

Ох, братец!

Дополнение к приключенческой игре-книге

С возвращением в мир «Плюшевых сказок»!

В семье пополнение! У девочки теперь есть братик, а в ряды плюшевых героев вступили новобранцы! И теперь нашей отважной игрушечной команде предстоит пережить совершенно новые ночные приключения. Проводите подготовку к игре и саму партию по обычным правилам, учитывая описанные ниже изменения.

НОВАЯ КОЛОДА НАХОДОК



Это колода находок дополнения «Ох, братец!». Не просматривайте эти карты и не меняйте их порядок. Они пронумерованы и разделены по сказкам. При подготовке к каждой сказке откладывайте в сторону связанные с ней карты находок. По мере развития сюжета вы будете получать определённые карты из этих отложенных находок.

НОВЫЕ КАРТЫ СНА И ПОТЕРЯШЕК



В состав дополнения «Ох, братец!» входят 10 карт сна и 23 карты потеряшек. Не используйте карты сна и потеряшек из базовой игры «Плюшевые сказки», замените их новыми картами с символом  (в правом нижнем углу) из этого дополнения.

НОВЫЕ ЖЕТОНЫ



Куча сломанных игрушек



Пластик



Носки



Доски



Двери



Волшебный песок



Каменные колонны, шары для боулинга



Вагончик Люси



Коробки



Торты

ПРОЧИЕ КОМПОНЕНТЫ

Используйте все остальные карты и жетоны из «Плюшевых сказок». Если вы ещё не прошли «Плюшевые сказки», вам, возможно, придётся взять некоторые карты из базовой колоды находок («Громила», «Хвататель МК1», предмет и инструкция «Боевая погремушка Хрюни» и т. д.).

МАЛЕНЬКИЕ ТЕРРИТОРИИ

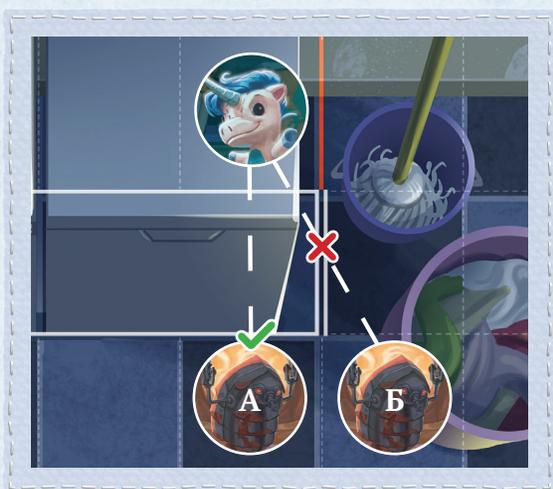


Механизм

Тёмная коробка

Плюши на маленьких территориях не могут взаимодействовать с фигурками на странице книги сказок, если не будет сказано об ином.

СПЛОШНЫЕ БЕЛЫЕ ЛИНИИ



При игре с дополнением «Ох, братец!» сплошные белые линии по-прежнему препятствуют перемещению, но не блокируют линию видимости. Теперь для обозначения областей, которые препятствуют перемещению и блокируют линию видимости, используются двойные белые линии.

Рóжка хочет провести дальнюю атаку против клопа. Она может атаковать клопа А, но не клопа Б, потому что не видит его через двойную белую линию.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ПО ДИАГОНАЛИ



Перемещаясь по диагонали и пересекая углы сплошных линий, считайте, что выполняете обычное перемещение через пунктирные белые линии.

РАЗМЕЩЕНИЕ ПРИХВОСТНЕЙ

Размещая прихвостней на территории с несколькими клетками , выставляйте по 1 прихвостню на каждую свободную клетку  (если не сказано иное). Если все клетки  заняты, помещайте прихвостня на любую свободную клетку по соседству с .

Примечание: свободной считается клетка без фигурок.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Разработчик: Джерри Хоторн.

Автор художественного текста: Мистер Бистро.

Продюсер: Колби Даук.

Художники: Кристен Полин, Трежи.

Графические дизайнеры: Дэвид Ричардс, Кендалл Уилкерсон.

Скульптор: Чэд Ховертер.

Редактура: Tabletop Polish.

Игру тестировали: Коллин Флорес, Рей Севитс, Гордон Хелле, Джеффри Джойс, Ричард Спэнгл, Натан Стивенс, Саймон Стивенс, Лара Уильямс, Спенсер Уильямс.

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ



Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания Crowd Games. Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт www.crowdgames.ru. Если у вас есть вопросы по правилам игры, комплектности или качеству её компонентов, напишите нам на электронную почту cg@crowdgames.ru.

Издатель: Crowd Games.

Руководители проекта: Максим Истомин и Евгений Масловский.

Главный редактор: Александр Ляпустин.

Выпускающий редактор: Александр Петрунин.

Редактор: Катерина Шевчук.

Переводчик: Мария Аверичева.

Корректор: Полина Ли.

Верстальщик: Станислав Серебряков.