# DOŚWIADCZONE PLUSZAKI

**7 sposobów na podniesienie trudności podczas rozgrywki w Pluszowe Opowieści**

## 1. NIEDOBÓR PLUSZU

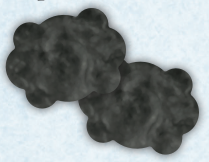
Najłatwiejszym sposobem na utrudnienie rozgrywki, jest zmniejszenie ilości białych kostek w puli. To spowoduje więcej wypruć, co z kolei odsłoni więcej kart snu i zwiększy szansę na pokonanie całej drużyny. Zazwyczaj ilość białych kości w worku, to liczba pluszaków plus 1. Zredukowanie tego o jedną kość, w czteroosobowej grze, powoduje zmniejszenie szans odzyskania pluszu przez bohaterów aż o 20%!

## 2. TYLKO ZWYCIĘSTWO!

Możliwość "negatywnego" zakończenia (pomimo zbudzenia dziewczynki) jest ciekawym rozwiązaniem, ale jeżeli chcecie bardziej wymagającej rozgrywki i więcej napięcia podczas każdej przygody, to polecamy wariant, w którym odkrycie karty snu "Zbudzona" powoduje przegraną. Takie podejście powoduje brak zakończenia i oznacza że gracze będą musieli zagrać niektóre scenariusze kilka razy, aby wygrać. Inną, nieco łagodniejszą wersją jest wariant, w którym odkrycie ostatniej karty snu oznacza porażkę.

## 3. NIEUSTAJĄCE ZAGROŻENIE

Ten wariant, to jeden z naszych ulubionych. Po tym, jak sługusy się aktywują, jeżeli na torze zagrożeń zostały jakiekolwiek kostki, nie odrzucaj ich. Zamiast tego, przesuń je na pola, które właśnie się opróżniły. To poskutkuje tym, że sługusy będą miały częstsze tury.



## 4. TRUDNI BOSSOWIE

Kiedy dodajesz ciemny plusz bossom, dołóż 1 lub 2 dodatkowe. W ten sposób łatwo sprawisz, że wytrzymają dłużej.

## 5. MNIEJ SZCZĘŚCIA, WIĘCEJ UMIEJĘTNOŚCI!

Tym razem opcja na zmniejszenie efektywności pluszaków. Zredukuj liczbę fioletowych kostek w puli do ilościa pluszaków w grze, lub mniej.

## 6. SPRYTNE SŁUGUSY

Kiedy sługus ma wybór kogo zaatakować, zamiast pozwolić podjąć tę decyzję Strażnikowi Księgi, sługus zaatakuje pluszaka, który nie ma kości przechowanej na swojej karcie. Jeżeli żaden pluszak w zasięgu nie ma takiej kości, sługus zaatakuje tego, który ma najmniej pluszu.

## 7. BARDZO ZŁE ZAKOŃCZENIA

To rozwiązanie, to bardziej ćwiczenie na wyobraźnię, niż zmiana mechaniczna. W tym wariancie gracze sami będą opowiadać historię przerażającego zakończena, jeżeli dziewczynka się obudzi. Może to być zabawne, szczególnie jeżeli wszyscy mocno się zaangażują. Sugerujemy przyjęcie systemu gdzie gracze wokół stołu, po kolei dokładają kawałek bardzo złego zakończenia od siebie.

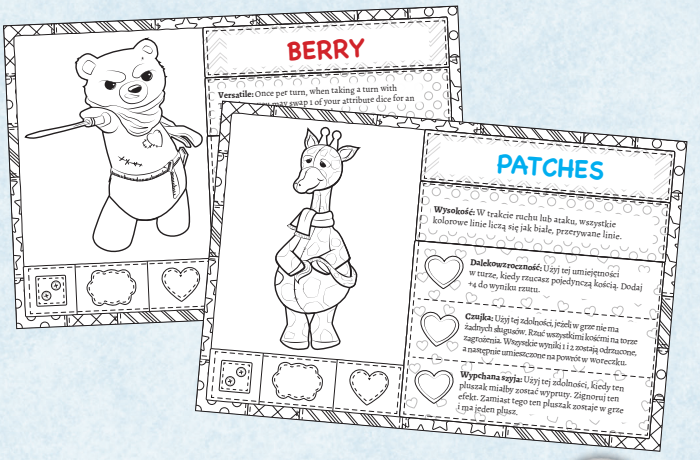
# INNE WARIANTY GRY

## 1. ZAPIS GRY

Ten wariant jest dla osób lub rodzin, które są zajęte i mają mniej wolnego czasu. Jeżeli z jakiegoś powodu musicie przerwać rozgrywkę w trakcie przygody, zapisanie waszego postępu jest dość łatwe, kiedy przechodzicie do nowej strony opowieści w Księdze. Potrzebujecie tylko woreczków strunowych po jednym dla każdego pluszaka i jeden dodatkowy na talię snu. Każdy gracz powinien włożyć do woreczka swoją kartę, plusz, guziki, serca, przechowywane kości i przedmioty. Następnie umieśćcie żeton zakładki na stronie, od której macie rozpocząć następną przygodę. Kiedy wrócicie do gry, jej stan zostanie zachowany, wystarczy, że wyjmiecie wszystko z opakowań i możecie wrócić do miejsca, w którym skończyliście!

## 2. WSTAW SWOJE IMIE

Ten wariant pozwoli wam na spersonalizowanie waszej gry. Niech każdy gracz spersonalizuje swojego pluszaka, używając kolorowanki w PDF dostępnej na www.factorycube.pl. Kiedy czytacie historię, jeżeli pluszak jest nazywany po imieniu, wstawcie w to miejsce imię wybrane przez siebie. Taki wariant bardzo dobrze działa z dziećmi i pozwala im fantazjować o przygodach, które odbywają ich własne pluszaki. Mały sekret – pluszak mojego syna ma na imię Kruszyna, więc jest mi o wiele łatwiej.




## 3. WARIANT GUZIKOWY

W tej wersji rozgrywki gracze mogą wydać guzik, aby przerzucić dowolną ilość kości, którymi własnie rzucili. Zauważcie, że ten wariant czyni grę łatwiejszą, ale nadaje guzikom większą wartość.

Społeczność planszówkowa jest dla nas niezmiernie ważna. Dajcie nam znać co myślicie o tych wariantach, kiedy je wypróbujecie. Podzielcie się też swoimi modyfikacjami, które wymyślicie wspólnie w grupie graczy. Bardzo chcielibyśmy usłyszeć o waszych doświadczeniach.

www.plaidhatgames.com

www.factorycube.pl

Ściągnięcie tego produktu cyfrowego daje prawo do wydrukowania jednej kopii, na użytek własny. Ni możesz dystrybuowac, duplikować i/lub używać tego produktu w celach reklamowych i/lub komercyjnych. Nie możesz też efytować, modyfikować, lub kreować wariantów tegoż materiału bez odnośnika do oryginały. Powyższa zgoda pozwala tylko na druk.

© 2017 Logotypy Plaid Hat Games. Stuffed Fables, Plaid Hat Games, są znakami zastrzeżonymi. Logo Plaid Hat Games. Plaid Hat Games jest własnością Asmodee North America, Inc. 1995 W County Rd B2, Roseville, MN 55113. 651-639-1905. Właściwe komponenty mogą odbiegać wyglądem od przedstawionych na rysunku. Opracowanie wersji polskiej Cube Factory of Ideas. © 2019 Cube Anna Bobrowska Wszelkie prawa zastrzeżone.