

ОПЫТНЫЕ ПЛЮШИ

7 способов повысить сложность «Плюшевых сказок»

1. ДЕФИЦИТ НАБИВКИ

Самый простой способ усложнить жизнь плюшам — уменьшить число доступных кубиков набивки. Плюши будут падать чаще, карт сна будет открываться больше, а шансы на то, что плюшевая компания получит на орехи, станут менее призрачными. Обычно число белых кубиков равно числу плюш в игре. Убрав 1 кубик из игры на четверых, вы на 20 % уменьшаете вероятность, что плюша восстановится после получения урона.



2. НЕМЕДЛЕННЫЙ ПРОИГРЫШ

Скрывать не буду, мне идея с отложенным проигрышем очень нравится. Однако если вы хотите, чтобы игра проходила более жёстко, то можете договориться, что открытие карты «Пробуждение» будет приводить к поражению плюшей. В этом случае вы не узнаете окончание сказки и вам, возможно, придётся сыграть несколько раз, чтобы победить. Менее суровый вариант этого правила: проигрывать при открытии последней карты сна.



3. СТОЙКАЯ УГРОЗА

Один из моих самых любимых вариантов. Если после активации прихвостней на шкале угрозы остаются какие-либо кубики, не сбрасывайте их, а сдвигайте в только что освободившиеся ячейки. В результате прихвостни будут ходить чаще.



4. КРЕПКИЕ БОССЫ

Выкладывая жетоны тёмной набивки на главарей прихвостней, кладите на 1–2 жетона больше. Это простой способ позволить главарям побыть с плюшами подольше.



5. НЕВЕЗУЧИЕ ПЛЮШИ

Действенный способ ограничить возможности плюш. Уменьшите число доступных сиреневых кубиков до числа плюш в игре. Или ещё меньше.



6. ХИТРЫЕ ПРИХВОСТНИ

Обычно, если у прихвостня есть выбор, кого атаковать, цель атаки выбирает сказочник. Отныне во всех таких случаях прихвостень выбирает плюшу без сохранённого кубика. Если у всех возможных целей сохранён кубик, атакуйте ту из них, у кого меньше набивки.



7. РЕАЛЬНО ПЛОХИЕ КОНЦОВКИ

Это не совсем изменение механик игры, а скорее творческое задание. Игроки сами придумывают страшное окончание сказки, если девочка проснулась. Это довольно весело, особенно если ничем не ограничивать фантазию. Я бы посоветовал каждому игроку в порядке очереди рассказать свой кусочек реально плохой концовки.



ДРУГИЕ ВАРИАНТЫ ИГРЫ

1. СОХРАНЕНИЕ ИГРЫ

Этот вариант подходит для людей и семей, которым непросто выкроить свободное время. Если вам нужно остановить не доигранную до конца партию, то проще всего сделать это при переходе на новую страницу. Всё, что вам надо, — отдельный пакетик для компонентов каждой плюши и ещё один пакетик для карт сна. Каждый игрок убирает в пакетик свою карту плюши, набивку, пуговицы, сердца, сохранённый кубик и карты предметов. Поместите закладку на страницу, куда вы попали перед сохранением, и отложите игру. Когда вы вернётесь к ней позже, вы начнёте с того места, где остановились.



2. СОБСТВЕННЫЕ ИМЕНА

Этот вариант позволяет персонализировать вашу игру. Пусть каждый игрок по-своему назовёт свою плюшу. Используйте для этого страницы 3–9 этого документа. Читая сказку, автоматически подменяйте имеющиеся имена плюш на придуманные вами. Особенно здорово будет играть по этому варианту с детьми. Они будут представлять, что описываемые приключения происходят с их собственными плюшами. Открою секрет: плюшевую игрушку моего сына звали Рохликом, это упрощало мою задачу.



3. ПУГОВИЧНЫЙ ПЕРЕБРОС

Этот вариант позволяет потратить пуговицу, чтобы перебросить 1 или несколько только что брошенных кубиков. Вариант упрощает игру, но вместе с тем даёт возможность быстрее тра- тить пуговицы.



Русская версия документа подготовлена издательством Crowd Games

Руководители проекта:

Максим Истомина и Евгений Масловский

Выпускающий редактор и переводчик:

Александр Петрунин

Корректор:

Анна Полянская

Верстальщик:

Рафаэль Пилоян



www.plaidhatgames.com

Скачивание данного цифрового продукта даёт вам индивидуальное право на печать одной его копии исключительно для личного пользования. Вы не можете распространять, копировать и/или использовать защищённые авторским правом материалы в рекламных или коммерческих целях. Нельзя исправлять и изменять эти материалы, а также публиковать произведения по их мотивам без ссылки на правообладателя. Данное положение даёт вам право лишь на распечатку.

© 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.



Тeadора

Разносторонность: один раз за свой ход вы можете поменять 1 свой кубик навыка на кубик навыка из сброса.

 **Находчивость:** используйте эту способность, когда какой-либо игрок бросает кубики навыков. Он может перебросить 1 или несколько из них. Он обязан принять результат второго броска.

 **Сопротивление:** выберите любую плюшу. Уберите любые её карты состояний.

 **Слова ободрения:** используйте эту способность, когда какой-либо игрок берёт кубики из мешочка. Он может вернуть их все в мешочек и взять новые.



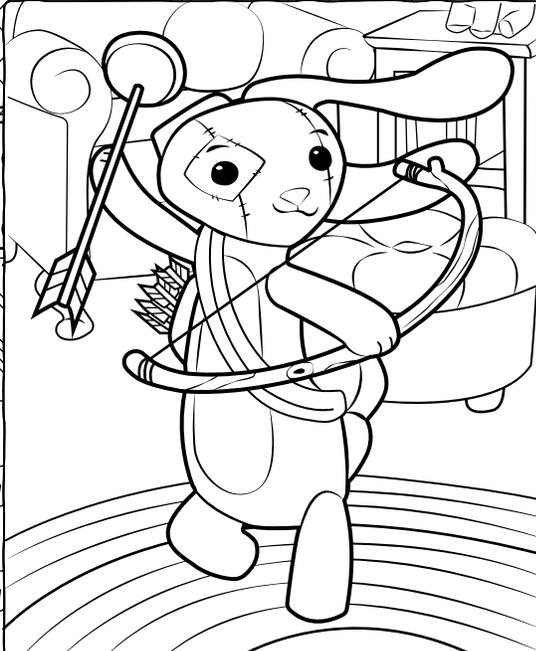

Тeadора

Разносторонность: один раз за свой ход вы можете поменять 1 свой кубик навыка на кубик навыка из сброса.

 **Находчивость:** используйте эту способность, когда какой-либо игрок бросает кубики навыков. Он может перебросить 1 или несколько из них. Он обязан принять результат второго броска.

 **Сопротивление:** выберите любую плюшу. Уберите любые её карты состояний.

 **Слова ободрения:** используйте эту способность, когда какой-либо игрок берёт кубики из мешочка. Он может вернуть их все в мешочек и взять новые.



Хлопс

Проворство: используйте эту способность после своего броска кубиков. Вы можете перебросить 1 или несколько зелёных кубиков. Вы обязаны принять результат второго броска.

Изворотливость: используйте эту способность перед тем, как, защищаясь, бросите зелёный кубик. Результат броска удваивается.

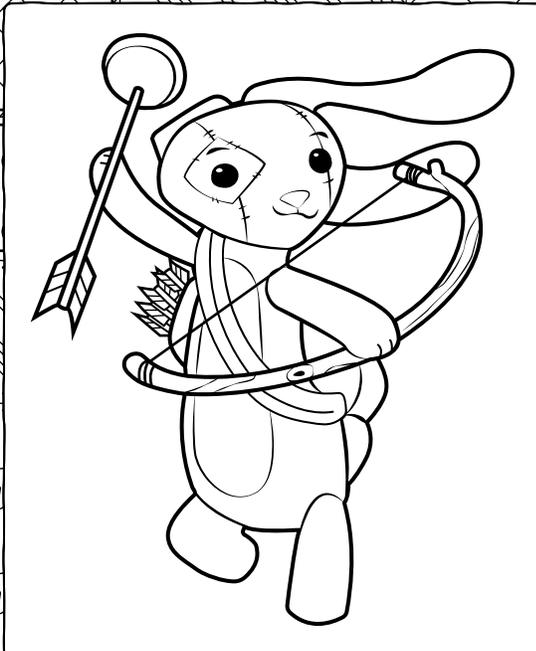
Прыжок: во время своего хода выберите видимую вам клетку в пределах 4 клеток от себя. Перенеситесь на неё.

Исключительная ловкость: используйте эту способность вместо проведения зелёной проверки навыка. Вы проходите её автоматически.



5



Хлопс

Проворство: используйте эту способность после своего броска кубиков. Вы можете перебросить 1 или несколько зелёных кубиков. Вы обязаны принять результат второго броска.

Изворотливость: используйте эту способность перед тем, как, защищаясь, бросите зелёный кубик. Результат броска удваивается.

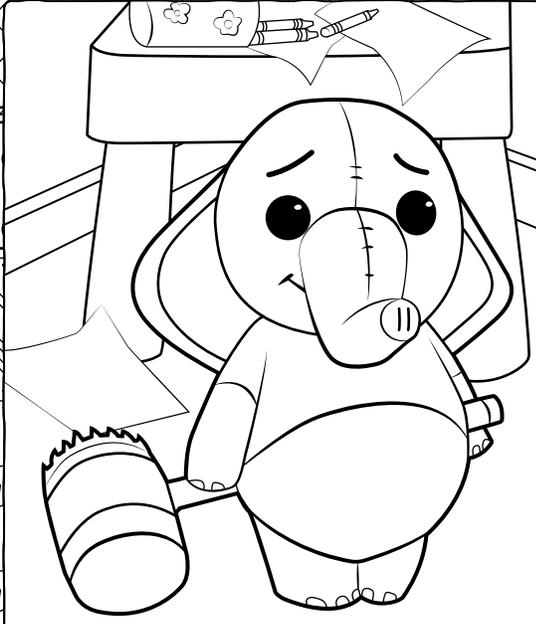
Прыжок: во время своего хода выберите видимую вам клетку в пределах 4 клеток от себя. Перенеситесь на неё.

Исключительная ловкость: используйте эту способность вместо проведения зелёной проверки навыка. Вы проходите её автоматически.



5





Рохлик

Упрямство: используйте эту способность после своего броска кубиков. Вы можете перебросить 1 или несколько синих кубиков. Вы обязаны принять результат второго броска.

 **Защитник:** используйте эту способность, когда другая плюша теряет набивку. Вы можете потерять любое количество жетонов набивки вместо этой плюши.

 **Прочный крой:** используйте эту способность, когда теряете 3 или более набивки. Вы теряете только 2 набивки.

 **Мощный удар:** используйте эту способность перед своей атакой. Добавьте 1 синий кубик к атакующему броску.








Рохлик

Упрямство: используйте эту способность после своего броска кубиков. Вы можете перебросить 1 или несколько синих кубиков. Вы обязаны принять результат второго броска.

 **Защитник:** используйте эту способность, когда другая плюша теряет набивку. Вы можете потерять любое количество жетонов набивки вместо этой плюши.

 **Прочный крой:** используйте эту способность, когда теряете 3 или более набивки. Вы теряете только 2 набивки.

 **Мощный удар:** используйте эту способность перед своей атакой. Добавьте 1 синий кубик к атакующему броску.







Стежок

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

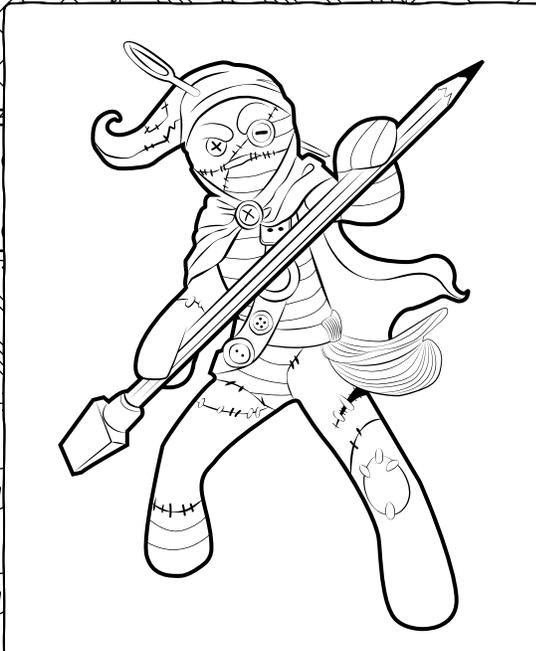
 **Мудрость:** используйте эту способность перед своей атакой. Добавьте 1 жёлтый кубик к атакующему броску.

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

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





Стежок

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

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

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

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







Львёня

Свирепость: используйте эту способность после своего броска кубиков. Вы можете перебросить 1 или несколько красных кубиков. Вы обязаны принять результат второго броска.

Контратака: используйте эту способность после того, как, защищаясь, бросите красный кубик. Если результат броска выше величины урона и если прихвостень не главарь, то он считается побеждённым.

Устрашение: получите карту состояния «Злость».

Плюшевый натиск: используйте эту способность перед своей атакой всего 1 красным кубиком (не считая сиреневые кубики). Добавьте к результату броска число своих жетонов набивки.



5







Львёня

Свирепость: используйте эту способность после своего броска кубиков. Вы можете перебросить 1 или несколько красных кубиков. Вы обязаны принять результат второго броска.

Контратака: используйте эту способность после того, как, защищаясь, бросите красный кубик. Если результат броска выше величины урона и если прихвостень не главарь, то он считается побеждённым.

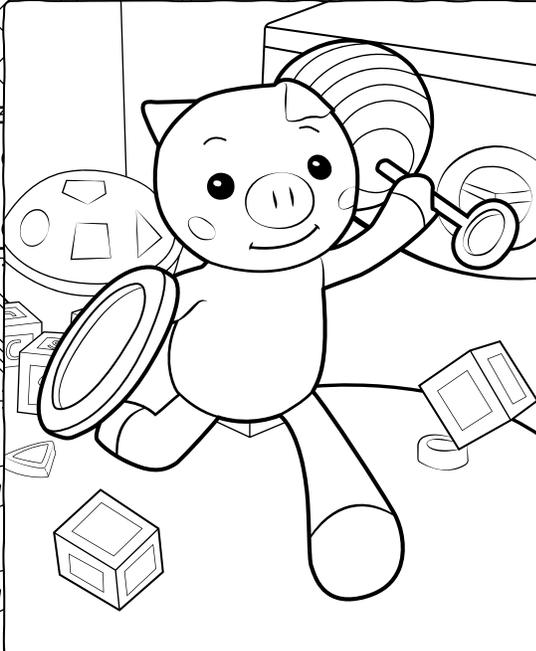
Устрашение: получите карту состояния «Злость».

Плюшевый натиск: используйте эту способность перед своей атакой всего 1 красным кубиком (не считая сиреневые кубики). Добавьте к результату броска число своих жетонов набивки.



5





Хрюня

Везение: используйте эту способность после своего броска кубиков. Вы можете перебросить 1 или несколько сиреневых кубиков. Вы обязаны принять результат второго броска.

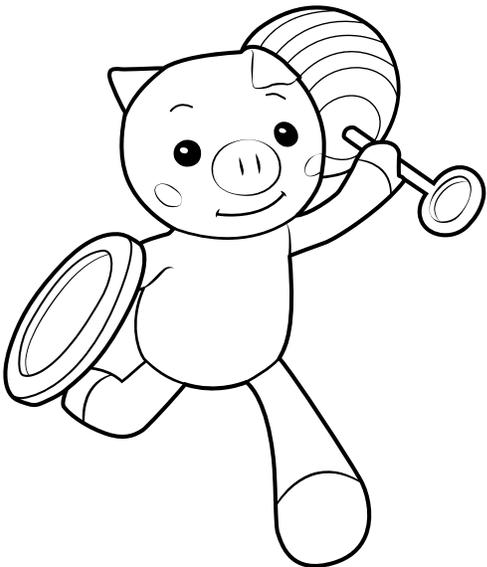
 **Оптимизм:** уберите все карты состояний «Тревога» со всех плюш.

 **Пожелание удачи:** используйте эту способность, когда другая плюша выполняет действие. Она получает 1 сиреневый кубик из сброса и должна немедленно его использовать.

 **Чистое везение:** используйте эту способность после броска сиреневых кубиков каким-либо игроком. Результат одного из этих кубиков становится равен 6.





Хрюня

Везение: используйте эту способность после своего броска кубиков. Вы можете перебросить 1 или несколько сиреневых кубиков. Вы обязаны принять результат второго броска.

 **Оптимизм:** уберите все карты состояний «Тревога» со всех плюш.

 **Пожелание удачи:** используйте эту способность, когда другая плюша выполняет действие. Она получает 1 сиреневый кубик из сброса и должна немедленно его использовать.

 **Чистое везение:** используйте эту способность после броска сиреневых кубиков каким-либо игроком. Результат одного из этих кубиков становится равен 6.







Море по колено: при перемещении и атаке все цветные линии считаются белыми пунктирными.



Высоко сижу: используйте эту способность на своём ходу, когда бросаете единственный кубик. Добавьте 4 к результату броска.



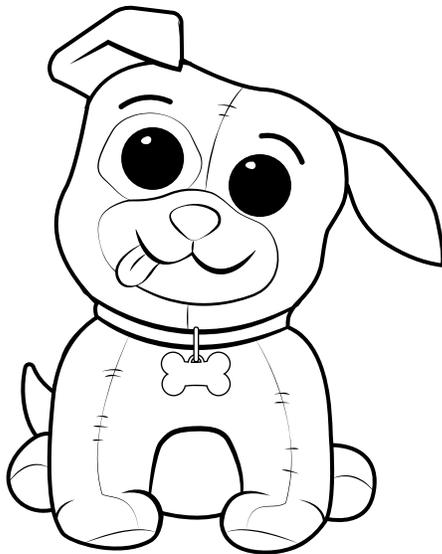
Далеко гляжу: используйте эту способность на своём ходу, если в игре нет прихвостней. Бросьте все кубики на шкале угрозы. Сбросьте все «1» и «2», верните все кубики из сброса в мешочек.



Неваляшка: используйте эту способность, если должны упасть. Вы не падаете, у вас остаётся 1 набивка.



5



Упорство: проводя проверку навыка, вы можете перебросить 1 или несколько кубиков. Вы обязаны принять результат второго броска.



Укус в отместку: используйте эту способность, когда теряете набивку в результате атаки. Перенесите это сердце на карту атаковавшего прихвостня, его защита снижается на 1.



«Хвостик»: используйте эту способность, когда другая плюша перемещается через соседнюю клетку. Перенеситесь на соседнюю клетку с этой плюшей после её перемещения.



Предупредительный лай: используйте эту способность на этапе получения кубиков. Верните все только что вытянутые чёрные кубики обратно в мешочек и возьмите столько же новых кубиков.



5

