

Плюшеві історії

Книжка правил



ROZUM

ZMAN[®]
games

ОГЛЯД ГРИ

«Плюшеві історії» — це кооперативна пригодницька гра для 2–4 гравців. Гравці візьмуть на себе ролі плюшевих іграшок маленької дівчинки, завдання яких — захищати її від страховиськ, що з'являються з-під її ліжка. Співпраця, сміливість, емпатія і трохи удачі допоможуть іграшкам у їхній подорожі, описаній у серії інтерактивних історій.



ВМІСТ ГРИ

- ✱ 1 книжка правил
- ✱ 1 книга історій
- ✱ 40 карт дослідження
- ✱ 1 бокова планка
- ✱ 6 фігурок плюшевих іграшок
- ✱ 17 фігурок страховиськ
 - ✱ 35 кубиків
- ✱ 1 мішечок для кубиків
- ✱ 15 гудзиків
- ✱ 6 карт персонажів
- ✱ 29 карт Загублених
 - ✱ 10 карт сну
- ✱ 47 карт предметів
- ✱ 12 карт страховиськ
- ✱ 7 карт довкілля
- ✱ 34 карти станів
- ✱ 4 пам'ятки гравця
- ✱ 32 жетони набивки
- ✱ 16 жетонів сердець
 - ✱ 4 жетони цілей
- ✱ 4 жетони Загублених
 - ✱ 1 жетон закладки
- ✱ 1 жетон червоного візочка
 - ✱ 1 жетон поїзда
 - ✱ 1 жетон дверей

КНИГА ІСТОРІЙ



БОКОВА ПЛАНКА

1. Трек групового завдання
2. Трек загрози

КАРТИ ПЕРСОНАЖІВ



1. Ім'я
2. Активне вміння
3. Набуті вміння
4. Комірка для зберігання кубика
5. Комірка для зберігання набивки
6. Комірка для зберігання серцець

КАРТИ СТРАХОВИСЬК



1. Назва
2. Тип
3. Дії
4. Захист
5. Форма підставки фігурки



КОЛОДА ДОСЛІДЖЕННЯ

Це колода дослідження. НЕ тасуйте ці карти й не дивіться на них. Вони складені й поділені (за допомогою карт-роздільниць) за порядком історій. У книзі історій ви знайдете вказівки, коли необхідно взяти карти дослідження відповідної історії та відкласти їх убік колодою долілиць. Під час гри гравці братимуть певні карти з цієї колоди. Після кожної історії усі отримані карти дослідження треба додати у відповідні колоди, якщо не вказано інакше.

У кінці історії всі карти дослідження, які гравці не отримали, додайте у відповідні колоди. Ці карти стануть доступними в наступних історіях.

КУБИКИ

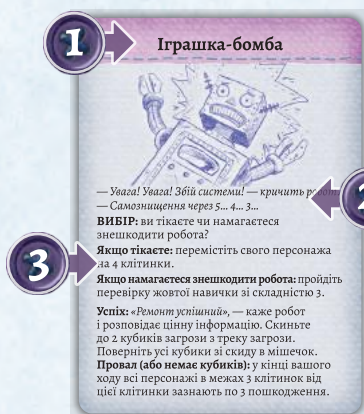


КАРТИ ПРЕДМЕТІВ



1. Назва
2. Тип
3. Дальність
4. Комірка спорядження
5. Ключові слова
6. Ефект

КАРТИ ЗАГУБЛЕНИХ



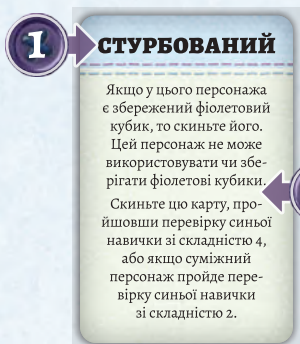
1. Назва
2. Сюжет
3. Ефект

КАРТИ ДОВКІЛЛЯ



1. Назва
2. Ефект

КАРТИ СТАНІВ



1. Назва
2. Ефект

КАРТИ СНУ



РЕШТА КОМПОНЕНТІВ



Жетон закладки



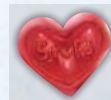
Гудзики



Жетони навички



Жетони цілей



Жетони сердець

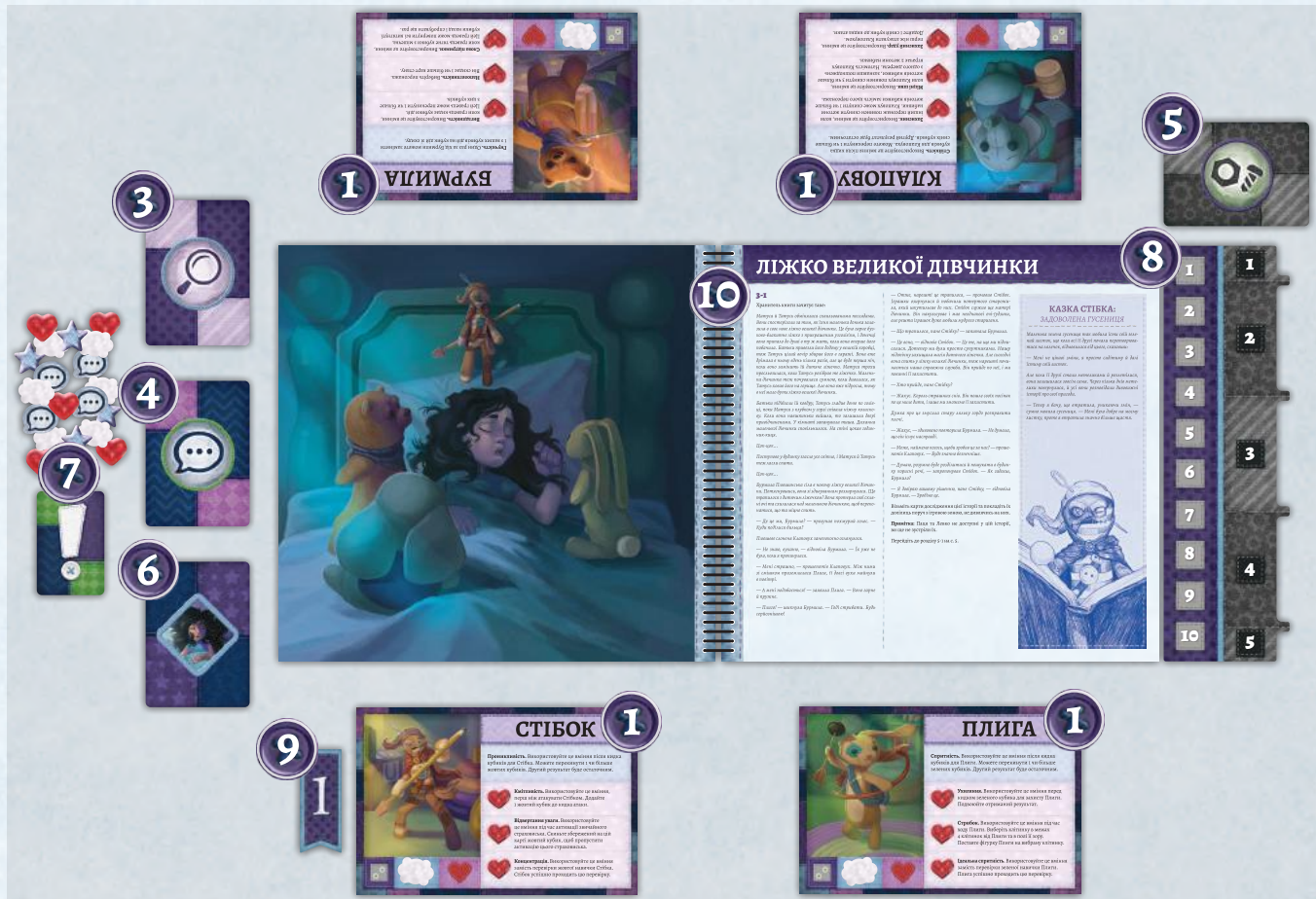


Жетони Загублених



Сюжетні жетони (для конкретних історій)

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ



Щоби приготуватися до гри, виконайте такі кроки:

1. Кожен гравець вибирає карту персонажа, бере відповідну фігурку та кладе 5 жетонів набивки на карту свого персонажа (світлою стороною догори).
- Примітка.** Якщо ви граєте вдвох, кожен із гравців може вибрати двох персонажів. Для дотримання правил вважайте одного гравця з двома персонажами — двома гравцями, які мають 2 окремі ходи.
2. Покладіть усі кубики дій (фіолетові, сині, зелені, червоні та жовті) у мішечок. Додайте до них стільки кубиків набивки (білих), скільки персонажів є у грі плюс 1, і таку саму кількість кубиків загрози (чорних).
3. Перетасуйте карти предметів, утворивши колоду предметів.
4. Перетасуйте карти Загублених, утворивши колоду Загублених.
5. Покладіть карти ватажків страховиськ стосом горілиць. Після цього перетасуйте решту карт страховиськ, утворивши колоду страховиськ. У першій грі вам не знадобляться карти ватажків.

6. Утворіть колоду сну:

Перетасуйте карту «Прокинулася» з двома іншими випадковими картами сну та покладіть їх стосом долілиць поруч з ігровою зоною.

Перетасуйте решту карт сну й покладіть їх зверху на ці 3 карти.

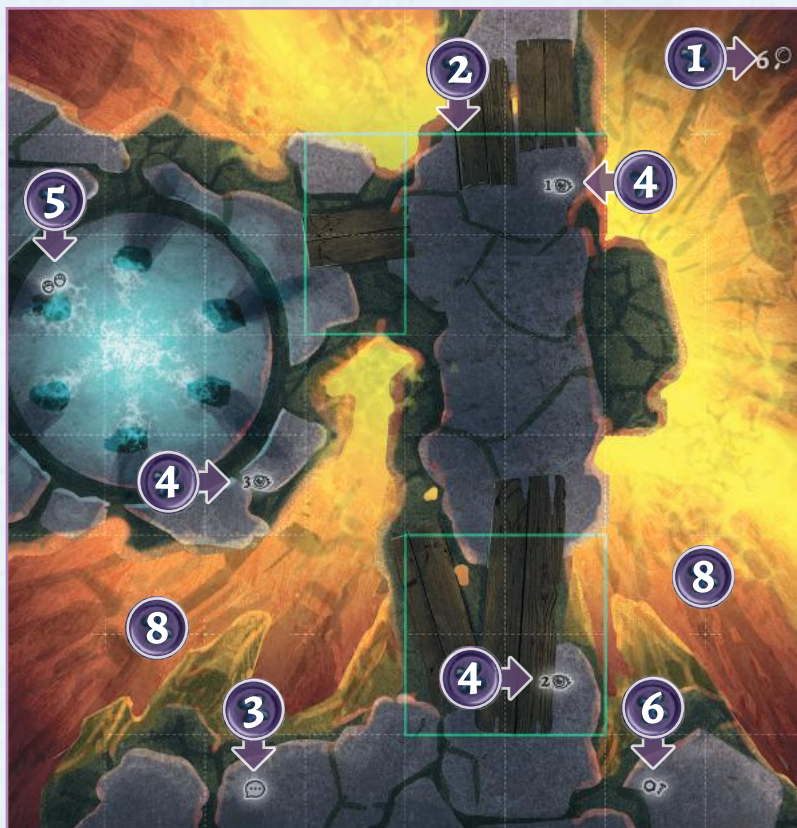
7. Покладіть карти стану, гудзики, жетони набивки, жетони сердець та інші компоненти в зоні досяжності всіх гравців.
8. Покладіть книгу історій у центр ігрової зони, а бокову планку — праворуч від неї.
9. Виберіть гравця, який стане першим хранителем книги. Він отримує жетон закладки та ходитиме першим. Потім хід перейде до гравця ліворуч.
10. Виберіть історію в книзі історій, розгорніть книгу на першій сторінці цієї історії та прочитайте перший розділ.

(Якщо ви граєте вперше, почніть з першої історії — «Ліжко великої дівчинки».)

ПІДГОТУВАННЯ СТОРІНКИ

На кожній сторінці книги ви знайдете вказівки, як підготувати її до гри.
Нижче наведені загальні правила читання позначок на ігровому полі та створення сутичок.

ПОЗНАЧКИ НА ПОЛІ



1. **Складність пошуку.** Це мінімальне цільове значення, необхідне для успішного пошуку на цьому полі.
2. **Кольорові лінії.** Щоб персонаж міг перетнути суцільну кольорову лінію, гравець повинен використати кубик відповідного кольору.
3. **Загублені.** Див. пункт «Загублені» нижче.
4. **Закутки.** Див. пункт «Закутки» нижче.
5. **Місце появи іграшок.** Фігурки персонажів починають гру на цій чи суміжній (по прямій чи по діагоналі) клітинці.
6. **Місце появи страховиськ.** Фігурки страховиськ з'являються на цій чи суміжній клітинці.
7. **Продавці.** Див. пункт «Продавці» нижче.
8. **Недоступні клітинки.** Їх використовують для визначення дальності. Фігурки не можуть ставати на такі клітинки, якщо книга історій не вкаже це зробити.

Загублені ☹️

На клітинки з символом ☹️ в певний момент гри слід покласти жетони ☹️. Клітинки з жетонами ☹️ дають можливість взаємодіяти із Загубленими (загубленими іграшками — мешканцями Провалля). Якщо персонаж починає, закінчує чи здійснює рух через клітинку з жетоном ☹️, то його переміщення негайно завершується. Перервіть хід цього гравця та заберіть жетон ☹️. Гравець ліворуч від активного гравця бере карту Загублених і читає вголос. Зазвичай карта пропонуватиме вибір, який дає можливість персонажам допомогти іграшкам у скруті. За це персонажі часто отримуватимуть винагороду, та іноді це можуть бути просто слова подяки. Зрештою, добрі вчинки треба робити не заради вигоди. Гравці завжди можуть проігнорувати таку ситуацію, однак часом умови карти передбачають навіть бездіяльність, тож це теж може спричинити певні наслідки. НЕ ЧИТАЙТЕ РЕЗУЛЬТАТИ, ДОКИ ГРАВЕЦЬ НЕ УХВАЛИТЬ РІШЕННЯ. Після розігрування карти Загублених активний гравець може продовжити свій хід, якщо не вказано інакше.

Закутки 🔍

Клітинки з символом 🔍 — це закутки, які можна дослідити. Якщо персонаж починає, закінчує чи здійснює рух через клітинку з активним 🔍, то його переміщення негайно завершується. Перервіть хід цього гравця та прочитайте пункт 🔍 з відповідним номером у книзі історій. Потім гравець може продовжити свій хід, якщо не вказано інакше. Більшість 🔍 можна дослідити лише раз. Клітинки з 🔍, що також містять 🔄, можна досліджувати неодноразово.

Продавці 🛒

Символи 🛒 позначають можливість поторгувати з місцевим колекціонером. Коли персонаж уперше стає на клітинку з символом 🛒, його переміщення негайно завершується. Перервіть хід цього гравця й відкрийте 4 карти з колоди предметів. Персонажі на цій чи суміжній клітинці можуть купувати ці карти, сплачуючи 1 гудзик чи скидаючи 1 карту предмета за кожну куплену карту. Не прибирайте решту карт предметів, доки гра не вкаже вам перейти на іншу сторінку (тоді затасуйте їх назад у колоду предметів).

ЗМІНА СТОРІНКИ

Покидаючи сторінку, приберіть із неї усі фігурки страховиськ і всі жетони, а фігурки персонажів перемістіть на їхні карти. Якщо книга історій вказує покинути сторінку, спершу завершіть хід активного гравця, якщо не вказано інакше.

СТВОРЕННЯ СУТИЧКИ

Страховиська (вороги іграшок) з'являються у грі тоді, коли книга історій вказує створити сутичку. Існує 2 типи сутичок:

- ✳ випадкова сутичка;
- ✳ визначена сутичка.

Випадкова сутичка

Щоби створити випадкову сутичку, перетасуйте колоду страховиськ. Візьміть з неї стільки карт, скільки персонажів є у грі. Покладіть їх колоною горілиць уздовж бокової планки. Поставте фігурки відповідних страховиськ на клітинку чи клітинки, позначені символом  (або на суміжні). Хранитель книги вибирає, на яких з цих клітинок з'являться страховиська.

Визначена сутичка

Це сутичка, у якій беруть участь заздалегідь визначені страховиська. Створюючи визначену сутичку, знайдіть необхідні карти в колоді страховиськ чи в стосі карт ватажків.

Примітка. Якщо для сутички можна взяти страховисько-лідера, ви зобов'язані його взяти. Перетасуйте взяті карти страховиськ та розташуйте їх колоною горілиць уздовж бокової планки. Поставте фігурки цих страховиськ на клітинку чи клітинки, позначені символом  (або на суміжні). Хранитель книги вибирає, на яких з цих клітинок з'являться страховиська.

Сутичка з ватажком

Коли в грі з'являється ватажок страховиськ, покладіть на його карту стільки жетонів набивки (темною стороною догори), скільки персонажів є у грі. Коли ватажка мали б перемогти, натомість приберіть 1 жетон набивки з його карти. Ватажка здолають тоді, коли на його карті більше не залишиться жетонів набивки.



ХІД ГРАВЦЯ

Під час свого ходу послідовно виконайте такі кроки:

1. Витягніть кубики.
2. Отримайте набивку.
3. Оновіть загрозу.
4. Виконайте дії (у будь-якому порядку):
 - ✳ переміщення;
 - ✳ збереження кубика;
 - ✳ підбавлення персонажа;
 - ✳ перевірка навички;
 - ✳ групове завдання;
 - ✳ атака;
 - ✳ пошук.
5. Скиньте кубики.
6. Перевірте загрозу.

1. ВИТЯГНІТЬ КУБИКИ

Витягніть з мішечка 5 кубиків і покладіть їх перед собою. Якщо в мішечку було менше ніж 5 кубиків, візьміть їх усі. Тоді поверніть в мішечок усі кубики зі скиду й витягніть решту.

2. ОТРИМАЙТЕ НАБИВКУ



Киньте білі кубики, щоб отримати набивку. Кожен кубик можна кидати окремо, а можна декілька разом як 1 кидок (щоб отримати більший результат кидка). Після кожного кидка, якщо результат кидка дорівнює чи перевищує кількість набивки персонажа, він отримує ще 1 жетон набивки. Після цього покладіть використані кубики у спільний скид кубиків. Персонаж може мати необмежену кількість жетонів набивки.

3. ОНОВІТЬ ЗАГРОЗУ



Покладіть усі витягнуті чорні кубики на трек загрози, починаючи згори.

4. ВИКОНАЙТЕ ДІЇ

Кольорові кубики, які залишилися перед вами, можна використати для виконання дій. Щоб виконати дію, треба витратити кубик певного кольору. Щоб витратити кубик, необхідно кинути його, розіграти відповідний ефект, а тоді покласти у скид. Як і білі кубики набивки, кольорові можна кидати поодиночі чи кілька кубиків одного кольору (або з фіолетовими) разом як 1 кидок. У свій хід ви можете виконати скільки завгодно дій, доки у вас вистачає кубиків необхідних кольорів. Дії, які можна виконати за допомогою кольорових кубиків, наведені нижче.

Кубики дій будь-якого кольору

- ✳ Переміщення через пунктирну чи суцільну лінію того ж кольору, що й витрачений кубик.
- ✳ Збереження кубика.
- ✳ Підбавлення персонажа.
- ✳ Перевірка навички відповідного кольору.
- ✳ Участь у груповому завданні відповідного кольору.



Червоні кубики дій

Рукопашна атака



Зелені кубики дій

Далекобійна атака



Жовті кубики дій

Пошук



Сині кубики дій

Не мають особливої дії



Фіолетові кубики дій

Замінюють кубики дій будь-якого кольору

Переміщення

- ✳ Витратьте кубик будь-якого кольору, щоб перемістити свого персонажа на кількість клітинок, рівну чи меншу результату кидка.
- ✳ Персонажів можна переміщувати по прямій чи по діагоналі.
- ✳ Персонажі не можуть переміщуватися на недоступні клітинки.
- ✳ Персонаж може проходити через клітинку з іншим персонажем, але не може завершувати переміщення на такий клітинці.
- ✳ Персонаж не може проходити через клітинку зі страховиськом.
- ✳ Персонаж може перетнути суцільну кольорову лінію, лише якщо ви використали для цього переміщення кубик відповідного кольору (чи фіолетовий).

Примітка. Суцільні білі лінії неможливо перетнути.

Збереження кубика



Ви можете зберегти один з узятих кубиків замість того, щоб його витратити. Покладіть цей кубик на карту персонажа. Не кидайте кубик, який зберігаєте. Збережений кубик можна витратити для захисту від атаки або в наступних ходах. Ви не можете зберегти кубик, якщо у вас уже є один збережений.

Підбадьорення персонажа

Щоб підбадьорити іншого персонажа, виконайте **одну** з двох дій:

- ✳ Покладіть один зі своїх кубиків на карту цього персонажа (як під час збереження). Якщо у цього персонажа вже є збережений кубик, скиньте його.
- ✳ Скиньте кубик будь-якого кольору та віддайте цьому персонажу один зі своїх жетонів набивки.



Перевірка навички

Іноді ви будете проходити перевірки навичок. У таких перевірок є колір та цільове значення складності. Вони позначені так:

Пройдіть перевірку жовтої (сприйняття) навички зі складністю 4.

УСПІХ: перейдіть до розділу 73-3

ПРОВАЛ: без ефекту.

Щоби пройти перевірку навички, слід витратити будь-яку кількість кубиків відповідного (чи фіолетового) кольору. Якщо результат кидка дорівнює чи перевищує цільове значення, розіграйте ефект успіху. Інакше розіграйте ефект провалу. Ви автоматично провалюєте перевірку навички, якщо повинні виконати її, а у вас немає необхідних кубиків.

Перевірки навичок можуть бути зумовлені різними вказівками:

- ✳ **Спеціальні правила книги історій.** Іноді книга історій вказує пройти перевірку навички.
- ✳ **Карти стану.** Багато карт стану передбачають перевірку навички, щоб позбутися такого стану.
- ✳ **Карти довкілля.** Деякі карти довкілля вказують пройти перевірку навички для взаємодії з довкіллям.
- ✳ **Карти Загублених.** Деякі карти Загублених вказують пройти перевірку навички.

Групове завдання

Іноді ви будете виконувати групові завдання. Виконання групових завдань схоже на перевірку навички, у якій може брати участь кілька гравців. У свій хід гравці кидають кубики відповідного кольору та вирішують, чи хочуть додати їх до треку групового завдання. Коли сума значень на кубиках треку дорівнюватиме чи перевищуватиме цільове значення складності завдання, скиньте кубики та розіграйте ефект успіху. На відміну від перевірки навички, групове завдання неможливо провалити. Персонажі можуть долучатися до групового завдання з будь-якого місця ігрового поля, якщо в книзі історій не вказано інакше.



Щоб увійти в хатину, виконайте червоне (сила) групове завдання зі складністю 13. У ньому можуть брати участь лише персонажі на суміжних з дверима клітинках.

УСПІХ: приберіть жетон дверей. Ви можете вільно заходити та виходити з хатини.

Клаповух хоче допомогти групі вибити двері в хатину. Він викидає 5 на своєму червоному кубу й додає його на трек групових завдань. На жаль, цього кидка недостатньо для успіху. Якби у нього був ще один червоний (чи фіолетовий) кубик, він міг би продовжити виконання завдання.

Рукопашна атака

Щоби здійснити рукопашну атаку, персонаж повинен мати зброю ближнього бою. Перед атакою виберіть ціллю страховисько. Воно повинно перебувати на суміжній з персонажем клітинці й між ними не повинно бути кольорових ліній (див. приклад). Киньте будь-яку кількість червоних кубиків. Якщо результат кидка дорівнює чи перевищує значення захисту цілі, то вона переможена. Здолавши страховисько, вилучіть його з гри — приберіть фігурку з поля та скиньте карту. Персонаж, який переміг страховисько, отримує 1 гудзик. Якщо це був лідер чи ватажок, то персонаж також отримує карту стану «Відважний».



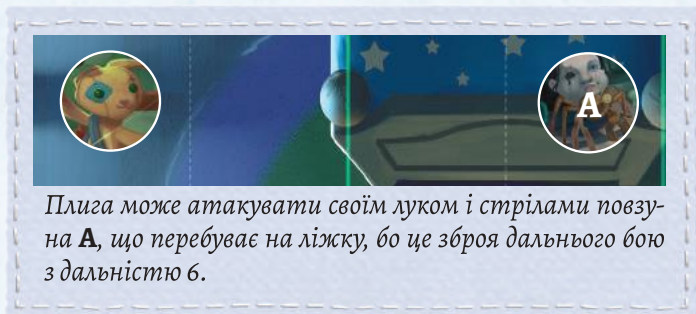
Клапвух не може атакувати повзуна А своїм молотком для м'яса, бо персонаж не може здійснювати рукопашну атаку через кольорову лінію. Натомість Бурмила може атакувати повзуна Б своїм ножом для листів. Кольорові лінії не блокують її атаку.

Примітка. Здолавши страховисько, залиште чорний кубик загрози на треку загрози.

Далекобійна атака

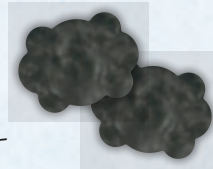
Далекобійна атака схожа на рукопашну, тільки персонаж повинен мати зброю дальнього бою. Для її здійснення потрібні зелені кубики, і на неї не впливають суцільні кольорові лінії (крім білих). Ви можете вибрати ціллю страховисько, кількість клітинок до якого менша чи рівна значенню дальності зброї.

Атакування ватажка



Плига може атакувати своїм луком і стрілами повзуна А, що перебуває на ліжку, бо це зброя дальнього бою з дальністю 6.

Коли ватажка мали б перемогти атакою, натомість приберіть 1 жетон темної набивки з його карти. Ватажка здолають, коли на його карті не залишиться жетонів набивки.



Пошук

На більшості сторінок з ігровим полем у правому верхньому куті є символ пошуку з цільовим значенням. Щоби здійснити пошук, витратіть будь-яку кількість жовтих кубиків. Якщо результат кидка дорівнює чи перевищує цільове значення пошуку, візьміть карту предмета. Ви можете або спорядити предметом свого персонажа, або віддати його іншому гравцю (який повинен відразу спорядити ним свого персонажа). Якщо це карта спільного предмета, покладіть її в зоні досяжності всіх гравців. Усі гравці можуть вільно користуватися спільними предметами. Їх може бути будь-яка кількість.

Комірки спорядження

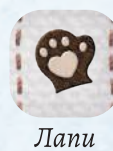
Кожен персонаж має 4 комірки спорядження: «голова», «тіло», «лапи» й «кишеня». Персонаж може мати лише по 1 предмету спорядження в кожній комірі.



Голова



Тіло



Лапи



Кишеня

Приклад. Бурмила споряджена ножом для листів. Вона знаходить карту предмета «Ножиці». Обидві карти мають символ лап, тому гравець не може спорядити Бурмилу двома картами водночас. Якщо Бурмила хоче ножиці, то повинна скинути ніж для листів.

Спільні предмети



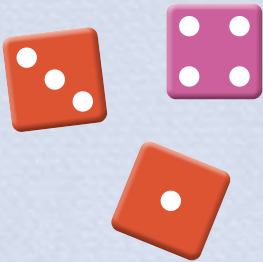
Персонажів не споряджають спільними предметами. Такі предмети доступні усім гравцям. Вважайте, що всі персонажі споряджені ними водночас. Гравці можуть мати будь-яку кількість спільних предметів.

Бонуси та використання фіолетового кубика

Різні карти й ефекти можуть давати бонуси до результатів кидків кубиків. У більшості випадків їх застосовують лише до кубиків певного кольору. Бонуси завжди додають після врахування ефектів, що змінюють результат кидка.

Фіолетові кубики можна використати замість будь-яких інших кубиків дій, проте вони не отримують бонусів замість них (крім бонусів, що призначені саме фіолетовим кубикам).





Оля здійснює рукопашну атаку своїм персонажем. Вона кидає 2 червоні й 1 фіолетовий кубик.

Її карта «Молоточок для м'яса» дає бонус +1 до червоних кубиків. Оля викидає «3» та «1» на червоних і «4» на фіолетовому кубики.

Результат кидка: $(3 + 1) + (1 + 1) + 4 = 10$

Примітка. Фіолетовий кубик використовують **замість** кубика іншого кольору. Фіолетовий кубик **не стає** кубиком іншого кольору.

Приклади.

Фіолетовий кубик можна використати замість:

- червоного, щоб здійснити рукопашну атаку;
- зеленого, щоб перетнути зелену лінію;
- жовтого, щоб провести пошук;
- синього, щоб пройти перевірку синьої навички.

Ви НЕ можете:

- використати вміння Клаповуха, щоб перекинути фіолетові кубики (бо він може перекидати лише сині);
- додати +1 до результату кидка фіолетових кубиків під час атаки канцелярськими гумками (бо вони додають +1 лише до результату зелених кубиків).

5. СКИНЬТЕ КУБИКИ

Скиньте всі кубики, що у вас залишилися.

6. ПЕРЕВІРТЕ ЗАГРОЗУ

Якщо на полі є страховиська, а кількість кубиків загрози дорівнює чи перевищує кількість страховиськ у грі, то страховиська виконують хід (див. с. 12).

Якщо на полі немає страховиськ, а кількість кубиків загрози дорівнює чи перевищує кількість персонажів у грі, то стається сплеск загрози. Розіграйте наступні кроки послідовно.

1. Розіграйте ефект  поточної сторінки книги історій.



Перший сплеск загрози: перейдіть до розділу 7-3.

2. Якщо через сплеск загрози у грі з'явилися страховиська, то вони негайно виконують свій хід (див. с. 12).
3. Скиньте всі кубики з треку загрози.
4. Оновіть мішечок з кубиками (поверніть усі використані кубики назад у мішечок).

Після кроку перевірки загрози та можливого ходу страховиськ настає хід наступного гравця (ліворуч від активного).



ХІД СТРАХОВИСЬК

Хід страховиськ складається з таких кроків:

1. Активація страховиська:

- ✳ кидок;
- ✳ переміщення;
- ✳ ціль;
- ✳ атака.

2. Зниження загрози й оновлення кубиків.

1. АКТИВАЦІЯ СТРАХОВИСЬКА

Страховиськ активують по одному, починаючи з верху колони, доки кожне з них не буде активоване 1 раз. Щоб активувати страховисько, послідовно виконайте такі кроки:

Кидок

Візьміть кубик із треку загрози й киньте його. Результат кидка вкаже на дію на карті страховиська. Ця дія визначає швидкість, дальність та силу атаки, а також додаткові ефекти.

Переміщення ✚

Перемістіть страховисько, дотримуючись таких правил:

1. Якщо страховисько на суміжній із персонажем клітинці, то не переміщуйте його.
 2. Інакше переміщуйте страховисько в бік найближчого персонажа (найкоротшим шляхом), поки воно не стане на суміжну з ним клітинку або поки не пройде кількість клітинок, рівну своїй швидкості. Якщо кілька персонажів рівновіддалені, то хранитель книги вирішує, до кого з них рухатиметься страховисько.
- Страховиська можуть без штрафів перетинати суцільні кольорові лінії (крім білих).



Ціль ☉



Визначте, який персонаж стане ціллю атаки страховиська:

1. Якщо в межах дальності атаки немає персонажів, то страховисько не атакуватиме.
2. Якщо в межах дальності атаки є лише 1 персонаж, то страховисько атакуватиме його.
3. Якщо в межах дальності атаки є кілька персонажів, то страховисько атакуватиме найближчого. Якщо кілька персонажів рівновіддалені, то хранитель книги вирішує, хто з них стане ціллю.

Примітка. Страховиська можуть атакувати через суцільні кольорові лінії (крім білих).

Атака ☆

Тепер страховисько атакує ціль. Щоб розіграти атаку, виконайте такі кроки:

1. Страховисько завдає пошкоджень, кількість яких дорівнює силі атаки.
2. Якщо персонаж має збережений кубик, то може захиститися від атаки — кинути кубик і заблокувати стільки пошкоджень, який результат кидка.
3. Приберіть з карти персонажа стільки жетонів набивки, скільки незаблокованих пошкоджень отримав персонаж. Якщо персонаж втрачає всю свою набивку, то непритомніє (див. розділ «Непритомність» на с. 13).
4. Якщо персонаж заблокував УСІ пошкодження (не втратив жодного жетона набивки), поверніть збережений кубик назад на карту персонажа. Інакше скиньте його.

Після активації страховиська скиньте кубик загрози, яким визначали його дію, й активуйте наступне страховисько.

2. СКИНЬТЕ ЗАГРОЗУ Й ОНОВІТЬ КУБИКИ

Коли всіх страховиськ було активовано по 1 разу, скиньте решту чорних кубиків з треку загрози й поверніть усі скинуті кубики в мішечок. Після цього настає хід наступного гравця.

НЕПРИТОМНІСТЬ

Коли персонаж втрачає всю набивку, то непритомніє. Покладіть його фігурку на бік і скиньте всі карти стану, гудзики та серця. Відкрийте карту сну. Непритомний персонаж не може виконувати дії, мати збережений кубик чи використовувати карти предметів. Непритомний персонаж надалі виконує свої ходи, просто не виконує дії, якщо не опритомніє після кроку «Отримайте набивку» свого ходу. Страховиська ігнорують непритомних персонажів.

Персонаж приходить до тями, коли отримує принаймні 1 жетон набивки. Непритомний персонаж може отримати набивку, використавши білий кубик у свій хід, або якщо інший персонаж виконає дію підбадьорення, щоб віддати жетон набивки.

ЗАХИСТ ВІД ПОШКОДЖЕНЬ

Іноді в книзі правил чи тексті карти може бути вказано, що персонаж зазнає певної кількості пошкоджень. Персонажі можуть захищатися від них так само, як від атак страховиськ.

КАРТИ СТАНУ

На персонажів можуть впливати різні стани, як-от «наляканий», «розлючений» чи «роздертий». Коли персонаж «стає» якимось, покладіть відповідну карту стану на карту цього персонажа. Тобто коли персонаж стає стурбованим, покладіть карту «Стурбований» на його карту. Персонаж не може мати дві однакові карти стану водночас.

КАРТИ СНУ

Ви маєте відкривати карту сну щоразу, коли персонаж непритомніє або коли це вказано в книзі історій. Карти «Спить» не мають ефекту. Карти «Неспокійна» можуть мати ефект, якщо на поточній сторінці є відповідний розділ. Якщо ви відкрили карту «Прокинулася», то більше не відкривайте карт сну, натомість у разі перемоги персонажів прочитайте закінчення «Прокинулася» (замість закінчення «Спить»).

СЕРЦЯ ТА ГУДЗИКИ



ГУДЗИКИ

Здолавши страховисько, персонаж отримує гудзик. Під час гри ви дізнаєтеся, коли і на що їх можна витратити. Витрачені гудзики повертайте назад у запас.



СЕРЦЯ

Іноді ви будете отримувати серця. Серце можна витратити, щоб застосувати набуте вміння вашого персонажа. Активне вміння персонажа не вимагає витрати сердець. І активні, й набуті вміння можна активувати в будь-який момент, якщо на карті персонажа не вказано інакше. Витрачені серця повертайте назад у запас.

ЗАВЕРШЕННЯ ГРИ

Якщо в певний момент гри всі персонажі непритомні, то гравці програють. Гравці перемагають, якщо персонажі успішно виконують місію, описану в книзі історій.



ГЛОСАРІЙ

Групове завдання. Завдання, яке можуть виконувати кілька персонажів (кожен під час свого ходу).

Гудзик. Ігрова валюта, яку гравці отримують щоразу, коли їхній персонаж долає страховисько. Під час гри гравці дізнаються, коли і на що їх можна витратити.

Дальність. Відстань в клітинках, в межах якої можна виконати атаку.

Захист. Кидок збереженого на карті персонажа кубика, щоб заблокувати пошкодження.

Карти стану. Ефекти, які впливають на персонажів під час гри.

Клітинка. Окремий квадратик на полі.

Колода сну. Щоразу коли персонаж непритомніє або коли книга історій так вказує, з колоди сну відкривають карту. Якщо ви відкрили карту «Прокинулася», більше не відкривайте карти сну, натомість у разі перемоги персонажів прочитайте закінчення «Прокинулася» (замість закінчення «Спить»).

Колона страховиськ. Стовпець карт страховиськ, який викладають під час створення сутички. Колона визначає порядок послідовної активації страховиськ: починаючи зі страховиська вгорі й закінчуючи страховиськом унизу.

Комірка спорядження. Кожен персонаж має 4 комірки спорядження: «голова», «тіло», «лапи» й «кишеня». У кожній з комірок може бути лише 1 карта.

Кубики дій. Кубики, які дозволяють гравцям виконувати дії у свій хід та проходити перевірки навичок. Бувають червоного, зеленого, жовтого, синього та фіолетового кольорів.

Кубики загрози. Чорні кубики, що позначають зростання небезпеки для персонажів. Їх використовують для визначення дій страховиськ під час їхнього ходу. Іноді їх називають просто «чорні кубики».

Кубики набивки. Білі кубики, що дозволяють персонажам отримувати жетони набивки під час кроку «Отримайте набивку». Іноді їх називають просто «білі кубики».

Непритомний. Персонаж, що втрачає всю набивку, непритомніє.

Перевірка навички. Має цільове значення. Щоби пройти перевірку, треба кинути кубики певного кольору. Якщо результат кидка дорівнює чи перевищує цільове значення, то перевірку пройдено успішно.

Персонаж. Плюшева іграшка, роль якої бере на себе гравець.

Підбадьорення. Дія, яку може виконати персонаж, щоб віддати 1 зі своїх жетонів набивки іншому персонажу або зберегти 1 зі своїх кубиків на карті іншого персонажа.

Поле. Сторінка книги історій, на якій розміщують та по якій переміщують фігурки.

Предмети. Персонажі можуть знайти предмети в результаті пошуку.

Серце. Гравці отримують серця за виконання різних сюжетних завдань. Їх можна витрачати для активації набутих умінь персонажів.

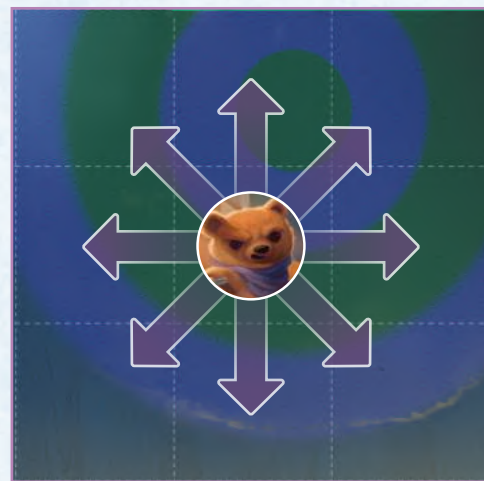
Скидання. «Скиньте кубик»: покладіть кубик у спільний скид кубиків. «Скиньте карту»: покладіть її у скид відповідної колоди.

Спільний предмет. Предмет, який кладуть у зоні досяжності всіх гравців і яким усі вони можуть користуватися.

Сплеск загрози (⚡). Трапляється, коли в грі немає страховиськ, а кількість кубиків на треку загрози дорівнює чи перевищує кількість персонажів у грі. Кожна зі сторінок книги історій передбачає особливий ефект сплеску.

Страховиська. Вороги персонажів. Кожне страховисько має фігурку та карту. Бувають з типів: звичайні, лідери та ватажки.

Суміжний. Вісім клітинок, указаних стрілками на зображенні, суміжні з центральною клітинкою.



Сутичка. Сутичка персонажів зі страховиськами трапляється, коли страховиська з'являються у грі.

Трек загрози. Трек на боковій планці, куди кладуть чорні кубики загрози.

Фігурка. Маленька фігурка персонажа чи страховиська.

Хід страховиськ. Хід, що складається з однієї активації кожного зі страховиськ.

ТВОРЦІ

Розробник гри та сценарист

Джеррі Готорн

Сценарист і редактор

Містер Бістро

Продюсер

Колбі Дауч

Розвиток гри

Кейт Міллер

Художні директори

Айзек Вега, Сем Вега

Художники

Крістен Паулін, Трегіс

Графічні дизайнери

Дейв Річардс, Кенделл Вілкерсон

Скульптор

Едгар Рамос

Редактор

Джонатан Ліу

Головна тестувальниця

Кейт Міллер

Керівник студії

Стівен Кімболл

УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ

Випускова редакторка

Алла Костовська

Переклад

Володимир Хільченко

Редагування

Ірина Волощак

Дизайн та верстка

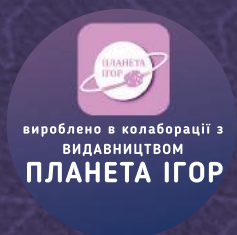
Артур Патрихалко

Особлива подяка

Вікторія Костовська

Видавничі процеси

Владислав Бондаренко, Дмитро Худобін,
Оксана Таран, видавництво «ROZUM»



вироблено в кооперації з
видавництвом
ПЛАНЕТА ІГОР



ROZUM

Локалізація українською мовою:
Видавництво «ROZUM» — настільні ігри
та товари для розвитку.
Група компаній «ФАКТОР».

Z-MAN[®]
games

1995 West County Road B2
Розвелл, Міннесота, США
(651) 639-1905
info@ZManGames.com

© 2017 Z-Man Games. «Плюшеві історії» (Stuffed Fables) та «Книга історій» (Adventure Book) — торгові марки Z-Man Games. Gamegenic та логотип Gamegenic — зареєстровані торгові марки Gamegenic GmbH, Німеччина.

Реальні компоненти можуть відрізнятися від зображених.

