Pluszowe Opowieści™

Pluszowe Opowieści

MICHALINA

Elastyczność: Raz podczas każdej tury Michaliny, możesz wymienić 1 swoją kostkę cechy na dowolną kostkę cechy z puli odrzuconych.

Zaradność: Użyj tej zdolności, kiedy gracz rzuca kostkami cech. Może on przerzucić 1 lub więcej z tych kostek.

Podpora: Wybierz pluszaka. Usuń z niego jedną lub więcej kart stanu.

Zachęta: Użyj tej zdolności, kiedy gracz dobiera kostki. Może on odłożyć wszystkie dobrane kostki z powrotem do woreczka i dobrać jeszcze raz.

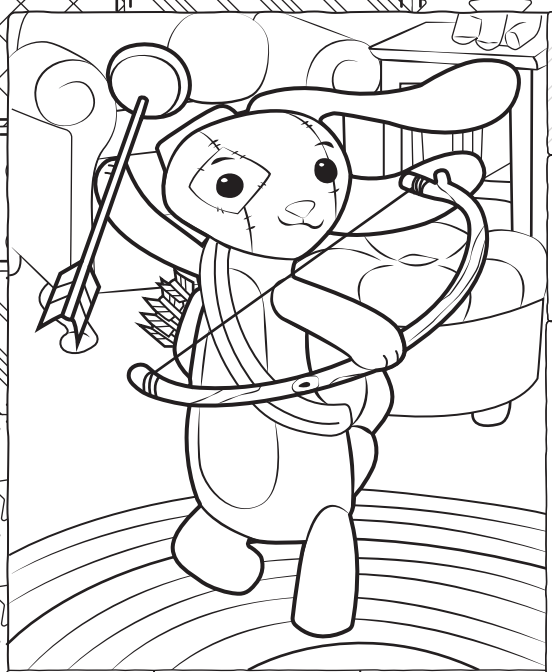
Elastyczność: Raz podczas każdej tury Michaliny, możesz wymienić 1 swoją kostkę cechy na dowolną kostkę cechy z puli odrzuconych.

Zaradność: Użyj tej zdolności, kiedy gracz rzuca kostkami cech. Może on przerzucić 1 lub więcej z tych kostek.

Podpora: Wybierz pluszaka. Usuń z niego jedną lub więcej kart stanu.

Zachęta: Użyj tej zdolności, kiedy gracz dobiera kostki. Może on odłożyć wszystkie dobrane kostki z powrotem do woreczka i dobrać jeszcze raz.

Pluszowe Opowieści



TUSIA

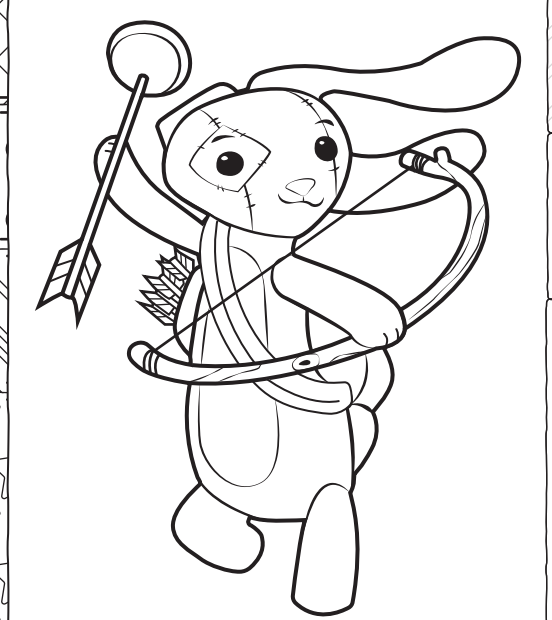
Zręczność: Użyj tej zdolności po rzucie kostkami dla Tusi. Możesz przerzucić 1 lub więcej zielonych kostek. Musisz uznać wynik drugiego rzutu.

Unik: Użyj tej zdolności po rzucie zieloną kostką na obronę dla Tusi. Podwój wynik tego rzutu.

Kic: Użyj tej zdolności podczas tury Tusi. Wybierz pole w zasięgu wzroku i w odległości maksymalnie 4 pól. Połóż Tusię na wybranym polu.

Gibkość: Użyj tej zdolności, zamiast wykonywania przez Tusię zielonego testu umiejętności. Automatycznie zdajesz ten test.

5



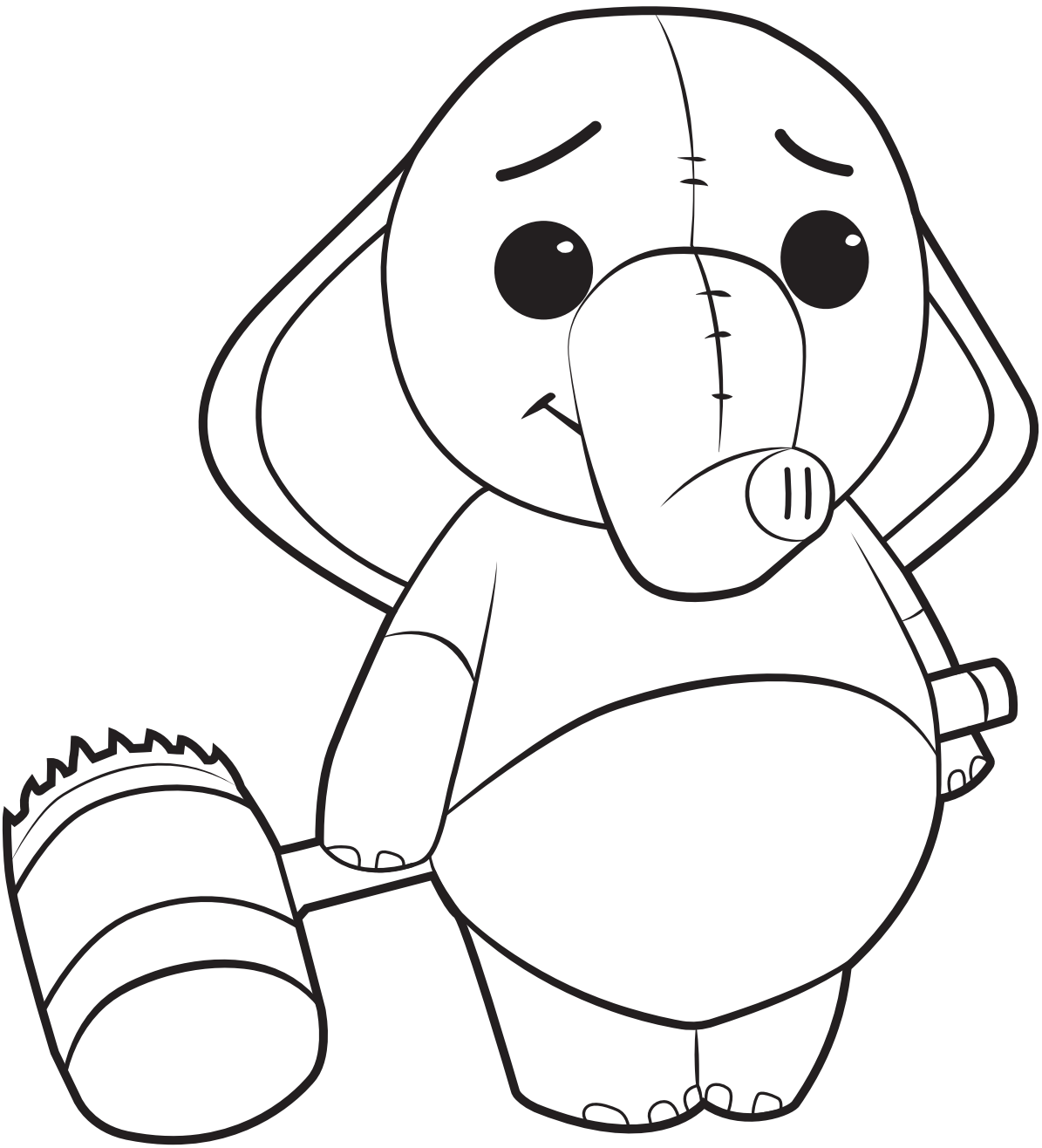
Zręczność: Użyj tej zdolności po rzucie kostkami dla Tusi. Możesz przerzucić 1 lub więcej zielonych kostek. Musisz uznać wynik drugiego rzutu.

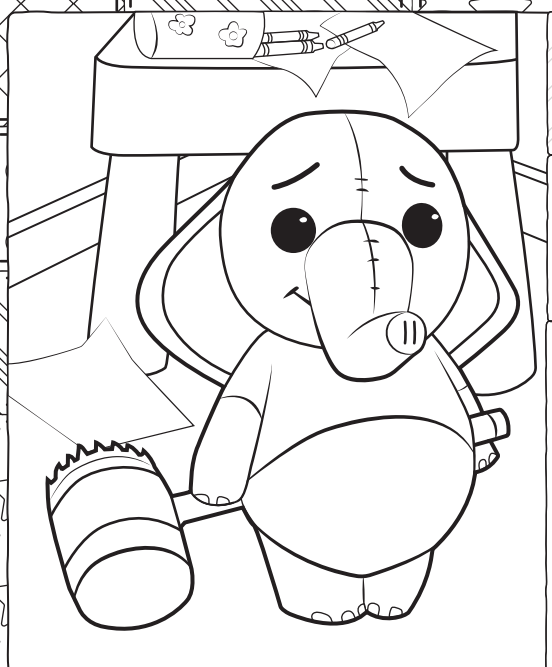
Unik: Użyj tej zdolności po rzucie zieloną kostką na obronę dla Tusi. Podwój wynik tego rzutu.

Kic: Użyj tej zdolności podczas tury Tusi. Wybierz pole w zasięgu wzroku i w odległości maksymalnie 4 pól. Połóż Tusię na wybranym polu.

Gibkość: Użyj tej zdolności, zamiast wykonywania przez Tusię zielonego testu umiejętności. Automatycznie zdajesz ten test.

Pluszowe Opowieści





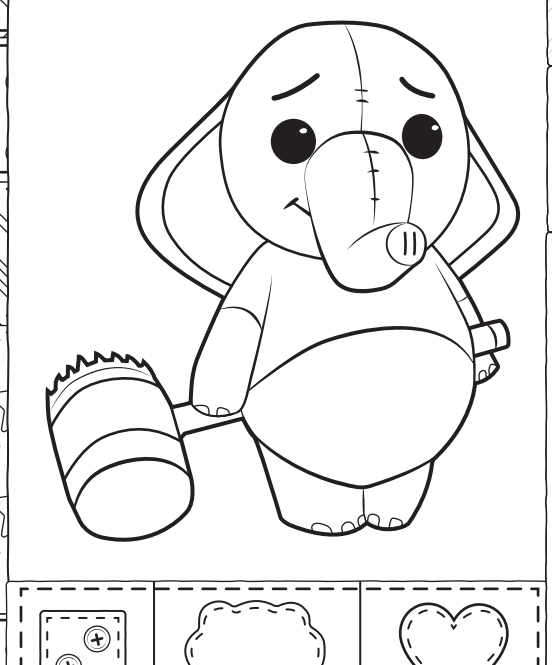
KRUSZYNKA

Twardziel: Użyj tej zdolności po rzucie kostkami dla Kruszyny. Możesz przerzucić jedną lub więcej niebieskich kostek. Musisz uznać wynik drugiego rzutu.

Ochrona: Użyj tej zdolności, kiedy inny pluszak miałby stracić plusz. Kruszyna może stracić 1 lub więcej pluszu, zamiast niego.

Szybkie cerowanie: Użyj tej zdolności, kiedy Kruszyna miałby stracić 3 lub więcej pluszu naraz. Zamiast tego traci dwa plusze.

Atak z zaskoczenia: Użyj tej zdolności, zanim zaatakujesz Kruszyną. Dodaj 1 niebieską kostkę do tego rzutu na atak.



Twardziel: Użyj tej zdolności po rzucie kostkami dla Kruszyny. Możesz przerzucić jedną lub więcej niebieskich kostek. Musisz uznać wynik drugiego rzutu.

Ochrona: Użyj tej zdolności, kiedy inny pluszak miałby stracić plusz. Kruszyna może stracić 1 lub więcej pluszu, zamiast niego.

Szybkie cerowanie: Użyj tej zdolności, kiedy Kruszyna miałby stracić 3 lub więcej pluszu naraz. Zamiast tego traci dwa plusze.

Atak z zaskoczenia: Użyj tej zdolności, zanim zaatakujesz Kruszyną. Dodaj 1 niebieską kostkę do tego rzutu na atak.

Pluszowe Opowieści

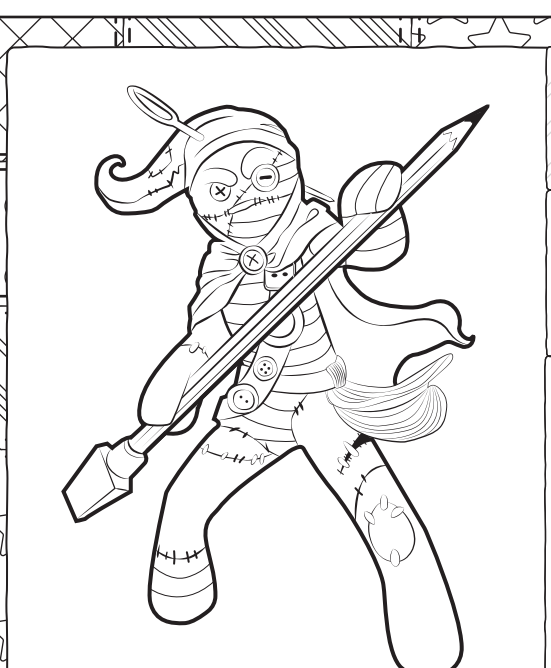
STITCH

Intuicja: Użyj tej zdolności po rzucie kostkami dla Pana Łaty. Możesz przerzucić 1 lub więcej żółtych kostek. Musisz uznać wynik drugiego rzutu.

Spryt: Użyj tej zdolności przed atakiem Pana Łaty. Dodaj 1 żółtą kostkę do tego ataku.

Zamieszanie: Użyj tej zdolności, kiedy aktywowany jest zwykły sługus. Usuń żółtą kostkę przechowywaną na tej karcie, żeby pominąć aktywację tego sługusa.

Skupienie: Użyj tej zdolności zamiast wykonywania przez Pana Łatę żółtego testu umiejętności. Automatycznie zdajesz ten test.



Intuicja: Użyj tej zdolności po rzucie kostkami dla Pana Łaty. Możesz przerzucić 1 lub więcej żółtych kostek. Musisz uznać wynik drugiego rzutu.

Spryt: Użyj tej zdolności przed atakiem Pana Łaty. Dodaj 1 żółtą kostkę do tego ataku.

Zamieszanie: Użyj tej zdolności, kiedy aktywowany jest zwykły sługus. Usuń żółtą kostkę przechowywaną na tej karcie, żeby pominąć aktywację tego sługusa.

Skupienie: Użyj tej zdolności zamiast wykonywania przez Pana Łatę żółtego testu umiejętności. Automatycznie zdajesz ten test.

Pluszowe Opowieści

LEON

Zaciekłość: Użyj tej zdolności po rzucie kostkami dla Leona. Możesz przerzucić 1 lub więcej czerwonych kostek. Musisz uznać wynik drugiego rzutu.

Kontratak: Użyj tej zdolności po rzucie czerwoną kostką na obronę dla Leona. Jeśli twój wynik był wyższy niż wynik na kostce atakującego, a sługus nie jest bossem, pokonujesz go.

Zastraszenie: Połóż kartę stanu: Wściekły na Leonie.

Plusz-atak: Użyj tej zdolności zanim rzucisz pojedynczą czerwoną kostką na atak dla Leona. Dodaj liczbę pluszy, które posiada Leon do wyniku tego rzutu.

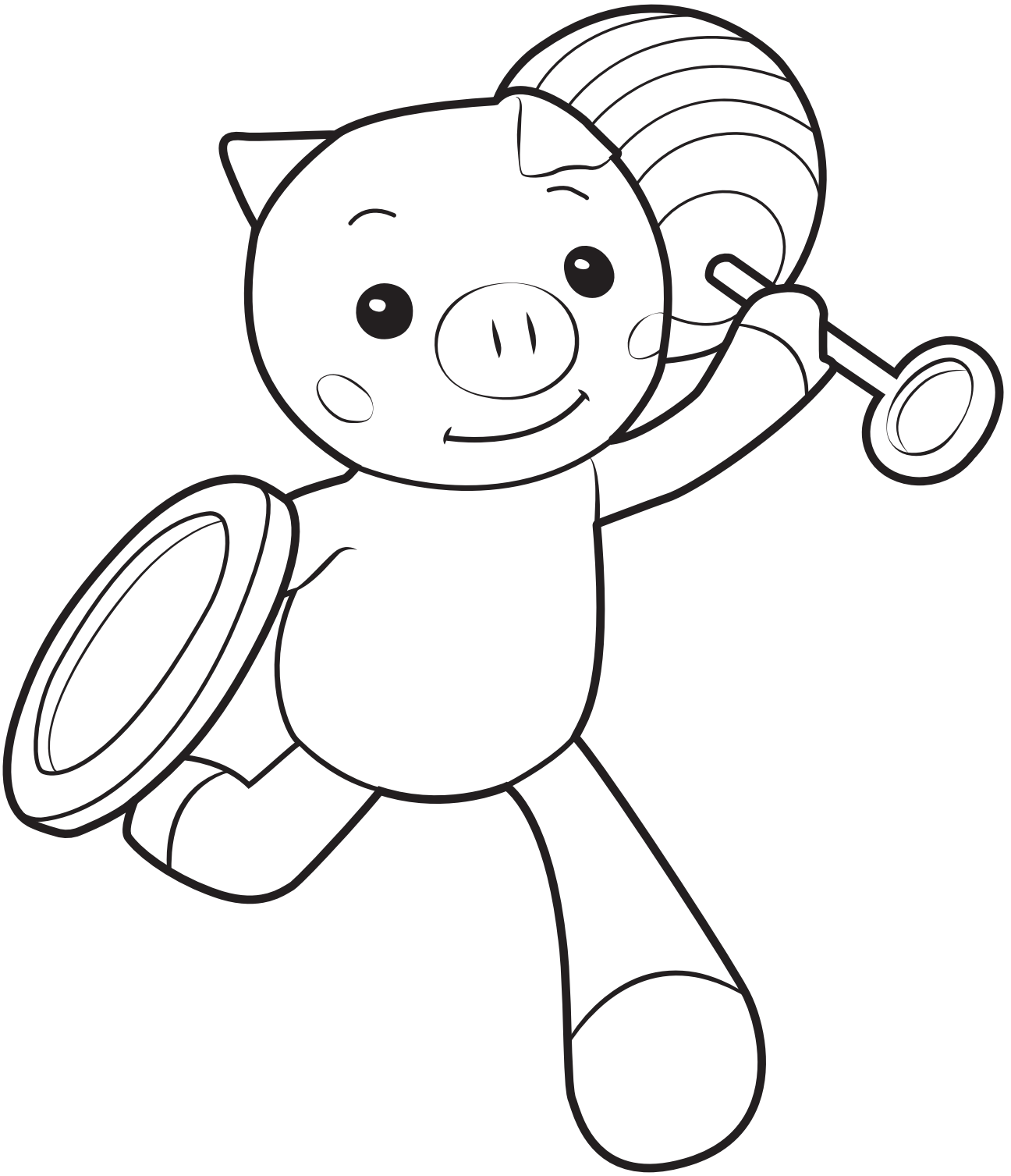
Zaciekłość: Użyj tej zdolności po rzucie kostkami dla Leona. Możesz przerzucić 1 lub więcej czerwonych kostek. Musisz uznać wynik drugiego rzutu.

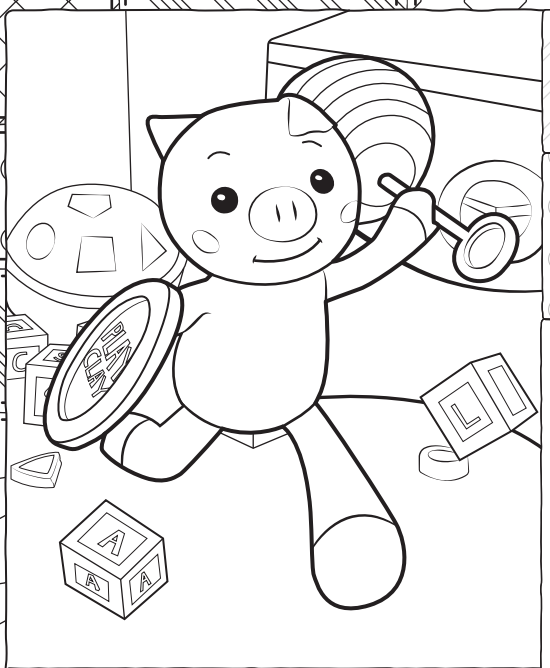
Kontratak: Użyj tej zdolności po rzucie czerwoną kostką na obronę dla Leona. Jeśli twój wynik był wyższy niż wynik na kostce atakującego, a sługus nie jest bossem, pokonujesz go.

Zastraszenie: Połóż kartę stanu: Wściekły na Leonie.

Plusz-atak: Użyj tej zdolności zanim rzucisz pojedynczą czerwoną kostką na atak dla Leona. Dodaj liczbę pluszy, które posiada Leon do wyniku tego rzutu.

Pluszowe Opowieści





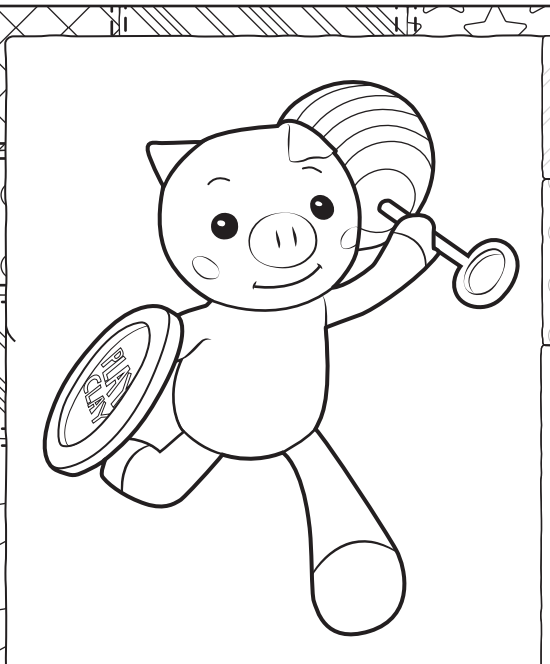
ŚWINKA

Fuks: Użyj tej zdolności po rzucie kostkami dla Świnki. Możesz przerzucić 1 lub więcej fioletowych kostek. Musisz uznać wynik drugiego rzutu.

Optymizm: Ze wszystkich pluszaków usuń wszystkie karty stanu: Zmartwiony.

Błogosławieństwo dziecka: Użyj tej zdolności, kiedy inny pluszak wykonuje akcję. Weź fioletową... kostkę z puli odrzuconych i daj ją temu pluszakowi. Musi jej natychmiast użyć.

Wielki fuks: Użyj tej zdolności po tym, jak gracz rzuci fioletowymi kostkami. Zamień wynik na jednej z nich na 6.



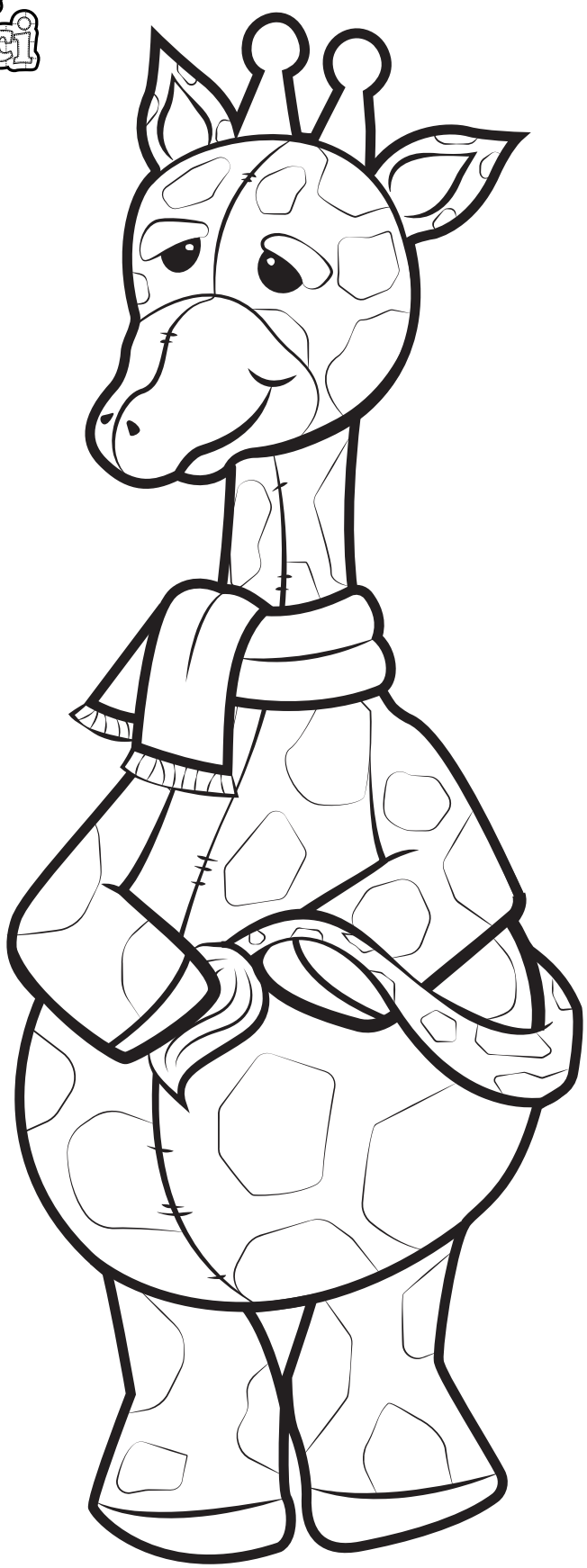
Fuks: Użyj tej zdolności po rzucie kostkami dla Świnki. Możesz przerzucić 1 lub więcej fioletowych kostek. Musisz uznać wynik drugiego rzutu.

Optymizm: Ze wszystkich pluszaków usuń wszystkie karty stanu: Zmartwiony.

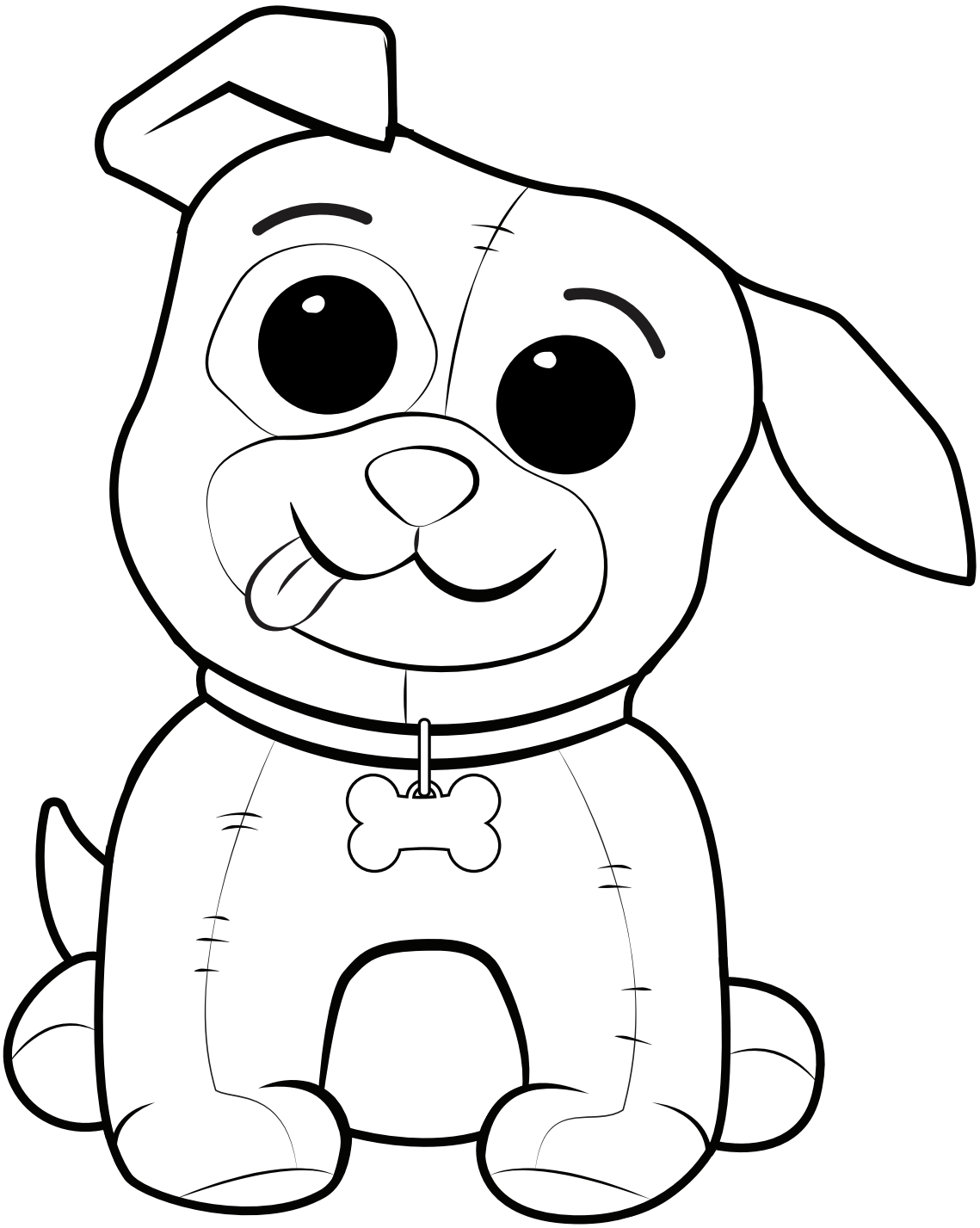
Błogosławieństwo dziecka: Użyj tej zdolności, kiedy inny pluszak wykonuje akcję. Weź fioletową... kostkę z puli odrzuconych i daj ją temu pluszakowi. Musi jej natychmiast użyć.

Wielki fuks: Użyj tej zdolności po tym, jak gracz rzuci fioletowymi kostkami. Zamień wynik na jednej z nich na 6.

Pluszowe Opowieści



Pluszowe Opowieści

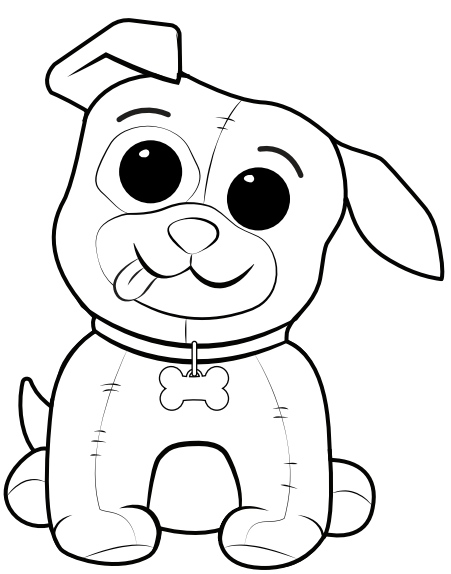


Wysokość: W trakcie ruchu lub ataku, wszystkie kolorowe linie liczą się jak białe, przerywane linie.

Dalekowzroczność: Użyj tej umiejętności w turze, kiedy rzucasz pojedynczą kością. Dodaj +4 do wyniku rzutu.

Czujka: Użyj tej zdolności, jeżeli w grze nie ma żadnych sługusów. Rzuć wszystkimi kośćmi na torze zagrożenia. Wszystkie wyniki 1 i 2 zostają odrzucone, a następnie umieszczone na powrót w woreczku.

Wypchana szyja: Użyj tej zdolności, kiedy ten pluszak miałby zostać wypruty. Zignoruj ten efekt. Zamiast tego ten pluszak zostaje w grze i ma jeden plusz.

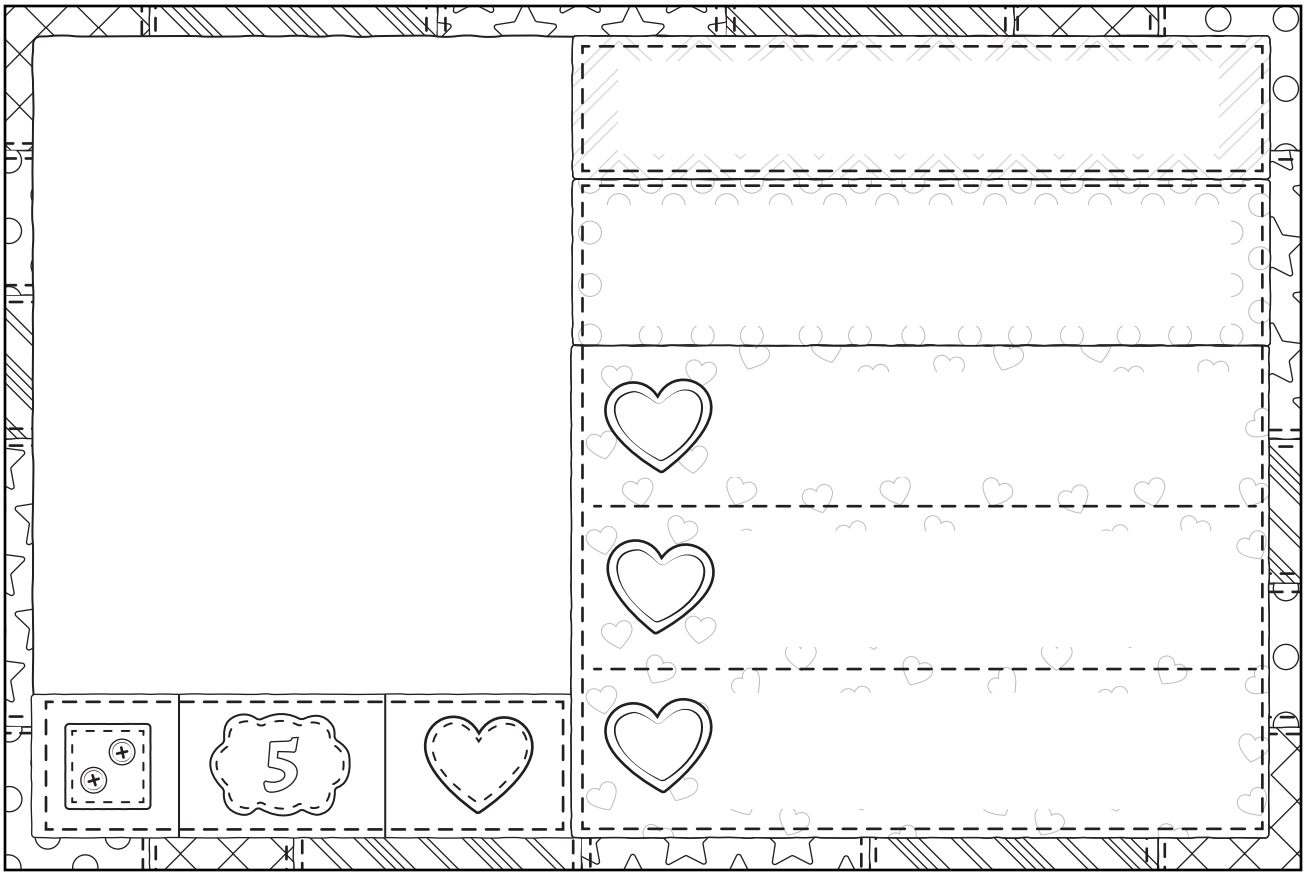


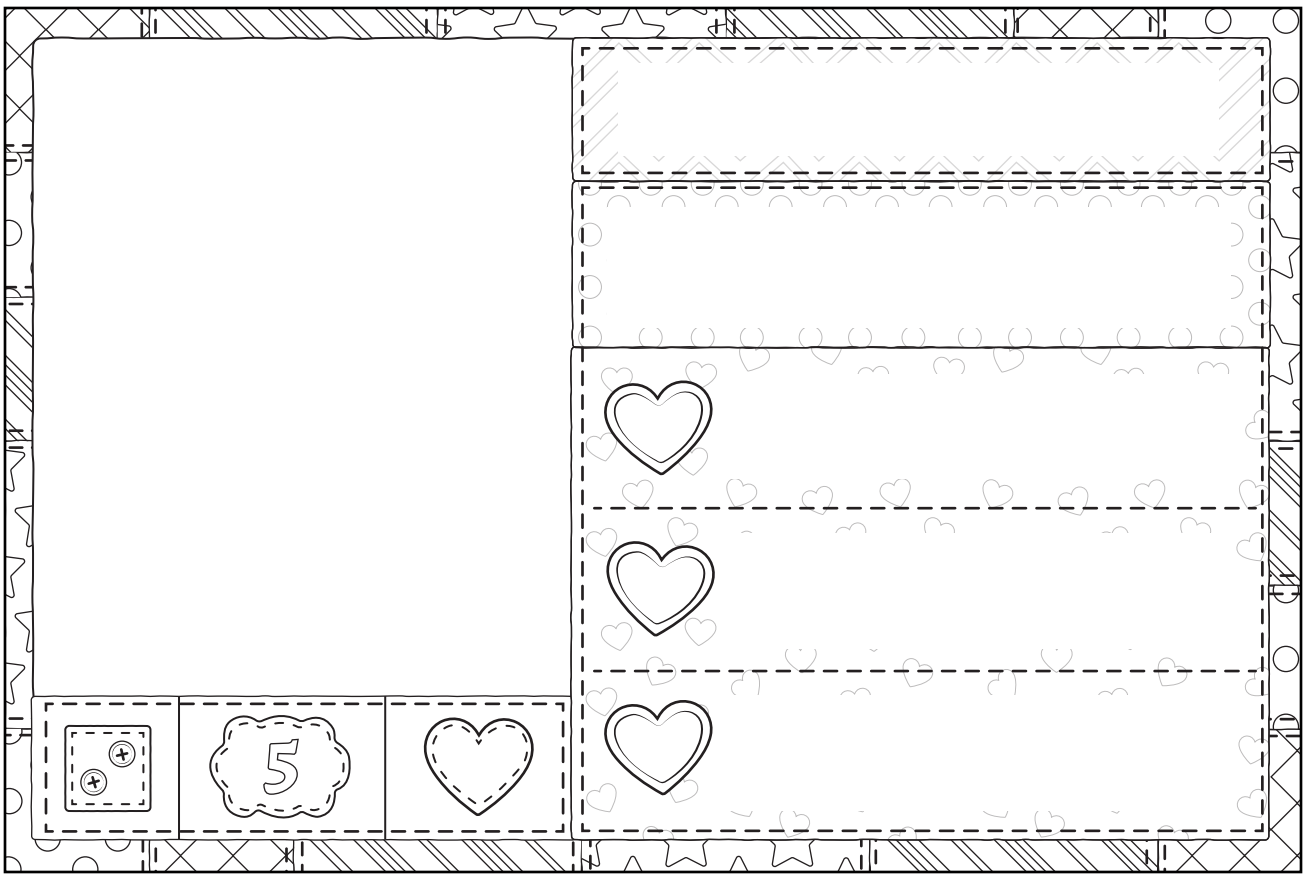
Determinacja: Możesz dowolną ilość swoich kości w trakcie wykonywania testu umiejętności. Musisz zatrzymać drugi wynik.

Odgryzanie się: Użyj tej zdolności, kiedy ta maskotka miałaby stracić plusz w wyniku wrogiego ataku. Połóż to serce na karcie tego wroga. Ten sługus ma wartość obrony obniżoną o 1.

Pogoń: Użyj tej zdolności w momencie, kiedy przyjazny pluszak porusza się przez przyległe pole. Umieść szczeniaka na polu sąsiadującym do tego, gdzie poruszany pluszak skończył ruch.

Alarmujący szczek: Użyj tej zdolności, kiedy dobierasz kości z woreczka, w kroku “Dobieranie kości”. Wszystkie czarne kostki, które wyciągniesz włóż z powrotem do woreczka. Następnie dobierz tyle kościai, ile zostało w nim umieszczone.


5


5