



Плюшевые сказки™

Правила игры

ЦЕЛЬ ИГРЫ

«Плюшевые сказки» — это кооперативная приключенческая игра для 2–4 участников, которые становятся плюшами — любимыми игрушками маленькой девочки. Ваша цель — защитить ребёнка от притаившихся под кроватью злодеев. Объединившись в одну команду, вам предстоит пережить ряд интерактивных историй, в которых вам пригодятся умение слушать друг друга, смелость, сочувствие и немного удачи.



СОСТАВ ИГРЫ

- ✕ Правила игры
- ✕ Книга сказок
- ✕ 40 карт находок
- ✕ Планшет сказки
- ✕ 6 фигурок плюш
- ✕ 17 фигурок прихвостней
 - ✕ 35 кубиков
- ✕ Мешочек для кубиков
 - ✕ 15 пуговиц
- ✕ 6 карт персонажей
- ✕ 29 карт потеряшек
 - ✕ 10 карт сна
- ✕ 47 карт предметов
- ✕ 12 карт прихвостней
 - ✕ 7 карт местности
- ✕ 34 карты состояний
 - ✕ 4 памятки
- ✕ 32 жетона набивки
- ✕ 16 жетонов сердец
 - ✕ 4 жетона целей
- ✕ 4 жетона потеряшек
 - ✕ Жетон закладки
- ✕ Жетон красного прицепа
 - ✕ Жетон поезда
 - ✕ Жетон двери

КНИГА СКАЗОК



КРОВАТЬ ДЛЯ БОЛЬШОЙ ДЕВОЧКИ

3-1

Сказочные чародейки спускаются:
Многие сказки объясняют происхождение вещей, но не объясняют, почему они существуют в нашей жизни. Например, почему в сказке девочка превращается в лягушку, почему она становится принцессой и почему она выходит замуж за принца? Почему в сказке девочка превращается в лягушку? Почему в сказке девочка превращается в лягушку? Почему в сказке девочка превращается в лягушку?

... И почему, оказывается, превращение в лягушку — это наказание за то, что девочка не была достаточно хорошей? Почему в сказке девочка превращается в лягушку? Почему в сказке девочка превращается в лягушку? Почему в сказке девочка превращается в лягушку?

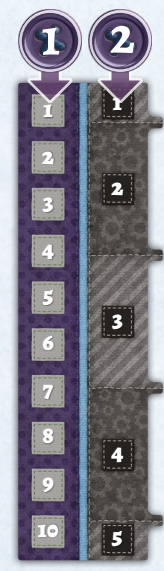
... И почему, оказывается, превращение в лягушку — это наказание за то, что девочка не была достаточно хорошей? Почему в сказке девочка превращается в лягушку? Почему в сказке девочка превращается в лягушку? Почему в сказке девочка превращается в лягушку?

... И почему, оказывается, превращение в лягушку — это наказание за то, что девочка не была достаточно хорошей? Почему в сказке девочка превращается в лягушку? Почему в сказке девочка превращается в лягушку? Почему в сказке девочка превращается в лягушку?

Сказка Стежка

Утренняя усталость

... И почему, оказывается, превращение в лягушку — это наказание за то, что девочка не была достаточно хорошей? Почему в сказке девочка превращается в лягушку? Почему в сказке девочка превращается в лягушку? Почему в сказке девочка превращается в лягушку?



ПЛАНШЕТ СКАЗКИ

1. Шкала групповой проверки.
2. Шкала угрозы.

КАРТА ПЕРСОНАЖА



1 → **Стежок**

2 ← **Интуиция:** используйте эту способность после своего броска кубиков. Вы можете перебросить 1 или несколько жёлтых кубиков. Вы обязаны принять результат второго броска.

3 → **Мудрость:** используйте эту способность перед своей атакой. Добавьте 1 жёлтый кубик к атакующему броску.

3 → **Отвлекающий манёвр:** используйте эту способность перед активацией обычного прихвостня. Сбросьте свой сохранённый жёлтый кубик и пропустите активацию этого прихвостня.

3 ← **Сосредоточенность:** используйте эту способность вместо проведения жёлтой проверки навыка. Вы проходите её автоматически.

4 ↑ **5** ↑ **6**

1. Имя.
2. Постоянная способность.
3. Активируемые способности.
4. Клетка хранения кубика.
5. Клетка хранения набивки.
6. Клетка хранения сердец.

КАРТА ПРИХВОСТНЯ



1 → **Приползень**

3 ← **1-3: РЫВОК**
+6 ⚡ 1 ☆ 3

3 ← **4-6: КЛАЦ-КЛАЦ**
+3 ⚡ 1 ☆ 4

3 ← После проведения атаки этил приползень переместите его на расстояние до 3 клеток по направлению к ближайшей клетке ⚡. (Если он уже на такой клетке, то оставьте его на месте.)

2 ↓ **ОБЫЧНЫЙ**

5 → **5** ↑ **4**

1. Имя.
2. Тип.
3. Действия.
4. Защита.
5. Форма основания фигурки.



КОЛОДА НАХОДОК

Так выглядит колода находок. Не просматривайте эти карты и не меняйте их порядок в колоде. Они разделены по сказкам. При подготовке к каждой сказке откладываете в сторону связанные с ней карты находок. По мере развития сюжета вы будете получать определённые карты из этих отложенных находок. После окончания сказки все «найденные» карты добавляются в колоды их типа, если только на них самих не сказано иное. После окончания сказки все «ненайденные» карты предметов и главарей прихвостней добавляются в колоды их типа — они станут доступны в будущих сказках.

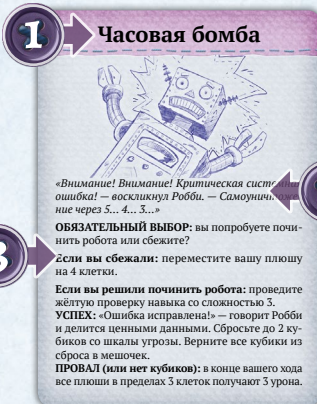
КУБИКИ



КАРТА ПРЕДМЕТА

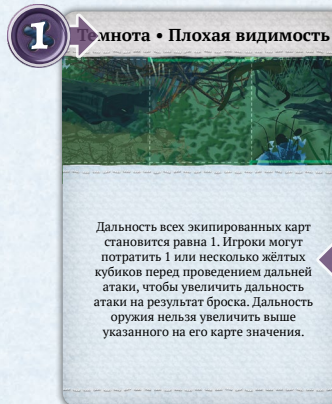


1. Название.
2. Тип.
3. Дальность.
4. Тип экипировки.
5. Ключевые слова.
6. Эффект.



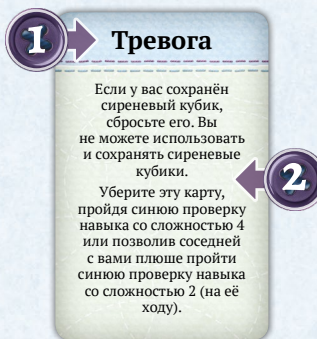
КАРТА ПОТЕРЯШКИ

1. Название.
2. Ситуация.
3. Эффект.



КАРТА МЕСТНОСТИ

1. Название.
2. Эффект.



КАРТА СОСТОЯНИЯ

1. Название.
2. Эффект.

КАРТЫ СНА



ПРОЧИЕ КОМПОНЕНТЫ



Жетон закладки



Пуговицы



Жетоны набивки



Жетоны сердец



Жетоны целей



Жетоны потеряшек



Различные сюжетные жетоны

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



Чтобы подготовиться к игре, выполните следующие этапы (в указанном порядке):

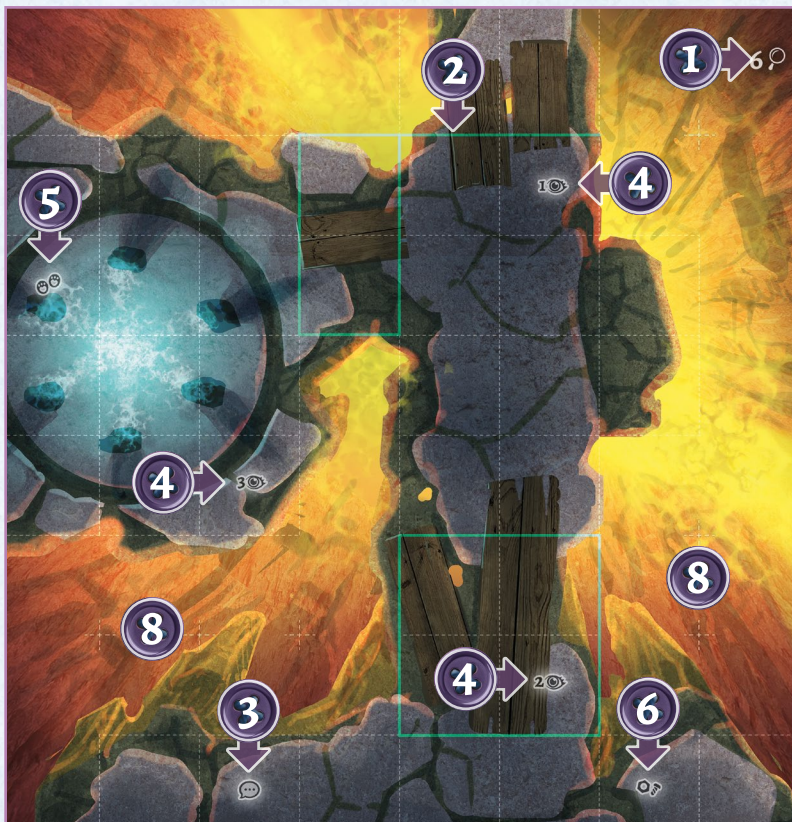
1. Каждый игрок выбирает карту персонажа-плюши, помещает на её клетку хранения набивки 5 жетонов набивки (светлой стороной вверх) и берёт фигурку этой плюши.
Примечание: в партии на двоих игроки могут взять по 2 плюши. С точки зрения игрового процесса и интерпретации правил игрок с 2 плюшами — это два разных игрока, делающих независимые ходы.
2. Сложите все сиреневые, синие, зелёные, красные и жёлтые кубики (*кубики навыков*) в мешочек для кубиков. Затем добавьте в него число белых кубиков (*кубиков набивки*), равное текущему числу плюш + 1. Добавьте в мешочек столько же чёрных кубиков (*кубиков угрозы*).
3. Перемешайте колоду карт предметов.
4. Перемешайте колоду карт потеряшек.
5. Соберите открытую стопку карт главарей прихвостней. Перемешайте колоду оставшихся карт прихвостней. (В первой сказке главарей прихвостней нет.)
6. Соберите колоду сна: замешайте карту сна «Пробуждение» с 2 случайными картами сна и выложите их

- рядом с игровой областью одной стопкой лицевой стороной вниз. Перемешайте оставшиеся карты сна и положите их на получившуюся стопку из 3 карт.
7. Держите под рукой карты состояний, запасы пуговиц, жетонов сердец, набивки и т. п.
8. Поместите книгу сказок на середину игровой области. Приложите к её правой стороне планшет сказки.
9. Выберите первого сказочника. Вручите ему жетон закладки. Сказочник сделает первый ход в игре, после чего право хода будет передаваться по часовой стрелке.
10. Выберите сказку из книги сказок, откройте начальную страницу этой сказки и зачитайте первый раздел. (Если это ваша первая партия, начните с первой сказки, которая называется «Кровать для большой девочки».)

ПОДГОТОВКА СТРАНИЦЫ

На каждой странице книги сказок описано, как её подготовить к игре. Ниже вы найдёте некоторые общие правила, объясняющие, как взаимодействовать с игровой территорией и как устраивать встречи.

ТЕРРИТОРИЯ (ИГРОВОЕ ПОЛЕ)



1. **Сложность обыска.** Это результат броска, который нужно получить, чтобы успешно обыскать территорию.
2. **Цветные линии.** Для перемещения плюши через сплошную цветную линию игрок должен использовать кубик того же цвета, что и линия.
3. **Потеряшка.** См. подробнее «Потеряшка» ниже.
4. **Интересность.** См. подробнее «Интересность» ниже.
5. **Начальная клетка плюш.** Фигурки плюш появляются в игре на этой и соседних клетках (по горизонтали, вертикали или диагонали).
6. **Начальная клетка прихвостней.** Когда вы встречаете прихвостней, их фигурки появляются на этой и соседних клетках.
7. **Торговец.** См. «Торговец» ниже.
8. **Неполная клетка.** Клетки с неполной разметкой (без линий) используются только для определения дальности. Фигурка не может перемещаться на такую клетку, если только это не разрешено книгой сказок.

Потеряшка ☹️


В процессе игры на клетки с символом ☹️ выкладываются жетоны ☹️. Клетки с жетонами ☹️ позволяют взаимодействовать с потеряшками — потерявшимися игрушками, ставшими жителями Пропasti. Если плюша начинает или заканчивает перемещение на клетке с жетоном ☹️ либо пересекает такую клетку, её перемещение заканчивается, а ход приостанавливается. Сбросьте жетон ☹️ с клетки. Игрок, сидящий слева от активного игрока, берёт карту потеряшки и зачитывает её вслух. Обычно карта предлагает помочь местным обитателям и даёт выбор из нескольких вариантов. Часто потеряшка награждает плюшу за выбранный вариант, хотя порой та получает лишь простое «спасибо». Но такова природа самопожертвования. Плюша всегда может отказаться от всех вариантов выбора без каких-либо последствий («пройти мимо»), если только на карте не написано «обязательный выбор». **Зачитывайте активному игроку лишь варианты выбора. Не озвучивайте результат выбора, пока он его не сделает.** Применив эффект карты, сбросьте её и, если не сказано иное, продолжайте ход.

Интересность 🗨️

Клетки с символами 🗨️ — это нечто, вызвавшее интерес плюши. Если плюша начинает или заканчивает перемещение на клетке 🗨️, которую ещё можно исследовать, либо пересекает такую клетку, её перемещение заканчивается, а ход приостанавливается. Прочтите описание соответствующей интересности в книге сказок. Затем, если не сказано иное, продолжайте ход. Обычно 🗨️ можно исследовать только один раз. Интересности с символом 🗨️ можно исследовать много раз.

Торговец 🛒

Символы 🛒 указывают на возможность поторговать с местными. Когда плюша впервые попадает на клетку 🛒, завершите её перемещение и приостановите её ход. Откройте 4 карты из колоды предметов. Игроки, находящиеся на этой и соседних клетках, могут приобрести 1 или несколько открывшихся карт. За каждую выбранную карту игрок тратит 1 пуговицу или сбрасывает 1 свою карту предмета. Поместите некупленные карты рядом



с территорией, вы сможете вернуться на клетку  и приобрести их позже. Однако если сюжет перемещает вас на новую страницу книги сказок, замешайте их обратно в колоду предметов.

Переход на новую страницу


Покидая страницу, уберите из игры все остающиеся фигурки прихвостней и жетоны (если они есть), а затем перенесите фигурки плюш на их карты. Когда книга сказок обязывает вас покинуть страницу, то, если не сказано иное, **доиграйте текущий ход до конца.**

Новая встреча

Когда книга сказок обязывает игроков устроить встречу, в игре появляются прихвостни (враги плюш). Книга сказок может потребовать устроить 1 из 2 видов встреч:

-  случайную встречу,
-  известную встречу.

Случайная встреча

Чтобы устроить случайную встречу, перемешайте колоду прихвостней. Откройте из неё столько карт, сколько плюш участвует в игре, и выложите их в один вертикальный ряд справа от планшета сказки. Выставьте все соответствующие фигурки прихвостней на любые клетки с символом  или на соседние. На одной клетке может находиться только 1 фигурка. На какую клетку выставить каждую фигурку, решает сказочник.

Известная встреча








Известная встреча — это встреча, в которой игрокам точно известен вид и количество прихвостней, появляющихся на территории. Чтобы устроить такую встречу, просмотрите колоду прихвостней и открытую стопку карт главарей прихвостней и возьмите нужных прихвостней. **Если для встречи можно выбрать лидера прихвостней, вы обязаны его выбрать.** Перемешайте все отобранные карты прихвостней и выложите их лицевой стороной вверх в один вертикальный ряд справа от планшета сказки. Затем выставьте фигурки прихвостней на любые клетки с символом  или на соседние. На одной клетке может находиться только 1 фигурка. На какую клетку выставить каждую фигурку, решает сказочник.

Встреча с главарём прихвостней

Когда в игру добавляется главарь прихвостней, выложите на его карту столько жетонов набивки (тёмной стороной вверх), сколько плюш участвует в игре. Когда вы побеждаете главаря, он не считается побеждённым; вместо этого с его карты убирается 1 тёмная набивка. Если у него не осталось набивки, то он побеждён: уберите его из игры.

ХОД ИГРОКА

Ваш ход состоит из следующих последовательных этапов:

1. Получение кубиков.
2. Поиск набивки.
3. Рост угрозы.
4. Выполнение действий:
 -  Перемещение.
 -  Сохранение.
 -  Воодушевление.
 -  Проверка навыка.
 -  Групповая проверка.
 -  Атака.
 -  Обыск.
5. Сброс кубиков.
6. Уровень угрозы.



1. Получение кубиков

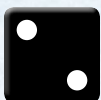
Вытяните 5 кубиков из мешочка для кубиков и поместите их перед собой. Если в мешочке меньше 5 кубиков, возьмите все, что есть, а затем верните кубики из сброса в мешочек и доберите нужное количество.

2. Поиск набивки



Бросьте все свои белые кубики, чтобы найти набивку. Вы можете кидать каждый кубик по отдельности или сразу несколько в качестве одного броска. Во втором случае выпавшие результаты кубиков складываются. После каждого броска (одного или нескольких кубиков) вы сравниваете его результат с текущим количеством жетонов набивки вашей плюши: если он больше или равен, вы получаете **1 набивку**. Сбросьте использованные кубики. У плюши может быть сколько угодно набивки.

3. Рост угрозы



Поместите все свои чёрные кубики на шкалу угрозы, заполняя её сверху вниз.

4. Выполнение действий

Все оставшиеся у вас цветные кубики можно использовать для выполнения действий. Чтобы выполнить действие, вы обязаны потратить кубик подходящего цвета. Для этого киньте его, примените его эффект и сбросьте. Как и в случае с белыми кубиками набивки, каждый кубик можно кинуть либо по отдельности, либо вместе с другими кубиками того же цвета (или сиреневыми). В свой ход вы можете выполнить сколько угодно действий и какие угодно действия, главное, чтобы у вас были для этого подходящие кубики. Ниже перечислены действия, связанные с кубиками разных цветов.

Кубики навыков любого цвета

- ✳ Перемещение через пунктирные линии и через сплошные линии (если цвет линии и кубика совпадает).
- ✳ Сохранение (кубика).
- ✳ Воодушевление (плюши).
- ✳ Проверка навыка соответствующего цвета.
- ✳ Вклад в выполнение групповой проверки соответствующего цвета.



Красные кубики навыков
Ближняя атака.



Зелёные кубики навыков
Дальняя атака.



Жёлтые кубики навыков
Обыск.



Синие кубики навыков
Нет связанного действия.



Сиреневые кубики навыков
Замена кубиков навыков других цветов.

Перемещение

- ✳ Потратьте кубик(и) любого цвета, чтобы переместить свою плюшу не дальше, чем на число клеток, равное результату броска.
- ✳ Плюша может переместиться через цветную линию, лишь потратив на это кубики цвета линии и/или сиреневые кубики.
- ✳ Плюши перемещаются по горизонтали, вертикали и диагонали.
- ✳ Плюши перемещаются по размеченным клеткам. Плюша не может переместиться на неполную клетку (см. с. 6).
- ✳ Плюша может переместиться через клетку с другой плюшей, но не может закончить там ход.
- ✳ Плюша не может переместиться через клетку с прихвостнем.

Сплошные белые линии

Стены и прочие преграды обозначены сплошными белыми линиями. Фигурки не могут **видеть, атаковать и перемещаться** через них. Разделённые преградами клетки не считаются соседними.

Сохранение



Вместо того чтобы потратить кубик, вы можете его сохранить. Поместите его на клетку хранения кубика на карте своей плюши. Бросать сохраняемый кубик не нужно. Сохранённый кубик можно потратить на защиту от урона или использовать на одном из ваших будущих ходов. Клетка хранения кубика вмещает лишь 1 кубик (но вы можете сбросить сохранённый кубик, чтобы сохранить новый).

Воодушевление

Вы можете воодушевить любую другую плюшу, сделал одно из двух:

- ✖ Поместите 1 свой кубик на клетку хранения кубика другой плюши (по аналогии с действием сохранения). Если у выбранной плюши уже имеется сохранённый кубик, сбросьте его.
- ✖ Сбросьте свой кубик любого цвета и отдайте другой плюше 1 свою набивку.

Проверка навыка

Время от времени плюши проводят проверки навыков. Проверки отличаются цветом и сложностью и описываются следующим образом:

Проведите проверку проницательности (жёлтую), сложность 4.

УСПЕХ: перейдите к разделу 73-3.

ПРОВАЛ: ничего не происходит.

Для проведения проверки вы тратите любое количество кубиков требуемого и/или сиреневого цвета. Если результат броска больше или равен сложности проверки, вы проходите проверку и применяете эффект *успеха*. В противном случае вы применяете эффект *провала*. Вы автоматически проваливаете проверку, если у вас нет подходящих кубиков.

Всего в игре 4 источника проверок навыков:

- ✖ **Особые правила книги сказок.** Время от времени книга сказок обязывает игроков проводить проверки навыков.
- ✖ **Карты состояний.** Обычно, чтобы убрать карту состояния, необходимо пройти её проверку.
- ✖ **Карты местности.** Некоторые карты местности обязывают игроков проводить проверки навыков при взаимодействии с окружающим миром.
- ✖ **Карты потеряшек.** Некоторые карты потеряшек могут потребовать от игроков проведения проверок навыков.

Групповая проверка

Время от времени игрокам приходится проводить групповые проверки. Они похожи на проверки навыков, однако участвовать в их выполнении могут несколько игроков. В качестве действия игрок бросает кубики требуемого цвета (и/или сиреневые кубики) и либо добавляет их на шкалу групповой проверки, либо сбрасывает. Если суммарный результат кубиков на шкале становится больше или равен сложности проверки (или если игроки заполнили все клетки на шкале групповой проверки), сбросьте выложенные кубики и приме-

ните эффект *успеха*. В отличие от проверки навыка, групповую проверку нельзя провалить. Плюша может внести свой вклад в прохождение групповой проверки с любой клетки территории, если в книге сказок не сказано иное.



Чтобы войти в хижину, пройдите групповую проверку силы (красную), сложность 13. Только плюши на этой и соседних клетках могут участвовать в проведении групповой проверки.

УСПЕХ: уберите жетон двери. Вы можете свободно входить в хижину и выходить из неё.

Рохлик хочет помочь друзьям выломать дверь в хижину. Он выкидывает на красном кубике 5 и добавляет его на шкалу групповой проверки. К сожалению, его вклада недостаточно для прохождения проверки, поэтому, если у него есть ещё красные или сиреневые кубики, он может продолжить бросать и добавлять их на шкалу.

Ближняя атака

Для проведения ближней атаки **плюша должна быть экипирована оружием ближнего боя**. Чтобы провести ближнюю атаку, выберите цель — прихвостня на соседней клетке. Плюша не может провести ближнюю атаку через сплошную цветную линию (см. рис. на с. 10). Бросьте любое количество красных кубиков. Если результат броска больше или равен значению защиты прихвостня, этот прихвостень побеждён: он выходит из игры, его фигурка убирается с территории, а его карта сбрасывается (сместите все находившиеся под ней в ряду карты на 1 позицию вверх). **Победившая прихвостня плюша получает 1 пуговицу.** Если был побеждён лидер или главарь прихвостней, плюша также получает карту состояния «Отвага».

Примечание: победив прихвостня, не убирайте чёрные кубики угрозы со шкалы угрозы.



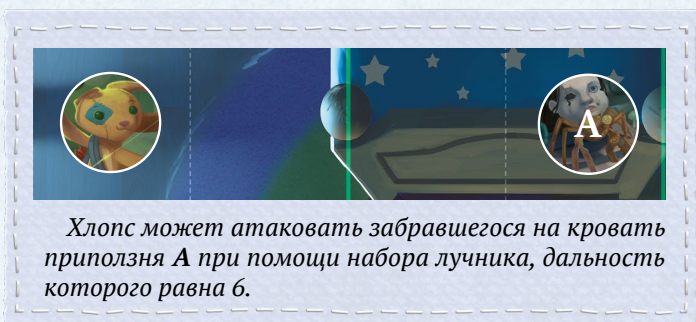


Рохлик не может атаковать приползня А при помощи колотушки, поскольку нельзя провести ближнюю атаку через сплошную цветную линию. Теа может атаковать приползня Б ножом для конвертов: цветные линии не блокируют полностью её атаку по диагонали.

Дальняя атака

Дальняя атака проводится так же, как и ближняя, но со следующими изменениями:

- ✳️ Плюша должна быть экипирована оружием дальнего боя.
- ✳️ Для атаки используются зелёные кубики.
- ✳️ Атака может проводиться через сплошные цветные линии (но не через сплошные белые линии).
- ✳️ Цель атаки — прихвостень на клетке, расстояние до которой не превышает величины дальности оружия плюши.



Хлопс может атаковать забравшегося на кровать приползня А при помощи набора лучника, дальность которого равна 6.

Атака главаря прихвостней

Когда вы побеждаете главаря, он не считается побеждённым, вместо этого с его карты убирается 1 тёмная набивка. Если у него не осталось набивки, то он побеждён: уберите его из игры. Плюша, победившая главаря (или лидера) прихвостней, получает карту состояния «Отвага».



Обыск

Обычно в правом верхнем углу территории изображены символ обыска и цифра, определяющая его сложность. Чтобы провести обыск, потратьте любое количество жёлтых кубиков. Если результат их броска больше или равен сложности обыска, возьмите карту из колоды предметов. Если эта карта не групповой предмет, вы можете либо экипировать ею свою плюшу, либо отдать её другому игроку (который должен тут же экипировать ею свою плюшу), либо сбросить. Взяв карту группового предмета, поместите её в игровую область так, чтобы её видел каждый игрок. Любая плюша может пользоваться групповым предметом. Нет никакого ограничения на число имеющихся у плюш групповых предметов.

Типы экипировки

В игре есть 4 типа экипировки: голова, туловище, лапы, приспособление. Каждой плюше можно экипировать не более 1 предмета каждого типа.



Голова

Туловище



Лапы

Приспособление



Пример. Теадора, экипированная картой «Нож для конвертов», находит оружие «Ножницы». Оба эти предмета помечены символом лап, а значит, Теадору нельзя экипировать и тем и другим. Если игрок решит оставить ножницы, он должен будет сбросить нож для конвертов.

Групповые предметы

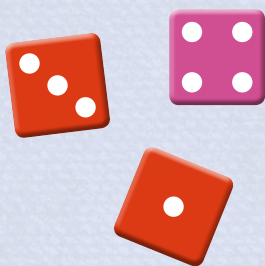


Групповые предметы не нужно экипировать, они выкладываются в игровую область так, чтобы их видел каждый игрок (если на них самих не указано иное). Считается, что групповые предметы экипированы всем плюшам одновременно. У плюш может быть сколько угодно групповых предметов.

Бонусы и сиреневые кубики

Некоторые карты и эффекты дают бонусы к результатам бросков кубиков. Обычно бонусы действуют только на кубики определённого цвета. Однако во всех ситуациях бонусы применяются после эффектов, изменяющих результат броска.

Сиреневые кубики можно использовать вместо любого другого кубика навыка, но при этом на них не действуют бонусы для кубиков этого цвета — только бонусы, связанные с сиреневыми кубиками.



Рохлик проводит ближнюю атаку. Он кидает 2 красных кубика и 1 сиреневый. Экипированная карта «Колотушка» даёт бонус +1 к результатам красных кубиков. На красных кубиках Рохлика выпадает 3 и 1, а на сиреновом — 4. Итоговый результат броска: $(3 + 1) + (1 + 1) + 4 = 10$.

Примечание: сиреневый кубик просто используется в качестве кубика другого цвета, он не становится им.

Примеры

Вы можете использовать сиреневый кубик в качестве:

- ✖ красного кубика в ближней атаке;
- ✖ зелёного кубика при перемещении через зелёную линию;
- ✖ жёлтого кубика для проведения обыска;
- ✖ синего кубика для проведения синей проверки навыка.

Вы не можете:

- ✖ использовать способность Рохлика для переброса сиреневых кубиков (она действует только на синие кубики);
- ✖ добавлять +1 к результатам сиреневых кубиков при атаке резинками (этот предмет добавляет +1 только зелёным кубикам).

5. Сброс кубиков

Сбросьте все оставшиеся у вас несохранённые кубики.

6. Уровень угрозы

Если в игре присутствуют прихвостни и количество кубиков на шкале угрозы больше или равно их числу, наступает ход прихвостней (см. с. 12).

Если в игре нет прихвостней и количество кубиков на шкале угрозы больше или равно числу плюш, сделайте следующее в указанном порядке:

1. Примените эффект  текущей страницы книги сказок.



Первое испытание: перейдите к разделу 7-3.

Последующие испытания: откройте карту сна.

2. Если в результате испытания в игре появляются прихвостни, **они тут же делают ход** (см. с. 12).
3. Сбросьте все кубики со шкалы угрозы.
4. Обновите мешочек: верните в него все сброшенные кубики.

После проверки уровня угрозы и возможного хода прихвостней настанёт ход следующего игрока (сидящего слева от текущего).



ХОД ПРИХВОСТНЕЙ

За прихвостней ходят сами игроки. Ход прихвостней состоит из двух этапов:

1. Активация прихвостней:

- ✖ Бросок кубика.
- ✖ Перемещение.
- ✖ Выбор цели.
- ✖ Атака.

2. Сброс угрозы и обновление мешочка.

1. Активация прихвостней

Начиная с самого верхнего прихвостня в вертикальном ряду карт прихвостней, каждый присутствующий в игре прихвостень по очереди активируется один раз. Активированный прихвостень делает следующее:

Бросок кубика

Возьмите чёрный кубик со шкалы угрозы и бросьте его. Посмотрите, какому действию на карте прихвостня соответствует результат броска (1). Он определит скорость (2), дальность (3) и силу (4) прихвостня в текущей активации, а также его возможную способность (5).



Перемещение ➕

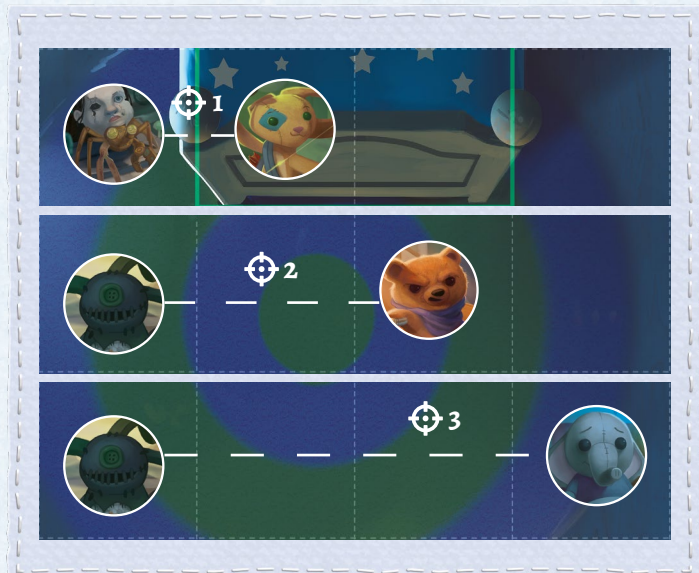
Переместите прихвостня, учитывая следующее:

1. Если прихвостень находится по соседству с плюшей, не перемещайте его.
2. В противном случае перемещайте прихвостня по направлению к ближайшей плюше (до которой нужно пройти наименьшее число клеток, чтобы оказаться по соседству с ней), пока он не окажется на соседней с ней клетке или не пройдёт число клеток, равное величине его скорости. Если прихвостень находится на кратчайшем расстоянии от нескольких плюш, текущий сказочник выбирает, к которой из них

переместится прихвостень. Прихвостни могут пересекать сплошные цветные линии (за исключением белых) без каких-либо штрафов.

3. Прихвостень может переместиться через клетку с другим прихвостнем, но не может закончить на ней ход.

Выбор цели ⚡



Определите цель атаки прихвостня, учитывая следующее:

1. Если в пределах дальности прихвостня нет плюш, он не будет атаковать.
2. Если в пределах дальности прихвостня только 1 плюша, он будет атаковать её.
3. Если в пределах дальности прихвостня несколько плюш, он будет атаковать ближайшую. Если таких плюш несколько, текущий сказочник выбирает, которую из них атакует прихвостень.

Примечание: цветные сплошные линии (за исключением белых) не ограничивают выбор цели прихвостня.

Атака ☆

Теперь прихвостень атакует выбранную цель. Проведите атаку, следуя этим указаниям:

1. Атакующий прихвостень наносит урон, равный своей силе.
2. Если у атакованной плюши есть кубик, сохранённый на карте, она может бросить его, чтобы защититься от атаки и уменьшить урон на выпавший результат.
3. Уберите с плюши число жетонов набивки, равное урону, от которого она не смогла защититься. Если плюша теряет последнюю набивку, она падает. См. главу «Падение» на с. 13.
4. Если плюша защищалась кубиком и смогла заблокировать **весь** нанесённый урон (не потеряла набивку), этот кубик возвращается на её карту. В противном случае он сбрасывается.

Примечание: прихвостень может атаковать через цветную (но не белую) сплошную линию.

После активации прихвостня сбросьте использованный чёрный кубик угрозы и активируйте следующего прихвостня в ряду прихвостней.

2. Сброс угрозы и обновление мешочка

Активировав каждого прихвостня один раз, сбросьте все чёрные кубики, которые, возможно, остались на шкале угрозы, и верните все кубики из сброса в мешочек. Игра продолжается ходом следующего игрока.

ПАДЕНИЕ

Когда плюша теряет последний жетон набивки, она падает: положите её фигурку плашмя и уберите все её карты состояний, пуговицы и сердца (её карты предметов и потеряшек не сбрасываются). **Откройте карту сна.** Упавшая плюша не может выполнять действия, у неё не может быть сохранённого кубика, она не может использовать карты предметов. Упавшая плюша по-прежнему делает ход, но не выполняет никаких действий, если после этапа поиска набивки всё ещё остаётся упавшей. Прихвостни игнорируют упавших плюш. Упавшие плюши не получают карты состояний.

Плюша встаёт, если получает хотя бы 1 набивку. Упавшая плюша получает набивку, либо когда находит её на своём ходу при помощи белых кубиков, либо когда набивку ей передаёт другая плюша действием воодушевления.

ЗАЩИТА

В книге сказок или на карте может говориться, что плюша получает урон. Плюши всегда могут защищаться от этого урона так же, как и от атак прихвостней.

Карты состояний

На плюш могут влиять самые разные состояния: испуг, злость, прорехи и т. д. Получив карту какого-либо состояния, положите её на карту своей плюши. У плюши не может быть больше 1 карты состояния каждого типа. Если игровой эффект позволяет плюше **игнорировать** определённые карты состояний, она их не получает.

Карты сна

Всякий раз, когда плюша падает, игроки открывают карту из колоды сна. Иногда книга сказок напрямую обязывает их сделать это. Карты «Крепкий сон» не имеют эффекта. Карты «Беспокойство» могут обладать эффектом, описанным сбоку на текущей странице книги сказок. Открыв карту «Пробуждение», игроки больше не открывают карты сна, пока об этом не будет сказано особо. Если плюши выигрывают, то прочтут окончание сказки, связанное с пробуждением девочки.

СЕРДЦА И ПУГОВИЦЫ

Пуговицы



Победив прихвостня, плюша получает пуговицу. Игра сама скажет, когда и на что можно тратить пуговицы. Потраченные пуговицы возвращаются в общий запас.

Сердца



Время от времени плюши получают сердца. Их можно тратить на использование активируемых способностей. (Постоянная способность плюши применяется без траты сердец.) И постоянную, и активируемые способности можно использовать в любой момент, если только на карте плюши не сказано иное. Потраченные сердца возвращаются в общий запас. У плюши может быть сколько угодно сердец.

КОНЕЦ ИГРЫ

Если все плюши одновременно оказываются упавшими, игроки терпят поражение. Игроки побеждают, если им удаётся выполнить миссию, описанную в книге сказок.



ГЛОССАРИЙ

Воодушевление. Действие игрока, которым он отдаёт другой плюше либо 1 свою набивку, сбросив любой кубик, либо 1 свой кубик.

Встреча. Добавление в игру прихвостней.

Групповая проверка. Проверка для всех плюш. На своём ходу каждый игрок может бросить и добавить требуемые кубики навыков на шкалу групповой проверки.

Групповой предмет. Предмет, которым одновременно пользуются все плюши.

Дальность. Максимальное число клеток, в пределах которых можно провести атаку.

Защита. Защищаясь, бросьте свой сохранённый кубик и заблокируйте урон, равный выпавшему результату. Если заблокирован весь урон, не сбрасывайте кубик.

Испытание. Если в игре нет прихвостней, а количество кубиков на шкале угрозы больше или равно числу плюш, начинается испытание (☘). На каждой странице оно своё.

Клетка. Квадрат сетки, которой размечена территория.

Колода сна. Вы открываете карту из колоды сна всякий раз, когда об этом говорит книга сказок и когда падает плюша. Открыв карту «Пробуждение», вы перестаёте открывать карты сна. Если вы выиграете, то зачитаете концовку, связанную с пробуждением девочки.

Кубики набивки. Белые кубики, позволяющие плюше получать набивку на этапе поиска набивки. Часто кубики набивки упоминаются просто как белые кубики.

Кубики навыков. Кубики, позволяющие выполнять действия во время вашего хода. Это красные, зелёные, жёлтые, синие и сиреневые кубики.

Кубики угрозы. Чёрные кубики, символизирующие растущую опасность. Во время хода прихвостней кубики угрозы используются для определения их действий. Часто эти кубики упоминаются просто как чёрные кубики.

Падение. Плюша, лишившаяся последнего жетона набивки, падает (см. с. 13).

Плюша. Плюшевая игрушка, которой управляет игрок.

Предмет. Карта, которую можно экипировать плюше. Её можно получить благодаря действию обыска.

Прихвостень. Враг, представленный фигуркой прихвостня и картой прихвостня. В игре 3 типа прихвостней: обычные, лидеры, главы.

Проверка навыка. Индивидуальная проверка с заданной сложностью, для проведения которой игрок бросает кубики требуемого цвета. Для прохождения проверки результат броска должен быть больше или равен её сложности.

Пуговицы. Игровые деньги. Плюша получает 1 пуговицу всякий раз, когда побеждает прихвостня. Игра сама подскажет, когда и на что можно потратить пуговицы.

Ряд прихвостней. Вертикальный ряд карт прихвостней, появляющийся во время встречи. Положение карт в ряду определяет очерёдность активации прихвостней (первым активируется самый верхний, далее в порядке следования карт).

Сброс. Под сбросом кубика подразумевается его перенос в отдельную область сброса (не в мешочек). Под сбросом карты понимается перенос этой карты в стопку сброса её типа.

Сердце. За выполнение тех или иных задач игра награждает вас сердцами. Игрок может потратить сердце, чтобы задействовать активируемую способность своей плюши.

Соседство. Восемь клеток, отмеченных стрелочками на рисунке, являются соседними по отношению к клетке с фигуркой.



Состояние. Эффекты, постоянно действующие на плюшу (см. с. 13).

Сплошная линия. Через сплошную цветную (не белую) линию плюша: перемещается, тратя кубики того же цвета, проводит только дальнюю атаку; прихвостень: перемещается без ограничений, проводит любую атаку. Через сплошные белые линии плюши и прихвостни не перемещаются и не атакуют.

Территория. Страница книги сказок с игровым полем: на ней появляются и по ней же перемещаются фигурки.

Фигурка. Миниатюры, представляющие в игре плюш и прихвостней.

Ход прихвостней. Ход, во время которого один раз активируется каждый прихвостень (см. с. 12).

Шкала угрозы. Шкала на планшете сказки, использующаяся для накопления вытянутых из мешочка чёрных кубиков угрозы.

Экипировка. Каждую плюшу можно экипировать не более чем 1 предметом каждого типа: голова, туловище, лапы, приспособление.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

**Разработчик игры и автор
художественного текста:**

Джерри Хоторн

**Автор художественного текста
и редактор:**

Мистер Бистро

Продюсер:

Колби Даук

Развитие:

Кейт Миллер

Художественные руководители:

Айзек Вега, Сэм Вега

Художники:

Кристен Полин, Трежи

Графические дизайнеры:

Дэвид Ричардс, Кендалл Уилкерсон

Скульптор:

Эдгар Рамос

Редактор:

Джонатан Лю

Ведущее тестирование:

Кейт Миллер

Игру тестировали:

Марк Пруэтт, Джеффри Берман,
Кэмерон Кроуфорд, Кейб Добош, Дуглас Добош,
Руа Добош, Гордон Хелле, Ханна Хелле, Уильям
Хаттон, Джеффри Джойс, Дженни Джойс,
Бенджи Клас, Джин Кольхепп, Мэдисон Кольхепп,
Майкл Кольхепп, Майкл Конас, Клэр Маккаллох,
Эвери Маккаллох-Хаттон, Юэн Маккаллох-Хаттон,
Бринн Миллер, Кейт Миллер, Тэмми Миллер,
Линдси Роуд, Кейтлин Севитс, Рей Севитс,
Филип Сименс, Рикки Сименс, Ричард Спэнгл,
Натан Стивенс, Саймон Стивенс, Рон Вуд

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ

Издатель:

Crowd Games

Руководители проекта:

Максим Истомина и Евгений Масловский

Выпускающий редактор:

Александр Петрунин

Редактор:

Анна Полянская

Переводчики:

Катерина Шевчук, UAnonim,
Александр Петрунин

Корректор:

Анна Солдатова

Верстальщик:

z0z1ch



Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ —
компания Crowd Games.

Информацию о приобретении наших игр вы можете
узнать, посетив сайт www.crowdgames.ru или
написав на электронную почту cg@crowdgames.ru.





www.plaidhatgames.com

© 2017 Plaid Hat Games. Stuffed Fables, Adventure Book, Plaid Hat Games и логотип Plaid Hat Games являются товарными знаками компании Plaid Hat Games. Компания Plaid Hat Games является подразделением компании Asmodee North America, Inc. 1995 W County Rd B2, Roseville, MN55113. 651-639-1905. Действительные компоненты могут отличаться от изображённых. Сделано в Китае.