



Fiabe di Stoffa

Regolamento

SCOPO DEL GIOCO

Fiabe di Stoffa è un gioco di avventura collaborativo per 2-4 giocatori. I giocatori assumono il ruolo di pupazzi, con il compito di proteggere la propria padroncina dai mostri che si annidano sotto il suo letto. Ricorrendo a lavoro di squadra, coraggio, compassione e a un pizzico di fortuna, gli stoffini affronteranno emozionanti avventure in una serie di storie interattive.



CONTENUTO

- ✦ 1 Regolamento
- ✦ 1 Libro delle Storie
- ✦ 40 Carte Scoperta
- ✦ 1 Plancia Laterale
- ✦ 6 Miniature degli Stoffini
- ✦ 17 Miniature dei Mostri
- ✦ 35 Dadi
- ✦ 1 Sacchetto per i Dadi
- ✦ 15 Bottoni
- ✦ 6 Carte Personaggio
- ✦ 29 Carte Smarrito
- ✦ 10 Carte Sonno
- ✦ 47 Carte Oggetto
- ✦ 12 Carte Mostro
- ✦ 7 Carte Ambiente
- ✦ 34 Carte Status
- ✦ 4 Carte Riferimento
- ✦ 32 Segnalini Imbottitura
- ✦ 16 Segnalini Cuore
- ✦ 4 Segnalini Obiettivo
- ✦ 4 Segnalini Smarrito
- ✦ 1 Segnalino Segnalibro
- ✦ 1 Segnalino Carretto Rosso
- ✦ 1 Segnalino Treno
- ✦ 1 Segnalino Porta

LIBRO DELLE STORIE



IL LETTO DA BIMBA GRANDE

3-1

Il bambino legge ad alta voce. La mamma è lì con lui, lo guarda mentre legge e lo incoraggia. Un giorno il bambino si accorge che la mamma non è più lì. Il bambino si accorge che la mamma non è più lì. Il bambino si accorge che la mamma non è più lì.

Il bambino si accorge che la mamma non è più lì. Il bambino si accorge che la mamma non è più lì. Il bambino si accorge che la mamma non è più lì.

Il bambino si accorge che la mamma non è più lì. Il bambino si accorge che la mamma non è più lì. Il bambino si accorge che la mamma non è più lì.

Il bambino si accorge che la mamma non è più lì. Il bambino si accorge che la mamma non è più lì. Il bambino si accorge che la mamma non è più lì.

Il bambino si accorge che la mamma non è più lì. Il bambino si accorge che la mamma non è più lì. Il bambino si accorge che la mamma non è più lì.

Il bambino si accorge che la mamma non è più lì. Il bambino si accorge che la mamma non è più lì. Il bambino si accorge che la mamma non è più lì.

3-1

Il bambino legge ad alta voce. La mamma è lì con lui, lo guarda mentre legge e lo incoraggia. Un giorno il bambino si accorge che la mamma non è più lì. Il bambino si accorge che la mamma non è più lì. Il bambino si accorge che la mamma non è più lì.

Il bambino si accorge che la mamma non è più lì. Il bambino si accorge che la mamma non è più lì. Il bambino si accorge che la mamma non è più lì.

Il bambino si accorge che la mamma non è più lì. Il bambino si accorge che la mamma non è più lì. Il bambino si accorge che la mamma non è più lì.

Il bambino si accorge che la mamma non è più lì. Il bambino si accorge che la mamma non è più lì. Il bambino si accorge che la mamma non è più lì.

Il bambino si accorge che la mamma non è più lì. Il bambino si accorge che la mamma non è più lì. Il bambino si accorge che la mamma non è più lì.

Il bambino si accorge che la mamma non è più lì. Il bambino si accorge che la mamma non è più lì. Il bambino si accorge che la mamma non è più lì.

LA FIABA DI STITCH: IL BRUCCO SODDISFATTO

Il bruco si accorge che la mamma non è più lì. Il bruco si accorge che la mamma non è più lì. Il bruco si accorge che la mamma non è più lì.

Il bruco si accorge che la mamma non è più lì. Il bruco si accorge che la mamma non è più lì. Il bruco si accorge che la mamma non è più lì.

Il bruco si accorge che la mamma non è più lì. Il bruco si accorge che la mamma non è più lì. Il bruco si accorge che la mamma non è più lì.

Il bruco si accorge che la mamma non è più lì. Il bruco si accorge che la mamma non è più lì. Il bruco si accorge che la mamma non è più lì.

Il bruco si accorge che la mamma non è più lì. Il bruco si accorge che la mamma non è più lì. Il bruco si accorge che la mamma non è più lì.

Il bruco si accorge che la mamma non è più lì. Il bruco si accorge che la mamma non è più lì. Il bruco si accorge che la mamma non è più lì.

Il bruco si accorge che la mamma non è più lì. Il bruco si accorge che la mamma non è più lì. Il bruco si accorge che la mamma non è più lì.



PLANCIA LATERALE

1. Indicatore Prova di Gruppo
2. Indicatore Minaccia

CARTE PERSONAGGIO



1 → **STITCH**

2 ← **Intuito:** Usa questa capacità dopo avere tirato dei dadi per Stitch. Puoi ripetere il tiro di 1 o più dadi gialli. Devi tenere il secondo risultato.

3 → **Astuzia Surclassante:** Usa questa capacità prima di attaccare con Stitch. Aggiungì 1 dado giallo al tuo tiro di attacco.

3 → **Diversivo:** Usa questa capacità quando sta per essere attivato un mostro normale. Rimuovi 1 dado giallo custodito su questa carta e salta l'attivazione di quel mostro.

3 ← **Concentrazione:** Usa questa capacità invece di effettuare un test di abilità giallo con Stitch. Quel test è automaticamente superato.

4 ↑ **5** ↑ **6** ↑

- | | |
|-----------------------|------------------------|
| 1. Nome | 4. Slot Dado Custodito |
| 2. Capacità Attiva | 5. Slot Imbottitura |
| 3. Capacità Acquisite | 6. Slot Cuore |

CARTE MOSTRO



1 → **TANTEZAMPE**

2 ↓ **1-3: ASSALTARE**
+6 ⚡ 1 ☆ 3

3 ← **4-6: TICCHETTARE**
+3 ⚡ 1 ☆ 4

2 ↓ **Dopo che questo Tantezampe ha attaccato, muovetelo di 3 caselle verso la casella ⚡ più vicina.**

5 ↑ **5** → **NORMALE**

4 ↑

- | | |
|-----------|-------------------------|
| 1. Nome | 4. Difesa |
| 2. Tipo | 5. Forma Base Miniatura |
| 3. Azioni | |

MAZZO DELLE CARTE SCOPERTA



Questo è il mazzo delle carte scoperta. NON mescolate e NON sbirciate queste carte! Sono già ordinate e suddivise (tramite carte divisorie) in storie. Ogni storia del Libro delle Storie chiederà ai giocatori di raccogliere e mettere da parte le carte scoperta relative a quella storia. Durante lo svolgimento dell'avventura, i giocatori dovranno recuperare carte specifiche da questo mazzo messo da parte. Dopo ogni storia, si aggiungono tutte le carte scoperta per quella storia ai mazzi corrispondenti, a meno che non sia specificato diversamente, in modo da renderle disponibili per le storie future.

DADI



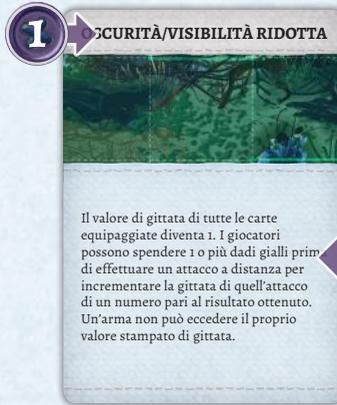
CARTE OGGETTO

1. Nome
2. Tipo
3. Valore di Gittata
4. Slot Equipaggiamento
5. Parole Chiave
6. Effetto



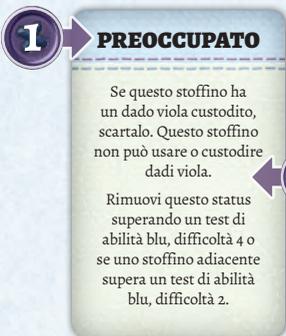
CARTE SMARRITO

1. Nome
2. Storia
3. Effetto



CARTE AMBIENTE

1. Nome
2. Effetto



CARTE STATUS

1. Nome
2. Effetto

CARTE SONNO



ALTRI COMPONENTI



Segnalino Segnalibro



Bottoni



Segnalini Imbottitura



Segnalini Cuore



Segnalini Obiettivo



Segnalini Smarrito



Segnalini Specifici delle Storie

PREPARAZIONE DELLA PARTITA

1 THEADORA

1 LUMPY

5 Mostro Boss

3 Carte Oggetto

4 Carte Smarrito

7 Segnalino

6 Dadi

10 IL LETTO DA BIMBA GRANDE

8 LA FIABA DI STITCH: IL BRICO SODDISFATTO

1 STITCH

1 FLOPS

1 Dadi

1 Segnalino

Per preparare una partita a *Fiabe di Stoffa*, seguire questi passi:

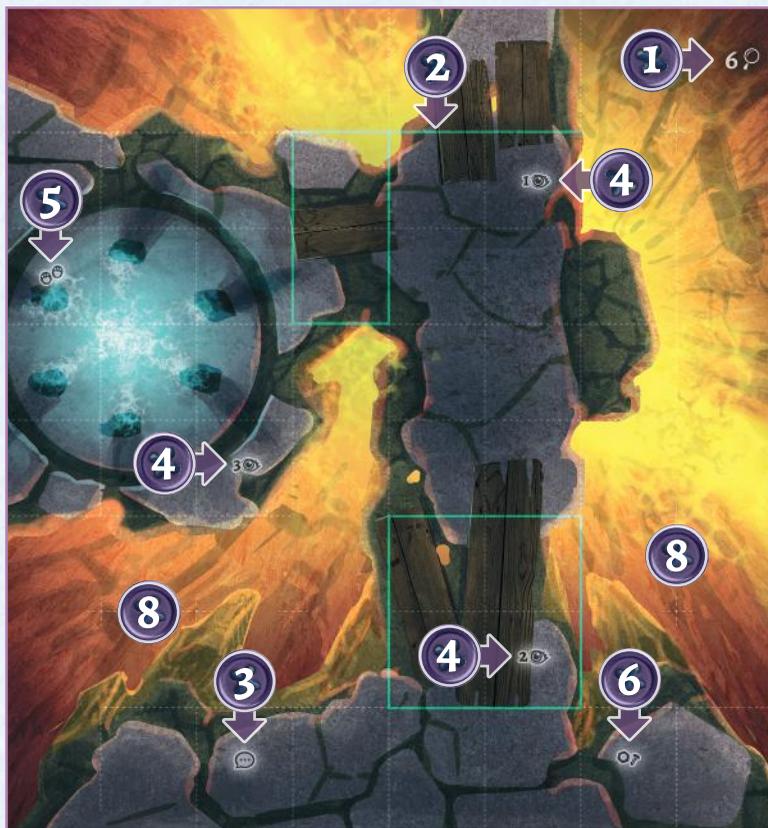
- Ogni giocatore sceglie una carta personaggio e prende la miniatura corrispondente, poi colloca sulla carta 5 segnalini imbottitura (con il lato chiaro a faccia in su).
Nota: Se state preparando una partita a 2 giocatori, ognuno di essi può scegliere di controllare 2 stoffini. Ai fini dell'interpretazione delle regole, un giocatore con due stoffini viene considerato come 2 giocatori che svolgono 2 turni separati.
- Collocate tutti i dadi attributo (viola, blu, verde, rosso e giallo) nell'apposito sacchetto. Dopodiché aggiungete un numero di dadi imbottitura (bianchi) pari al numero di stoffini in gioco più 1 e aggiungete anche lo stesso numero di dadi minaccia (neri).
- Mescolate le carte oggetto e formate un mazzo degli oggetti.
- Mescolate le carte smarrito e formate un mazzo degli smarriti.
- Create un mazzo di carte mostro boss a faccia in su, dopodiché mescolate le carte mostro rimanenti per formare un mazzo dei mostri. Quando eseguite la

- preparazione della vostra prima partita, non ci sarà in gioco alcuna carta mostro boss.
- Preparate il mazzo sonno svolgendo quanto segue:
Mescolate la carta Risveglio con 2 carte sonno a caso e collocatele a faccia in giù accanto all'area di gioco.
Mescolate il resto delle carte sonno e mettetele a faccia in giù sopra questo mazzetto.
- Collocate carte status, bottoni, segnalini imbottitura, segnalini cuore e via dicendo in un punto facilmente accessibile.
- Collocate il Libro delle Storie al centro dell'area di gioco e collocate la plancia laterale accanto al lato destro del libro.
- Scegliete il giocatore che sarà il primo Narratore. Date a quel giocatore il segnalino segnalibro. Sarà lui a svolgere il primo turno e la partita poi proseguirà con il giocatore alla sua sinistra.
- Scegliete una storia dal Libro delle Storie, apritelo alla pagina iniziale di quella storia e leggete la prima sezione.
(Se questa è la prima volta che giocate, cominciate con la prima storia: *Il Letto da Bimba Grande*.)

PREPARAZIONE DELLA PAGINA

Ogni pagina del libro riporta le istruzioni speciali sulla sua preparazione. Di seguito sono fornite alcune indicazioni generali su come leggere una mappa del gioco e come generare un incontro.

LEGGERE UNA MAPPA



- Difficoltà di Ricerca:** Il valore di difficoltà da eguagliare o superare per poter ricercare con successo sulla mappa.
- Linee Colorate:** Per attraversare una linea colorata continua, un giocatore deve utilizzare un dado del colore corrispondente per muovere il suo stoffino.
- Smarriti:** Vedere la sezione Smarriti in fondo alla pagina per la spiegazione.
- Punti di Interesse:** Vedere la sezione Punti di Interesse in fondo alla pagina per la spiegazione.
- Casella di Partenza degli Stoffini:** Le miniature degli stoffini entrano in gioco su questa casella o su una casella adiacente (in direzione ortogonale o diagonale).
- Casella di Partenza dei Mostri:** Quando si incontrano dei mostri, le loro miniature entrano in gioco su questa casella o su una casella adiacente.
- Mercanti:** Vedere la sezione Mercanti in fondo alla pagina per la spiegazione.
- Caselle Non Interamente Tratteggiate:** Queste caselle sono usate per calcolare la gittata. Una miniatura non può muoversi su una di queste caselle a meno che non venga specificato dal Libro delle Storie.

Smarriti

Le caselle contrassegnate con il simbolo  avranno un segnalino  collocato su di esse a un certo punto durante la lettura della pagina. Le caselle con i segnalini  offrono l'opportunità di interagire con alcuni degli smarriti (i giocattoli perduti che sono gli abitanti del Cadigiù). Se uno stoffino inizia, termina o passa sopra una casella con un segnalino , il suo movimento termina, il suo turno si mette in pausa e il segnalino viene scartato. Il giocatore alla sinistra del giocatore attivo pesca una carta smarrito e la legge ad alta voce. Di solito questa carta offre una scelta che dà agli stoffini la possibilità di aiutare gli abitanti bisognosi. Spesso ciò comporta una ricompensa per lo stoffino, ma ogni tanto ci si dovrà accontentare di un semplice ringraziamento: dopotutto, questa è la natura dell'altruismo! Gli stoffini potranno sempre scegliere di andarsene via e non affronteranno conseguenze a meno che la carta non specifichi diversamente. **NON LEGGETE IL RISULTATO FINO A QUANDO LA SCELTA NON È STATA COMPIUTA.** Una volta risolta la carta, a meno che non sia specificato diversamente, il gioco riparte.

Punti di Interesse

Le caselle contrassegnate con il simbolo  sono punti di interesse che possono essere esplorati. Se uno stoffino inizia, termina o passa sopra un  esplorabile nel corso del suo turno, il suo movimento termina, il suo turno si mette in pausa e si legge la voce  corrispondente nel Libro delle Storie. Quindi, a meno che non sia specificato diversamente, il gioco riparte. La maggior parte dei simboli  può essere esplorata soltanto una volta. I simboli  che includono un  possono essere esplorati più volte.

Mercanti

I simboli  rappresentano un'opportunità di commerciare con un mercante locale. La prima volta che uno stoffino entra in ogni casella con un simbolo , il suo movimento termina, il suo turno si mette in pausa e si rivelano 4 carte del mazzo degli oggetti. I giocatori su questa casella o su una casella adiacente possono acquistare una o più delle 4 carte spendendo un bottone o scartando una carta oggetto per ogni carta che desiderano ricevere. Le altre carte vengono lasciate vicino alla mappa per eventuali acquisti futuri finché non si passa a una nuova pagina del Libro delle Storie, momento in cui vengono mescolate di nuovo nel mazzo degli oggetti.

LASCIARE UNA PAGINA

Quando si lascia una pagina, rimuovere dal gioco tutti i mostri e segnalini rimasti su di essa e posizionare tutte le miniature degli stoffini sulle loro rispettive carte. A meno che non sia specificato diversamente, quando il Libro delle Storie indica di lasciare una pagina si termina il turno del giocatore attuale prima di lasciarla.

GENERARE UN INCONTRO

I mostri (i nemici del gioco) entrano in gioco quando il Libro delle Storie indica ai giocatori di generare un incontro. Ci sono 2 tipi di incontro che il Libro delle Storie può richiedere di generare:

- ✳ Incontro Casuale
- ✳ Incontro Predefinito

Incontro Casuale

Per generare un incontro casuale, mescolare il mazzo dei mostri. Collocare un numero di carte mostro pari al numero di stoffini in gioco a faccia in su in colonna accanto alla plancia laterale.

Quindi collocare ciascuna delle miniature relative a quei mostri sulle caselle contrassegnate con il simbolo  o su qualsiasi casella adiacente.

Il Narratore sceglie su quali caselle viene effettivamente collocata ciascuna miniatura.

Incontro Predefinito

Un incontro predefinito è un incontro che specifica esattamente quanti e quali mostri vengono messi in gioco. Quando si genera un incontro predefinito, cercare nel mazzo dei mostri e tra le carte mostro boss a faccia in su per reperire i mostri da mettere in gioco.

Nota: Se un mostro leader può essere scelto per l'incontro, la sua scelta è obbligatoria. Mescolare queste carte mostro e posizionarle a faccia in su in colonna accanto alla plancia laterale. Quindi collocare ciascuna delle miniature relative a quei mostri sulle caselle contrassegnate con il simbolo  o su qualsiasi casella adiacente. Il Narratore sceglie su quali caselle viene effettivamente collocata ciascuna miniatura.

Incontrare un Boss

Quando entra in gioco un mostro del tipo boss, collocare sulla sua carta un numero di segnalini imbottitura (con il lato scuro a faccia in su) pari al numero di stoffini in gioco. Quando un boss dovrebbe essere sconfitto, rimuovere invece 1 imbottitura scura dalla sua carta. Quando al boss non resta più imbottitura scura, è finalmente sconfitto e viene rimosso dal gioco.



TURNO DEL GIOCATORE

Nel proprio turno, ogni giocatore svolge i passi seguenti nell'ordine indicato:

1. Pescare Dadi
2. Cercare Imbottitura
3. Collocare Minaccia
4. Effettuare Azioni
 - ✳ Muoversi
 - ✳ Custodire
 - ✳ Incoraggiare
 - ✳ Test di Abilità
 - ✳ Prova di Gruppo
 - ✳ Attaccare
 - ✳ Ricercare
5. Scartare Dadi
6. Verificare Minaccia

1. PESCARE DADI

Il giocatore pesca 5 dadi dal sacchetto e li posiziona davanti a sé. Se nel sacchetto vi sono meno di 5 dadi, pesca tutti i dadi rimanenti al suo interno, poi rimette nel sacchetto tutti i dadi nell'area degli scarti e finisce di pescare i suoi dadi.

2. CERCARE IMBOTTITURA



Il giocatore tira i suoi dadi bianchi per cercare nuova imbottitura. Ogni dado può essere tirato separatamente, oppure più dadi possono essere tirati assieme in un unico tiro (al fine di ottenere un risultato totale più alto). Dopo ogni tiro, se il risultato è pari o superiore al totale dell'imbottitura che resta al suo stoffino, il giocatore ottiene 1 imbottitura e scarta quel dado (o quei dadi) spostandolo nell'area degli scarti. Non esiste limite massimo all'imbottitura che uno stoffino può avere.

3. COLLOCARE MINACCIA



Il giocatore colloca tutti i suoi dadi neri sull'indicatore minaccia, partendo dall'alto.

4. EFFETTUARE AZIONI

Tutti i dadi colorati che restano davanti al giocatore possono quindi essere utilizzati per effettuare azioni. Per effettuare un'azione, il giocatore deve spendere un dado del colore appropriato. Per spendere un dado: si tira quel dado, si risolve il suo effetto e poi lo si scarta. Esattamente come i dadi imbottitura bianchi, ogni dado può essere tirato separatamente, oppure più dadi dello stesso colore (o viola) possono essere tirati assieme in un unico tiro. Nel suo turno, un giocatore può effettuare tutte le azioni che vuole quante volte desidera, a patto che abbia a disposizione dadi appropriati da spendere. Le azioni che si possono effettuare con ciascun tipo di dado sono descritte di seguito.

Dadi Attributo di Qualsiasi Colore

- ✳ Muoversi attraversando linee tratteggiate o muoversi attraversando linee continue del colore corrispondente al dado che viene tirato
- ✳ Custodire (un dado)
- ✳ Incoraggiare (uno stoffino)
- ✳ Effettuare un test di abilità del colore corrispondente
- ✳ Contribuire alla prova di gruppo del colore corrispondente



Dadi Attributo Rosso

Attaccare in Mischia



Dadi Attributo Verde

Attaccare a Distanza



Dadi Attributo Giallo

Ricercare



Dadi Attributo Blu

Nessuna Azione Esclusiva



Dadi Attributo Viola

Sostituire un dado attributo di un qualsiasi colore

Muoversi

- ❖ Spendere dadi di un qualsiasi colore per muovere uno stoffino fino a un numero di caselle pari al risultato del tiro.
- ❖ Gli stoffini possono muoversi diagonalmente e/o ortogonalmente.
- ❖ Uno stoffino può muoversi soltanto sulla griglia quadrettata (non può muoversi sulle caselle non interamente tratteggiate).
- ❖ Uno stoffino può attraversare una casella che contiene un altro stoffino, ma non può terminare il suo movimento in quella casella.
- ❖ Uno stoffino non può attraversare una casella che contiene un mostro.
- ❖ Uno stoffino può attraversare una linea continua colorata solo se il giocatore ha usato uno o più dadi di quel colore (e/o viola) per muoversi.

Nota: Le linee continue bianche non possono essere attraversate.

Custodire



Anziché spendere un dado, il giocatore può custodirlo per dopo. Il dado custodito viene quindi depositato nello

slot apposito sulla carta personaggio. Non c'è bisogno di tirare un dado che si è deciso di custodire. Un dado custodito può essere speso per difendersi dai danni o può essere speso in uno dei turni successivi. Non è possibile custodire un dado se sulla carta personaggio ne è già presente uno.

Incoraggiare

Per incoraggiare uno stoffino, un giocatore deve scegliere lo stoffino di un altro giocatore ed effettuare 1 dei seguenti passaggi:

- ❖ Depositare 1 dei suoi dadi sulla carta personaggio di quel giocatore, esattamente come se lo stesse custodendo sulla propria. Se sulla carta personaggio di quello stoffino è già presente un dado, il dado precedentemente custodito viene scartato.
- ❖ Scartare un dado di qualsiasi colore e cedere a quello stoffino 1 propria imbottitura.



Test di Abilità

A volte la storia richiede di effettuare un test di abilità. I test di abilità hanno un colore e un valore di difficoltà e sono rappresentati come segue:

Effettua un test di abilità giallo/percezione, difficoltà 4.

SUPERATO: Andate alla sezione 73-3.

FALLITO: Nessun effetto.

Per effettuare un test di abilità, il giocatore deve spendere un numero qualsiasi di dadi del colore corrispondente (o viola). Se il risultato del tiro è pari o superiore al valore di difficoltà, si risolve l'effetto "Superato" del test. In caso contrario, si risolve l'effetto "Fallito". Il test di abilità fallisce automaticamente se viene richiesto di affrontarne uno ma non si possiedono i dadi del colore appropriato.

Ci sono 4 luoghi in cui i giocatori possono verificare se sono disponibili test di abilità:

- ❖ **Regole Speciali del Libro delle Storie:** A volte sarà il Libro delle Storie a richiedere ai giocatori di effettuare un test di abilità.
- ❖ **Carte Status:** Molte carte status richiedono di superare un test di abilità per essere rimosse.
- ❖ **Carte Ambiente:** Alcune carte ambiente possono richiedere ai giocatori di effettuare un test di abilità per interagire con l'ambiente.
- ❖ **Carte Smarrito:** Alcune carte smarrito possono richiedere ai giocatori di effettuare un test di abilità.

Prova di Gruppo

A volte la storia richiede di effettuare una prova di gruppo. Le prove di gruppo sono simili ai test di abilità, con la differenza che più giocatori possono contribuire nei loro turni tirando i dadi del colore appropriato e quindi scegliendo di collocarli sull'indicatore prova di gruppo. Se il risultato totale dei tiri dei dadi sull'indicatore prova di gruppo è pari o superiore al valore di difficoltà della prova, si scartano i dadi e si risolve l'effetto "Superato". A differenza dei test di abilità, le prove di gruppo non possono fallire. Gli stoffini possono contribuire alle prove di gruppo da qualunque posizione sulla mappa, a meno che non sia specificato diversamente dal Libro delle Storie.



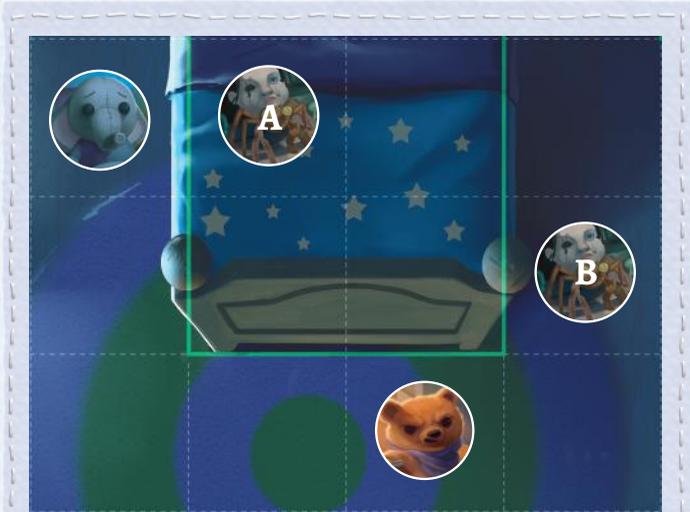
Per entrare nella capanna dovete effettuare una prova di gruppo rosso/forza, difficoltà 13. Solo gli stoffini adiacenti alla porta possono contribuire a questa prova di gruppo.

SUPERATA: Rimuovete il segnalino porta. Ora potete entrare e uscire liberamente dalla capanna.

Lumpy vuole aiutare il gruppo a sfondare la porta della capanna. Ottiene un 5 con uno dei suoi dadi rossi e lo aggiunge all'indicatore prova di gruppo. Sfortunatamente, il suo risultato non è sufficiente a far superare la prova. Se dispone di altri dadi rossi, oppure di dadi viola, può tirarli e continuare ad aggiungerli all'indicatore.

Attaccare in Mischia

Per poter effettuare un attacco in mischia, uno stoffino deve essere equipaggiato con un'arma da mischia. Per effettuare un attacco in mischia, scegliere un mostro come bersaglio: questo deve trovarsi su una casella adiacente allo stoffino che effettua l'attacco, senza alcuna linea colorata che li separi (vedere illustrazione). Tirare un numero qualsiasi di dadi rossi: se il risultato del tiro è pari o superiore al valore di difesa del nemico, quel mostro è sconfitto. Quando un mostro viene sconfitto, si rimuove dal gioco togliendo dalla mappa la sua miniatura e scartando la sua carta. Lo stoffino che ha sconfitto il mostro ottiene 1 bottone. Se il mostro scelto come bersaglio era un leader o un boss, lo stoffino riceve anche una carta status "Coraggio".



Lumpy non può attaccare il Tantezampe A con il suo Mazzuolo Batticarne perché uno stoffino non può effettuare un attacco in mischia attraverso una linea colorata. Thea può invece attaccare il Tantezampe B con il suo Tagliacarte; le linee colorate non bloccano del tutto il suo attacco.

Nota: Quando un mostro viene sconfitto, lasciare i dadi minaccia neri sull'indicatore minaccia.

Attaccare a Distanza

Un attacco a distanza funziona esattamente come un attacco in mischia, con l'eccezione che lo stoffino deve essere equipaggiato con un'arma a distanza. Un attacco a distanza utilizza i dadi verdi e può attraversare le linee continue colorate (ma non le linee continue bianche) per bersagliare un mostro che si trovi a un numero di caselle di distanza dallo stoffino attaccante che sia pari o inferiore alla gittata dell'arma.



Flops può attaccare il Tantezampe A sul letto con il suo Arco e Frece a Ventosa, perché si tratta di un'arma a distanza con gittata 6.

Attaccare un Boss

Quando un boss dovrebbe essere sconfitto da un attacco, rimuovere invece 1 imbottitura scura dalla sua carta. Quando al boss non resta più imbottitura scura, è finalmente sconfitto e viene rimosso dal gioco.



Ricerca

La maggior parte delle mappe riporta il simbolo ricerca nell'angolo in alto a destra, accompagnato da un valore di difficoltà. Per ricerca, un giocatore deve spendere un qualsiasi numero di dadi gialli: se il risultato del tiro è pari o superiore al valore di difficoltà della ricerca, pesca una carta oggetto. Quando un giocatore pesca una carta oggetto (a eccezione degli oggetti di gruppo), può equipaggiarla al suo stoffino o cederla a un altro giocatore (che deve equipaggiare immediatamente l'oggetto al suo stoffino). Se il giocatore pesca una carta oggetto di gruppo, deve posizionarla sul tavolo in modo che sia alla portata di tutti. Tutti i giocatori possono utilizzare liberamente gli oggetti di gruppo e non c'è limite al numero di questi oggetti che possono essere in gioco.

Slot Equipaggiamento

Ogni stoffino dispone di 4 slot equipaggiamento: Testa, Corpo, Zampe e Accessorio. Uno stoffino non può essere equipaggiato con 2 oggetti contrassegnati dalla stessa icona di slot equipaggiamento.



Testa



Corpo



Zampe



Accessorio

Esempio: Theadora è equipaggiata con il Tagliacarte. Successivamente, trova la carta oggetto Forbici. Dal momento che entrambe le carte hanno l'icona Zampe, Theadora non può equipaggiare entrambi gli oggetti. Se vuole equipaggiare le Forbici, Theadora dovrà scartare il Tagliacarte.

Oggetti di Gruppo



Gli oggetti di gruppo non vengono equipaggiati da un singolo stoffino, ma vengono posizionati vicini alla zona di gioco in modo che siano alla portata di tutti i giocatori. Gli oggetti di gruppo sono considerati come equipaggiati da tutti gli stoffini simultaneamente. Non c'è limite al numero degli oggetti di gruppo che possono essere in gioco.

Bonus e Uso dei Dadi Viola

Diverse carte ed effetti possono conferire dei bonus ai risultati dei dadi. Nella maggior parte dei casi, questi bonus si applicano esclusivamente ai dadi di un determinato colore. In ogni caso, i bonus vanno applicati dopo gli effetti che modificano il risultato di un dado.

I dadi viola possono essere usati al posto di qualsiasi altro dado attribuito, tuttavia essi non possono beneficiare di alcun bonus eccetto quelli specificamente conferiti ai dadi viola.



MAZZUOLO BATTICARNE
Arma da Mischia

+1

BONUS: Quando effettui un attacco in mischia, aggiungi al risultato di ogni dado rosso.

Dopo che questo stoffino ha sconfitto un mostro usando quest'arma, ottieni l'imbottitura.

Zampe • Oggetto Domestico • Cucina • Schiacciamento

Sara sta effettuando un attacco in mischia con il suo stoffino. Tira 2 dadi rossi e 1 dado viola.
La sua carta Mazzuolo Batticarne conferisce ai suoi dadi rossi un bonus di +1. Sara ottiene un 3 rosso, un 1 rosso e un 4 viola.
Il suo risultato totale è: $3 + 1 + 1 + 1 + 4 = 10$

Nota: Un dado viola è sempre usato "al posto" di un altro dado colorato. Il dado viola non "diventa" dell'altro colore.

Esempi:

Si può usare un dado viola al posto di:

- ✳ un dado rosso quando si effettua un attacco in mischia
- ✳ un dado verde per muoversi attraverso una linea verde
- ✳ un dado giallo per ricercare
- ✳ un dado blu quando si effettua un test di abilità blu

NON si può:

- ✳ usare la capacità di Lumpy per ritirare i dadi viola (in quanto essa consente di ritirare soltanto i dadi blu)
- ✳ aggiungere +1 ai dadi viola quando sono usati per attaccare con l'oggetto Elastici (che conferisce +1 soltanto ai dadi verdi)

5. SCARTARE DADI

Il giocatore scarta tutti i dadi che gli restano.

6. VERIFICARE MINACCIA

Se ci sono dei mostri in gioco e il numero di dadi sull'indicatore minaccia è pari o superiore al numero di mostri in gioco, i mostri svolgono un turno (vedere pag. 12).

Se non ci sono mostri in gioco e il numero di dadi sull'indicatore minaccia è pari o superiore al numero di stoffini in gioco, si risolve la sequenza seguente nell'ordine indicato.

1. Risolvete l'effetto  della pagina attuale del Libro delle Storie.



Primo Impulso: Andate alla sezione 7-3.

Impulsi Successivi: Rivelate una carta sonno.

2. Se l'impulso ha avuto come conseguenza la comparsa nel gioco di alcuni mostri, questi svolgono immediatamente un turno dei mostri (vedere pag. 12).
3. Scartate tutti i dadi dall'indicatore minaccia.
4. Ripristinate il sacchetto dei dadi (rimettete nel sacchetto tutti i dadi presenti nell'area degli scarti).

Dopo il passo Verificare Minaccia e un possibile turno dei mostri, si procede con il turno del giocatore successivo (quello seduto a sinistra del giocatore attuale).



TURNO DEI MOSTRI

Per risolvere un turno dei mostri si effettuano i passi seguenti nell'ordine indicato:

1. Attivare i Mostri

- ✖ Tirare
- ✖ Muoversi
- ✖ Bersagliare
- ✖ Attaccare

2. Scartare Minaccia e Ripristinare Dadi

1. ATTIVARE I MOSTRI

Partendo dal mostro in cima alla colonna dei mostri, i mostri si attivano 1 alla volta fino a quando ognuno di quelli presenti in gioco viene attivato una volta. Per attivare un mostro si effettua quanto segue nell'ordine indicato:

Tirare

Prendere un dado dall'indicatore minaccia e tirarlo. Confrontare il risultato con un'azione sulla carta del mostro. Quell'azione stabilirà la velocità, la gittata e la forza del mostro per l'attivazione, nonché eventuali regole speciali che si applicano durante l'azione.

Muoversi ➕

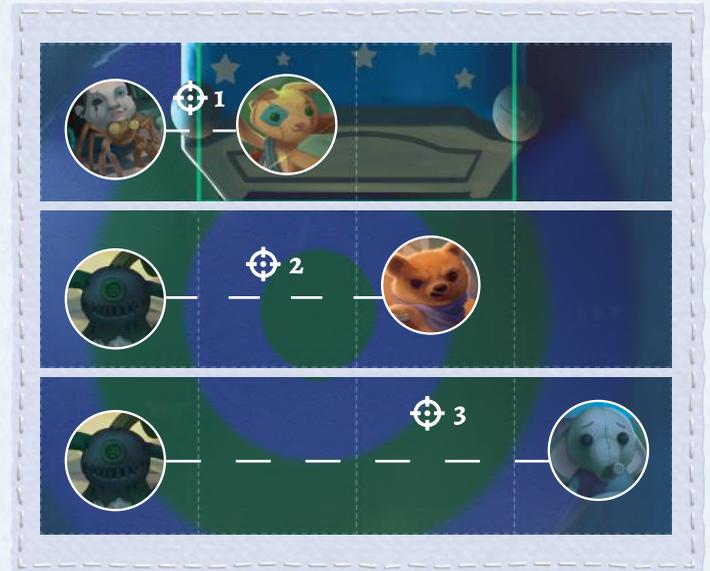
Muovere il mostro seguendo questi passi:

1. Se il mostro è adiacente a uno stoffino, non muovetelo.
2. In caso contrario, muovete il mostro verso lo stoffino più vicino (cioè lo stoffino verso cui occorre fare la minima quantità di movimento per essergli adiacente) finché non è adiacente a quello stoffino o finché non ha percorso un numero di caselle pari alla sua velocità (se diversi stoffini si trovano alla medesima distanza, il Narratore di turno decide verso quali di essi il mostro avanzerà).

I mostri possono attraversare le linee colorate continue (eccetto quelle bianche continue) senza alcuna penalità.



Bersagliare ☯



Stabilire quale stoffino verrà bersagliato dal mostro per un attacco seguendo questi passi:

1. Se non ci sono stoffini entro la gittata del mostro, questo non effettua attacchi.
2. Se c'è soltanto 1 stoffino entro la gittata del mostro, questo bersaglierà quello stoffino.
3. Se ci sono più stoffini entro la gittata del mostro, esso prenderà di mira lo stoffino più vicino (se più stoffini sono alla stessa distanza, il Narratore di turno decide quale tra essi verrà bersagliato dal mostro).

Nota: I mostri possono bersagliare anche oltrepassando le linee colorate continue (a eccezione di quelle bianche).

Attaccare ☆

A questo punto il mostro attacca il suo bersaglio. Per risolvere tale attacco, seguire questi passi:

1. Il mostro che attacca infligge danno pari alla propria forza.
2. Se lo stoffino bersaglio dispone di un dado custodito sulla sua carta personaggio, quello stoffino può scegliere di difendersi dall'attacco tirando il dado custodito e bloccando un ammontare di danni pari al risultato ottenuto.
3. Rimuovete imbottitura dallo stoffino bersaglio pari ai danni non bloccati. Se uno stoffino perde tutta la sua imbottitura, si "affloscia" e sviene. Vedere la sezione Svenimento, più avanti.
4. Se lo stoffino bersaglio si è difeso con un dado e ha bloccato TUTTI i danni (cioè se non ha perso imbottitura), rimettete il dado sulla sua carta personaggio. In caso contrario scartate il dado.

Dopo avere attivato un mostro, scartare il dado minaccia nero che è stato usato per stabilire la sua azione e attivare il mostro successivo nella colonna dei mostri.

2. SCARTARE MINACCIA E RIPRISTINARE DADI

Quando tutti i mostri sono stati attivati una volta, scartare gli eventuali dadi minaccia neri rimasti sull'indicatore minaccia, rimettere nel sacchetto tutti i dadi nell'area degli scarti e procedere con il turno del giocatore successivo.

SVENIMENTO

Quando uno stoffino perde tutta la sua imbottitura, sviene. Quando uno stoffino sviene, rovesciare la sua miniatura sul fianco e scartare tutte le sue carte status, i suoi bottoni e i suoi cuori; rivelare una carta sonno. Uno stoffino svenuto non può effettuare alcuna azione, non può custodire dadi sulla sua carta personaggio e non può utilizzare carte oggetto. Uno stoffino svenuto svolge comunque il proprio turno, solo che non può compiere alcuna azione in quel turno se è ancora svenuto dopo il passo Cercare Imbottitura. I mostri ignorano gli stoffini svenuti.

Uno stoffino si riprende dallo svenimento quando ottiene 1 o più imbottiture. Uno stoffino svenuto può ottenere imbottitura quando un compagno di gioco effettua l'azione Incoraggiare per cedergli una imbottitura o cercando imbottitura nel proprio turno utilizzando un dado imbottitura bianco.

DIFENDERSI

In alcune occasioni, il Libro delle Storie o una carta indicano che uno stoffino riceve un certo numero di danni. Gli stoffini possono difendersi da tali danni nello stesso modo in cui si difendono dagli attacchi dei mostri.

CARTE STATUS

Gli stoffini possono essere influenzati da una varietà di condizioni come Spaventato, Arrabbiato o Lacerato. Quando uno stoffino "diventa" qualcosa, significa che bisogna collocare su quello stoffino la carta status corrispondente; ad esempio, quando uno stoffino diventa Preoccupato, occorre collocargli sopra la carta "Preoccupato". Uno stoffino non può avere due carte status dello stesso tipo collocate su di sé.

CARTE SONNO

Ogni volta che uno stoffino sviene o quando specificato dal Libro delle Storie, si rivela una carta del mazzo sonno. Le carte Sonno Profondo non hanno effetto. Le carte Sonno Agitato possono avere un effetto qualora ne sia descritto uno nel riquadro laterale della pagina attuale del Libro delle Storie. Se viene rivelata la carta Risveglio, i giocatori non rivelano più carte sonno quando le regole lo richiedono. Se gli stoffini vincono, leggeranno il finale Risveglio (invece del finale Sonno Profondo).

CUORI E BOTTONI



BOTTONI

Quando uno stoffino sconfigge un mostro, ottiene un bottone. Il gioco indicherà ai giocatori quando possono spendere i bottoni guadagnati. Quando un bottone viene speso, si rimette nella riserva.



CUORI

A volte il gioco indicherà ai giocatori di ottenere un cuore. Un cuore può essere speso per eseguire una capacità acquisita sulla carta del personaggio. La capacità attiva di uno stoffino può invece essere eseguita senza dover spendere un cuore. Sia le capacità acquisite che le capacità attive possono essere eseguite in qualsiasi momento, a meno che la carta personaggio non specifichi diversamente. Quando si spende un cuore, questo deve essere rimesso nella riserva.

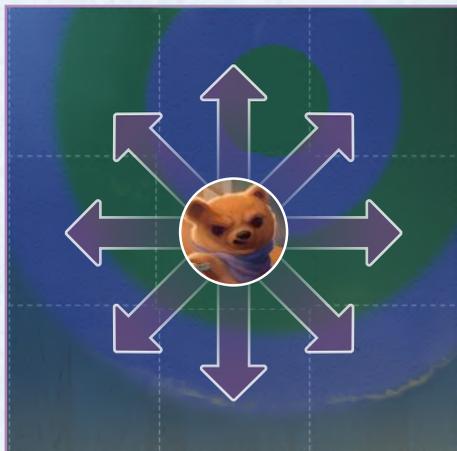
FINE DELLA PARTITA

Se tutti gli stoffini sono svenuti in uno stesso momento, i giocatori perdono la partita. I giocatori vincono se invece riescono a completare la missione indicata nel Libro delle Storie.



GLOSSARIO

Adiacente: Le 8 caselle indicate dalle frecce nell'esempio sono considerate adiacenti alla casella con la miniatura.



Bottone: Una specie di valuta del gioco che il giocatore riceve ogni qualvolta il proprio stoffino sconfigge un mostro. Il gioco indicherà ai giocatori quando possono spendere i bottoni guadagnati.

Casella: Un singolo quadretto della griglia sovrapposta alla mappa di gioco.

Colonna dei Mostri: Una colonna di carte mostro che si crea quando si genera un incontro. La colonna stabilisce l'ordine in cui i mostri si attivano, a cominciare da quello più in alto seguendo poi l'ordine della colonna.

Cuore: Il gioco conferisce cuori ai giocatori quando completano svariati compiti collegati alle storie. I giocatori possono spendere un cuore per utilizzare 1 delle capacità acquisite dei loro stoffini.

Dadi Attributo: Dadi che consentono al giocatore di effettuare azioni nel suo turno. Sono di colore rosso, verde, giallo, blu e viola.

Dadi Imbottitura: Questi dadi bianchi consentono a uno stoffino di recuperare imbottitura durante il passo Cercare Imbottitura. I dadi imbottitura sono talvolta chiamati dadi bianchi.

Dadi Minaccia: Questi dadi neri rappresentano il pericolo crescente che gli stoffini devono affrontare. Quando i mostri svolgono il loro turno, i dadi sono usati per stabilire le loro azioni. I dadi minaccia sono talvolta chiamati dadi neri.

Difendersi: Tirare un dado custodito su una carta personaggio per bloccare 1 o più danni.

Gittata: Il numero di caselle di distanza che un attacco può raggiungere.

Impulso: Quando non vi sono mostri in gioco e il numero di dadi sull'indicatore minaccia è pari o superiore al numero degli stoffini in gioco, si verifica un impulso (🌀).

Ogni pagina descrive l'effetto o gli effetti del relativo impulso.

Incontro: Un incontro si verifica quando i mostri vengono messi in gioco.

Incoraggiare: Azione che può essere effettuata da un giocatore per cedere 1 imbottitura dal suo stoffino a un altro stoffino o per depositare 1 dei suoi dadi sulla carta personaggio di un altro giocatore.

Indicatore Minaccia: Tracciato sulla plancia laterale in cui si collocano i dadi minaccia quando vengono pescati.

Mappa: Pagina del Libro delle Storie sulla quale vengono collocate e mosse le miniature.

Mazzo Sonno: Il mazzo dal quale si rivela una carta ogni volta che uno stoffino sviene e ogni volta che il Libro delle Storie specifica che i giocatori devono rivelare una carta sonno. Se viene rivelata la carta Risveglio, i giocatori non rivelano più carte sonno quando le regole lo richiedono. Se gli stoffini vincono, leggeranno il finale Risveglio (invece del finale Sonno Profondo).

Miniatura: Le miniature rappresentano gli stoffini dei giocatori e i mostri in gioco.

Mostro: I nemici del gioco, rappresentati da una miniatura e la relativa carta. Ci sono 3 tipi di mostro: normale, leader e boss.

Oggetto: Tipo di carta che i giocatori possono ottenere ricercando.

Oggetto di Gruppo: Un oggetto che, una volta trovato, è posizionato alla portata di tutti i giocatori ed è disponibile per essere utilizzato da tutti.

Prova di Gruppo: Prova alla quale diversi stoffini possono contribuire con i loro dadi attributo in ciascuno dei rispettivi turni.

Scartare: Scartare un dado significa metterlo nell'area degli scarti. Scartare una carta significa metterla nella pila degli scarti relativa al mazzo da cui è stata pescata.

Slot Equipaggiamento: Ogni stoffino dispone di 4 slot equipaggiamento: Testa, Corpo, Zampe e Accessorio. Ogni slot può avere soltanto 1 carta equipaggiata.

Status: Tipo di carta che assegna effetti agli stoffini quando il gioco lo richiede.

Stoffino: Pupazzi che rappresentano i personaggi interpretati dai giocatori.

Svenimento: Uno stoffino che ha perso tutta la sua imbottitura è considerato svenuto.

Test di Abilità: Test con un valore di difficoltà. Per effettuare un test di abilità, i giocatori devono tirare i dadi di uno specifico colore. Per superare il test, il risultato del tiro deve essere pari o superiore al valore di difficoltà.

Turno dei Mostri: Turno nel quale ogni mostro viene attivato una volta.

RICONOSCIMENTI

Ideatore e Scrittore del Gioco

Jerry Hawthorne

Stesura e Revisione

Mr Bistro

Prodotto da

Colby Dauch

Sviluppo dei Contenuti

Keith Miller

Direzione Artistica

Isaac Vega, Sam Vega

Illustrazioni

Kristen Pauline, Tregis

Progetto Grafico

Dave Richards, Kendall Wilkerson

Miniature Scolpite da

Edgar Ramos

Revisione

Jonathan Liu

Playtester Capo

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

Edizione Italiana

Asmodee Italia srl, via Martiri di Cervarolo 1/B
42015 Correggio (RE) - Italy - www.asmodee.it

Traduzione

Marco Crosa

Revisione

Alice Amadei, Diana Buraschi, Aurora Casaro,
Denise Venanzetti

Supervisione

Massimo Bianchini





www.plaidhatgames.com

© 2018 Plaid Hat Games. Stuffed Fables, Adventure Book, Plaid Hat Games e il logo Plaid Hat Games sono marchi registrati di Plaid Hat Games. Plaid Hat Games è una divisione di Asmodee North America, Inc. 1995 W County Rd B2, Roseville, MN 55113. 651-639-1905. I componenti possono variare da quelli mostrati. Fabbricato in Cina.

AVVERTENZA! NON ADATTO A BAMBINI DI ETÀ INFERIORE A 36 MESI. CONTIENE PICCOLE PARTI. RISCHIO DI SOFFOCAMENTO.