

Stuffed Fables

перевел barov.victor@gmail.com

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Плюшевые Сказки –

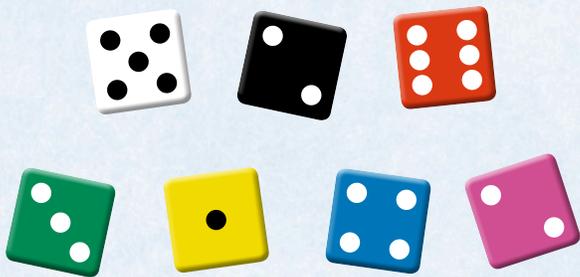
2-4



В КОМПЛЕКТЕ

- ⊗ 1
- ⊗ 40
- ⊗ 1
- ⊗ 1
- ⊗ 6
- ⊗ 17
- ⊗ 35
- ⊗ 1
- ⊗ 15
- ⊗ 6
- ⊗ 29
- ⊗ 10
- ⊗ 46
- ⊗ 12
- ⊗ 8
- ⊗ 34
- ⊗ 4
- ⊗ 30
- ⊗ 15
- ⊗ 4
- ⊗ 4
- ⊗ 1
- ⊗ 1
- ⊗ 1
- ⊗ 1

КУБИКИ

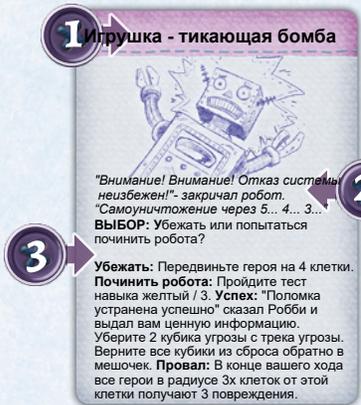


КАРТЫ ПРЕДМЕТОВ



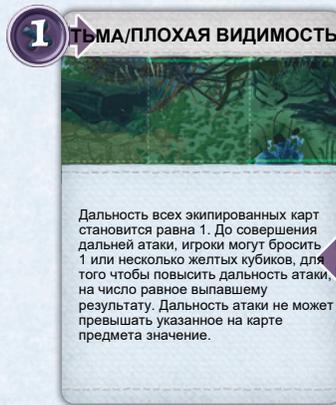
- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.

КАРТЫ ПОТЕРЯННЫХ



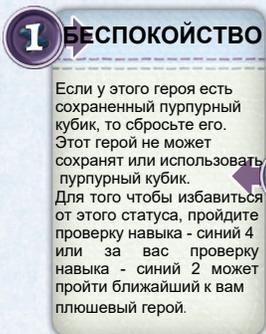
- 1.
- 2.
- 3.

КАРТЫ ОБСТАНОВКИ



- 1.
- 2.

КАРТЫ СОСТОЯНИЙ



- 1.
- 2.

КАРТЫ СНА



ДРУГИЕ КОМПОНЕНТЫ



Пуговицы



Жетоны ваток-жизни



Жетоны сердечек



Жетоны заданий



Жетоны потернных



Жетоны для особых историй



Жетон закладки

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

3

4

7

6

1

1

10

1

1

5

8

THE BIG GIRL BED

3-4 The bookkeeper reads the following story and kindly encourages you to play as the main character. You will be able to play as the main character in the game. The bookkeeper reads the following story and kindly encourages you to play as the main character. You will be able to play as the main character in the game.

STITCH'S FABLE: THE CONTENTED CARPENTER

It was once upon a time, in a faraway land, there lived a carpenter who was very content with his life. He had a wife and three children, and he was very happy. One day, he decided to go on a journey. He took with him a bag of tools and a piece of wood. He walked for many days and finally came to a small village. There he met a man who was very poor and sad. The carpenter asked him what was wrong, and the man told him that he had no work and no money. The carpenter thought for a moment and then he said, "I will help you. I will give you a job. I will give you a job that will make you happy. I will give you a job that will make you happy."

The man was very grateful and he said, "Thank you very much. I will do anything you say. I will do anything you say." The carpenter smiled and he said, "I will give you a job that will make you happy. I will give you a job that will make you happy."

The man was very happy and he said, "Thank you very much. I will do anything you say. I will do anything you say." The carpenter smiled and he said, "I will give you a job that will make you happy. I will give you a job that will make you happy."

The man was very happy and he said, "Thank you very much. I will do anything you say. I will do anything you say." The carpenter smiled and he said, "I will give you a job that will make you happy. I will give you a job that will make you happy."

Для подготовки к игре Плюшевые Сказки выполните следующие пункты:

1.

5 (, ')

Примечание:

2.

(, ') ()

3.

() 1

4.

5.

6.

“ ” 2

7.

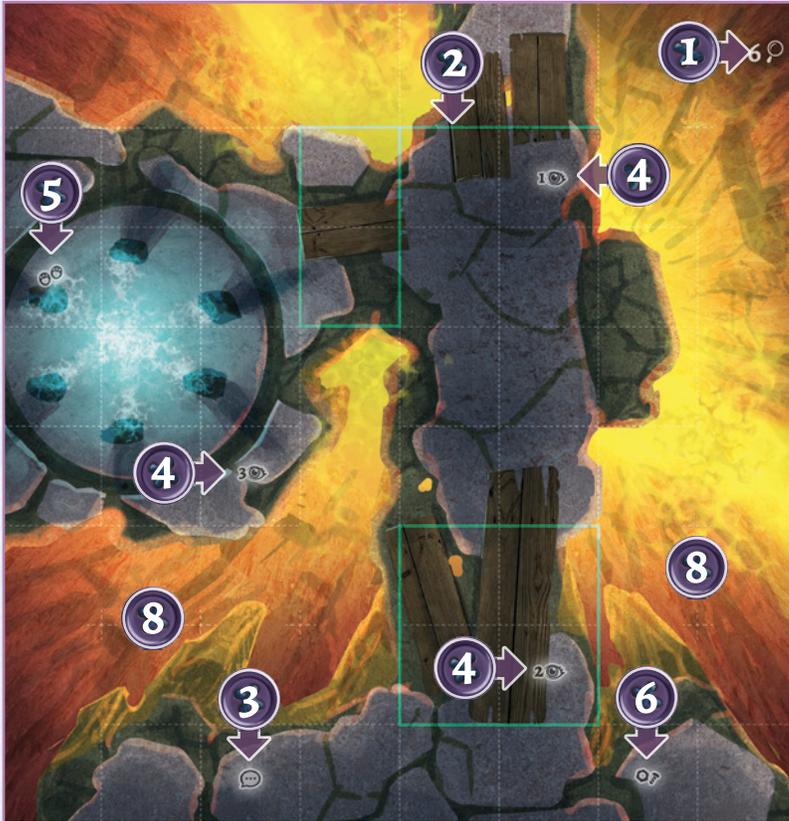
8.

9.

10.

ОБОЗНАЧЕНИЯ НА СТРАНИЦЕ

ИГРОВОЕ ПОЛЕ - СТРАНИЦА



1. Сложность поиска:

2. Цветные линии:

3. Потерянные:

4. События:

5. Начальная точка героя:

().

6. Начальная точка миньонов:

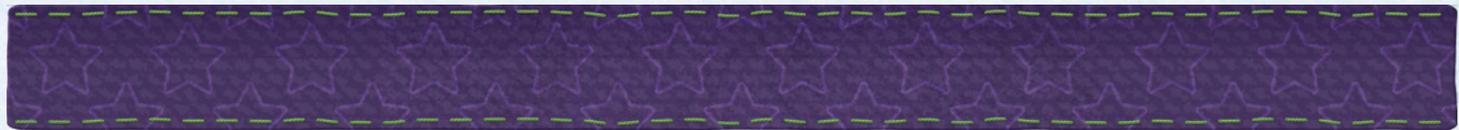
7. Торговцы:

8. Клетки, обозначенные перекрестием:

ПОТЕРЯННЫЕ

СОБЫТИЯ

ТОРГОВЦЫ



ПЕРЕХОД НА НОВУЮ СТРАНИЦУ

РОЗЫГРЫШЬ СТЫЧЕК

()

- ✖
- ✖

Случайные Стычки

0

Особые Стычки

—

Примечание:

0

Стычка с Боссом

()

1



ХОД ИГРОКА

4. ВЫПОЛНИТЬ ДЕЙСТВИЕ

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.



- 5.
- 6.

1. ТЯНУТЬ КУБИКИ ИЗ МЕШОЧКА

5

5

2. ПОПРОБОВАТЬ НАЙТИ ЖИЗНЬ-ВАТКУ



1

3. ВЫЛОЖИТЬ КУБИКИ УГРОЗЫ



Кубик любого цвета может быть использован для:



Красный кубик



Зеленый кубик



Желтый кубик



Синий кубик



Пурпурный кубик

Движение



Примечание:

Сохранить кубик



Проверка навыка

	/	4.
УСПЕХ:	73-3	
ПРОВАЛ:		

✖ Особые правила Книги Историй:

✖ Карты Состояния:

✖ Карты Обстановки:

✖ Карты Потерянных:

Групповое задание

Воодушевление



1



1

1



	/	13.
УСПЕХ:		

3

4

5

Лампи хочет помочь друзьям выломать дверь хижины. Он выбрасывает 5 на своем красном кубике и выкладывает его на трек группового задания. К сожалению его броска не хватает чтобы выполнить задание. Если у него имеется еще один красный кубик или пурпурный, то он может попытаться добавить его на трек группового задания.

Ближняя атака

(. . .).

1

Лампи не может атаковать ползуна А своим Отбивным Молотком, потому что герой не может атаковать в ближнем бою соседнюю клетку через цветную линию. Тей может атаковать ползуна В своим Канцелярским Ножом. Цветные линии не полностью блокируют ее атаку.

Примечание:

Дальняя атака

(. . .).

Флопик может атаковать ползуна А находящегося на кровати, своим Луком потому что, это оружие дальнего боя с дальностью атаки 6.

Бой с боссом

1



Поиск

1

(.)
(.).

Место для экипировки

Каждый герой имеет 4 места:

2



Голова



Тело



Лапы

Карманы



Пример:

Общие предметы

ВЕЛОСИПЕД
Обычный предмет

Общий предмет: Положите эту карту на колоду Сна лицом вверх. В следующий раз вместо того чтобы брать карту Сна, сбросьте эту карту.

Общий предмет

(. . 12)

1.



Первый наплыв:

7-3.

Следующие наплывы:

2.

(. . 12).

3.

4.

(. . .)

(. . .)

Отбивной молоток
оружие ближнего боя

Бонус: когда выпорочите ближнюю атаку добавьте +1 к результату броска красного кубика.
Если с помощью этого оружия был побежден ммишон, то возьмите 1 жетон жизни-валки.

Лапы Бытовой Кухня Оглушение

Сара атакует своим героем в ближнем бою. Она бросает 2 красных и 1 пурпурный кубик.

Ее карта Отбивной Молоток дает бонус +1 к красным кубикам. Сара бросает красный 3, красный 1 и пурпурный 4.

Всего: $3 + 1 + 1 + 1 + 4 = 10$

Примечание:

“ ”
“ ”

Примеры:

Вы можете использовать пурпурный кубик :

- ⊗
- ⊗
- ⊗
- ⊗

Вы Не можете использовать :

- ⊗
- ⊗

(. .)

+1

(. .)
+1



ХОД МИНЬОНОВ

1.



2.

1. АКТИВИРОВАТЬ МИНЬОНА

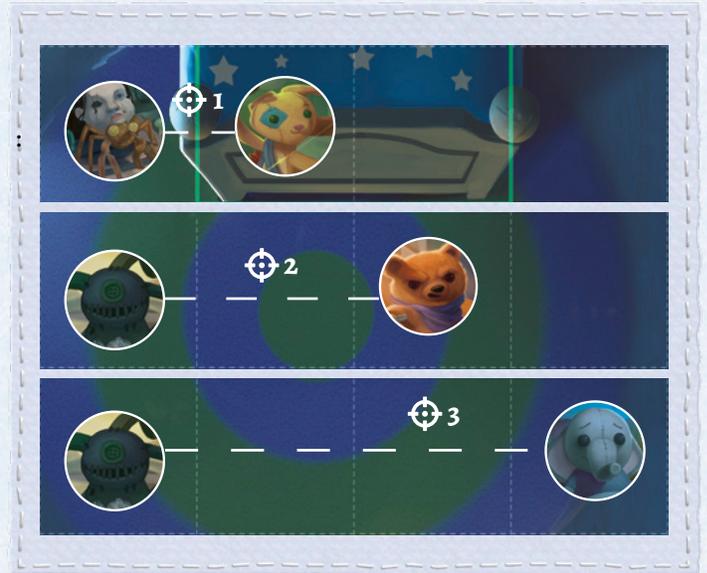
Бросок кубика

Движение ⚡

1.

2.

Выбор цели для атаки ⚡



1.

2.

1

3.

Атака ☆

1.

2.

3.

4.



2. СБРОСИТЬ КУБИКИ УГРОЗЫ И
ВЕРНУТЬ ВСЕ КУБИКИ В МЕШОЧЕК

СЕРДЕЧКИ И ПУГОВИЦЫ



ПУГОВИЦЫ



СЕРДЕЧКИ

ПОТЕРЯ СОЗНАНИЯ

1

ЗАЩИТА

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

КАРТЫ СОСТОЯНИЯ

КАРТЫ СНА



ГЛОССАРИЙ

Вертикальный ряд миньонов:

Воодушевить:

1

Групповое задание:

Дальность атаки:

Карта:

Карта Состояния:

Клетка карты:

Колода карт Сна:

Кубики жизни-ватки:

Кубики навыка:

Кубики угрозы:

Место для экипировки:

4

Миньон: —

3

Общий предмет:

Наплыв:



Потеря сознания:

Предмет:

Проверка навыка:

Плюшевый герой:

Пуговицы:

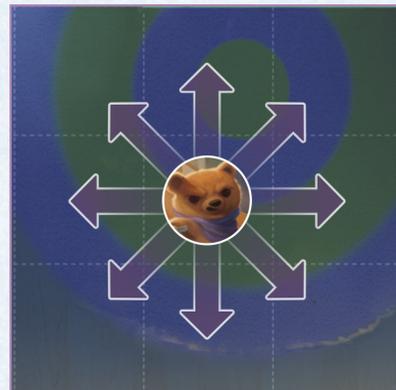
Сброс:

Сердечки:

1

Соседняя клетка:

8



Стычка:

Трек Угрозы:

Фигурка:

Ход миньонов:

CREDITS

Game Designer and Writer

Jerry Hawthorne

Writer and Editor

Mr Bistro

Producer

Colby Dauch

Content Developer

Keith Miller

Art Directors

Isaac Vega, Sam Vega

Illustrators

Kristen Pauline, Regis Demy

Graphic Designers

Dave Richards, Kendall Wilkerson

Sculptor

Edgar Ramos

Editor

Jonathan Liu

Lead Playtester

Keith Miller

Playtesters

Mark Pruett, Jeffrey Berman, Cameron Crawford, Cobe Dobosh, Douglas Dobosh, Ruah Dobosh, Gordon Helle, Hannah Helle, William Hutton, Jeffrey Joyce, Jenny Joyce, Benji Klas, Jean Kohlhepp, Madison Kohlhepp, Michael Kohlhepp, Michael Konas, Claire McCulloch, Avery McCulloch-Hutton, Ewan McCulloch-Hutton, Brinn Miller, Keith Miller, Tammie Miller, Lindsey Rode, Kaitlyn Sevits, Ray Sevits, Philip Siemens, Ricki Siemens, Richard Spangle, Nathan Stephens, Simon Stephens, Ron Wood





www.plaidhatgames.com

© 2017 Plaid Hat Games. Stuffed Fables, Plaid Hat Games, and the Plaid Hat Games logo are trademarks of Plaid Hat Games. Plaid Hat Games is a division of Asmodee North America, Inc. 1995 W County Rd B2, Roseville, MN 55113. 651-639-1905. Actual components may vary from those shown. Made in China.