

Plyšová hlídka

Pravidla hry

HERNÍ MATERIÁL

- ✖ 1 pravidla
- ✖ 1 kniha příběhů
- ✖ 40 příběhových karet
- ✖ 1 postranní lišta
- ✖ 6 figurek plyšáků
- ✖ 17 figurek příšer
- ✖ 35 hracích kostek
- ✖ 1 sáček na kostky
- ✖ 15 knoflíků
- ✖ 6 karet plyšáků
- ✖ 29 karet ztracených hraček
- ✖ 10 karet spánku
- ✖ 47 karet předmětů
- ✖ 12 karet příšer
- ✖ 7 karet prostředí
- ✖ 34 karet stavu
- ✖ 4 přehledové karty
- ✖ 32 žetonů vaty
- ✖ 16 srdíček
- ✖ 4 žetony úkolů
- ✖ 4 žetony ztracených hraček
- ✖ 1 záložka
- ✖ 1 žeton červeného vozíku
- ✖ 1 žeton vlaku
- ✖ 1 žeton dveří

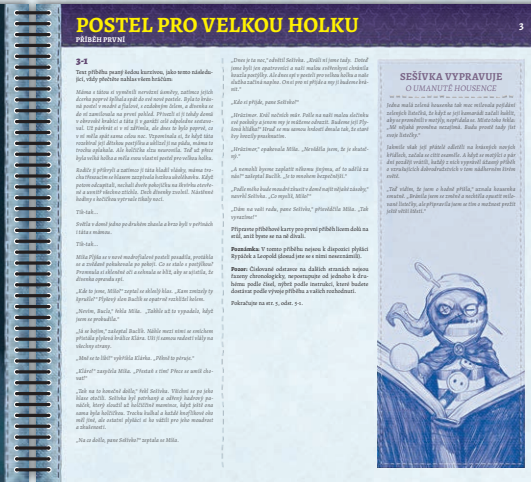
ÚVOD

Plyšová hlídka je kooperativní dobrodružná hra pro 2–4 hráče, kteří se ujmou rolí plyšáků v pokojíčku malé holčičky. Jejich úkolem je chránit svou paní před bubáky, příšerami a nočními můrami, vynořujícími se zpod postýlky a z dalších temných zákoutí pokojíčku. Hra je koncipována jako série samostatných, volně navazujících příběhů. Abyste uspěli, budete muset prokázat týmového ducha, odvalu, soucit a také mít špetku štěstí. Hodně zdaru a příjemnou zábavu!



POPIS HERNÍHO MATERIÁLU

KNIHA PŘÍBĚHŮ



POSTRANNÍ LIŠTA

1. Stupnice skupinového úkolu
2. Stupnice ohrožení

KARTA PLYŠÁKA



1 → **MÍŠA**

2 ←

3 →

3 →

3 →

4 ←

5 ←

6 ←

Věstrannost
Ve svém tahu může jednou vyměnit jednu svou akční kostku za jinou akční kostku z rezervy použitých kostek.

Pestrá výbava: Poté, co některý hráč (většně tebe) hodí akčními kostkami, může libovolnými z nich hodit znovu. Výsledek druhého hodu platí.

Ucháhlení: Odhod libovolný počet karet stavu jednoho libovolného plyšáka (včetně Míši).

Povzbudivá slova: Poté, co si libovolný hráč (většně tebe) vylosoval kostky ze sáčku, může je všechny vrátit a vylosovat si nové (není možné vrátit jen některé).

1. Jméno
2. Trvalá vlastnost
3. Podmíněné schopnosti
4. Místo pro kostku v zásobě
5. Místo pro žetony vaty
6. Místo pro srdíčka

KARTA PŘÍŠERY



1 → **PLÍŽÁK**

6 →

6 →

5 →

3 →

4 →

1-3: ŠTVANÍ
+6 ⚙ 1 ☆ 3

4-6: VÝPAD
+3 ⚙ 1 ☆ 4

Po útoku tohoto plížíka ho přemístíte o 3 pole ve směru k nejbližšímu poli ⚙.

1. Jméno
2. Seznam akcí
3. Obrana příšery
4. Úroveň (normální, kápo nebo boss)
5. Tvar podstavce figurky
6. Detaily akce příšery:
 - ⚙ pohyb,
 - ⚙ dosah útoku,
 - ☆ síla útoku.



BALÍČEK PŘÍBĚHOVÝCH KARET

Karty z balíčku příběhových karet jsou pomocí záložkových karet rozděleny do příběhů. V pravém dolním rohu každé karty je číslo uvádějící, ke kterému příběhu karta patří. Tyto karty nemíchejte ani se na ně předem nedívejte! Připravili byste se o překvapení. Jak se bude každý příběh postupně rozvíjet, dostanete pokyny, kterou kartu kdy vyhledat a použít. Pokud není uvedeno jinak, zařaďte po dohrání příběhu karty z něj do patřičných balíčků, ať už byly během příběhu objeveny nebo ne (tedy kartu ztracené hračky do balíčku ztracených hraček, kartu prostředí do balíčku karet prostředí atd.). Jak budete postupovat hrou, tyto balíčky postupně porostou.

KOSTKY



KARTA PŘEDMĚTU

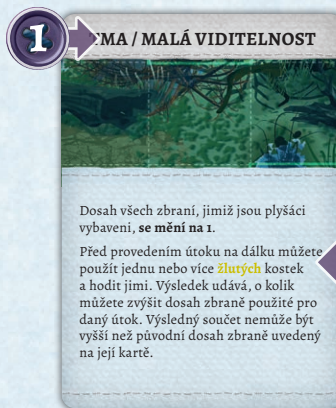
1. Název
2. Druh
3. Dosah (u zbraní na dálku)
4. Symbol místa pro přechovávání předmětu
5. Klíčová slova
6. Efekt karty



KARTA ZTRACENÉ HRAČKY

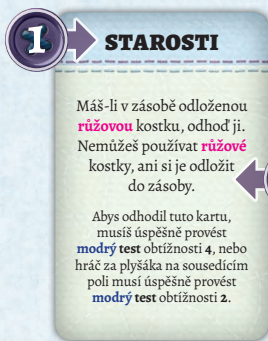
1. Název
2. Příběh
3. Efekt karty

Poznámka: Ani na tyto karty se ne díváte předem.



KARTA PROSTŘEDÍ

1. Název
2. Efekt karty



KARTA STAVU

34 karet devíti různých druhů. Představují hnutí mysli, aktuální psychický nebo fyzický stav plyšáků.

1. Název
2. Efekt karty

KARTY SPÁNKU



Slouží jako herní časomíra. Balíček karet spánku obsahuje karty **Spí** (6×), **Vrtí se** (3×) a **Procitá** (1×).

DALŠÍ HRACÍ POTŘEBY



záložka



knoflíky



žetony vaty



srdčíka



žetony úkolů



žetony ztracených hraček



konkrétní žetony pro určitý příběh

PŘÍPRAVA HRY

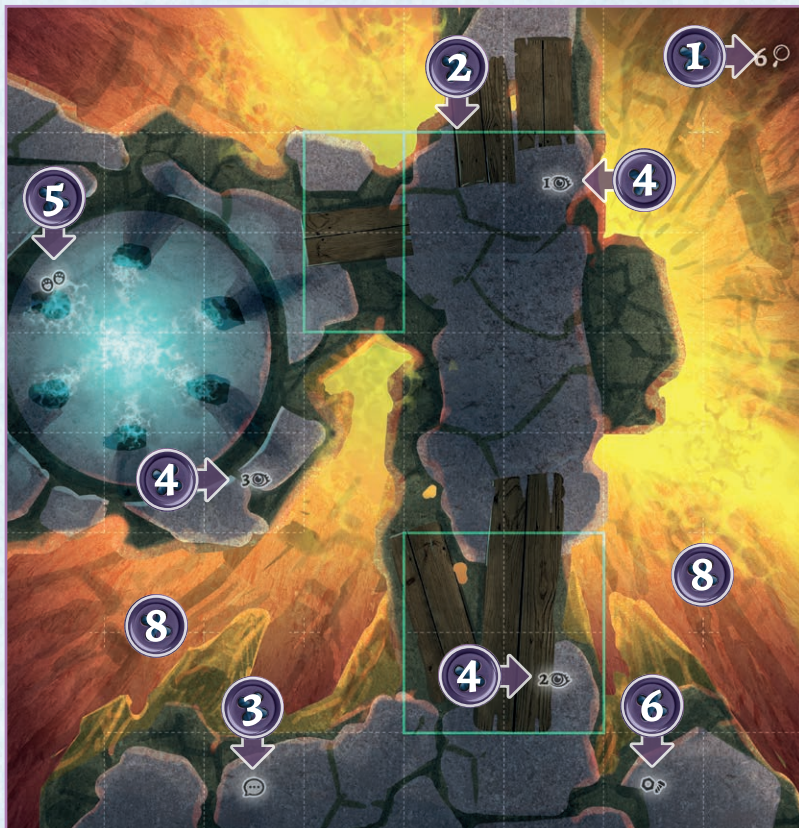


1. Každý hráč si vybere plyšáka, za nějž bude hrát, vezme si příslušnou **figurku** a před sebe na stůl vyloží příslušnou **kartu plyšáka**. Na vyhrazené místo na kartě si každý položí **5 žetonů vaty** (světlou stranou nahoru). Žetony vaty vyjadřují míru zdraví plyšáka, čím vycpanější plyšák, tím lépe.
Poznámka: Hrajete-li ve dvou, můžete se dohodnout, že každý hráč bude hrát za dva plyšáky. Technicky vzato je však hráč hrající za dva plyšáky považován za dva hráče s oddělenými tahy.
2. Vložte všechny **pestrobarevné akční kostky** (tj. různé, modré, zelené, červené a žluté) do sáčku na kostky. Dále přidejte **kostky vaty** (tj. bílé kostky) v počtu odpovídajícím počtu plyšáků ve hře plus 1 a rovněž přidejte **kostky ohrožení** (černé kostky) v téže počtu.
3. Zamíchejte **karty předmětů** a vytvořte z nich balíček lícem dolů.
4. Stejně vytvořte balíček **karet ztracených hraček**.
5. Balíček **karet příšer** budete připravovat až podle pokynů v knize příběhů.
6. Balíček **karet spánku** vytvořte následovně: kartu **Procitá** zamíchejte se dvěma jinými náhodně vyloženými kartami spánku a tyto tři položte jako základ balíčku lícem dolů na stůl. Zbýlých sedm karet spánku zamíchejte a položte je na tento základ balíčku.
7. **Karty stavu, knoflíky, zbylé žetony vaty, srdíčka** atd. připravte na vhodné místo na stole tak, aby na ně všichni pohodlně dosáhli.
8. Vedle doplňovacích balíčků všech druhů ponechte vhodné místo pro odhazovací balíček daného druhu karet. Dojde-li doplňovací balíček, vytvořte nový zamícháním příslušného odhazovacího balíčku.
9. **Knihu příběhů** položte doprostřed stolu a vpravo vedle ní položte **postranní lištu**.
10. Zvolte začínajícího hráče. Přidělte mu **záložku** – žeton začínajícího hráče. Tento hráč zahájí svým tahem partii a dále se hráči střídají po směru hodinových ručiček.
11. Vyberte si z **knihy příběhů** ten příběh, který chcete hrát (viz obsah na poslední straně). Pro první partii doporučujeme první příběh „*Postel pro velkou holku*“.

JAK ČÍST KNIHU PŘÍBĚHŮ



Každá strana knihy příběhů uvádí specifické pokyny pro přípravu hry. Na této straně uvádíme přehled obecných pojmů, jak těmto pojmům rozumět a jak hrát za plyšáky i za příšery, až na to dojde.


MAPA



- Obtížnost hledání předmětů:** Toto číslo udává minimální hodnotu pro úspěšné hledání předmětů. Není-li na mapě tento symbol uveden, nelze na ní hledání předmětů provádět.
- Barevné čáry:** Abyste mohli svým plyšákem překročit plnou barevnou čáru, musíte k pohybu použít kostku příslušné barvy.
- Místo setkání se ztracenými hračkami:** Viz níže.
- Zajímavé místo:** Viz rovněž níže.
- Místo nasazení plyšáku:** Plyšáci jsou nasazeni do hry na tomto poli nebo na poli sousedícím (vodorovně, svisle či úhlopříčně).
- Místo příchodu příšer:** Má-li do hry přijít příšera, je nasazena do hry na tomto poli nebo na poli sousedícím.
- Kramář:** Viz protější stranu.
- Nepřístupné pole:** Pole s neúplnou hraniční čarou jsou vyznačena za účelem počítání dosahu. Figurky na ně nemohou vstoupit, není-li v knize příběhů výslovně uvedeno jinak.






Místo setkání se ztracenými hračkami

Na pole označená tímto symbolem  bude v určitém okamžiku položen žeton ztracené hračky . Toto pole představuje místo, kde je možné potkat ztracenou hračku, obyvatele Říše zapomnění. Začne-li plyšák aktivního hráče svůj pohyb na poli s žetonem ztracené hračky či na ně během pohybu vstoupí, je tah aktivního hráče přerušen a setkání se vyhodnotí.

Žeton  vraťte do zásoby, hráč po levici aktivního hráče dobere vrchní kartu ztracené hračky a přečte nahlas její text. Karta obvykle nabídne alternativy, jak plyšák aktivního hráče může pomoci nebohé ztracené hračce. Tím si může vysloužit určitou odměnu, někdy je však odměnou jen prosté „Díky!“ Tak už to na světě chodí. **NEČTĚTE VÝSLEDNÝ EFEKT DŘÍVE, NEŽ SI AKTIVNÍ HRÁČ VYBERE JEDNU Z ALTERNATIV! AKTIVNÍ HRÁČ BY NEMĚL DŮSLEDEK SVÉHO ROZHODNUTÍ ZNÁT PŘEDEM.** Mnoho karet umožňuje volbu nevybrat si nic, přičemž se nic nestane.

Není-li na kartě uvedeno něco jiného, po jejím vyhodnocení pokračuje přerušovaný tah aktivního hráče normálně dál (k pohybu dál však je potřeba použít novou kostku, případně body z předchozího pohybu propadly).

Zajímavé místo

Pole se symbolem  představují místa, která lze prozkoumávat. Začne-li plyšák aktivního hráče svůj pohyb na poli , přejde přes ně či na něm svůj pohyb ukončí, je tah příslušného hráče přerušen. Přečtete odpovídající pasáž z knihy příběhů. I zde platí, že pokud se aktivní hráč rozhoduje mezi různými alternativami, neměl by znát předem důsledky svého rozhodnutí. Není-li v ní výslovně uvedeno jinak, pokračuje přerušovaný tah poté normálně dál (k pohybu však je opět potřeba použít novou kostku). Většinu polí  lze prozkoumat pouze jednou. Pouze místa označená   lze prozkoumávat opakovaně.

Kramář

Pole se symbolem ☉ označují místa, kde je možné obchodovat s místním kramářem. Jakmile na pole ☉ poprvé vstoupí plyšák, je tah aktivního hráče přerušen. Vyložte horní 4 **karty předmětů** z balíčku na stůl. Hráči, jejichž plyšáci stojí na poli ☉ či na polích sousedících, si je mohou koupit – cena za 1 kartu je 1 knoflík, nebo odhození jiné karty předmětu. Má-li o některý předmět zájem více hráčů, přátelsky se dohodněte. Poté pokračuje přerušovaný tah aktivního hráče, pro nový pohyb je však opět potřeba nová kostka. Karty, které si nekoupí nikdo, nechte ležet na stole, dokud se hra nepřesune na další stránku knihy příběhů (kramář tedy nenabízí nové 4 karty dalšímu příchozímu). Případné zbylé karty při otáčení stránky zamíchejte zpět do balíčku karet předmětů.

OPUŠTĚNÍ MAPY

Máte-li ukončit hru na dané stránce a přejít na jinou, dokončete nejprve tah aktivního hráče (pokud není výslovně uvedeno jinak). Poté odstraňte ze hry všechny zbylé žetony a figurky příšer (jejich karty ze sloupce příšer odhodte). Figurky plyšáků postavte na jejich odpovídající karty.

PŘÍCHOD PŘÍŠER

Dostanete-li pokyn, že máte připravit **příchod příšer**, znamená to nasazení nových figurek příšer (záporných postav) do hry. **Příchod příšer** sám o sobě nevyvolá **tah příšer**, ten nastává až na konci tahu hráče dle pravidel pro tah příšer (viz dále). Existují dva typy příchodu příšer: buď je určité **náhodně**, nebo kniha příběhů předepisuje **konkrétní** příšery, jež mají přijít do hry.

☉ Příchod náhodně určených příšer

Zamíchejte balíček karet příšer úrovně **kápo** a **normální** (příšery úrovně **boss** do balíčku karet příšer nepatří, není-li přímo uvedeno jinak). Podél postranní lišty vyložte lícem nahoru tolik karet příšer, kolik plyšáků je ve hře. Těmto vyloženým kartám říkáme **sloupec příšer**. Odpovídající figurky příšer postavte na kterékoli pole nasazení příšer (označené symbolem ☉) či pole s ním sousedící. Začínající hráč určuje, kam máte kterou příšeru nasadit.

☉ Příchod konkrétních příšer

Často je v knize příběhů konkrétně určeno, jaké příšery a v jakém počtu máte nasadit do hry. V takovém případě vyhledejte příslušné karty příšer a nasadte příslušné figurky na pole ☉ či pole s ním sousedící. Karty určených příšer zamíchejte a vyložte je opět podél postranní lišty shora dolů. Další postup je stejný jako v předchozím odstavci.

Poznámka: Při nasazování příšer nasadte vždy nejprve příšeru úrovně **kápo**, je-li to možné. Do požadovaného počtu doplňte poté příšery úrovně **normální**.

Souboj s příšerou úrovně boss

Máte-li nasadit do hry příšeru úrovně **boss**, položte na její kartu tolik žetonů vaty (tmavou stranou nahoru), kolik plyšáků je ve hře. Tmavá strana žetonů vaty reprezentuje temnou životní energii příšer. Je-li tato příšera poražena (viz dále, co to znamená), odhodte z její karty jeden žeton. Přijde-li **boss** o všechnu svoji temnou energii, je poražen úplně – vyřadte jej ze hry. Příšery ostatních úrovní jsou vyřazeny po jediné porážce, takže pro ně žádné žetony nepotřebujete.



PRŮBĚH TAHU HRÁČE


Tah hráče se skládá z jednotlivých fází, následujících po sobě v pevně daném pořadí:

1. Dobrání kostek
2. Doplnění vaty
3. Zvýšení ohrožení
4. Provedení akcí
 - ✖ Pohyb
 - ✖ Odložení kostky do své zásoby
 - ✖ Povzbuzení
 - ✖ Dovednostní test
 - ✖ Skupinový úkol
 - ✖ Útok
 - ✖ Hledání předmětů
5. Odhození kostek
6. Kontrola úrovně ohrožení


1. DOBRÁNÍ KOSTEK

Náhodně vylosujte ze sáčku **5 kostek** a položte je před sebe na stůl. Je-li jich v sáčku méně, vyndejte všechny zbývající, poté vložte do sáčku všechny kostky z rezervy použitých kostek a dolosujte si zbytek.

2. DOPLNĚNÍ VATY

 Hodte bílými kostkami vaty, které jste si vytáhli. Můžete hodit každou kostkou samostatně, nebo můžete najednou hodit větším počtem kostek, pokud je máte k dispozici (abyste dosáhli vyššího výsledku hodů). Je-li výsledek hodů roven počtu zbývajících žetonů vaty vašeho plyšáka nebo vyšší, přidejte plyšákovi 1 žeton. Poté použitou kostku či kostky odhodte do rezervy použitých kostek. Množství vaty, kterou může plyšák mít, není omezeno.

3. ZVÝŠENÍ OHROŽENÍ

 Umístěte všechny dobrané černé kostky ohrožení na stupnici ohrožení, pokládejte je po jedné na každé volné místo shora dolů.

4. PROVEDENÍ AKCÍ

Všechny zbývající vylosované – tj. **pestrobarevné akční** – kostky můžete využít k provedení akcí. K provedení každé akce musíte použít a spotřebovat kostku příslušné barvy. To znamená hodit danou kostkou, provést příslušnou akci a poté kostku odhodit do rezervy použitých kostek. K jednomu hodu smíte použít více kostek stejné barvy s cílem dosáhnout vyššího výsledku hodů. Ve svém tahu můžete provést libovolný počet akcí libovolného druhu, dokud vám vystačí kostky k dispozici. Při začátku nové akce vám však vždy propadá případná nevyužitá hodnota kostek z akce předchozí.

Na výběr máte následující akce:

Akční kostka **LIBOVOLNÉ** barvy:

- ✖ překročení čárkované čáry (mezi jednotlivými poli) na mapě;
- ✖ překročení plné čáry na mapě, pokud se její barva shoduje s barvou použité kostky;
- ✖ odložení kostky do své zásoby;
- ✖ povzbuzení (jiného plyšáka);
- ✖ provedení dovednostního testu odpovídající barvy;
- ✖ příspěvek ke skupinovému úkolu odpovídající barvy.



Červená kostka

Útok na blízko



Zelená kostka

Útok na dálku



Žlutá kostka

Hledání předmětů



Modrá kostka

Žádná speciální akce



Růžová kostka

Žolík – lze využít jako akční kostku libovolné barvy (místo bílých kostek vaty ji využít nelze)

Poznámka: Karty mnoha předmětů vám poskytnou bonus k výsledkům hodů určitými kostkami. Proto i výsledek hodů jedinou kostkou může být s bonusem vyšší než 6.

Pokud je plyšák vybaven více předměty poskytujícími bonus k hodu a tyto bonusy se mají uplatnit na tutéž kostku, přičtěte k výsledku hodů všechny tyto bonusy.

Pohyb

- ✪ Plyšák můžete přesunout až o tolik polí, kolik padlo na použité kostce (kostkách). Můžete přesunout o méně.
- ✪ Plyšáci se mohou pohybovat na pole sousedící svíse, vodorovně i úhlopříčně (tj. na sousedící pole).
- ✪ Plyšáci se mohou pohybovat pouze na přístupná pole.
- ✪ Pohyb může vést přes pole obsazené jiným plyšákem, ale na takovém poli nesmí pohyb skončit.
- ✪ Pohyb plyšáka nemůže vést přes pole obsazené příšerou.
- ✪ Plyšák může překročit plnou barevnou čáru jen v případě, že k pohybu byla použita kostka příslušné barvy (nebo růžová žolíková kostka).

Poznámka: Plnou bílou čáru překročit nelze.

Odložení kostky do své zásoby



Jednu z akčních kostek (tj. ne bílou), které máte k dispozici, si můžete místo použití odložit do svojí zásoby na později. Položte

ji na vyhrazené místo na kartě svého plyšáka. Její hodnota nehraje žádnou roli. Odloženou kostku můžete později použít k obraně nebo k provedení akce v pozdějším tahu. V zásobě smíte mít odloženou nejvýše jednu kostku – chcete-li si odložit jinou, musíte předchozí použít či odhodit.

Povzbuzení

Touto akcí můžete povzbudit plyšáka spoluhráče, bez ohledu na vzájemnou pozici vašich plyšáků. Zvolte si jednu z následujících možností:

- ✪ Odložte jednu svou akční kostku do zásoby zvoleného spoluhráče. Postup je stejný jako při odložení kostky do svojí zásoby. Má-li již v zásobě jinou kostku, odhodte ji.
- ✪ Odhodte libovolnou akční kostku a předejte zvolenému plyšákovi jeden žeton vaty od svého vlastního plyšáka.



Dovednostní test

Občas se můžete setkat s možností provést test určité dovednosti. Testy mají barvu dle toho, jakou dovednost prověřují (🔴 síla, 🟢 obratnost, 🟡 pozornost, 🔵 odolnost, 🟣 štěstí), a danou obtížnost. Uvedeny jsou vždy takto:

Proved' **žlutý test** obtížnosti 4.

ÚSPĚCH: Pokračujte k odst. 73-3

NEZDAR: Nic se nestane.

Test se provádí tak, že hodíte jednou nebo více kostkami příslušné barvy (vč. růžových žolíkových kostek). Je-li výsledek hodu rovný obtížnosti testu nebo vyšší, je to ÚSPĚCH. Provedte příslušný krok či akci. Je-li výsledek hodu nižší, jedná se o NEZDAR. Také vyhodnoťte příslušný efekt. Test končí automaticky nezdar, pokud jej musíte provést, ale nemáte k dispozici žádnou kostku požadované barvy. Instrukce k provedení testu můžete najít na 4 místech:

- ✪ **Zvláštní pravidla v knize příběhu:** text v knize příběhu vás může občas vyzvat k provedení testu.
- ✪ **Karty stavu:** mnoho karet stavu uvádí, jaký test musíte úspěšně provést, abyste se příslušné karty zbavili.
- ✪ **Karty prostředí:** karta prostředí *Propast* vyžaduje provedení testu, zda se skok podařil.
- ✪ **Karty ztracených hraček:** i tyto karty občas uvádějí nutnost provést nějaký test.

Skupinový úkol

Skupinové úkoly ve hře se podobají se dovednostním testům, ale k jejich splnění může přispět více hráčů tak, že ve svém tahu hodí požadovanou kostkou či kostkami a umístí je na **stupnici skupinového úkolu**. Jakmile celkový součet hodnot takto shromážděných kostek dosáhne hodnoty požadované ke splnění úkolu nebo ji převýší, je úkol úspěšně splněn, kostky ze stupnice odhodte a vyhodnoťte příslušný efekt. U skupinových úkolů není žádný nezdar možný – prostě se postupně plní tak dlouho, až je splněn. Není-li uvedeno jinak, mohou hráči přispívat ke skupinovému úkolu bez ohledu na pozici svého plyšáka.



Vstup do chýše vyžaduje splnění **červeného skupinového úkolu** obtížnosti 13. K tomuto úkolu může přispět jen plyšák na tomto poli a poli sousedícím.

ÚSPĚCH: Odstraňte žeton dveří. Odted můžete chodit do chýše a ven bez omezení.

Buclík se rozhodne pomoci kamarádům vyrazit dveře do chýše. Příslušný hráč hodí svou červenou kostkou, padne mu 5. Kostku s hodnotou 5 položí na nejvyšší volné místo na stupnici. Celkový součet však stále nedosahuje požadované hodnoty. Má-li hráč za Buclíka další červenou (nebo žolíkovou růžovou) kostku, může se pokusit přispět ke splnění úkolu ještě jednou.

Útok na blízko

Útok na blízko lze provést jen tehdy, je-li plyšák vybaven zbraní k boji na blízko. Zvolíte příšeru, jež má být cílem útoku. Tato příšera se musí nacházet na poli sousedícím s útočícím plyšákem a mezi oběma poli nesmí být žádná plná barevná čára (viz obr.). Hodte červenými (a/nebo růžovými) kostkami v libovolném počtu. Je-li výsledek hodu roven číslu obrany příšery nebo vyšší, je příšera poražena. Odstraňte její figurku z mapy a odhodte její kartu ze sloupce příšer na odhazovací balíček. Útočící plyšák obdrží jako odměnu 1 knoflík. Šlo-li o příšeru úrovně **kápo** nebo **boss** (a boss byl zcela poražen), dostane plyšák navíc ještě kartu stavu *Kuráž*.

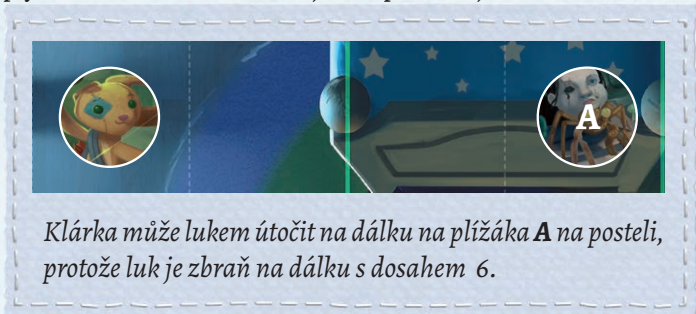


Bučlík nemůže svou palčičkou na maso útočit na plízáka **A**, protože mezi oběma figurkami je plná zelená čára. Míša může perořízkem útočit na plízáka **B**, protože zelená čára v tomto případě obě pole zcela neodděluje.

Poznámka: I v případě porážení příšery nechte všechny kostky na stupnici ohrožení beze změny.

Útok na dálku

Útok na dálku se provádí stejně jako útok na blízko, jen musí být plyšák **vybaven zbraní na dálku**, k útoku se používají zelené kostky a útok může vést i přes plné barevné čáry (nikoliv ovšem přes bílé). Příšera, jež je cílem útoku, se musí nacházet v dosahu zbraně na dálku. Při zjišťování, zda je cíl v dosahu útoku, počítejte pole jako při pohybu. Na linii výhledu se nehraje – žádné figurky mezi útočícím plyšákem a cílem útoku nijak nepřekážejí.



Klárka může lukem útočit na dálku na plízáka **A** na posteli, protože luk je zbraň na dálku s dosahem 6.


Při zjišťování, zda útok vede přes plnou bílou čáru (např. tvořící nějaký roh či výklenek), postupujte rozumně dle vlastního uvážení. U hry je důležitý příběh, atmosféra a hladký průběh, není nutné pomoci pravítek přesně na milimetry přeměřovat, kde který roh brání útoku apod.

Útok na příšeru úrovně boss

V případě úspěšného útoku na příšeru úrovně **boss** odstraňte z její karty 1 žeton vaty. Nezbyl-li poté příšeře žádný žeton, je zcela poražena. Její figurku odstraňte z mapy a kartu odhodte. Vše ostatní probíhá jako při útoku na příšeru nižší úrovně.



Hledání předmětů

Většina mapových listů má v horním rohu u symbolu  uvedenou hodnotu obtížnosti hledání předmětů (neplést s **prozkoumáváním zajímavých míst**). Akce hledání předmětů se provádí tak, že hodíte libovolným počtem žlutých (a růžových) kostek. Přitom je lhotejné, na kterém poli se váš plyšák nachází. Je-li výsledek hodu roven tomuto číslu nebo je vyšší, je hledání předmětů úspěšné – doberte si jednu kartu předmětu. Právě získaným předmětem musíte hned vybavit svého plyšáka nebo ho věnovat jinému hráči, aby jím ihned vybavil svého plyšáka on. Při tomto předávání předmětů nemusejí plyšáci stát na sousedících polích. Jedná-li se o společný předmět, viz níže.

Přechovávání předmětů

Každý plyšák má **4 pozice** k přechovávání svých předmětů: **hlavu**, **tělo**, **tlapky** a **výstroj**. Žádný plyšák nemůže přechovávat současně více než 1 předmět každého z těchto druhů.



hlava



tělo



tlapky



výstroj

Příklad: Míša vybavená *perořízkem* najde *nůžky*. Oba předměty je nutno držet v **tlapkách**. Pokud si Míša chce nechat raději *nůžky*, musí *perořízek* odhodit nebo předat jinému plyšákovi, a to i kdyby měla ještě volnou pozici pro předmět druhu **výstroj**.



Společný předmět

Najdete-li **společný předmět**, vložte jeho kartu veřejně na stůl (případně jinam dle instrukcí na dané kartě). Každý hráč může takový předmět používat dle libosti, jako by jím byl jeho plyšák vybaven. Množství společných předmětů ve hře není nijak omezeno.

Bonusy a růžové kostky

Určité karty či efekty vám mohou poskytnout bonus při házení kostkami. Většinou se týkají jen hodů kostkami některé konkrétní barvy. Bonusy se vždy přičítají až po vyhodnocení všech efektů ovlivňujících výsledek hodu.

Růžové kostky lze použít jako akční kostky jiné barvy (tedy ne bílé ani černé). K růžovým kostkám však bonus pro jinou barvu přičíst nelze, leda by se bonus výslovně týkal růžových kostek.



PALIČKA NA MASO
Zhraň na blízko

BONUS: Při útoku na blízko přičti k výsledku hodu každou červenou kostkou **+1**.

Pokud tvůj plyšák porazí příšeru paličkou na maso, získá 1 žeton vaty.

Trápky • Domácnost • Kuchyň • Bonchar

Helena provádí svým plyšákem útok na blízko. Hodí najednou dvěma červenými a jednou růžovou kostkou. **Palička na maso** poskytuje plyšákovi bonus **+1** k hodu každou červenou kostkou. Na červených kostkách Heleně padne 3 a 1, na růžové 4, celkový výsledek hodu je **3 + 1 + 1 + 1 + 4 = 10**. Pokud by Helena házela pouze růžovými kostkami, za paličku na maso by si nemohla přičíst bonus žádný.

Poznámka: Růžová kostka se používá místo akční kostky jiné barvy. Nestane se však sama kostkou jiné barvy.

Příklady použití růžové kostky:

- ✦ místo červené kostky v útoku na blízko;
- ✦ místo zelené kostky při překročení plné zelené čáry;
- ✦ místo žluté kostky při hledání předmětů;
- ✦ místo kostky libovolné barvy při provádění dovednostních testů dané barvy.

Příklady, kdy růžovou kostku použít **NELZE**:

- ✦ při využití vlastnosti Buclíka hodit znovu růžovou kostkou, protože Buclíkova vlastnost dovoluje znovu házet jen modrými kostkami;
- ✦ využít bonus +1 při útoku gumičkami, protože gumičky poskytují bonus jen k hodům zelenými kostkami apod.

5. ODHOZENÍ KOSTEK


Nemáte-li pro ně žádné lepší využití (nebo pokud jste museli vynechat předchozí fázi, protože je váš plyšák omráčený), musíte všechny své zbývající akční kostky odhodit do rezervy použitých kostek.

6. KONTROLA ÚROVNĚ OHROŽENÍ

Při kontrole úrovně ohrožení může (v závislosti na počtu kostek na stupnici ohrožení a počtu příšer ve hře) nastat stav **I**, **II**, nebo **III**.

I. Pokud **JSOU** ve hře nějaké **příšery** a zároveň je počet **černých kostek** na stupnici ohrožení **roven počtu příšer** ve hře nebo je **vyšší**, nastane tah příšer (viz následující stranu).

II. Pokud ve hře **NEJSOU** žádné **příšery** a počet **černých kostek** na stupnici ohrožení je **roven počtu plyšáků** ve hře nebo je **vyšší**, nastává pohroma. Proveďte tyto kroky v uvedeném pořadí:

1. Vyhodnotte efekt *pohromy* na aktuální stránce knihy příběhů – označte jej symbol .



První pohroma: Pokračujte k odst. 7-3.

Další pohromy: Otočte kartu spánku.

2. Pokud se v sekci *pohroma* předepisuje **příchod příšer**, ihned poté nastává **tah příšer** (viz následující stranu).
3. Odhodte všechny kostky ze stupnice ohrožení do rezervy použitých kostek.
4. Doplňte sáček s kostkami – vraťte do něj všechny kostky z rezervy použitých kostek.

III. Pokud na stupnici ohrožení **není dost černých kostek**, aby nastala *pohroma* nebo tah příšer, žádné kroky v této fázi neprovádějte (a kostky nechte ležet na stupnici).

Hra pokračuje tahem dalšího hráče v pořadí.



TAH PŘÍŠER

V rámci tahu příšer provedte následující fáze v uvedeném pořadí:

1. Aktivace příšer (stejně 4 kroky pro každou z nich):
 - ✳️ hod kostkou;
 - ✳️ pohyb;
 - ✳️ určení cíle;
 - ✳️ útok.
2. Odhození zbylých kostek ohrožení a doplnění sáčku.

1. AKTIVACE PŘÍŠERY

Aktivujte postupně jednu po druhé všechny příšery, jejichž karty leží **ve sloupci příšer** (postupujte shora dolů). Každá příšera je samozřejmě aktivována jen jednou.

Aktivace jedné příšery se provádí v následujících krocích:

Hod kostkou

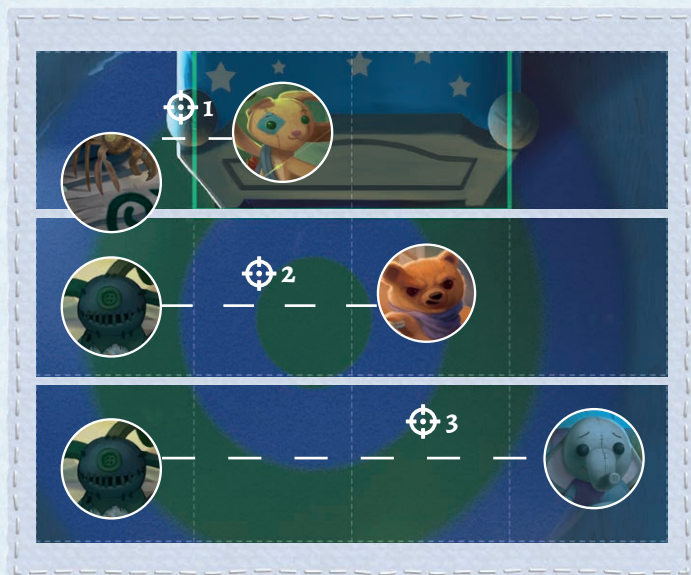
Vezměte vrchní kostku ze stupnice ohrožení a hodte jí. Výsledek porovnejte s hodnotami na kartě příslušné příšery a proveďte náležitou akci. Akce udává pohyb, dosah útoku a sílu příšery v daném tahu, případně i zvláštní pravidla.

Pohyb ↕

Pohyb příšery se provádí takto:

1. Sousedí-li příšera s plyškem, nepohybuje se nikam.
2. V opačném případě se pohybuje směrem k nejbližšímu plyškovi (plyšák, u něž je zapotřebí nejmenší množství kroků, aby s ním příšera sousedila), a to tak dlouho, dokud s ním příšera nesousedí, nebo se nevyčerpá její pohyb. Je-li více plyšků stejně daleko, určí aktuální začínající hráč, ke kterému plyškovi se příšera pohne. Příšery mohou překračovat i plné barevné čáry bez omezení (nikoliv ovšem plné bílé čáry).

Podobně jako plyšáci, i příšery se mohou pohybovat přes pole obsazené jinou příšerou, ale jejich pohyb na takovém poli nesmí skončit. Přes pole obsazené plyškem se pohybovat nemohou vůbec.



Určení cíle 🎯

Určete, který plyšák se stane cílem útoku příšery:

1. Nejsou-li žádní plyšáci v dosahu příšery, příšera nezaútočí vůbec.
2. Je-li v dosahu jediný plyšák, zaútočí příšera na něj.
3. Je-li v dosahu plyšků více, zaútočí příšera na nejbližšího. Je-li nejbližší příšery více plyšků ve stejné vzdálenosti, určí aktuální začínající hráč jednoho z nich.

Poznámka: Útok příšer může být veden i přes plné barevné čáry (nikoliv ovšem přes bílé).

Útok ☆

Jakmile je určen plyšák, na něž příšera zaútočí, proveďte vlastní útok takto:

1. Příšera může způsobit plyškovi zranění rozsahu rovném síle příšery (rozsah zranění se měří v bodech zranění).
2. Má-li plyšák odloženou kostku v zásobě (na barvě nezáleží), může ji použít k obraně a odvrácení zranění. Hodte touto kostkou. Výsledek udává, kolik bodů zranění se plyškovi podařilo odvrátit.
3. Je-li výsledek hodu kostkou roven síle příšery nebo ji převyšuje, zranění se podařilo odvrátit v plném rozsahu a **plyškovi navíc zůstane odložená kostka v zásobě i nadále**. Nepodaří-li se odvrátit zranění plně, daný hráč musí kostku odhodit do rezervy použitých kostek.
4. Z karty plyšáka odhodte tolik žetonů vaty, kolik bodů zranění se **nepodařilo** odvrátit (pokud si na obranu neházel, neodvrátil žádný). Pokud plyškovi nezbyla žádná vata, je omráčen (viz str. 13).

Kostku ohrožení, kterou jste použili k určení akce příšery, odhodte do rezervy použitých kostek a aktivujte další příšeru ze **sloupce příšer**.

2. ODHOZENÍ ZBYLÝCH KOSTEK OHROŽENÍ A DOPLNĚNÍ SÁČKU S KOSTKAMI

Jakmile byly všechny příšery aktivovány, odhodte všechny zbylé kostky ze stupnice ohrožení a vraťte do sáčku všechny kostky z rezervy použitých kostek. Hra pokračuje tahem dalšího hráče v pořadí.

OMRÁČENÝ PLYŠÁK

Přijde-li plyšák o všechny žetony vaty, je **omráčen**. Položte jeho figurku na bok, odhodte všechny jeho karty stavu, knoflíky, kostku v zásobě a srdíčka (karty předmětů si nechává dál). Dále vyložte na stůl vrchní **kartu spánku** z balíčku.

Omráčený plyšák přijde na tah jako obvykle. Pokud se mu v něm však v rámci fáze **2. Doplnění vaty** nepodaří získat žádnou vatu, zůstává omráčený a vynechává fázi **4. Provedení akcí**. Omráčený plyšák nemůže dostávat nové karty stavu ani kostku do zásoby a příšery si ho nevěšují. Plyšák přestane být omráčený, jakmile získá alespoň 1 žeton vaty. Vatu může získat právě popsaným způsobem nebo **povzbuzením** od jiného hráče.

OBRANA

V určitých okamžicích může text knihy příběhů uvádět instrukci, že plyšákov **hrozí zranění** nějakého rozsahu. Toto zranění se mohou hráči pokusit odvrátit hodem na obranu, stejně jako zranění způsobené útokem příšery. Pokud text naopak uvádí, že plyšák **ztratí vatu**, na obranu házet nelze.

KARTY STAVU

Nálada či fyzický stav plyšáků může být ovlivněn různými událostmi či okolnostmi. Plyšáci mohou mít vztek, strach, starosti, mohou být promoknutí, natržení apod. Tyto stavy znázorňují karty stavu. Má-li být plyšák v nějakém takovémto psychickém či fyzickém stavu, vyhledejte příslušnou kartu stavu a vyložte ji k jeho kartě. Plyšák může mít více karet stavu zároveň, nikdy však více karet stejných.

KARTY SPÁNKU

Karty spánku slouží jako herní časomíra. **Kdykoli je omráčen nějaký plyšák a vždy, když dostanete příslušný pokyn v knize příběhů**, otočte vrchní kartu z balíčku a vyložte ji na stůl. Karta **Spí** nemá žádný efekt. Je-li otočena karta **Vrtí se**, může mít určitý efekt. Ten je v takovém případě vždy uveden v postranním rámečku na aktuální straně knihy příběhů. Jakmile otočíte kartu **Procitá**, další karty spánku z balíčku už neotáčejte, bez ohledu na cokoliv, co bude následovat. Procitnutím holčičky dostává příběh jiný konec.

KNOFLÍKY A SRDÍČKA



KNOFLÍKY

Knoflíky slouží v této hře jako platidlo. Kdykoli plyšák porazí příšeru, obdrží jako odměnu 1 knoflík. V průběhu hry se dozvíte, za co můžete knoflíky utratit. Utracený knoflík se vrací do obecného banku.



SRDÍČKA

Za určitých okolností získají plyšáci srdíčka. Můžete je utratit tak, že využijete podmíněnou schopnost svého plyšáka uvedenou na jeho kartě. Trvalou vlastnost můžete využít kdykoli, aniž byste museli cokoli utratit. Trvalou vlastnost i podmíněnou schopnost lze využít kdykoli, pokud není na kartě plyšáka uvedeno jinak. Utracené srdíčko se také vrací do obecné zásoby. Na kartě plyšáka lze přechovávat neomezený počet srdíček.

KONEC HRY

Jsou-li v některé chvíli omráčeni všichni plyšáci současně, hra končí porážkou hráčů. Jinak uvádí konkrétní podmínky konce hry a vítězství či porážky hráčů příslušný příběh v knize příběhů.



REJSTŘÍK POJMŮ

Akční kostky: Umožňují provedení akcí. Jsou červené, žluté, zelené, modré a růžové, NIKOLIV bílé a černé.

Dosah: Hodnota vyjadřující počet polí, na nichž je možno zasáhnout cíl útokem na dálku. Počítá se stejně jako u pohybu.

Dovednostní test: Test určité barvy a s určitou hodnotou obtížnosti. Hráči provádějí test tak, že hodí kostkou či kostkami předepsané barvy (a/nebo růžovými žolíkovými). Je-li výsledek hodu roven hodnotě obtížnosti nebo ji přesahuje, jedná se o ÚSPĚCH, v opačném případě jde o NEZDAR.

Figurka: Plyšáci i příšery jsou ve hře reprezentováni figurkami.

Hledání předmětů: Každý plyšák může ve svém tahu provést akci hledání předmětů bez ohledu na svou pozici na mapě. Popis, jak se akce provádí, viz str. 10.

Karty spánku: Balíček karet sloužící jako časomíra. Ve hře jsou karty *Spí*, *Vrtí se* a *Procitá*. Kdykoli je omráčen nějaký plyšák a vždy, když k tomu dostanete pokyn v knize příběhů, otočte vrchní kartu z balíčku a vyložte ji na stůl. Jakmile je vyložena karta *Procitá*, další karty spánku už neotáčejte.

Karty stavu: Karty vyjadřující okamžitou náladu, rozpoložení, psychický nebo i fyzický stav plyšáka. Plyšáci je dostávají podle instrukcí.

Karty prostředí: Karty reprezentující změny pravidel způsobené ztíženým prostředím, v němž se plyšáci a příšery pohybují.

Karty příběhové: Balíček karet všech druhů, které do hry vstupují dle instrukcí v knize příběhů. Karty jsou roztríděny dle příběhů a po dohrání daného příběhu přejdou do balíčku ostatních běžných karet daného druhu.

Karty ztracených hraček: Karty reprezentující ztracenou hračku, kterou mohou plyšáci potkat na místech označených ☺. Dávají aktivnímu hráči na výběr, jak se zachová, a poskytují možnou odměnu dle jeho volby.

Knoflíky: Herní platidlo. Získat je lze porážkou příšery. V průběhu hry dostanete informace, za co se dají utratit.

Kostky ohrožení: Černé kostky představují rostoucí hrozbu v průběhu hry. V tahu příšer slouží k určení, jakou akci která příšera provede.

Kostky vaty: Bílé kostky umožňující plyšákům získat nové žetony životů v rámci 2. fáze tahu – **Doplnění vaty**.

Kramář: Pole označené ☹. Jakmile na toto pole poprvé vstoupí plyšák, jsou na stůl vyloženy 4 **karty předmětů**, které si zde hráči mohou koupit pro své plyšáky za cenu 1 knoflíku za každý.

Mapa: Strana knihy příběhů sloužící jako herní plán, po němž se pohybují figurky plyšáků a příšer.

Obrana: Hod kostkou odloženou do zásoby s cílem částečně nebo úplně odvrátit hrozící zranění.

Odhození: Odhozená kostka se přesouvá do rezervy použitých kostek, odhozená karta do odhazovacího balíčku karet příslušného druhu.

Omráčený: Plyšák, který příšel o všechny žetony vaty. Figurka leží na boku a musí získat vatu, než může znovu provádět akce.

Plyšák: Kladná postava ve hře, za kterou hraje příslušný hráč.

Pohroma: Nejsou-li ve hře žádné příšery a počet černých kostek ohrožení na stupnici ohrožení dosahuje počtu plyšáků ve hře nebo jej převyšuje, vyhodnocuje se *pohroma* ☹ dle instrukcí na dané straně knihy příběhů. Pokud v rámci *pohromy* dojde k příchodu příšer do hry, ihned nastává tah příšer.

Pole na mapě: Políčko na mapě – obvykle čtvercové, ale vyskytují se i políčka jiných tvarů. Na konci tahu může na jednom poli stát jen jedna figurka, není-li v knize příběhů uvedeno jinak.

Povzbuzení: Akce hráče, kdy může spoluhráči předat 1 žeton vaty z karty svého plyšáka na kartu jeho plyšáka, nebo odložit 1 svou akční kostku do jeho zásoby.

Předmět: Karty předmětů představují předměty, které můžete získat v rámci akce hledání předmětů a vybavit jimi svého plyšáka či plyšáka spoluhráče.

Přechovávání předmětů: Každý plyšák má 4 pozice, kde může své předměty přechovávat: *hlava*, *tělo*, *tlapky* a *výstroj*. V každé z nich lze přechovávat jen jeden předmět příslušného typu současně.

Příšera: Nepřátelské postavy, každá příšera má svou figurku a kartu. Příšery mohou být 3 úrovní: **normální**, **kápo** a **boss**.

Skupinový úkol: Úkol, který plní všichni hráči společně. Každý hráč může ve svém tahu přispět svými kostkami k jeho splnění.

Sloupec příšer: Sloupec karet příšer při pravém okraji postranní lišty, který se vytvoří v okamžiku příchodu příšer. Sloupec určuje pořadí, v jakém budou příšery aktivovány v jejich tahu (shora dolů).

Příchod příšer: Nasazení nových figurek příšer do hry. Existuje příchod **náhodně určených**, nebo **konkrétních** příšer. Viz str. 7.

Sousedící: Sousedící pole sousedí vodorovně, svisle nebo úhlopříčně, viz obrázek. Figurky na sousedících polích jsou sousedící.



Společný předmět: Předmět, který může využívat kterýkoli hráč, jako by jím byl jeho plyšák vybaven. Získanou kartu společného předmětu vyložte veřejně na stůl.

Srdíčko: V průběhu hry budete mít možnost je získat za splnění určitých úkolů. Po utracení 1 srdíčka můžete jednou využít některou podmíněnou schopnost svého plyšáka.

Stupnice ohrožení: Jedna ze dvou stupnic na postranní liště, na kterou se pokládají vylosované kostky ohrožení.

Tah příšer: Tah, ve kterém se postupně jedna po druhé aktivují všechny příšery ve hře, každá právě jednou.

Zajímavé místo: Pole na mapě, které lze při návštěvě jednou prozkoumat (👁) či opakovaně prozkoumávat (👁🔄). Postupujte dle příslušného odstavce v knize příběhů.

Zranění: Kniha příběhů může uvádět instrukci, že plyšákům hrozí zranění. Postupujte stejně jako při útoku příšery – má-li daný hráč odloženou kostku v zásobě, může jí hodit na obranu a plyšák ztratí jen tolik žetonů vaty, kolik je rozdíl mezi výsledkem hodu na obranu (s případnými bonusy) a rozsahem hrozícího zranění. Pokud instrukce přímo uvádí, že plyšáci ztratí vatu, na obranu házet nelze.

TIRÁŽ

Autor hry a příběhu	Jerry Hawthorne
Spoluautor a editor textů	Mr. Bistro
Produkce	Colby Dauch
Vývoj herního materiálu	Keith Miller
Výtvarný dohled	Isaac Vega, Sam Vega
Ilustrace	Kristen Paulineová, Tregis
Grafický design	Dave Richards, Kendall Wilkerson
Figurky	Edgar Ramos
Editor	Jonathan Liu
Vedoucí testování	Keith Miller
Na testování se podíleli	Mark Pruett, Jeffrey Berman, Cameron Crawford, Cabe, Douglas a Ruah Doboshovi, Gordon a Hannah Helleovi, Jeffrey a Jenny Joyceovi, Jean, Madison a Michael Kohlheppovi, Claire McCullochová, Avery a Ewan McCullochovi-Huttonovi, Brinn, Keith a Tammie Millerovi, Kaitlyn a Ray Sevitsovi, Philip a Ricki Siemensovi, Nathan a Simon Stephensovi.



Překlad pravidel	Karel Vlasák
Překlad příběhu a grafická sazba	Michal „meysa“ Stárek
Produkce českého vydání	Pavel „Pogo“ Prachař
Jazykový dohled	Marek „Jemňous“ Dvořák, Pavel „Pogo“ Prachař
Informační ikonky	Lenka „Plža“ Plháková
Výrobce a výhradní distributor pro ČR a SR	MINDOK , s. r. o. Korunní 810/104 100 00 Praha 10 www.mindok.cz fb.com/hry.mindok

MINDOK

Pokud je s Vaší hrou něco v nepořádku, neváhejte se na nás obrátit: info@mindok.cz nebo tel. (+420) 272 656 610. Rádi poradíme či zašleme náhradní materiál.



www.plaidhatgames.com

© 2017 Plaid Hat Games. Stuffed Fables, Adventure Book, Plaid Hat Games, a logo Plaid Hat Games jsou registrované ochranné známky Plaid Hat Games. Plaid Hat Games je divízi Asmodee North America, Inc. 1995 W County Rd B2, Roseville, MN 55113. 651-639-1905. Skutečný herní materiál se může lišit od ilustrací. Vyrobeno v Číně.