

Bráškovy patálie

Rozšíření hry Plyšová hlídka

V ruce držíte rozšíření hry *Plyšová hlídka* jménem *Bráškovy patálie*.

Do rodiny přibyl malý bráška a jeho plyšáky čeká nová řada dobrodružství, v nichž se také musejí naučit, jak být hrdiny. Než začneme, chtěli bychom vám ukázat pár malých změn, kterých zde doznají pravidla základní hry.

NOVÉ PŘÍBĚHOVÉ KARTY




Toto je balíček příběhových karet pro nové příběhy v rozšíření *Bráškovy patálie*.

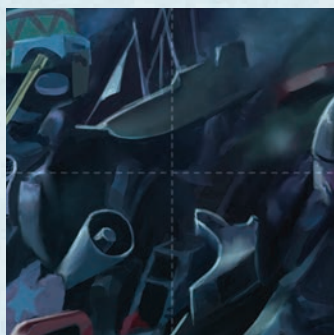
Tyto karty nemíchejte ani se na ně nedívejte. Stejně jako v základní hře jsou pomocí záložkových karet rozděleny do jednotlivých příběhů. Na začátku každého příběhu si odložíte stranou balíček karet příslušných tomuto příběhu a postupně budete v knize dostávat pokyny, kdy kterou kartu vyhledat a jak ji použít.

NOVÉ KARTY SPÁNKU A ZTRACENÝCH HRAČEK



V tomto rozšíření najdete 10 nových karet spánku a 23 nových karet ztracených hraček. Při hraní s knihou příběhů z rozšíření *Bráškovy patálie* nepoužívejte karty spánku ani ztracených hraček ze základní hry – nahraďte je odpovídajícími kartami z této krabice. Všechny jsou v pravém spodním rohu označeny symbolem .

NOVÉ ŽETONY



Hromada rozbitých hraček



Plast



Ponožky



Plaňka



Dveře



Kouzelný písek



Kamenné pilíře / bowlingové koule



Vagónka Soňka



Krabice

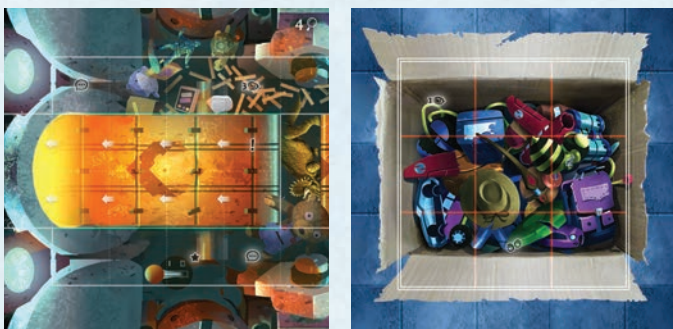


Koláčky

OSTATNÍ KARTY A ŽETONY

Použijte karty všech ostatních typů ze základní hry jako obvykle. Pokud jste základní hru *Plyšová hlídka* dosud nedohráli, budete muset přidat karty předmětů a příšer z jejího balíčku příběhových karet.

MINIMAPY

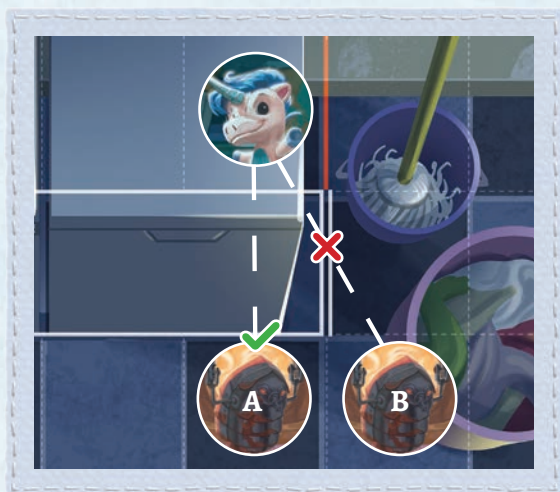


Vnitřek stroje

Potemnělá krabice

Není-li výslovně uvedeno jinak, figurky na minimapách nemohou nijak ovlivňovat figurky na mapě v knize.

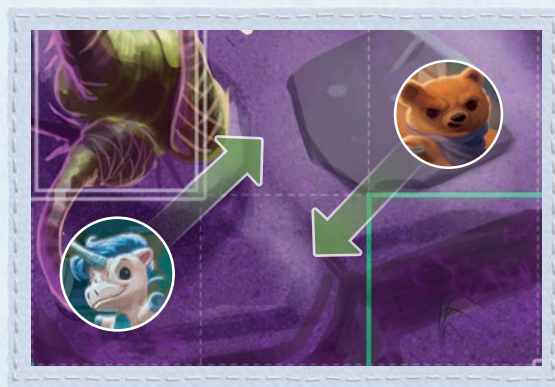
PLNÉ BÍLÉ ČÁRY



Na mapách v základní hře plné bílé čáry blokovaly linii výhledu a také se skrz ně nedalo procházet. V rozšíření *Bráškovy patálie* plná bílá čára značí, že se tudy nedá procházet, ale neblokuje linii výhledu. Překážka v linii výhledu (i v průchodu skrz) je nově označena **dvojitou** bílou čarou.





Ducalka chce na dálku zaútočit na blechu. Může zaútočit na blechu A, ale **nikoli** blechu B, protože ve výhledu na ni jí překáží dvojitá bílá čára.

DIAGONÁLNÍ POHYB



Při diagonálním pohybu se může stát, že se plyšák „dotkne“ rohu plné čáry. Tento pohyb platí, jako by vedl přes běžnou přerušovanou bílou čáru.

NASAZOVÁNÍ NOVÝCH PŘÍŠER

Když vyhodnocujete příchod příšer na mapě, která má několik políček , nasazujte příšery po jedné vždy na neobsazené políčko  (není-li uvedeno jinak). Pokud žádná volná políčka  nezůstávají, umístěte příšeru na volné políčko sousedící s políčkem .

Poznámka: Políčko je volné, nestojí-li na něm žádná figurka.

TIRÁŽ

Autor hry: Jerry Hawthorne

Autor textů: Mr. Bistro

Produkce: Colby Dauch

Ilustrace: Kristen Paulineová, Tregis

Grafický design: Dave Richards,
Kendall Wilkersonová

Figurky: Chad Hoverter

Redakce: Tabletop Polish


MINDOK
HRAJEME S SRDCEM

Výhradní distributor
pro ČR a SR:

MINDOK, s. r. o.
Korunní 810/104
101 00 Praha 10

 mindok.cz

 /hry.mindok

 /hry.mindok

Na české verzi spolupracovali:

Michal „meysa“ Stárek,
Karel Vlasák, MINDOK

NYNÍ JSTE PŘIPRAVENI PUSTIT SE DO HRY!

Ojedinele se stane, že ve hře chybí některá část herního materiálu. V takovém případě se nemusíte se hrou vracet do prodejny, ale můžete se obrátit přímo na nás. Napište mail na info@mindok.cz nebo zavolejte | na (+420) 737 279 588, my vám chybějící herní materiál ihned pošleme.