

# Pluszowe Opowieści™

Gra w Księdze Zaklęta

**Instrukcja**

## CEL GRY

*Pluszowe Opowieści* to kooperacyjna gra dla 2 do 4 graczy. Podczas rozgrywki wcielą się oni w role pluszowych przytulank, które należą do małej dziewczynki. Pluszaki bronią jej przed złymi sługami Króla Koszmarów, czającymi się pod dziecięcym łóżkiem. Podczas serii interaktywnych przygód maskotki mają szereg okazji, by wykazać się umiejętnością współpracy, odwagą, empatią... a także sprawdzić, czy szczęście im sprzyja.

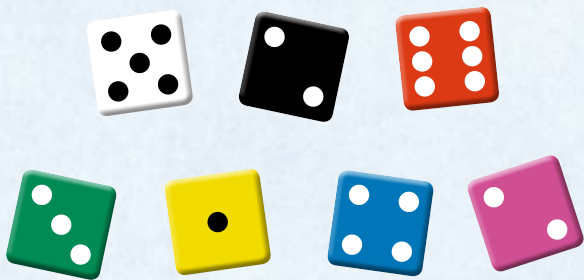


## ZAWARTOŚĆ

- ✦ 1 Instrukcja
- ✦ 1 Księga Opowieści
- ✦ 40 Kart talii znalezisk
- ✦ 1 Plansza poboczna
- ✦ 6 Figurek pluszaków
- ✦ 17 Figurek sługusów
  - ✦ 35 Kostek
- ✦ 1 Worek na kostki
  - ✦ 15 Guzików
- ✦ 6 Kart postaci
- ✦ 29 Kart Zagubionych
  - ✦ 10 Kart snu
- ✦ 47 Kart przedmiotów
  - ✦ 12 Kart sługusów
  - ✦ 7 Kart otoczenia
  - ✦ 34 Karty stanu
  - ✦ 4 Karty pomocy
- ✦ 32 Żetony pluszu
  - ✦ 16 Żetonów serc
  - ✦ 4 Żetony celów
- ✦ 4 Żetony Zagubionych
  - ✦ 1 Żeton zakładki
- ✦ 1 Żeton czerwonego wagonika
  - ✦ 1 Żeton pociągu
  - ✦ 1 Żeton drzwi



## KOSTKI



## KARTA PRZEDMIOTU

1. Nazwa
2. Typ
3. Zasięg
4. Miejsce wyposażenia
5. Słowa kluczowe
6. Działanie



## KARTA ZAGUBIONYCH

1. Nazwa
2. Historia
3. Działanie



## KARTA OTOCZENIA

1. Nazwa
2. Działanie



## KARTA STANU

1. Nazwa
2. Działanie

## KARTY SNU



## POZOSTAŁE ELEMENTY



Żeton zakładki



Guziki



Żetony pluszu



Żetony serc



Żetony celów



Żetony Zagubionych



Żetony przypisane do konkretnych Opowieści

# PRZYGOTOWANIE GRY



Aby przygotować się do gry w *Pluszowe Opowieści*, postępuj krok po kroku:

1. Każdy gracz wybiera kartę postaci i odpowiadającą mu figurkę pluszaka, a następnie umieszcza 5 pluszy na tej karcie (jasną stroną do góry).

**Uwaga:** Jeśli gracie w 2 osoby, możecie wybrać po 2 pluszaki. Na potrzeby zasad, gracz kontrolujący 2 pluszaki jest traktowany jako 2 graczy, rozgrywających 2 osobne tury.

2. Wrzuć do worka wszystkie kostki cech (fioletowe, niebieskie, zielone, czerwone i żółte). Następnie dodaj do nich tyle kostek pluszu (białych), ile jest pluszaków w grze plus 1 i taką samą liczbę kostek zagrożeń (czarnych).

3. Potasuj karty przedmiotów i stwórz z nich osobną talię.

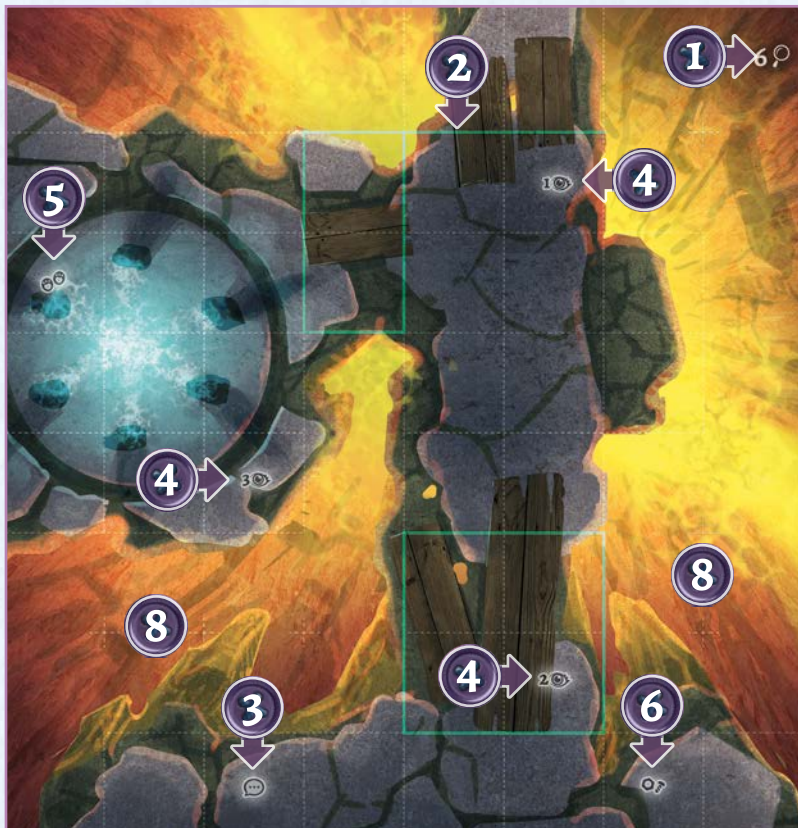
4. Potasuj karty Zagubionych i stwórz z nich osobną talię.  
5. Stwórz odsłonięty stos z kart bossów, pozostałe karty sługusów potasuj i stwórz z nich talię sługusów. Podczas waszej pierwszej gry, nie będziecie używać kart bossów (nie znajdziecie ich w bazowej talii kart sługusów).

6. W następujący sposób przygotuj talię snu:
  - Weź kartę: Przebudzona i 2 inne, losowe karty snu, potasuj je i połóż zasłonięte obok obszaru gry, tworząc spód talii snów.
  - Następnie potasuj pozostałe karty snu i połóż je zasłonięte na wierzchu tej talii.
7. Ułóż karty stanu, guziki, żetony pluszu, żetony serc itd. w łatwo dostępnym miejscu.
8. Na środku obszaru gry umieść Księgę Opowieści, a po jej prawej stronie połóż planszę poboczną.
9. Wybierz, który gracz zostanie pierwszym Strażnikiem Księgi. Dostanie on żeton zakładki i wykona pierwszą turę gry. Kolejne tury będą się odbywały w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara.
10. Wybierz Opowieść z Księgi Opowieści, otwórz księgę na stronie startowej tej Opowieści i przeczytaj pierwszy paragraf. (Jeśli gracie po raz pierwszy, zacznijcie od pierwszej Opowieści: Łóżko Dużej Dziewczynki).

# PRZYGOTOWANIE STRONY





Na każdej stronie Księgi znajdują się wskazówki, jak ją przygotować. Poniżej opisanych zostało kilka ogólnych zasad dotyczących czytania mapy gry oraz generowania potyczek.

## CZYTANIE MAPY








- 1. Trudność szperania:** Jest to wskazana minimalna wartość wymagana, aby szperanie na tej mapie się powiodło.
- 2. Kolorowe linie:** Żeby poruszyć swojego pluszaka przez ciągłą, kolorową linię, gracz musi użyć kostki w pasującym kolorze.
- 3. Zagubieni:** Patrz **Zagubieni** poniżej.
- 4. Zakamarki:** Patrz **Zakamarki** poniżej.
- 5. Pole startowe pluszaków:** Figurki pluszaków wchodzi do gry na tym lub sąsiadującym z nim (pionowo, poziomo lub ukośnie) polu.
- 6. Pole startowe sługusów:** Podczas potyczki, figurki sługusów wchodzi do gry na tym lub sąsiadującym z nim polu.
- 7. Handlarze:** Patrz **Handlarze** poniżej.
- 8. Niedostępne pola:** Pola te są używane do ustalania zasięgu. Figurka nie może poruszyć się na takie pole, chyba że Księga Opowieści stanowi inaczej.

### Zagubieni



Na polach, na których pojawia się symbol , w pewnym momencie rozgrywki umieścisz żetony . Pola z żetonami  dają możliwość wejścia w interakcję z kimś spośród Zagubionych (zawieruszonych zabawek, mieszkających w Upadłisku). Jeśli pluszak rozpocznie lub zakończy ruch, albo przejdzie przez pole z żetonem , natychmiast zakończ jego ruch, przerwij jego turę i odrzuć żeton. W tym momencie osoba po lewej stronie aktywnego gracza dobiera i odczytuje na głos kartę Zagubionych. Zazwyczaj karta będzie stwarzała pluszakom możliwość udzielenia pomocy zabawce w potrzebie. Często wiąże się to z nagrodą dla pluszaków, choć czasem usłyszą one tylko słowa podziękowania. Tak to już bywa czasem z daniem. Pluszaki zawsze mogą zdecydować się odejść bez żadnego działania, czasem jednak nawet brak działania został przewidziany na karcie i wiąże się z konsekwencjami.

**NIE ODCZYTUJ REZULTATÓW WYBORU DO MOMENTU PODJĘCIA DECYZJI.** Po rozpatrzeniu karty, należy kontynuować grę – chyba, że karta stanowi inaczej.

### Zakamarki

Pola z symbolem  są zakamarkami, które można sprawdzać. Jeśli pluszak rozpocznie lub zakończy ruch, albo przejdzie przez pole z , które można sprawdzić, natychmiast zakończ jego ruch, przerwij jego turę i przeczytaj odpowiedni wpis z Księgi Opowieści. Następnie należy kontynuować grę – chyba, że wpis stanowi inaczej. Większość pól z symbolem  można sprawdzać tylko raz. Pola, na których znajduje się symbol  i  mogą być sprawdzane wielokrotnie.

### Handlarze

Symbol  przedstawia możliwość handlu z lokalnym kolekcjonerem. Za pierwszym razem, gdy pluszak wejdzie na pole z , natychmiast zakończ jego ruch, przerwij jego turę i odsłoń 4 karty z talii przedmiotów. Gracze na tym bądź sąsiadującym polu, mogą kupić jedną lub więcej spośród tych 4 kart, płacąc jednym guzikiem lub odrzucając jedną z kart przedmiotów za każdą zakupioną kartę. Zostaw pozostałe karty obok mapy na wypadek przyszłych wymian. Jeśli Opowieść przeniesie się na kolejną stronę Księgi, wtasuj wszystkie pozostałe karty przedmiotów z powrotem do talii.

## OPUSZCZANIE STRONY


Kiedy opuszczacie stronę, usuń wszystkich pozostałych sługusów i żetony z obecnej strony i przenieś wszystkie figurki pluszaków na ich karty postaci. Kiedy Księga Opowieści nakazuje wam opuszczenie strony, dokończcie bieżącą turę gracza, chyba że Księga stanowi inaczej.

## GENEROWANIE POTYCZKI

Sługusy (wrogowie w grze) pojawiają się na stronie, gdy Księga Opowieści nakazuje graczom wygenerowanie potyczki. Istnieją 2 rodzaje potyczek:


- ✦ Losowe Potyczki
- ✦ Ustalone Potyczki

### Losowa Potyczka

Aby przygotować losową potyczkę, potasuj talię sługusów. Wylóż w kolumnie, obok planszy pobocznej, po jednej odsłoniętej karcie sługusa za każdego pluszaka w grze. Połóż wszystkie figurki tych sługusów na polach z symbolem  lub sąsiadujących. Strażnik Księgi decyduje, na którym z pól umieścić każdą figurkę.

### Ustalona Potyczka

Ustalona potyczka określa konkretnie, którzy i ilu sługusów weźmie w niej udział. Poszukaj w taliach sługusów i bossów kart, które mają wejść do gry.

**Uwaga:** Zawsze, jeśli można wybrać lidera sługusów, w pierwszej kolejności należy wybrać jego. Potasuj dobre karty sługusów i wylóż je odsłonięte w kolumnie, obok planszy pobocznej. Następnie połóż wszystkie figurki tych sługusów na polach z symbolem  lub sąsiadujących. Strażnik Księgi decyduje, na których polach umieścić każdą figurkę.

### Potyczka z bossem

Kiedy dokładacie bossa do gry, połóż na jego karcie tyle pluszy (ciemną stroną do góry), ile pluszaków bierze udział w grze. Jeśli boss miałby zostać pokonany, zamiast tego, usuń jeden ciemny plusz z jego karty. Jeśli nie ma już ciemnego pluszu na karcie, boss zostaje pokonany i usunięty z gry.



# TURA GRACZA


Gracz w swojej turze wykonuje kolejno następujące kroki:

1. Dobór kostek
2. Szukanie pluszu
3. Dodawanie zagrożenia
4. Wykonanie akcji (w dowolnej kolejności):
  - ✳ Ruch
  - ✳ Odłożenie kostki do przechowania
  - ✳ Wsparcie
  - ✳ Test umiejętności
  - ✳ Zadanie grupowe
  - ✳ Atak
  - ✳ Szperanie
5. Odrzucenie kostek
6. Sprawdzenie zagrożenia


## 1. DOBÓR KOSTEK

Dobierz 5 kostek z worka i połóż je przed sobą. Jeśli w worku jest mniej niż 5 kostek, dobierz tyle, ile jest, następnie wrzuc do worka wszystkie kostki z puli odrzuconych i dokończ dobieranie.

## 2. SZUKANIE PLUSZU

 Rzuć swoimi białymi kostkami, żeby poszukać pluszu. Można rzucać kostkami osobno lub kilkoma na raz, jako 1 rzut (aby uzyskać wyższy wynik). Po każdym rzucie, jeśli wynik był równy lub wyższy liczbie posiadanego przez ciebie pluszu, dodaj 1 żeton pluszu i odrzuć użytą kostkę (lub kostki) do puli odrzuconych. Nie ma limitu liczby posiadanego pluszu.

## 3. DODAWANIE ZAGROŻENIA

 Umieść wszystkie swoje czarne kostki na torze zagrożenia, zaczynając od góry.

## 4. WYKONANIE AKCJI

Każdej z pozostałych, kolorowych kostek możesz używać do wykonywania akcji. Aby wykonać akcję, musisz zużyć kostkę odpowiedniego koloru. Jeśli zużywasz kostkę: rzuć ją, rozpatrz jej działanie, a na koniec odrzuć ją do puli odrzuconych. Tak jak w przypadku białej, każdą kostką można rzucać osobno lub kilkoma tego samego koloru (plus fioletowymi) razem, jako 1 rzut. W swojej turze możesz wykonać w dowolnej kolejności tyle akcji, ile chcesz, pod warunkiem, że wciąż posiadasz odpowiednie kostki. Akcje, które można wykonać za pomocą danego typu kostek, to:

### Kostki cech dowolnego koloru:

- ✳ Ruch przez linie przerywane lub przez kolorowe linie ciągłe za pomocą kostki w tym kolorze.
- ✳ Odłożenie (kostki) do przechowalni.
- ✳ Wsparcie (pluszaka).
- ✳ Wykonanie testu umiejętności w pasującym kolorze.
- ✳ Udział w zadaniu grupowym pasującego koloru.



### Czerwone kostki cech

Atak wręcz



### Zielone kostki cech

Atak dystansowy



### Żółte kostki cech

Szperanie



### Niebieskie kostki cech

Brak wyjątkowego działania.



### Fioletowe kostki cech

Zastąpienie kostki cechy dowolnego koloru.



## Ruch

- ✳ Wydadz kostki dowolnego koloru, żeby poruszyć swoim pluszakiem o liczbę pól równą wynikowi rzutu.
- ✳ Pluszaki mogą poruszać się na ukos i/lub prostopadle.
- ✳ Pluszak może poruszać się tylko po siatce (nie może wchodzić na pustą, niezasiatkowaną przestrzeń).
- ✳ Pluszak nie może wchodzić na niedostępne pola.
- ✳ Pluszak może przejść przez pole z innym pluszakiem, ale nie może tam zakończyć ruchu.
- ✳ Pluszak nie może przechodzić przez pola zajęte przez sługusów.
- ✳ Pluszak może się poruszyć przez ciągłą kolorową linię tylko, jeśli do ruchu użyta została kostka tego koloru lub fioletowa.

**Uwaga:** Nie można poruszać się przez ciągle białe linie.

## Odłożenie do przechowania



Można przechować kostkę na zapas, zamiast ją zużywać. Odłożona kostka jest przechowywana na karcie

twojego pluszaka. Nie musisz rzucać kostką, kiedy ją odkładasz. Odłożona kostka może zostać zużyta na wykonanie akcji podczas jednej z twoich przyszłych tur albo możesz ją zużyć, broniąc się przed obrażeniami. Nie możesz odłożyć kostki, jeśli jakaś kostka znajduje się już w przechowalni twojego pluszaka.

## Wsparcie

Gdy wykonujesz akcję wsparcia, wybierz pluszaka innego gracza i wykonaj jedno z dwóch działań:

- ✳ Odlóż 1 ze swoich kostek na kartę tego pluszaka tak, jakbyś wykonywał akcję odkładania kostki do przechowania. Jeśli ten pluszak ma już kostkę w przechowalni, odrzuć ją.
- ✳ Odrzuć kostkę dowolnego koloru i oddaj temu pluszakowi swój 1 plusz.

## Test umiejętności

Czasem będziecie wykonywać testy umiejętności. Mają one kolor i poziom trudności, a przedstawione są w następujący sposób:



Wykonaj żółty test umiejętności (na spostrzegawczość), trudność: 4.

**SUKCES:** Przejdź do paragrafu 73-3.

**PORAŻKA:** Brak efektu.

Aby wykonać test umiejętności, użyj dowolnej liczby kostek odpowiedniego koloru (lub fioletowych). Jeśli wynik twojego rzutu jest równy lub większy od trudności testu, rozpatrz efekt, jaki niesie sukces. W przeciwnym wypadku, rozpatrz porażkę. Jeśli masz wykonać test, a nie masz odpowiednich kostek automatycznie ponosisz porażkę.

Istnieją 4 miejsca, w których gracze mogą spodziewać się testów umiejętności:

- ✳ **Specjalne zasady Księgi Opowieści:** Czasami Księga Opowieści będzie nakazywać graczom wykonanie testu umiejętności.
- ✳ **Karty stanu:** Odrzucenie niektórych kart stanu wymaga sukcesu w teście umiejętności.
- ✳ **Karty otoczenia:** Niektóre karty otoczenia wymagają wykonania testu umiejętności, żeby móc wejść w interakcję z otoczeniem.
- ✳ **Karty Zagubionych:** Niektóre karty Zagubionych wymagają od graczy wykonania testu umiejętności.

## Zadanie grupowe

Czasem będziecie wykonywać zadanie grupowe. Wykonywanie zadań grupowych jest podobne do testów umiejętności, z tą różnicą, że może w nich uczestniczyć wielu graczy. W swoich turach, kolejni gracze rzucając kostkami odpowiedniego koloru, a następnie decydując, czy dołożą je do toru zadania grupowego – biorą udział w wykonaniu zadania. Kiedy suma wyników kostek na torze zadania grupowego jest równa lub przekroczy trudność zadania, odrzuć je, a następnie zastosuj działanie odpowiadające sukcesowi w tym zadaniu. W przeciwieństwie do testów umiejętności, zadanie grupowe nie może zakończyć się porażką. Pluszaki mogą pomóc w zadaniu grupowym z dowolnego miejsca na mapie, chyba że Księga Opowieści stanowi inaczej.



Wejście do chatki wymaga wykonania czerwonego (na siłę) zadania grupowego, trudność 13. Tylko pluszaki sąsiadujące z drzwiami mogą pomóc w tym zadaniu grupowym.

**SUKCES:** Usuń żeton drzwi. Możecie swobodnie wchodzić i wychodzić z chatki.

*Kruszyna chce pomóc drużynie w wyważeniu drzwi do chatki. Wyrzucił 5 na swojej czerwonej kostce i dodał ją do toru zadania grupowego. Niestety, ten wynik nie wystarczy do tego, żeby osiągnąć sukces w zadaniu. Jeśli ma jeszcze jakieś czerwone lub fioletowe kostki, może dalej pomagać w zadaniu.*

## Atak wręcz

Żeby zaatakować wręcz, pluszak musi być wyposażony w broń białą. Przed atakiem wręcz, wybierz sługusa, który będzie celem tego ataku. Cel musi znajdować się na polu sąsiadującym do atakującego pluszaka i nie może być oddzielony żadną kolorową linią (patrz rysunek). Rzuć dowolną liczbą czerwonych kostek. Jeśli wynik jest równy lub przewyższa wartość obrony wybranego celu, ten sługus zostaje pokonany, usuń go z gry i odrzuć jego kartę. Pluszak, który go pokonał, dostaje 1 guzik. Jeśli celem był lider albo boss, pluszak dodatkowo otrzymuje kartę stanu: Odważny.

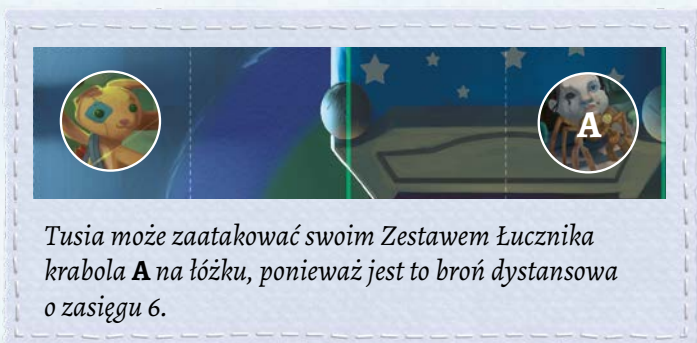


Kruszyna nie może zaatakować swoim Tłuczkiem krabola **A**, ponieważ nie można zaatakować wręcz przez kolorową linię. Krabola **B** może zaatakować Misia swoim Nożyciem do Listów. Kolorowa linia nie blokuje całkowicie jej ataku.

**Uwaga:** Po pokonaniu sługusa, pozostaw jego czarną kostkę zagrożenia na torze.

## Atak dystansowy

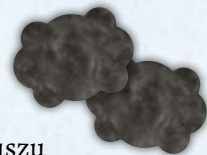
Atak dystansowy działa tak, jak atak wręcz z tą różnicą, że pluszak musi być wyposażony w broń dystansową. Do ataku używa się zielonych kostek oraz można atakować przez ciągle kolorowe linie (z wyjątkiem białych), żeby obrać na cel sługusa odległego od pluszaka o liczbę pól nie większą niż zasięg broni.



Tusia może zaatakować swoim Zestawem Łucznika krabola **A** na łóżku, ponieważ jest to broń dystansowa o zasięgu 6.

## Atakowanie bossa

Jeśli boss miałby zostać pokonany, zamiast tego, usuń jeden ciemny plusz z jego karty. Jeśli nie ma już ciemnego pluszu na karcie, boss zostaje pokonany i usuwasz go gry.



## Szperanie

W prawym, górnym narożniku większości map znajduje się symbol szperania wraz z podaną trudnością. Aby szperać, użyj dowolnej liczby żółtych kostek. Jeśli uzyskasz wynik równy lub wyższy od trudności szperania, dobierz kartę przedmiotu. Dobraną kartą (z wyjątkiem wspólnych przedmiotów) możesz wyposażać swojego pluszaka albo oddać ją innemu graczowi (który natychmiast musi w nią wyposażać swojego pluszaka). Jeśli dobierzesz wspólny przedmiot, połóż go w zasięgu wszystkich graczy. Wszyscy mogą dowolnie z niego korzystać i nie ma limitu liczby posiadanych wspólnych przedmiotów w grze.

## Miejsca wyposażenia

Każdy pluszak ma 4 miejsca na wyposażenie: głowę, korpus, łapki i kieszonkę (w której przechowywany jest dodatkowy ekwipunek). Pluszak nie może być wyposażony w dwa przedmioty z takim samym symbolem miejsca wyposażenia.



Głowa



Korpus



Łapki



Kieszonka

**Przykład:** Michalina jest wyposażona w Nożyk do Listów. Znalazła kartę: Nożyczki. Michalina nie może być wyposażona w oba te przedmioty, ponieważ każdy z nich ma symbol łapek. Żeby wyposażać się w Nożyczki, Michalina musi odrzucić Nożyk do Listów.

## Wspólne przedmioty



Pluszaki nie są wyposażane we wspólne przedmioty. Zamiast tego, należy je położyć w zasięgu wszystkich graczy. Należy je traktować tak, jakby wszystkie pluszaki naraz były w nie wyposażone. Nie ma limitu liczby posiadanych wspólnych przedmiotów w grze.

## Premie i korzystanie z fioletowych kostek

Różne karty i działania mogą zapewnić premie do wyników twoich rzutów. W większości przypadków, można zastosować te premie jedynie do kostek określonego koloru. W każdej sytuacji, premie są stosowane po działaniach, które zmieniają wyniki na kostkach.

Fioletowe kostki mogą być użyte w miejsce dowolnej innej kostki cechy, ale nie otrzymują one żadnych premii z wyjątkiem takich, które dotyczą konkretnie fioletowych kostek.



**TŁUCZEK**  
Broń biała

**+1**

Premia: Podczas ataku wręcz dodaj 1 do wyniku każdej czerwonej kostki.  
Po tym jak pluszak pokona sługusa używając tej broni, zyskuje 1 plusz.

Łapki • Dom • Kuchnia • Rozginięcie

*Pan Łata wykonuje atak wręcz. Rzucasz dla niego 2 czerwonymi i 1 fioletową kostką.  
Karta: Tłuczek, w którą jest wyposażony Łata daje premię +1 do wyników WSZYSTKICH czerwonych kostek. Wyrzuciłaś czerwone 3, czerwone 1 i fioletowe 4.  
Wynik w tym ataku wynosi:  $(3+1)+(1+1)+4=10$*

**Uwaga:** Fioletowa kostka jest używana w miejsce innej kolorowej kostki, a nie staje się kostką innego koloru.

### Przykłady:

#### Możesz użyć fioletowej kostki zamiast:

- ✳ czerwonej kostki podczas ataku wręcz
- ✳ zielonej kostki do poruszenia się przez zieloną linię
- ✳ żółtej kostki do szperania
- ✳ niebieskiej kostki podczas niebieskiego testu umiejętności

#### NIE możesz:

- ✳ użyć zdolności Kruszyny, żeby przerzucić fioletową kostkę (ponieważ ta zdolność pozwala przerzucać jedynie niebieskie kostki)
- ✳ dodać +1 do fioletowej kostki podczas ataku Gumkami recepturkami (ponieważ dodają +1 tylko do zielonych kości)


## 5. ODRZUCENIE KOSTEK

Odrzuć wszystkie swoje pozostałe kostki.

## 6. SPRAWDZENIE ZAGROŻENIA

Jeśli w grze znajdują się sługusy i liczba kostek na torze zagrożenia jest równa lub wyższa ich liczbie, sługusy wykonują swoją turę (patrz strona 12).

Jeśli w grze nie ma sługusów i liczba kostek na torze zagrożenia jest równa lub wyższa od liczby pluszaków w grze, wykonaj poniższą listę działań, zachowując kolejność:

1. Rozpatrz działanie  z bieżącej strony Księgi Opowieści.



**Pierwsza Fala:** Przejdź do paragrafu 7-3.

**Dodatkowe Fale:** Odsłoń kartę snu.

2. Jeśli fala spowodowała pojawienie się w grze sługusów, natychmiast wykonują one swoją turę (patrz strona 12).
3. Odrzuć wszystkie kostki z toru zagrożenia.
4. Odzyskaj kostki (wrzuć wszystkie kostki z puli odrzuconych z powrotem do worka).

Po kroku sprawdzenia zagrożenia i ewentualnej turze sługusów, rozpocznijcie turę następnego gracza (zgodnie z ruchem wskazówek zegara).



# TURA SŁUGUSÓW

Przeprowadzenie tury sługusów, wymaga wykonania następujących kroków:

## 1. Aktywacja sługusa

- ✦ Rzut
- ✦ Ruch
- ✦ Cel
- ✦ Atak

## 2. Odrzucenie zagrożenia i odzyskanie kostek.

### 1. AKTYWACJA SŁUGUSA

Zaczynając od góry kolumny, każdy ze sługusów jest po kolei aktywowany do czasu, aż wszystkie zostaną aktywowane po jednym razie. Aktywując sługusa wykonaj kolejno następujące kroki:

#### Rzut

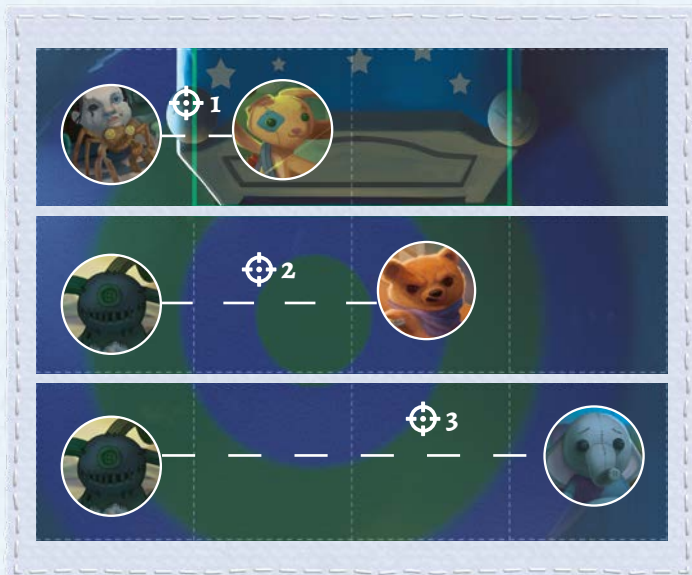
Weź kostkę z toru zagrożeń i rzuć nią. Dopasuj wynik do akcji na karcie sługusa. Ta akcja ustali prędkość, zasięg i siłę sługusa na czas tej aktywacji, a także specjalne zasady na czas tej akcji.

#### Ruch ✦

Porusz sługusa stosując się do tych wytycznych:

1. Jeśli sługus znajduje się na polu sąsiadującym z pluszakiem, nie poruszaj go.
2. W przeciwnym wypadku, porusz sługusa w stronę najbliższego pluszaka (takiego, z którym dzieli go najmniejsza liczba pól, żeby z nim sąsiadować) do czasu znalezienia się na polu sąsiadującym z tym pluszakiem lub do poruszenia się o liczbę pól równą prędkości sługusa, cokolwiek nastąpi wcześniej (jeśli kilka pluszaków jest tak samo blisko, obecny Strażnik Księgi decyduje, do którego z nich poruszy się sługus). Sługusy mogą poruszać się przez ciągłe kolorowe linie (z wyjątkiem białych) bez żadnych kar.

#### Cel ✦



Ustal, który z pluszaków stanie się celem ataku sługusa, zgodnie z poniższymi zasadami:

1. Jeśli w zasięgu sługusa nie ma żadnego pluszaka, nie ma ataku.
2. Jeśli w zasięgu znajduje się tylko 1 pluszak, on staje się celem ataku.
3. Jeśli w zasięgu znajduje się kilka pluszaków, najbliższy staje się celem (jeśli kilka pluszaków jest w tej samej odległości, Strażnik Księgi decyduje, który z nich staje się celem ataku).

**Uwaga:** Sługusy mogą celować przez ciągłe kolorowe linie (z wyjątkiem białych).

#### Atak ✦

Sługus atakuje swój cel. Aby rozpatrzyć atak, postępuj zgodnie z poniższymi zasadami:

1. Atakujący sługus zadaje obrażenia równe swojej sile.
2. Jeśli zaatakowany pluszak ma odłożoną w przechowalni kostkę, może zdecydować się jej użyć do obrony i rzucić nią, blokując maksymalnie tyle obrażeń, jaki uzyskał wynik.
3. Usuń z pluszaka tyle pluszu, ile obrażeń zostało niezablokowanych. Jeśli pluszak straci cały swój plusz, staje się wypruty. Przeczytaj poniżej paragraf: Wypruty.
4. Jeśli pluszak bronił się za pomocą kostki i zablokował WSZYSTKIE obrażenia (nie stracił żadnego pluszu), użyta do obrony kostka wraca na jego kartę. W przeciwnym razie, kostka jest odrzucana.

Po aktywacji sługusa, odrzuć czarną kostkę zagrożenia użytą do ustalenia jego akcji.

## 2. ODRZUCENIE ZAGROŻENIA I ODRZYSKANIE KOSTEK

Kiedy każdy ze sługusów został raz aktywowany, odrzuć wszystkie pozostałe czarne kostki z toru zagrożeń, wrzuc wszystkie kostki z puli odrzuconych z powrotem do worka i kontynuujcie turę następnego gracza.

### WYPRUTY

Kiedy pluszak straci cały swój plusz, staje się wypruty. Gdy do tego dojdzie, połóż jego figurkę na boku i odrzuć wszystkie jego karty stanu, guziki i serca. Odsłoń kartę snu. Wypruty pluszak nie może wykonywać żadnych akcji, mieć odłożonej w przechowalni kostki ani używać przedmiotów. Wypruty pluszak w dalszym ciągu wykonuje swoje tury – po prostu nie może wykonywać żadnych akcji, jeśli dalej jest wypruty po kroku szukania pluszu w swojej turze. Sługusy ignorują wyprute pluszaki.

Pluszak przestaje być wypruty, jeśli zyska 1 lub więcej pluszu. Wypruty pluszak może zyskać plusz, kiedy inny pluszak wykorzysta akcję wsparcia, żeby oddać mu swój plusz albo poprzez szukanie pluszu w swojej turze za pomocą białej kostki.

### OBRONA

Księga Opowieści czasem narzuci, że któryś pluszak otrzymuje określoną liczbę obrażeń. Pluszaki mogą bronić się przed tymi obrażeniami tak samo jak przed atakami sługusów.

#### KARTY STANU

Pluszaki mogą być pod wpływem rozmaitych stanów, takich jak przerażony, wściekły czy rozdarty. Kiedy pluszak „staje się” jakiś, oznacza to położenie odpowiedniej karty stanu na tym pluszaku, np. kiedy pluszak staje się zmartwiony, połóż na nim kartę stanu: Zmartwiony. Pluszak nie może mieć naraz dwóch takich samych kart stanu.

#### KARTY SNU

Za każdym razem, kiedy pluszak staje się wypruty lub gdy Księga Opowieści tak nakazuje, musisz odsłonić kartę z talii snu. Karty: Śpiąca nie mają żadnego działania. Karty: Niespokojna mogą mieć działanie, jeśli jakieś jest opisane na marginesie obecnej strony w Księdze Opowieści. Jeśli zostanie odsłonięta karta: Zbudzona, nie będziecie już odsłaniać kolejnych kart z talii snu w tej

rozgrywce. Zamiast tego, jeśli uda się wygrać pluszakiem odczytując zakończenie: Jeśli została odsłonięta karta Zbudzona (zamiast: Jeśli nie została odsłonięta karta Zbudzona).

### SERCA I GUZIKI



#### GUZIKI

Kiedy pluszak pokona sługusa, dostaje guzik. W trakcie rozgrywki dowiedcie się, kiedy i na co możecie je wydać. Wydany guzik wraca do zasobów.



#### SERCA

Od czasu do czasu, będziecie otrzymywać serca. Serce można wydać, aby wykonać nabytą zdolność z karty pluszaka. Aktywna zdolność z karty może być wykonywana bez wydawania serca. Zarówno aktywne jak i nabyte zdolności mogą być wykonywane w dowolnym momencie, chyba że ich opis stanowi inaczej. Wydane serce wraca do zasobów.

### KONIEC GRY

Jeśli wszystkie pluszaki są wyprute w tym samym czasie, gracze przegrywają. Zwycięstwo następuje, gdy pluszaki z powodzeniem wykonały swoją misję opisaną w Księdze Opowieści.



## SŁOWNIK

**Fala:** Jeśli w grze nie ma sługusów, a liczba kostek na torze zagrożenia jest równa lub wyższa liczbie pluszaków w grze, następuje fala 🌀. Każdej stronie w Księdze Opowieści przypisane jest własne, specyficzne działanie fali.

**Figurka:** Figurki symbolizują w grze pluszaki (graczy) i sługusów.

**Guzik:** Pewnego rodzaju waluta występująca w grze, którą pluszaki otrzymują za każdym razem, kiedy pokonają sługusa. W trakcie rozgrywki, gracze dowiedzą się, kiedy i na co będą mogli je wydać.

**Karta stanu:** Efekt dołączany do pluszaków, kiedy gra tak nakazuje.

**Kostki cech:** Kostki pozwalające wykonywać akcje w twojej turze oraz wykonywać testy umiejętności. Występują w kolorach: czerwonym, zielonym, żółtym, niebieskim i fioletowym.

**Kostki pluszu:** Białe kostki, które pozwalają pluszakowi zyskać plusz podczas kroku szukania pluszu. Kostki pluszu są czasem nazywane białymi kostkami.

**Kostki zagrożenia:** Czarne kostki, które reprezentują wzrost niebezpieczeństwa na drodze pluszaków. Podczas tury sługusów, kostki są używane do ustalenia ich akcji. Kostki zagrożenia są czasem nazywane czarnymi kostkami.

**Mapa:** Strona Księgi Opowieści, po której poruszają się figurki.

**Miejsce wyposażenia:** Każdy pluszak posiada 4 miejsca na wyposażenie: głowa, korpus, łapki i kieszonka. W każdym z tych miejsc może znajdować się tylko 1 karta przedmiotu.

**Obrona:** Rzut kostką odłożoną na karcie pluszaka, w celu zablokowania 1 lub większej liczby obrażeń.

**Odrzucenie:** Odrzucenie kostki oznacza przeniesienie jej do puli kostek odrzuconych. Odrzucenie karty oznacza umieszczenie jej na stosie odrzuconych kart talii, z której pochodzi.

**Pluszaki:** Postacie maskotek - wypchanych zwierzątek, w które wcielają się gracze.

**Pole:** Pojedyncza kratka siatki nałożonej na mapę.

**Potyczka:** Starcie pluszaków ze sługusami, następuje, gdy sługusy wchodzi do gry.

**Przedmiot:** Rodzaj karty, którą gracze mogą zdobyć szperając.

**Przedmiot wspólny:** Przedmiot, który po znalezieniu należy umieścić w zasięgu wszystkich graczy i może być używany przez każdego.

**Sąsiadujący:** 8 pokazanych na rysunku pól jest sąsiadujących do przedstawionej figurki.



**Serce:** Gra będzie nagradzać graczy za wykonywanie rozmaitych zadań związanych z Opowieścią. Gracze mogą wydawać serca, aby skorzystać z nabytych zdolności swojego pluszaka.

**Sługus:** Przeciwnicy w grze, posiadający figurkę i kartę. Istnieją 3 typy sługusów: zwykli, liderzy i bossowie.

**Sługusów kolumna:** Kolumna kart sługusów, która powstaje podczas generowania potyczki. Kolumna determinuje kolejność ich aktywacji, rozpoczynając od sługusa na górze kolumny i kontynuując w jej dół.

**Sługusów tura:** Tura, podczas której każdy ze sługusów będzie aktywowany jeden raz.

**Talia snu:** Za każdym razem, kiedy pluszak staje się wypruty lub gdy Księga Opowieści tak nakazuje, musicie odsłonić kartę z talii snu. Jeśli zostanie odkryta karta: Zbudzona, gracze już nie odsłaniają kolejnych kart (kiedy mieliby to robić zgodnie z zasadami). Zamiast tego, jeśli pluszaki wygra, odczytywane jest zakończenie: Jeśli została odsłonięta karta Zbudzona (zamiast zakończenia: Jeśli nie została odsłonięta karta Zbudzona).

**Test umiejętności:** Test ze wskazaną wartością. Gracze rzucają kostkami określonego koloru i muszą osiągnąć lub przekroczyć tę wartość, żeby odnieść sukces.

**Tor zagrożenia:** Tor znajdujący się na planszy pobocznej, na której kładzie się dobrane czarne kostki zagrożenia.

**Wsparcie:** Akcja gracza polegająca na przekazaniu jednego pluszu swojego pluszaka innemu pluszakowi albo na odłożeniu 1 swojej kostki na karcie innego pluszaka, w jego przechowalni.

**Wypruty:** Pluszak, który stracił cały swój plusz, jest wypruty.

**Zadanie grupowe:** Zadanie, w którym może pomóc kilka pluszaków, dokładając kostki cech w swoich turach.

**Zasięg:** Odległość, na którą można wykonać atak, liczona w polach.

# TWÓRCY

## Projekt i Scenariusz

Jerry Hawthorne

## Scenariusz i Korekta

Mr Bistro

## Produkcja

Colby Dauch

## Dewelopment

Keith Miller

## Dyrekcja artystyczna

Isaac Vega, Sam Vega

## Ilustracje

Kristen Pauline, Tregis

## Projekt graficzny

Dave Richards, Kendall Wilkerson

## Modele

Edgar Ramos

## Korekta

Jonathan Liu

## Główny tester

Keith Miller

## Opracowanie wersji polskiej:

Cube Factory of Ideas

## Testy

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.factorycube.pl](http://www.factorycube.pl)

[www.plaidhatgames.com](http://www.plaidhatgames.com)

© 2018 Plaid Hat Games. Stuffed Fables, Adventure Book, Plaid Hat Games oraz Plaid Hat Games logo są zastrzeżonymi znakami towarowymi przez Plaid Hat Games. Plaid Hat Games jest częścią Asmodee North America, Inc. 1995 W County Rd B2, Roseville, MN 55113. 651-639-1905. W rzeczywistości komponenty mogą się różnić od przedstawionych w instrukcji. Wyprodukowano w Chinach.

© 2018 Cube Anna Bobrowska. Os.B.Chrobrego 8/49, 60-681 Poznań, Polska. Wszelkie prawa zastrzeżone.