

Spielanleitung

Plaid Hat Games™

ÜBERBLICK

Der Herr der Träume ist ein kooperatives Abenteuerspiel für 2–4 Spieler. Ihr schlüpft dabei in die Rolle von heldenhaften Stofftieren. Eure Aufgabe ist es, das kleine Mächen, das für euch die Welt bedeutet, vor den Monstern unter ihrem Bett zu beschützen. Mit Teamarbeit, Mut, Mitgefühl und ein wenig Glück bestreitet ihr euren Weg durch 7 interaktive Geschichten.

Eure Abenteuer spielen sich komplett im Abenteuerbuch ab. Dieses Buch enthält neben den eigentlichen Geschichten auch die Spielpläne der Orte, die ihr bereist, sowie zusätzliche Regeln für besondere Situationen.



SPIELMATERIAL

- Diese Spielanleitung
- Das Abenteuerbuch
- Der Abenteuerstapel (40 vorsortierte Karten)
- 1 Zusatztafel
- 6 Stoffi-Figuren
- 17 Monsterfiguren
- 35 Würfel
- 1 Würfelbeutel
- 15 Knöpfe
- 6 Charakterbögen

143 Karten:

- 29 Vergessenen-Karten
- 10 Schlafkarten
- 47 Gegenstandskarten
- 12 Monsterkarten
- 7 Umgebungskarten
- 34 Zustandskarten
- 4 Übersichtskarten

60 Plättchen:

- 32 x Watte
- 16 x Herz
- 4 x Ziel
- 4 x Vergessene
- 1 Lesezeichen
- 1 Roter Wagen
- 1 Zug
- 1 Tür

ABENTEUERBUCH



ZUSATZTAFEL



1. Leiste für Gruppenaufgaben
2. Bedrohungsleiste

CHARAKTERBOGEN



1. Name
2. Dauerhafte Fähigkeit
3. Herz-Fähigkeiten
4. Platz für 1 Würfel
5. Platz für Watte
6. Platz für Herzen

MONSTERKARTE



1. Name
2. Typ
3. Aktionen
4. Verteidigung
5. Form der Figurenbasis



DER ABENTEUERSTAPEL

Dies ist der Abenteuerstapel. **Ganz wichtig:** Mischt ihn nicht und schaut euch die Karten nicht an! Alle Abenteuerkarten sind vorsortiert und mithilfe von Trennkarten in Geschichten eingeteilt.
Das Abenteuerbuch wird euch zu Beginn jeder neuen Geschichte mitteilen, welche Abenteuerkarten ihr aus dem Stapel heraussuchen und bereitlegen sollt. Im Laufe der Geschichte erfahrt ihr dann, wie bereitgelegte Karten ins Spiel kommen. Nach jeder Geschichte werden alle so entdeckten Karten den passenden Stapeln hinzugefügt: Entdeckte Gegenstände kommen in den Gegenstandsstapel, entdeckte Monster in den Monsterstapel usw. (außer ein Regeltext besagt etwas anderes). Nicht entdeckte Karten werden wieder dem Abenteuerstapel hinzugefügt.

WÜRFEL



Wattewürfel



Bedrohungswürfel



Aktionswürfel

GEGENSTANDSKARTE



1. Name
2. Typ
3. Reichweite (bei Fernkampfwaffen)
4. Ausrüstungsplatz
5. Schlüsselwörter
6. Effekt

VERGESSENEN-KARTE



1. Name
2. Geschichte
3. Effekt

UMGEBUNGSKARTE



1. Name
2. Effekt

ZUSTANDSKARTE



1. Name
2. Effekt

SCHLAFKARTEN



WEITERES SPIELMATERIAL



Lesezeichen



Knöpfe



Watteplättchen (jeweils helle und dunkle Seite)



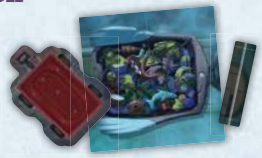
Herzplättchen



Zielplättchen

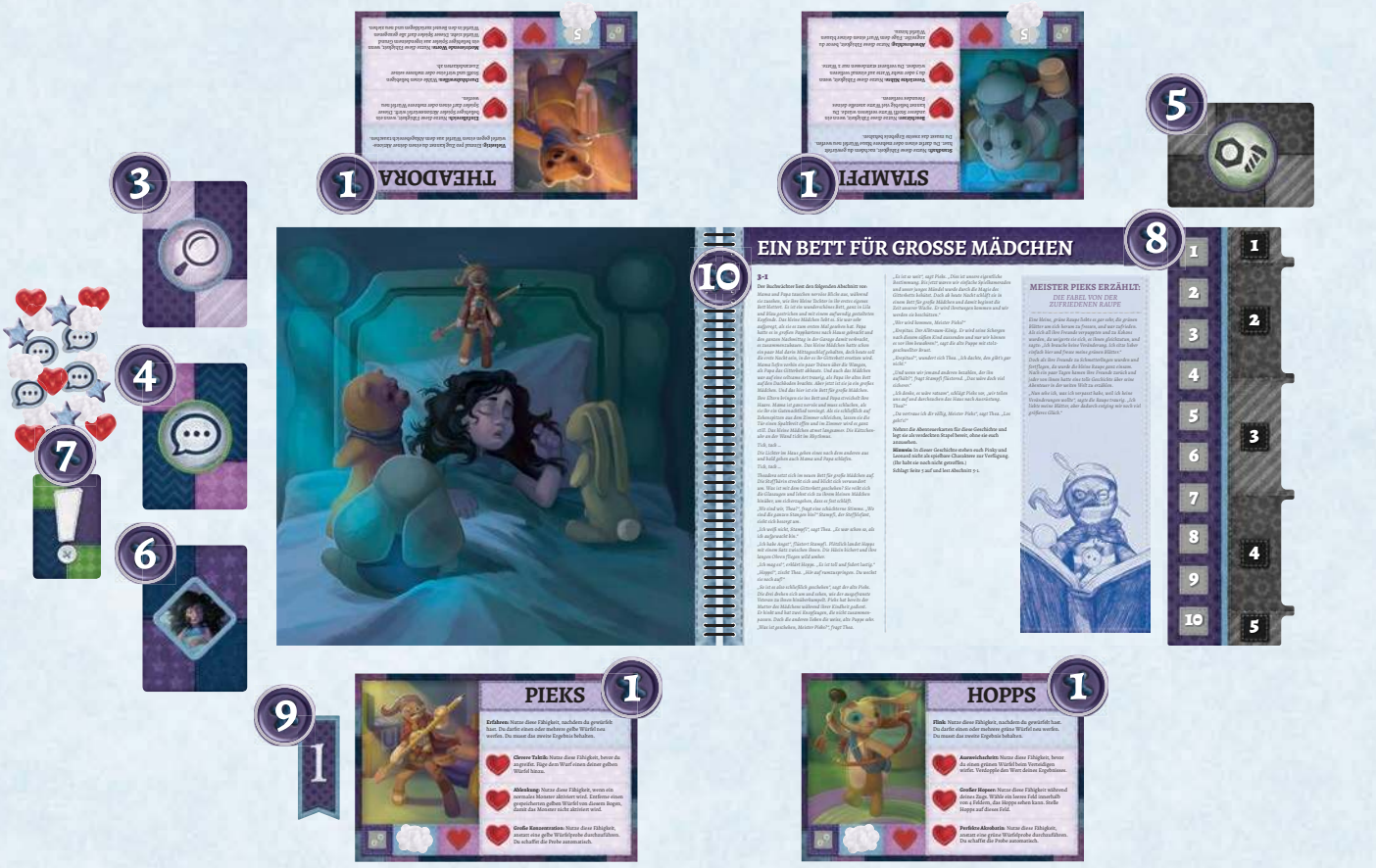


Vergessenen-Plättchen



Plättchen für bestimmte Geschichten

ALLGEMEINE SPIELVORBEREITUNG



Folgt diesen Schritten, um eine Partie vorzubereiten:

1. Jeder von euch wählt einen Stoffi und nimmt sich die passende Karte und Figur. (In manchen Geschichten können nicht alle Stoffis gewählt werden. Dazu gibt es jeweils einen Hinweis zu Beginn der Geschichte.) Platziert dann je 5 Watteplättchen auf euren Charakterbögen mit der hellen Seite nach oben.
   Hinweis: Spielt ihr zu zweit, kann auch jeder von euch 2 Stoffis spielen. Ihr führt dann mit jedem Stoffi einen eigenen Spielzug durch. (Ein Spieler mit 2 Stoffis gilt im Sinne der Spielregeln als 2 Spieler.)
2. Gebt alle Aktionswürfel (rot, grün, gelb, blau und pink) in den Würfelbeutel. Fügt jeweils noch so viele weiße Wattewürfel und schwarze Bedrohungswürfel hinzu, wie Stoffis mitspielen plus 1.
   Beispiel: *3 Stoffis = 4 weiße und 4 schwarze Würfel.*
3. Mischt die Gegenstände zu einem Stapel und legt ihn bereit.
4. Mischt die Vergessenen zu einem Stapel und legt ihn bereit.
5. Bildet einen offenen Stapel mit allen Obermonstern, die ihr entdeckt habt. Mischt dann die übrigen Monster zu einem Stapel und legt ihn bereit.
   Hinweis: Zu Beginn eurer ersten Partie gibt es noch keine Obermonster-Karten, diese kommen erst im Verlauf der Geschichten ins Spiel.
6. Bereitet den Schlafstapel vor: Mischt die Aufgewacht!-Karte mit 2 zufälligen Schlafkarten zu einem Stapel zusammen und legt ihn bereit. Mischt nun die übrigen Schlafkarten und legt sie auf den Stapel.
7. Legt die Zustandskarten und die verschiedenen Plättchen (Knöpfe, Watte, Herzen usw.) in Reichweite aller Spieler.
8. Legt das Abenteuerbuch in die Mitte der Spielfläche und die Zusatztafel rechts daneben.
9. Wählt einen Spieler als ersten Buchwächter. Um diese besondere Rolle anzuzeigen, erhält der Spieler das Lesezeichen. Der Buchwächter macht stets den ersten Zug in einer Geschichte, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.
10. Wählt eine Geschichte im Abenteuerbuch aus (eine Übersicht findet ihr auf der letzten Seite), schlagt die entsprechende Seite auf und lest den ersten Abschnitt laut vor.

Lasst etwas Platz für einen Ablagebereich, wo verwendete Würfel abgelegt werden.

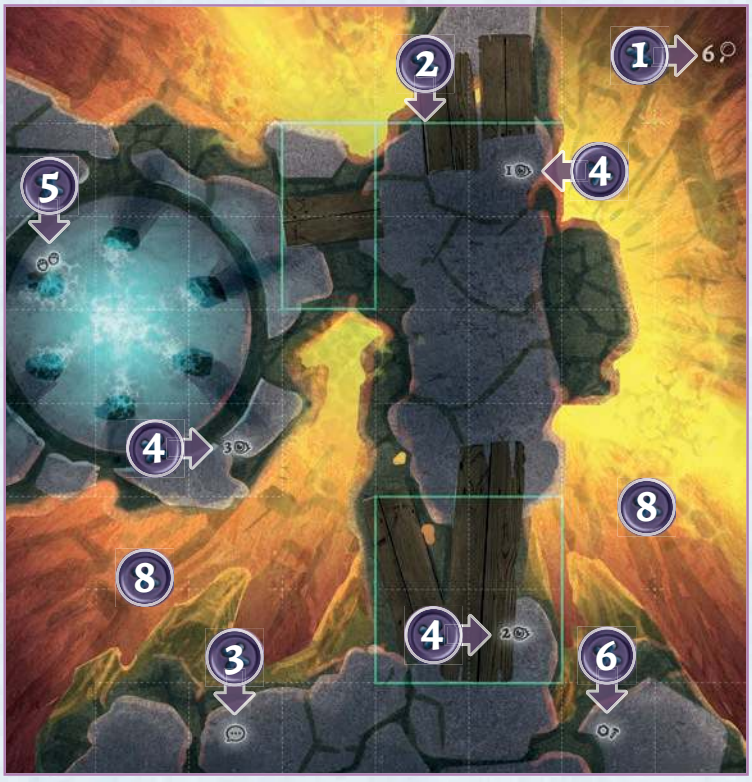
Alles weitere Material (Figuren, Umgebungskarten usw.) wird nur in bestimmten Geschichten verwendet und taucht dann in der dortigen Spielvorbereitung auf.

Beginnt bei eurer ersten Partie mit der ersten Geschichte: **Ein Bett für große Mädchen**.

VORBEREITUNG EINER GESCHICHTE

Das Abenteuerbuch erklärt euch jeweils ausführlich, wie ihr eure aktuelle Buchseite vorbereitet. In diesem Abschnitt erfahrt ihr, was ihr auf einem Spielplan alles finden könnt und wie ihr eine Begegnung im Spiel durchführt.

WIE EIN SPIELPLAN AUFGEBAUT IST



1. **Schwierigkeit einer Suche:** Dies ist der Wert, den ihr erreichen müsst, um auf diesem Spielplan erfolgreich eine Suche durchzuführen.
2. **Durchgezogene Linien:** Um einen Stoffi über eine durchgezogene farbige Linie zu bewegen, müsst ihr einen Würfel der entsprechenden Farbe verwenden.
3. **Die Vergessenen:** Genaueres zu den Vergessenen findet ihr weiter unten auf dieser Seite.
4. **Interessante Stellen:** Genaueres zu den interessanten Stellen findet ihr weiter unten auf dieser Seite.
5. **Startfeld der Stoffis:** Stoffis starten die Partie auf diesem oder einem benachbarten Feld (benachbart bedeutet stets waagerecht, senkrecht oder diagonal).
6. **Startfeld der Monster:** Wenn Monster auftauchen, kommen sie auf diesem oder einem benachbarten Feld ins Spiel.
7. **Händler:** Genaueres zu den Händlern findet ihr weiter unten auf dieser Seite.
8. **Angedeutete Felder:** Bei diesen Feldern sind nur die Ecken zu sehen. Sie dienen ausschließlich dem Zählen von Entfernungen. Keine Figur kann auf oder über diese Felder ziehen (außer es wird im Abenteuerbuch ausdrücklich erlaubt).

Die Vergessenen

Auf Felder mit einem -Symbol wird im Laufe der Geschichte jeweils ein -Plättchen gelegt. Diese Felder bieten euch die Möglichkeit, mit den Vergessenen zu interagieren – vergessene oder verloren gegangene Spielzeuge, die nun Bewohner des „Abgrunds“ sind. Sobald sich ein Stoffi zu irgendeinem Zeitpunkt in seinem Zug auf einem Feld mit einem -Plättchen befindet, wird seine Bewegung beendet, sein Zug unterbrochen und das Plättchen in den Vorrat zurückgelegt. Der linke Nachbar des aktiven Spielers zieht eine Karte vom Stapel der Vergessenen und liest sie laut vor.

Diese Karten stellen die Stoffis häufig vor eine Entscheidung, bei der sie hilfsbedürftige Spielzeuge unterstützen können. Dafür erhalten sie häufig eine Belohnung, aber manchmal auch nur ein einfaches Dankeschön. So ist das beim Helfen halt. Die Stoffis können auch einfach weitergehen, ohne dass dies einen Effekt hat (es sei denn, die Karte besagt etwas anderes). Nachdem die Karte abgehandelt wurde, geht der Spielzug normal weiter.

Wichtig für den Spielspaß:
LEST ZUNÄCHST NUR DIE ENTSCHEIDUNG VOR UND NACH DER WAHL NUR DAS GEWÄHLTE ERGEBNIS!

Interessante Stellen

Felder mit einem -Symbol weisen auf interessante Stellen hin. Diese Felder könnt ihr erkunden. Sobald sich ein Stoffi zu irgendeinem Zeitpunkt in seinem Zug auf einem noch nicht erkundeten -Feld befindet, wird seine Bewegung beendet, sein Zug unterbrochen und der passende Eintrag mit der gleichen Zahl in der Seitenleiste rechts am Rand vorgelesen. Sollte der Eintrag nichts anderes besagen, geht der Spielzug danach normal weiter. Die meisten -Felder können nur einmal erkundet werden. Ist bei dem Eintrag aber ein -Symbol angegeben, kann das Feld mehrmals erkundet werden.

Händler

Auf Feldern mit einem -Symbol könnt ihr mit einheimischen Händlern tauschen. Sobald sich ein Stoffi auf einem -Feld befindet, wird seine Bewegung beendet und sein Zug unterbrochen. Ist dies der erste Besuch bei diesem Händler, deckt die obersten 4 Karten vom Gegenstandsstapel auf. Wer sich auf oder benachbart zu diesem Feld befindet, kann eine oder mehrere der 4 aufgedeckten Karten ertauschen. Für jede Karte muss der Stoffi entweder 1 Knopf ausgeben oder eine seiner Karten abwerfen. Legt die übrigen Karten neben den Spielplan für spätere Handelsaktionen bei diesem Händler. Sobald ihr zu einer neuen Seite wechselt, werden alle ausliegenden Händlerkarten zurück in den Gegenstandsstapel gemischt.

EINE SEITE VERLASSEN

Wenn euch das Abenteuerbuch die Anweisung gibt, eine bestimmte Seite aufzuschlagen, beendet der aktive Spieler noch seinen Zug, bevor ihr die Seite verlasst (es sei denn, im Abenteuerbuch steht es ausdrücklich anders). Entfernt dann zunächst alle noch übrigen Monster und Marker vom Spielplan (sie sind aus dem Spiel) und stellt die Stoffis auf ihre Charakterbögen. Schlagt dann die neue Seite auf.

EINE BEGEGNUNG DURCHFÜHREN

Monster sind eure Gegner im Spiel. Sie tauchen auf, wenn das Abenteuerbuch euch anweist, eine Begegnung durchzuführen. Es gibt zwei verschiedene Arten von Begegnungen:

- Eine zufällige Begegnung
- Eine spezielle Begegnung

Zufällige Begegnung

Um eine zufällige Begegnung durchzuführen, mischt ihr zunächst den Monsterstapel. Nehmt dann so viele Karten vom Stapel, wie Stoffis mitspielen, und legt sie offen von oben nach unten an die Bedrohungsleiste an. Dies ist die Monsterreihe. Nehmt die zugehörigen Monsterfiguren und stellt sie auf oder benachbart zu -Feldern. Der Buchwächter entscheidet, auf welche Felder die einzelnen Monster gestellt werden.

Spezielle Begegnung

Bei einer Begegnung mit bestimmten Monstern teilt euch das Abenteuerbuch mit, welche und wie viele Monster ihr ins Spiel bringen sollt. Durchsucht die Stapel der Monster und Obermonster nach den angegebenen Karten.

Wichtig: Gibt es von der geforderten Monsterart einen Anführer im Kartenstapel, müsst ihr ihn als eines der Monster ins Spiel bringen.

Mischt die herausgesuchten Monsterkarten und legt sie offen von oben nach unten an die Bedrohungsleiste an. Stellt dann die zugehörigen Monsterfiguren auf oder benachbart zu -Feldern. Der Buchwächter entscheidet, auf welche Felder die einzelnen Monster gestellt werden.

Begegnung mit einem Obermonster

Wenn euch das Abenteuerbuch anweist, ein Obermonster ins Spiel zu bringen, legt ihr so viele Watteplättchen (mit der dunklen Seite nach oben) auf seine Karte, wie Stoffis mitspielen. Immer wenn ihr ein Obermonster erfolgreich angegriffen habt, wird 1 dunkles Watteplättchen von seiner Karte abgelegt. Hat das Obermonster keine Watte mehr, ist es besiegt und wird aus dem Spiel entfernt.



EIN STOFFI-SPIELZUG

Auf einer neuen Seite ist der Buchwächter immer zuerst am Zug. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter, bis das Abenteuerbuch euch anweist, eine neue Seite aufzuschlagen. Wer am Zug ist, führt die folgenden Schritte in der angegebenen Reihenfolge durch:

1. Würfel ziehen
2. Watte finden (weiße Würfel)
3. Bedrohung erhöhen (schwarze Würfel)
4. Aktionen durchführen
   - Bewegen
   - Einen Würfel speichern
   - Unterstützen
   - Würfelprobe
   - Gruppenaufgabe
   - Angreifen
   - Suchen
5. Würfel ablegen
6. Bedrohung prüfen

1. WÜRFEL ZIEHEN

Ziehe 5 Würfel aus dem Würfelbeutel und lege sie vor dich. Befinden sich weniger als 5 Würfel im Beutel, ziehe zunächst alle, bis der Beutel leer ist. Fülle ihn dann mit allen Würfeln aus dem Ablagebereich wieder auf und ziehe weiter, bis du 5 Würfel hast.

2. WATTE FINDEN (weiße Würfel)



Hast du weiße Wattewürfel gezogen, kannst du nun neue Watte finden. Du kannst jeden weißen Würfel einzeln werfen oder auch mehrere Würfel zusammen als ein Wurf, um ein höheres Ergebnis zu erzielen. Nach jedem Wurf wird geprüft, ob das geworfene Ergebnis gleich oder höher der Anzahl an Watte ist, die dein Stoffi gerade hat. Ist dies der Fall, erhältst du 1 Watte und legst den (oder die) verwendeten Würfel in den Ablagebereich. Es gibt keine Begrenzung für die Anzahl an Watte, die ein Stoffi haben kann.

3. BEDROHUNG ERHÖHEN (schwarze Würfel)



Hast du schwarze Bedrohungswürfel gezogen, musst du sie von oben nach unten auf die Felder der Bedrohungsleiste legen.

4. AKTIONEN DURCHFÜHREN

Alle Würfel, die jetzt noch vor dir liegen, stehen dir für Aktionen zur Verfügung. Um eine Aktion durchzuführen, musst du einen Würfel der passenden Farbe verwenden.

Einen Würfel verwenden bedeutet: Wirf den Würfel, führe seinen Effekt aus und lege ihn danach ab. Genau wie bei den weißen Wattewürfeln kannst du Würfel einzeln werfen oder mehrere derselben Farbe (und/oder pinke Würfel) zusammen als einen Wurf. Solange du noch passende Würfel übrig hast, kannst du in deinem Zug so viele Aktionen durchführen, wie du magst (auch mehrmals dieselbe). Im Folgenden erfahrt ihr, welche Aktionen mit welcher Würfelfarbe möglich sind.

Beliebiger Aktionswürfel:

- Bewegen: Entweder über eine gestrichelte Linie oder über eine durchgezogene Linie, wenn die Farbe des verwendeten Würfels mit der Farbe der Linie übereinstimmt.
- Einen Würfel speichern
- Unterstützen
- Eine Würfelprobe der entsprechenden Farbe durchführen.
- Bei einer Gruppenaufgabe der entsprechenden Farbe mithelfen.



Roter Aktionswürfel
Angriff (Nahkampf)



Grüner Aktionswürfel
Angriff (Fernkampf)



Gelber Aktionswürfel
Suchen



Blauer Aktionswürfel
nur Standardaktionen



Pinker Aktionswürfel
Kann anstelle eines Aktionswürfels einer beliebigen Farbe verwendet werden.

Aktion: Bewegen

- Verwende einen oder mehrere Aktionswürfel einer beliebigen Farbe. Das Ergebnis zeigt an, um bis zu wie viele Felder sich dein Stoffi bewegen kann.
- Stoffis können gerade und/oder diagonal bewegt werden.
- Ein Stoffi kann sich nur auf dem Felderraster bewegen und darf keine angedeuteten Felder betreten.
- Ein Stoffi darf sich durch ein Feld mit einem anderen Stoffi bewegen, aber nicht auf diesem Feld stehen bleiben.
- Ein Stoffi darf sich nicht durch ein Feld mit einem Monster bewegen.
- Ein Stoffi darf sich nur dann über eine durchgezogene Linie bewegen, wenn du für die Bewegung Würfel der passenden Farbe und/oder Pink verwendest.

  Wichtig: Durchgezogene weiße Linien können nicht überquert werden.

Aktion: Einen Würfel speichern



Du kannst einen Würfel für später speichern, anstatt ihn zu verwenden. Lege den gespeicherten Würfel auf deinen Charakterbogen. Mit dem gespeicherten Würfel kannst du dich gegen Schaden verteidigen, der dir zugefügt wird. Du kannst ihn aber auch in einem deiner nächsten Züge verwenden. Hast du bereits einen Würfel gespeichert, kannst du diese Aktion nicht durchführen.

Aktion: Unterstützen

Wähle einen anderen Stoffi, den du unterstützen möchtest, und entscheide dich für eine der folgenden Möglichkeiten:

- Lege einen deiner Würfel auf den Charakterbogen des gewählten Stoffis (wie beim Speichern eines eigenen Würfels). Hat dieser Stoffi bereits einen gespeicherten Würfel auf seinem Bogen, wird dieser abgelegt.
- Lege einen beliebigen Würfel ab und gib dem gewählten Stoffi eines deiner Watteplättchen.

Aktion: Würfelprobe

An etlichen Stellen im Spiel müsst ihr Würfelproben durchführen. Würfelproben haben eine Farbe und in Klammern dahinter einen Schwierigkeitswert. Sie werden wie folgt dargestellt:

> Führe eine gelbe Wahrnehmungsprobe (4) durch.
>
> **ERFOLG:** Lest Abschnitt 73-3.
>
> **FEHLSCHLAG:** Nichts passiert.

Um eine Würfelprobe durchzuführen, musst du beliebig viele Würfel in der passenden Farbe (und/oder Pink) verwenden. Falls dein Ergebnis den Schwierigkeitswert der Probe erreicht oder übertrifft, handle den beschriebenen ERFOLG-Effekt ab. Ansonsten handle den FEHLSCHLAG-Effekt ab. Musst du eine Würfelprobe durchführen und hast keine passenden Würfel, ist dies automatisch ein Fehlschlag.

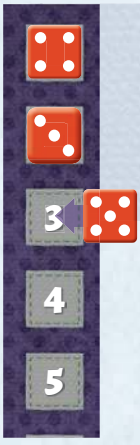
Würfelproben findet ihr an diesen vier Stellen:

- **Sonderregeln im Abenteuerbuch:** Manchmal weist euch das Abenteuerbuch an, eine Würfelprobe durchzuführen.
- **Zustandskarten:** Um einen Zustand loszuwerden, müsst ihr häufig eine Würfelprobe bestehen.
- **Umgebungskarten:** Manche Umgebungskarten weisen euch an, eine Würfelprobe durchzuführen, um mit der Umgebung zu interagieren.
- **Die Vergessenen:** Manche Begegnungen mit den Vergessenen fordern eine Würfelprobe.

Aktion: Gruppenaufgabe

An einigen Stellen im Spiel gibt es Gruppenaufgaben, die ihr durchführen könnt oder müsst. Sie funktionieren ähnlich wie Würfelproben, nur dass sich mehrere Spieler in ihren jeweiligen Zügen an ihnen beteiligen können. Dafür verwendet ihr passende Würfel und legt sie auf die Leiste für Gruppenaufgaben. Sobald die Summe der Würfelaugen auf der Leiste den Schwierigkeitswert der Gruppenaufgabe erreicht oder übertrifft, legt die Würfel ab und handelt den ERFOLG-Effekt ab. Bei Gruppenaufgaben gibt es keine Fehlschläge. Stoffis können sich von überall auf dem Spielplan an einer Gruppenaufgabe beteiligen, es sei denn, das Abenteuerbuch sagt etwas anderes.





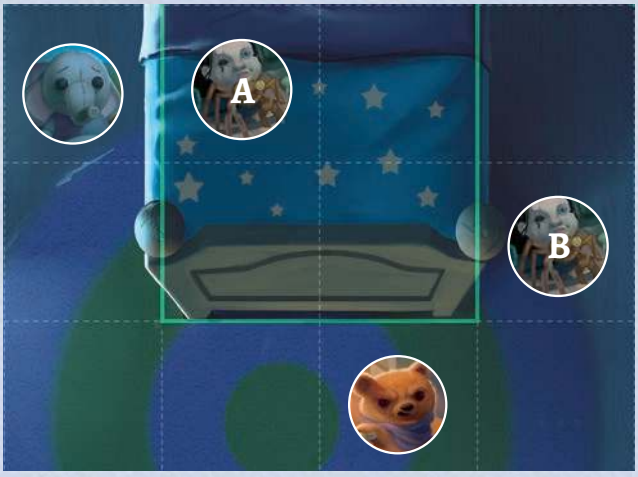
> Um die Hütte betreten zu können, müsst ihr eine rote Gruppenaufgabe (13) schaffen. Nur Stoffis, die benachbart zur Tür stehen, können sich an dieser Aufgabe beteiligen.
>
> **ERFOLG:** Entfernt das Türplättchen. Ihr könnt die Hütte nun ungehindert betreten und verlassen.

Stampfi möchte seinen Freunden dabei helfen, die Tür zur Hütte aufzubekommen. Er wirft eine rote 5, die er auf die Leiste setzt. Leider reicht sein Wurf noch nicht, um die Aufgabe abzuschließen (es sind insgesamt erst 12 Würfelaugen). Mit einem weiteren roten oder pinken Würfel könnte er die Aufgabe erfolgreich abschließen.

Aktion: Angreifen (Nahkampf)

Um einen Nahkampfangriff durchführen zu können, muss dein Stoffi eine Nahkampfwaffe haben. Wähle ein Monster auf einem benachbarten Feld als Ziel. Zwischen deinem Stoffi und seinem Ziel darf keine farbige Linie verlaufen (siehe Beispiel unten). Verwende beliebig viele rote Würfel. Falls das Ergebnis die Verteidigung des Monsters erreicht oder übertrifft, hast du das Monster besiegt. Nimm dann seine Figur vom Spielplan und lege seine Karte auf den Monster-Ablagestapel. Dein Stoffi erhält einen Knopf als Belohnung. War das Monster ein Anführer oder Obermonster, erhält dein Stoffi obendrein eine Zustandskarte „MUTIG".

Wichtig: Wenn Monster besiegt werden, bleiben die schwarzen Bedrohungswürfel auf der Bedrohungsleiste liegen!



Stampfi kann Krabbler **A** *mit seinem Fleischklopfer nicht angreifen, da ein Stoffi keine Nahkampfangriffe über eine farbige Linie hinweg durchführen kann. Thea kann den benachbarten Krabbler* **B** *mit ihrem Brieföffner angreifen, da sie nicht durch farbige Linien voneinander getrennt sind.*

Aktion: Angreifen (Fernkampf)

Ein Fernkampfangriff funktioniert wie ein Nahkampfangriff, mit folgenden Unterschieden:

- Dein Stoffi muss eine Fernkampfwaffe haben.
- Bei einem Fernkampfangriff verwendest du grüne Würfel.
- Du darfst ein Monster als Ziel wählen, das in gerader Linie maximal so viele Felder entfernt ist, wie die Reichweite deiner Waffe angibt. Dabei werden die Felder wie bei einer Bewegung gezählt.
- Ein Fernkampfangriff funktioniert auch über durchgezogene Linien hinweg (Ausnahme: weiße Linien).



Hopps kann Krabbler **A** *auf dem Bett angreifen, da sein Bogenset eine Fernkampfwaffe mit Reichweite 6 ist.*

Ein Obermonster angreifen



Wenn ein Obermonster durch einen Angriff besiegt werden würde, wird stattdessen 1 dunkle Watte von seiner Karte abgelegt. Hat es seine letzte dunkle Watte verloren, ist es sofort besiegt und wird aus dem Spiel entfernt.

Aktion: Suchen

Befindet sich auf dem aktuellen Spielplan oben rechts ein Such-Symbol mit einem Wert, kannst du hier nach Gegenständen suchen. Verwende beliebig viele gelbe Aktionswürfel. alls das Ergebnis den Wert neben dem Such-Symbol erreicht oder übertrifft, darfst du eine Karte vom Gegenstandsstapel ziehen. Immer wenn du eine Gegenstandskarte ziehst, darfst du sie entweder sofort nehmen oder sie an einen anderen Stoffi weitergeben, der sie dann sofort nehmen muss. Eine Ausnahme bilden Gegenstände mit dem Schlüsselwort *Gruppe*. Zieht ihr einen solchen Gegenstand, wird er in Reichweite aller Spieler gelegt. Jeder Spieler kann Gruppengegenstände uneingeschränkt nutzen und ihr könnt beliebig viele im Spiel haben.

Ausrüstungsplätze

Jeder Stoffi hat 4 Plätze für seine Ausrüstung (Gegenstandskarten): Kopf, Körper, Pfoten und Zubehör. Ein Stoffi kann nicht 2 Gegenstände haben, die dasselbe Ausrüstungssymbol zeigen.



Beispiel: *Thea hat bereits den Brieföffner. Später findet sie die Schere. Da beide Karten das Pfoten-Symbol zeigen, kann Thea nicht beide gleichzeitig haben. Wenn sie die Schere behalten möchte, muss sie den Brieföffner abwerfen.*

Gruppengegenstände



Gegenstände mit dem Schlüsselwort *Gruppe* werden in Reichweite aller Spieler gelegt und so behandelt, als hätten alle Stoffis sie gleichzeitig zur Verfügung. Es gibt keine Begrenzung für die Anzahl der Gruppengegenstände, die im Spiel sein können.

Bonusse und die pinken Würfel

Verschiedene Karten und Effekte geben euch Bonusse für Würfelproben. In den meisten Fällen zählen diese Bonusse nur für Würfel einer bestimmten Farbe. Bonusse werden immer erst nach Effekten angewendet, die das Würfelergebnis verändern.

Pinke Würfel können **anstelle** beliebiger Aktionswürfel verwendet werden, zählen aber nicht als Würfel dieser Farbe. Daher profitieren pinke Würfel nicht von Bonussen, außer sie gelten ausdrücklich für pinke Würfel.



Anna führt mit ihrem Stoffi einen Nahkampfangriff durch. Sie wirft 2 rote Würfel und 1 pinken Würfel.

Dank ihres Fleischklopfers erhalten ihre roten Würfel einen Bonus von +1. Anna wirft eine rote 3, eine rote 1 und eine pinke 4.

Ihr Ergebnis ist also 4 + 2 + 4 = 10.

Beispiele:

Du darfst einen pinken Würfel verwenden anstelle ...

- eines roten Würfels bei einem Nahkampfangriff.
- eines grünen Würfels, um dich über eine grüne Linie zu bewegen.
- eines gelben Würfels, um nach Gegenständen zu suchen.
- eines blauen Würfels, um eine blaue Würfelprobe durchzuführen.

Du darfst NICHT ...

- Stampfis Fähigkeit einsetzen, um einen pinken Würfel neu zu werfen (seine Fähigkeit gilt nur für blaue Würfel).
- +1 zu deinen pinken Würfeln hinzuzählen, wenn du sie bei einem Nahkampfangriff mit dem Fleischklopfer verwendest (der Bonus zählt nur für rote Würfel).

5. WÜRFEL ABLEGEN

Lege alle Würfel, die du nicht benutzt hast, in den Ablagebereich.

6. BEDROHUNG PRÜFEN

Prüft die folgenden zwei Bedingungen:

1. Falls sich **ein oder mehrere Monster** im Spiel befinden: Gibt es mindestens so viele Würfel auf der Bedrohungsleiste, wie sich **Monster** im Spiel befinden? Wenn ja, sind jetzt die Monster am Zug (siehe Seite 12)!
2. Falls sich **keine Monster** im Spiel befinden: Gibt es mindestens so viele Würfel auf der Bedrohungsleiste, wie **Stoffis** mitspielen? Wenn ja, müsst ihr die folgenden Schritte abhandeln:
   - Führt den Bedrohungseffekt auf der aktuellen Buchseite aus.

     Erste Bedrohung: Lest Abschnitt 7-3.
     Jede weitere Bedrohung: Deckt eine Schlafkarte auf.

   - Sollten durch eine Bedrohung Monster ins Spiel kommen, sind sie sofort am Zug (siehe Seite 12).
   - Legt alle Würfel von der Bedrohungsleiste in den Ablagebereich.
   - Füllt den Würfelbeutel wieder auf, indem ihr alle Würfel aus dem Ablagebereich zurück in den Beutel legt.

Nach diesem Schritt (und einem möglichen Monster-Spielzug) ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn am Zug.



MONSTER-SPIELZUG

Immer wenn die Monster am Zug sind, führt ihr folgende Schritte durch:

1. Alle Monster aktivieren
   - Würfeln
   - Bewegen
   - Ziel wählen
   - Angriff
2. Bedrohungswürfel ablegen und Würfelbeutel auffüllen

1. ALLE MONSTER AKTIVIEREN

Alle Monster, die an der Zusatztafel anliegen, werden nacheinander von oben nach unten aktiviert, bis jedes Monster einmal aktiviert wurde. Ein Monster wird wie folgt aktiviert:

Würfeln

Nehmt einen schwarzen Würfel von der Bedrohungsleiste und werft ihn. Schaut auf der Karte des Monsters nach, welche Aktion es bei diesem Würfelergebnis ausführt. Bei der Aktion ist jeweils angegeben, welche Geschwindigkeit, Reichweite und Stärke das Monster für diese Aktivierung hat und welche besonderen Regeln dabei gelten.

Bewegen

Ein Monster bewegt sich wie ein Stoffi, mit folgenden Sonderregeln:

1. Steht das Monster benachbart zu einem Stoffi, bewegt es sich nicht.
2. Ansonsten bewegt sich das Monster auf kürzestem Weg auf den nächsten Stoffi zu. Dabei bewegt es sich so viele Felder weit, wie seine Geschwindigkeit angibt, und bleibt stehen, sobald es benachbart zu diesem Stoffi steht. Sollten mehrere Stoffis gleich weit entfernt sein, entscheidet der Buchwächter, auf welchen Stoffi sich das Monster zubewegt. Monster können sich ungehindert über durchgezogene farbige Linien bewegen (Ausnahme: weiße Linien).



Ziel wählen

Bestimmt, welchen Stoffi das Monster als Ziel für seinen Angriff wählt (zusammengefallene Stoffis werden ignoriert):

1. Befinden sich keine Stoffis in Reichweite, greift das Monster nicht an.
2. Befindet sich genau ein Stoffi in Reichweite, greift das Monster diesen an.
3. Befinden sich mehrere Stoffis in Reichweite, greift es den nächstgelegenen an. Sollten mehrere Stoffis gleich weit entfernt sein, entscheidet der Buchwächter, welchen Stoffi das Monster als Ziel wählt.

Hinweis: Monster können Ziele über durchgezogene Linien hinweg wählen (Ausnahme: weiße Linien).



Angriff

Das Monster greift nun sein Ziel nach den folgenden Regeln an:

1. Das Monster fügt dem Stoffi Schaden in Höhe seiner Stärke zu.
2. Falls der Stoffi einen gespeicherten Würfel auf seiner Karte hat, kann er sich gegen den Angriff verteidigen, wenn er möchte. Dazu wirft er den gespeicherten Würfel und verringert den Schaden um das Ergebnis.
3. Für jeden nicht verhinderten Schaden verliert der Stoffi 1 Watte. Hat ein Stoffi keine Watte mehr, fällt er in sich zusammen (siehe *Zusammengefallen* auf der nächsten Seite).
4. Hat sich der Stoffi mit einem Würfel verteidigt und den KOMPLETTEN Schaden verhindert (er hat keine Watte verloren), legt er den Würfel zurück auf seine Karte. Ansonsten wird der Würfel abgelegt.

Nachdem ein Monster aktiviert wurde, wird der schwarze Würfel, der für seine Aktion verwendet wurde, abgelegt und das nächste Monster in der Reihe aktiviert.

2. BEDROHUNGSWÜRFEL ABLEGEN UND WÜRFELBEUTEL AUFFÜLLEN

Nachdem alle Monster einmal aktiviert wurden, legt ihr alle übrigen Bedrohungswürfel von der Bedrohungsleiste ab. Füllt dann den Würfelbeutel mit allen Würfeln aus dem Ablagebereich wieder auf. Das Spiel geht mit dem nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weiter.

SCHADEN & ZUSTÄNDE

GEGEN SCHADEN VERTEIDIGEN

Manchmal gibt euch das Abenteuerbuch oder eine Karte die Anweisung, dass einem Stoffi Schaden zugefügt wird. Stoffis können sich gegen diesen Schaden auf dieselbe Weise veteidigen wie bei einem Monsterangriff.

ZUSTANDSKARTEN

Stoffis können verschiedene Zustände haben, die im Text stets hervorgehoben sind, wie z. B. **VERÄNGSTIGT**, **WÜTEND** oder **MUTIG**. Wenn ein Stoffi einen bestimmten Zustand erhält, sucht einfach die passende Zustandskarte heraus und legt sie auf den Charakterbogen des Stoffis.
Steht in einem Text z. B. „Stampfi ist/wird **MUTIG**“, sucht ihr eine Zustandskarte „**MUTIG**“ heraus und legt sie auf ihn. Ein Stoffi kann nicht zwei Zustandskarten mit demselben Namen haben.

ZUSAMMENGEFALLEN

Verliert ein Stoffi seine letzte Watte, fällt er in sich zusammen. Legt die Figur auf die Seite und alle seine Zustandskarten, Herzen und Knöpfe zurück in den Vorrat. **Deckt eine Schlafkarte auf** (siehe unten). Ein zusammengefallener Stoffi kann weder Aktionen durchführen, noch einen Würfel auf seiner Karte haben oder Gegenstandskarten nutzen. Trotzdem beginnt er seinen Zug ganz normal. Hat er nach dem Schritt *Watte finden* neue Watte, führt er seinen Zug normal durch, sonst nicht. Monster ignorieren zusammengefallene Stoffis.

Ein Stoffi ist nicht länger zusammengefallen, sobald er mindestens 1 Watte bekommt. Ein Stoffi kann Watte in seinem eigenen Spielzug finden oder indem ein anderer Stoffi die Aktion *Unterstützen* durchführt und ihm 1 Watte schenkt.

SCHLAFKARTEN

Jedes Mal, wenn ein Stoffi in sich zusammenfällt oder das Abenteuerbuch eine entsprechende Anweisung gibt, müsst ihr eine Karte vom Schlafstapel aufdecken. *Ruhiger Schlaf*-Karten haben keine Auswirkungen. *Unruhiger Schlaf*-Karten haben einen Effekt, falls ein solcher auf der aktuellen Buchseite beschrieben ist. Sobald die *Aufgewacht!*-Karte aufgedeckt wurde, deckt ihr ab sofort keine Schlafkarten mehr auf. Wenn ihr gewinnt, lest ihr das *Aufgewacht!*-Ende (anstelle des *Ruhiger Schlaf*-Endes).

KNÖPFE & HERZEN



KNÖPFE

Wenn ein Stoffi ein Monster besiegt, erhält er einen Knopf. Knöpfe dienen als Währung im Spiel. Das Abenteuerbuch wird euch mitteilen, wann ihr Knöpfe ausgeben könnt. Ein ausgegebener Knopf kommt zurück in den Vorrat.



HERZEN

An manchen Stellen im Spiel könnt ihr euch Herzen verdienen. Ein Spieler kann ein Herz ausgeben, um eine der Herz-Fähigkeiten auf dem Charakterbogen seines Stoffis zu nutzen. Die aktive Fähigkeit eines Stoffis kann jederzeit ohne Herz genutzt werden. Sowohl aktive als auch Herz-Fähigkeiten können jederzeit genutzt werden (es sei denn, auf dem Charakterbogen steht etwas anderes). Ein ausgegebenes Herz kommt zurück in den Vorrat.

SPIELENDE

Wenn alle Stoffis zur selben Zeit in sich zusammengefallen sind (kein Stoffi hat mehr Watte übrig), habt ihr das Spiel verloren. Ihr gewinnt, wenn die Stoffis die gewählte Geschichte erfolgreich beendet haben. Das Abenteuerbuch wird euch mitteilen, wann ihr gewonnen habt und welches Ende ihr lesen dürft.



GLOSSAR

Ablegen / Abwerfen: *Einen Würfel ablegen* bedeutet, dass man ihn in den Ablagebereich legt. *Eine Karte abwerfen* bedeutet, sie auf den Ablagestapel des Stapels zu legen, von dem sie kam.

Aktionswürfel: Würfel, mit denen ein Stoffi in seinem Spielzug Aktionen durchführt. Sie sind rot, grün, gelb, blau und pink.

Ausrüstungsplatz: Jeder Stoffi hat 4 Ausrüstungsplätze: Kopf, Körper, Pfoten und Zubehör. Ein Stoffi kann nicht 2 Gegenstände haben, die dasselbe Ausrüstungssymbol zeigen.

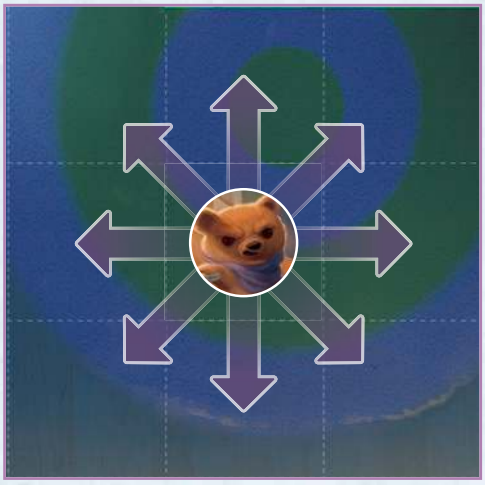
Bedrohung: Befinden sich keine Monster im Spiel und gibt es mindestens so viele Würfel auf der Bedrohungsleiste, wie sich Stoffis mitspielen, tritt der Bedrohungseffekt ein. Jede Buchseite hat ihren eigenen Bedrohungseffekt.

Bedrohungsleiste: Die rechte Leiste der Zusatztafel, auf die schwarze Bedrohungswürfel gesetzt werden, nachdem sie zu Beginn eines Zugs gezogen wurden.

Bedrohungswürfel: Diese schwarzen Würfel stehen für die Gefahr, die den Stoffis droht. Bei einem Monster-Spielzug wird mit diesen Würfeln bestimmt, welche Aktionen die Monster durchführen. Bedrohungswürfel werden häufig auch einfach als schwarze Würfel bezeichnet.

Begegnung: Bei einer Begegnung kommen Monster ins Spiel.

Benachbart: Die 8 angrenzenden Felder gelten als benachbart zu dem Feld mit der Figur.



Feld: Ein einzelnes Quadrat des Spielplans.

Figur: Sowohl Stoffis als auch Monster sind Figuren.

Gegenstand: Ein Kartentyp. Die Stoffis können Gegenstände mit der Aktion *Suchen* finden.

Gruppenaufgabe: Eine Aufgabe, zu der mehrere Stoffis in ihren jeweiligen Spielzügen Aktionswürfel beisteuern können.

Gruppengegenstand: Ein Gegenstand mit dem Schlüsselwort *Gruppe*, der in Reichweite aller Spieler gelegt wird und von allen genutzt werden kann.

Herz: Die Stoffis erhalten Herzen für das Erfüllen besonderer Aufgaben innerhalb einer Geschichte. Die Stoffis können Herzen ausgeben, um eine ihrer Herz-Fähigkeiten zu verwenden.

Knopf: Die Währung im Spiel. Ein Stoffi erhält jedes Mal einen Knopf, wenn er ein Monster besiegt. Das Spiel teilt den Spielern mit, wann sie Knöpfe ausgeben können.

Monster: Die Gegner im Spiel. Zu jedem Monster gehören eine Figur und eine Karte. Es gibt 3 Arten von Monstern: Normal, Anführer und Obermonster.

Monsterreihe: Eine Reihe von Monsterkarten, die bei einer Begegnung gebildet wird. Bei einem Monster-Spielzug werden die Monster von oben nach unten aktiviert.

Monster-Spielzug: Ein besonderer Spielzug, in dem jedes Monster in der Monsterreihe einmal aktiviert wird.

Reichweite: Die Anzahl an Feldern, bis zu der ein Angriff durchgeführt werden kann. Dabei werden die Felder wie bei einer Bewegung gezählt.

Schlafstapel: Ein Kartenstapel, von dem jedes Mal eine Karte aufgedeckt wird, wenn ein Stoffi in sich zusammenfällt oder das Abenteuerbuch die Anweisung gibt, eine Schlafkarte aufzudecken. Wurde die *Aufgewacht!*-Karte aufgedeckt, decken die Spieler bis zum Ende der Geschichte keine Karten mehr vom Stapel auf. Sobald die Spieler das Ende der Geschichte erreicht haben, lesen sie das *Aufgewacht!*-Ende (anstelle des *Ruhiger Schlaf*-Endes).

Spielplan: Eine Seite im Abenteuerbuch, auf der Figuren eingesetzt und bewegt werden.

Stoffis: Die Stofftier-Charaktere, in deren Rollen die Spieler schlüpfen.

Unterstützen: Aktion eines Stoffis, um ein Watteplättchen an einen anderen Stoffi zu geben ODER um einen Würfel auf den Charakterbogen eines anderen Spielers zu legen.

Verteidigen: Ein Spieler wirft seinen gespeicherten Würfel, um einen oder mehr Schaden zu verhindern.

Wattewürfel: Diese weißen Würfel geben einem Spieler in seinem Zug die Chance, neue Watte für seinen Stoffi zu finden. Wattewürfel werden häufig auch einfach als weiße Würfel bezeichnet.

Würfelbeutel auffüllen: Alle Würfel im Ablagebereich kommen zurück in den Würfelbeutel.

Würfelprobe: Eine Probe mit einer Zahl in Klammern (Schwierigkeitswert). Um eine Würfelprobe durchzuführen, wirft der Spieler passende farbige Würfel (und/oder Pink). Erreicht das Würfelergebnis den Schwierigkeitswert oder übertrifft ihn, wird der ERFOLG-Effekt abgehandelt. Ansonsten wird der FEHLSCHLAG-Effekt abgehandelt.

Zusammengefallen: Ein Stoffi, der seine letzte Watte verliert, fällt in sich zusammen und wird auf die Seite gelegt.

Zustandskarte: Zustände, die Stoffis erhalten, wenn das Spiel eine entsprechende Anweisung gibt.

CREDITS

ENGLISCHE AUSGABE

Spieleautor und Text
Jerry Hawthorne

Text und Lektorat
Mr Bistro

Produktion
Colby Dauch

Content-Entwickler
Keith Miller

Leitung Grafikdesign
Isaac Vega, Sam Vega

Illustrationen
Kristen Pauline, Tregis

Grafikdesign
Dave Richards, Kendall Wilkerson

Modellierung
Edgar Ramos

Lektorat
Jonathan Liu

Leitung Testspieler
Keith Miller

Testspieler
Mark Pruett, Jeffrey Berman, Cameron Crawford, Cabe 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

DEUTSCHE AUSGABE

Übersetzung: Simon Blome
unter Mitarbeit von Daniel Danzer

Redaktion und Lektorat: Simon Blome, Sebastian Rapp, Sebastian Wenzlaff, Daniel Danzer

Satz & Layout: Kristina Lanert



Plaid Hat Games™

www.plaidhatgames.com

© 2018 Plaid Hat Games. Stuffed Fables, die Adventure-Book-Reihe, Plaid Hat Games und das Plaid-Hat-Games-Logo sind Warenzeichen von Plaid Hat Games. Plaid Hat Games ist ein Studio von Asmodee North America, Inc. 1995 W County Rd B2, Roseville, MN 55113. 651-639-1905. Die Komponenten können sich von den hier gezeigten unterscheiden. Hergestellt in China.