszystkie ich karty.

## **UMIEJĘTNOŚCI PLUSZAKÓW**

P: Czy każda umiejętność kosztuje jedno serce, czy też ich koszt zależny jest od pozycji w kolumnie?

O: Każda umiejętność kosztuje jedno serce, niezależnie od jej położenia. Jedynie zdolność pasywna danej postaci jest darmowa.

Pan Łata

P: Spryt – czy używając tej zdolności, muszę posiadać dostępną dla mnie żółtą kość, czy też dobieram ją z woreczka/stosu odrzuconych?

O: Musi to być jedna z dostępnych dla gracza kości.

P: Czy podczas używania swojej przechowanej, żółtej kości do obrony Pan Łata może ją przerzucić?

O: Tak.



Kruszyna

P: Czy jeżeli Kruszyna używa swojej zdolności, aby stracić plusz zamiast innej postaci, to może rzucić przechowywaną kostką, aby uniknąć tej straty?

O: Nie. Nie broni się przed atakiem, ktoś już się przed nim bronił. Kruszyna tylko przejmuje część konsekwencji.

## **PRZEKAYWANIE**

P: Czy gracze mogą przekazywać sobie przedmioty? Jeżeli tak, to co można sobie przekazywać pomiędzy pluszakami?

O: Tak, możecie przekazać komuś przedmiot, ale tylko zaraz po tym jak wyciągnęliście go ze stosu w trakcie szperania. Gracze mogą też przekazywać sobie przedmioty, kiedy znajdują się na polu handlarza, ale muszą ze sobą sąsiadować. Pamiętajcie, że pluszaki mogą nosić tylko jedną kartę w każdym miejscu (łapki, głowa, kieszonka, korpus). Karty przedmiotów wspólnych nie zajmują żadnego miejsca w wyposażeniu pluszaka.

P: Czy można przekazywać sobie guziki?

O: Nie.

## **OGÓLNE EFEKTY**

P: Kiedy otrzymasz pozytywny efekt/nagrodę, która mówi: "Odrzuć wszystkie karty stanu ze wszystkich pluszaków", czy dotyczy to też karty "Odważny"?

O: Pomimo iż zasady mówią o "wszystkich kartach stanu" prawdopodobnie chodziło o "wybrane". Nie do końca logiczna byłaby sytuacja, gdy nagroda jest jednocześnie karą, sugerujemy więc tak traktować ten zapis.

P: Czy historia rozgrywana jest jako kampania, czy też wszelkie przedmioty, guziki, serca itp. zostają zresetowane na początku każdej nowej przygody?

O: Rozpoczynamy od początku. Pomimo iż przygody są powiązane fabularnie, to jest to siedem osobnych scenariuszy. Przygotowanie dla każdego scenariusza jest rozpisane na ich początku.

**P:** Czy pomiędzy historiami zatrzymujemy karty znalezione w Talii Znalezisk?

**O:** Wszystkie, zarówno odkryte, jak i nieodkryte karty zostają dodane do odpowiednich talii po zakończeniu danej historii i można je tam znaleźć podczas kolejnych przygód.

## **ZAMIEJSCE**

**P:** W jaki sposób rozumieć specjalną zasadę „Wszyscy na pokład”? Czy muszę posiadać czerwoną kostkę, wykonać nią test umiejętności, czy wykonać ruch z jej użyciem?

**O:** Należy wykonać ruch z użyciem czerwonej kostki, dokładnie tak, jak na przykład przekraczając ciągłą zieloną linię trzeba poruszyć się z użyciem zielonej kostki.

Jeśli nie znalazłeś odpowiedzi na swoje pytanie, napisz do nas:

[wydawnictwo@cubecp.pl](mailto:wydawnictwo@cubecp.pl)! Postaramy się rozwiązać Twoje wątpliwości i zaktualizujemy ten zapis uściśleń instrukcji.