Fábulas de Peluche™

Reglamento



www.alwaysboardgames.com info@alwaysboardgames.com

OBJETIVO DEL JUEGO

Fábulas de Peluche es un juego cooperativo de aventuras para un grupo de 2 a 4 jugadores, en el que estos asumen el papel de los muñecos de peluche de una niña pequeña. Estos peluches tienen el deber de proteger a la pequeña de los monstruos que acechan debajo de su cama. Cooperando en equipo con valor, compasión y un poco de suerte, los peluches vivirán aventuras a lo largo de una serie de cuentos interactivos.



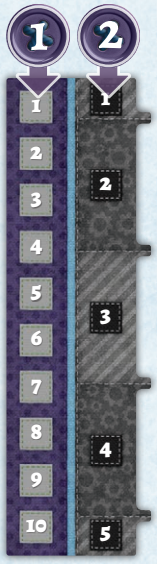
CONTENIDO

- 1 Reglamento
- 1 *Libro de cuentos*
- 40 cartas de Hallazgo
- 1 marcador
- 6 miniaturas de Peluches
- 17 miniaturas de Esbirros
- 35 dados
- 1 bolsa de tela
- 15 Botones
- 6 tarjetas de Peluche
- 29 cartas de Juguete perdido
- 10 cartas de Sueño
- 47 cartas de Objeto
- 12 cartas de Esbirro
- 7 cartas de Entorno
- 34 cartas de Estado
- 4 cartas de Ayuda
- 32 fichas de Relleno
- 16 fichas de Corazón
- 4 fichas de Objetivo
- 4 fichas de Juguete perdido
- 1 Marcapáginas
- 1 ficha de Carrito de juguete
- 1 ficha de Tren
- 1 ficha de Puerta

www.alwaysboardgames.com info@alwaysboardgames.com

LIBRO DE CUENTOS





MARCADOR

1. Medidor de trabajo en equipo
2. Medidor de amenaza

TARJETA DE PELUCHE



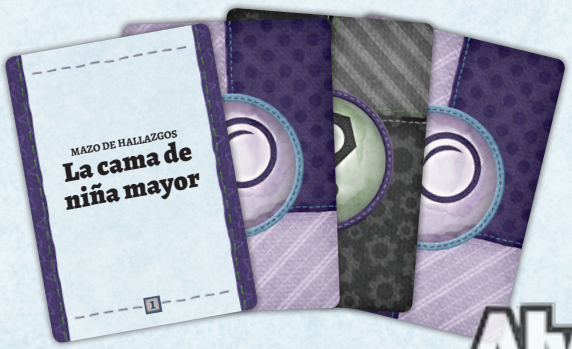
1. Nombre
2. Capacidad activa
3. Capacidades adquiridas
4. Reserva de dados
5. Reserva de Relleno
6. Reserva de Corazones

CARTA DE ESBIRRO



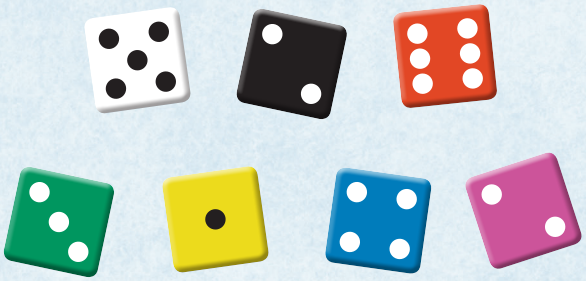
1. Nombre
2. Tipo
3. Acciones
4. Defensa
5. Forma de la base de la miniatura

MAZO DE HALLAZGOS



Este es el mazo de Hallazgos. NO desordenes ni mires el contenido de las cartas de este mazo. Estas cartas están ordenadas y clasificadas en cuentos mediante cartas divisorias. Cada cuento del *Libro de cuentos* indicará a los jugadores cuándo deben tomar o apartar las cartas de Hallazgo que pertenezcan a ese cuento. A medida que se desarrolle el cuento, los jugadores recibirán instrucciones para recuperar determinadas cartas de entre las que apartaron. Después de cada cuento, deberás añadir a su mazo correspondiente cualquier carta de Hallazgo que se haya descubierto (las cartas de Objeto al mazo de Objetos, etc.), a no ser que se indique lo contrario. Al finalizar un cuento, cualquier carta de Hallazgo que no se haya descubierto se añade a su mazo correspondiente (las cartas de Objeto al mazo de Objetos, etc.) para que esté disponible en los siguientes cuentos.

DADOS

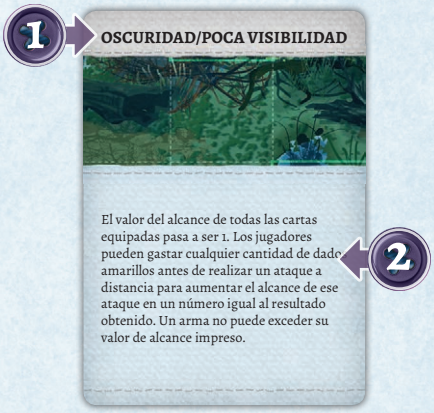


CARTAS DE OBJETO



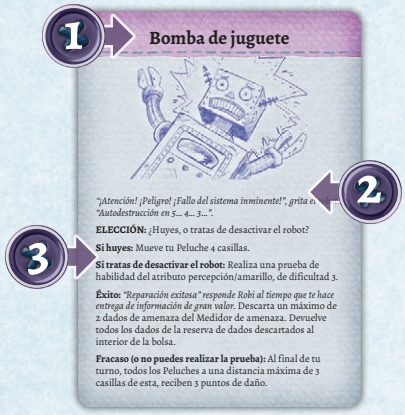
1. Nombre
2. Tipo
3. Alcance
4. Ranura de equipo
5. Palabras clave
6. Efecto

CARTAS DE ENTORNO



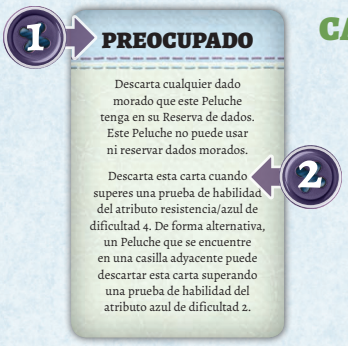
1. Nombre
2. Efecto

CARTAS DE JUGUETE PERDIDO



1. Nombre
2. Historia
3. Efecto

CARTAS DE ESTADO



1. Nombre
2. Efecto

CARTAS DE SUEÑO



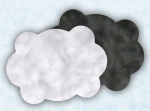
OTROS COMPONENTES



Marcapáginas



Botones



Fichas de Relleno



Fichas de Corazón



Fichas específicas de cuentos

Fichas de Objetivo

Fichas de Juguete perdido

www.alwaysboardgames.com info@alwaysboardgames.com

PREPARACIÓN



Para preparar una partida de un cuento de *Fábulas de Peluche*, sigue estos pasos:

1. Cada jugador elige una tarjeta de Peluche junto a su correspondiente miniatura. A continuación, cada jugador pone 5 fichas de Relleno, con el lado claro hacia arriba, en la Reserva de relleno de su tarjeta de Peluche.

   Nota: El número máximo de Peluches que pueden llegar a jugar en una partida es de 4. En partidas de menos de 4 jugadores, uno o varios de los jugadores pueden controlar a más de un Peluche. A efectos de reglas, un Peluche equivale a un jugador. Por ejemplo, un jugador con 2 Peluches equivale a 2 jugadores, y tendrá 2 turnos separados.

2. Introduce todos los dados de atributo (morados, azules, verdes, rojos y amarillos) en la bolsa de tela. A continuación, añade tantos dados de Relleno (blancos) y dados de Amenaza (negros) como el número de Peluches que hay en juego más uno.

3. Baraja todas las cartas de Objeto para formar el mazo de Objetos.

4. Baraja todas las cartas de Juguete perdido para formar el mazo de Juguetes perdidos.

5. Toma el mazo de Esbirros y separa todas las cartas del "Jefe" para colocarlas en una pila boca arriba en la zona de juego. A continuación, baraja el resto de cartas de Esbirros y colócalas en un mazo boca abajo a su lado. Cuando prepares el juego para tu primera partida, el mazo de Esbirros no debería contener ninguna carta de "Jefe".

6. Prepara el mazo de Sueño siguiendo estos pasos:

   Baraja la carta de Sueño "Despierta" junto a otras 2 cartas de Sueño elegidas al azar. Deja esas cartas, boca abajo, cerca de la zona de juego.

   Baraja las cartas de Sueño restantes y colócalas, también boca abajo, encima de las 3 cartas anteriores, formando un único mazo.

7. Pon las cartas de Estado, los Botones, las fichas de Relleno restantes, las fichas de Corazón, etc., en un lugar al alcance de todos, formando una reserva.

8. Sitúa el *Libro de cuentos* en el centro de la mesa y coloca el marcador a su derecha.

9. Elige a un jugador para que sea el primer Guardián del Libro y entrégale el Marcapáginas. Ese jugador será el primero en jugar su turno, seguido por los demás jugadores en sentido horario.

10. Abre el *Libro de cuentos* por la página de inicio del cuento *La cama de niña mayor*, y lee la primera sección.

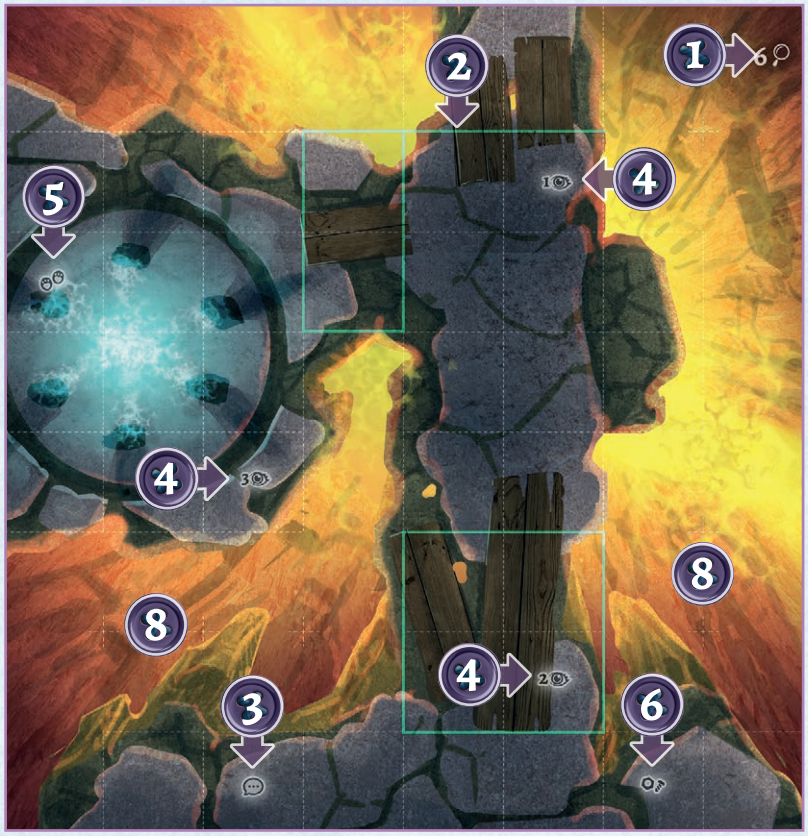
    Nota: Si estás jugando tu primera partida, abre el *Libro de cuentos* por la página con el primer cuento: "La cama de niña mayor".

Always Board Games
NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com
info@alwaysboardgames.com

PREPARACIÓN DE UNA PÁGINA DEL LIBRO

Cada una de las páginas del *Libro de cuentos* proporciona algunas instrucciones para prepararla. A continuación encontrarás algunas indicaciones generales sobre cómo leer un mapa de juego y cómo generar un encuentro.

LEER UN MAPA



1. **Dificultad de Búsqueda:** El número que hay que superar para conseguir realizar una Búsqueda con éxito en el mapa.
2. **Líneas sólidas de color:** Para atravesar una línea sólida de algún color, el jugador deberá utilizar un dado de ese mismo color al desplazar a su Peluche.
3. **Los Juguetes perdidos:** Consulta la sección de **Juguetes perdidos** que encontrarás en esta misma página.
4. **Puntos de interés:** Consulta la sección **Puntos de interés** que encontrarás en esta misma página.
5. **Casilla de inicio de los Peluches:** Las miniaturas de los Peluches entran en juego en esta casilla y/o en las casillas adyacentes (incluidas las diagonales).
6. **Casilla de inicio de los Esbirros:** Cuando aparecen los Esbirros, sus miniaturas entran en juego en esta casilla y/o en las casillas adyacentes (incluidas las diagonales).
7. **Mercaderes:** Consulta la sección **Mercaderes** que encontrarás en esta misma página.
8. **Casillas abiertas:** Estas casillas se utilizan solo para contar el alcance. Las miniaturas no pueden moverse a ninguna de estas casillas, a menos que el *Libro de cuentos* indique lo contrario.

Los Juguetes perdidos

En algún momento de la partida se añadirá una ficha de Juguete perdido a las casillas que contienen el símbolo. Las casillas con una ficha ofrecen oportunidades de interactuar con algún miembro de Los Perdidos (juguetes perdidos que ahora son ciudadanos de La Caída). Si un Peluche comienza o termina su turno en, o bien pasa por una casilla con una ficha, su movimiento termina ahí, descarta la ficha y pausa su turno. El jugador de su izquierda roba una carta de Juguete perdido y la lee en voz alta. Casi siempre, las cartas pedirán a los Peluches que realicen elecciones para tratar de ayudar a juguetes en apuros. A menudo, eso significa una recompensa para los Peluches, pero a veces, un simple agradecimiento será todo lo que obtengan a cambio de su ayuda. Esa es la virtud de dar: no esperar nada a cambio. Los Peluches siempre pueden marcharse sin ningún efecto, a menos que la carta especifique lo contrario. NO DEBEN LEERSE LOS POSIBLES RESULTADOS HASTA QUE SE HAYA REALIZADO LA ELECCIÓN. Después de resolver la carta, y a menos que se indique lo contrario, el juego continúa.

Puntos de interés

Las casillas que contienen el símbolo son puntos de interés que pueden ser explorados. Si un Peluche comienza o termina su turno en, o bien pasa por una casilla con un símbolo que pueda ser explorado, su movimiento termina ahí, pausa su turno y lee la entrada correspondiente en el *Libro de cuentos*. A continuación, y a menos que se indique lo contrario, continúa con su turno de juego. La mayoría de los símbolos solo pueden explorarse una única vez. Los símbolos que incluyen el icono pueden explorarse múltiples veces.

Mercaderes

Los símbolos ofrecen la oportunidad de comerciar con un mercader de objetos. La primera vez que un Peluche entra en una casilla con un símbolo, su movimiento termina ahí, su turno se detiene, y revela 4 cartas del mazo de Objetos. Los jugadores situados en esa casilla y en las casillas adyacentes pueden adquirir una o varias de esas cartas de Objeto. Para comprar cada carta, deberán gastar 1 Botón o descartarse de 1 de sus cartas de Objeto. Deja las cartas restantes cerca del mapa para poder comerciar con ellas en turnos posteriores, pero solo hasta que la partida avance hacia la página siguiente del *Libro de cuentos*. Cuando esto ocurra, devuelve esas cartas al mazo de Objetos y barájalo.

Nota: Si un jugador desea seguir desplazando a su Peluche después de un encuentro con un Juguete perdido, con un Mercader, etc., deberá hacer una nueva tirada gastando otro dado.

Always Board NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com
info@alwaysboardgames.com

CAMBIAR DE PÁGINA

Cuando abandones una página, retira del juego cualquier miniatura de Esbirro y todas las fichas que queden en la página, y deja las miniaturas de Peluche sobre sus respectivas tarjetas de Peluche. Si el *Libro de cuentos* indica que hay que abandonar una página, el jugador activo habrá de terminar su turno antes de abandonarla, a menos que se indique lo contrario.

GENERAR UN ENCUENTRO

Los Esbirros (enemigos de los Peluches) entrarán en juego cuando el *Libro de cuentos* indique a los jugadores que deben generar un encuentro. El libro puede generar dos tipos de encuentros:

- Encuentros aleatorios
- Encuentros fijos

Encuentros aleatorios

Para generar un encuentro aleatorio, baraja el mazo de Esbirros. Después roba tantas cartas como Peluches haya en juego, y colócalas boca arriba formando una columna al lado del marcador. Cada una de las miniaturas correspondientes de esos Esbirros debe colocarse en una casilla del mapa, ya sea en la casilla marcada con el icono o en las adyacentes (lateral o diagonalmente). El Guardián del Libro será quien elija en qué casilla colocar cada una de las miniaturas de los Esbirros.

Encuentros fijos

Un encuentro fijo es un encuentro que indica a los jugadores, con toda exactitud, qué Esbirro (y en qué cantidad) aparecerá en el juego. Al generar un encuentro fijo, busca las cartas de Esbirro indicadas en el mazo de Esbirros y en la pila de Esbirros "Jefe", así como las miniaturas correspondientes a las cartas elegidas.

Nota: Si un Esbirro "Líder" puede ser elegido para el encuentro, debe ser elegido. Baraja todas esas cartas de Esbirro y colócalas boca arriba formando una columna junto al marcador. A continuación, el Guardián del Libro colocará en el mapa las miniaturas de los Esbirros, en la casilla y/o en las adyacentes.

Encuentros con un Esbirro de tipo "Jefe"

Cuando añadas un Esbirro de tipo "Jefe" a la partida, coloca sobre la carta de ese Esbirro un número de fichas de Relleno (con el lado oscuro hacia arriba) igual al número de Peluches en juego. Si un Esbirro "Jefe" recibe un ataque exitoso, en lugar de derrotarlo retira 1 ficha de Relleno de su carta. Cuando pierda su última ficha de Relleno, el Esbirro quedará derrotado definitivamente, y se retira de la partida.



TURNO DEL JUGADOR

Durante el turno de un jugador, este debe realizar en orden los siguientes pasos:

1. Robar dados
2. Buscar relleno
3. Actualizar amenaza
4. Realizar acciones
   - Moverse
   - Reservar un dado
   - Animar a un Peluche
   - Realizar una prueba de habilidad
   - Trabajar en equipo
   - Atacar
   - Buscar
5. Descartar dados
6. Comprobar amenaza

1. ROBAR DADOS

Roba 5 dados del interior de la bolsa de tela y colócalos delate de ti. Si quedan menos de 5 dados en la bolsa, roba todos los dados que haya, y devuelve a la bolsa los dados de la reserva de dados descartados. A continuación, sigue robando hasta que tengas 5 dados frente a ti.

2. BUSCAR RELLENO



Tira tus dados blancos para **Buscar Relleno**. Puedes tirar cada dado por separado, o bien puedes tirar juntos varios dados como si fuera una única tirada (de esta manera, podrás lograr un resultado más alto). Después de cada tirada, si el resultado es igual o mayor que el número de fichas de Relleno que tenga tu Peluche, gana 1 ficha de Relleno. A continuación, descarta el dado (o los dados) colocándolo en la reserva de dados descartados. No hay límite a la cantidad de fichas de Relleno que un Peluche puede tener.

3. ACTUALIZAR AMENAZA



Coloca todos tus dados negros en el marcador de amenaza, empezando por la parte superior.

4. REALIZAR ACCIONES

Todos los dados que aún tengas frente a ti pueden ser utilizados para realizar acciones. Para realizar una acción, debes gastar un dado del color apropiado, o de color morado, que actúa como comodín. Para gastar un dado, debes tirar el dado, resolver su efecto y luego descartar el dado. Al igual que sucede con los dados blancos para **Buscar relleno**, puedes tirar cada dado por separado, o bien puedes tirar juntos varios dados del mismo color (o junto a dados morados) como si fuera una única tirada. En tu turno puedes realizar tantas acciones como quieras, y tantas veces como quieras, siempre y cuando tengas dados disponibles para gastar. Las acciones que se pueden realizar con cada tipo de dado son las siguientes:

Dados de atributo de cualquier color

- Mover tu Peluche a través de líneas discontinuas, o bien a través de líneas sólidas que coincidan con el color del dado que se está usando.
- Reservar un dado.
- Animar a un Peluche.
- Realizar una prueba de habilidad del color correspondiente.
- Colaborar con el trabajo en equipo con los dados del color que corresponda.



Dado de atributo de color rojo
Atacar cuerpo a cuerpo.



Dado de atributo de color verde
Atacar a distancia.



Dado de atributo de color amarillo
Buscar.



Dado de atributo de color azul
No hay acción única.



Dado de atributo de color morado
Puede sustituir a los dados de atributo de cualquier color.

Always Board
NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com
info@alwaysboardgames.com

Mover tu Peluche

- Gasta dados de cualquier color para mover tu Peluche un número máximo de casillas igual al resultado de la tirada.
- Los Peluches pueden realizar movimientos laterales y en diagonal.
- Los Peluches solo pueden moverse por casillas cerradas.
- Los Peluches pueden pasar por casillas ocupadas por otros Peluches, pero no pueden terminar su movimiento en esas casillas.
- Los Peluches no pueden pasar por casillas ocupadas por Esbirros.
- Los Peluches solo pueden moverse a través de líneas sólidas de colores si están gastando para ese movimiento un dado de atributo del mismo color y/o algún dado de color morado.

  Nota: Las líneas sólidas de color blanco no se pueden atravesar.

Reservar un dado



En lugar de gastar un dado, puedes reservarlo. Para reservar un dado, colócalo en la Reserva de dados de tu tarjeta de Peluche. No necesitas tirar el dado que vayas a reservar. Puedes gastar un dado reservado para defenderte de un ataque, o bien puedes conservar ese dado para gastarlo en turnos posteriores. No puedes reservar un dado si ya tienes uno reservado en tu tarjeta de Peluche.

Animar a un Peluche

Para realizar esta acción, elige un Peluche de otro jugador y realiza una de estas opciones:

- Coloca uno de tus dados en la reserva de la tarjeta de Peluche de ese jugador tal y como harías para reservar un dado para tu Peluche. Si ese Peluche ya tenía un dado reservado, descarta antes el dado reservado.
- Descarta uno de tus dados de cualquier color y dale al Peluche de ese jugador una de las fichas de Relleno de tu Peluche.



Realizar una prueba de habilidad

En ocasiones, los Peluches pueden realizar alguna prueba de habilidad. Las pruebas de habilidad están asociadas a un color (atributo) y a un valor de dificultad, y su formato es el siguiente:

> Realiza una prueba de habilidad del atributo percepción/amarillo, de dificultad 4.
>
> **Éxito:** Lee el apartado 73-3.
>
> **Fracaso:** No pasa nada.

Para realizar una prueba de habilidad debes gastar cualquier número de dados del color apropiado (o morados). Si el resultado de la tirada iguala o supera la dificultad de la prueba, aplica el efecto indicado en el apartado **Éxito**. En caso contrario, aplica el efecto indicado en el apartado **Fracaso**. Si te ves en la obligación de realizar una prueba de habilidad y no dispones en ese momento del dado adecuado, el resultado siempre es un **Fracaso**.

Existen cuatro lugares que los jugadores pueden consultar para ver si disponen de pruebas de habilidad para sus Peluches.

- **Reglas especiales del *Libro de cuentos*:** En ocasiones, el *Libro de cuentos* indicará a los jugadores que deben realizar una prueba de habilidad.
- **Cartas de Estado:** Muchas cartas de Estado incluyen una prueba de habilidad que debe superarse con éxito para poder descartarse de ellas.
- **Cartas de Entorno:** Algunas cartas de Entorno piden superar una prueba de habilidad para que los jugadores puedan interactuar con el entorno.
- **Cartas de Juguete perdido:** Algunas cartas de Juguete perdido piden superar una prueba de habilidad.

Trabajar en equipo

A veces, los jugadores deben ayudarse realizando trabajos en equipo. Los trabajos en equipo son similares a las pruebas de habilidad, con la particularidad de que varios jugadores pueden ayudar a superar una tarea. Para ello, deben tirar durante su turno los dados de color apropiado y luego decidir si colocarlos en el Medidor de trabajo en equipo. Cuando la suma total del resultado de los dados que se encuentren en el Medidor de trabajo en equipo iguale o supere la dificultad de la tarea, deshazte de ellos y aplica el efecto indicado en el apartado **Éxito**. Al contrario de lo que sucede con las pruebas de habilidad, los trabajos en equipo no tienen ningún apartado de fracaso. Los Peluches pueden contribuir a los trabajos en equipo desde cualquier parte del mapa, a no ser que se indique otra cosa en el *Libro de cuentos*.



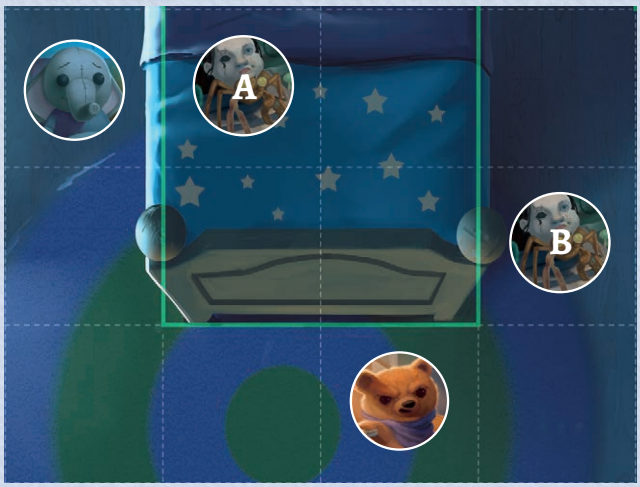
> Entrar en la cabaña requiere un trabajo en equipo del atributo fuerza/rojo, de dificultad 13. Solo aquellos Peluches que se encuentren en casillas adyacentes a la ficha de Puerta pueden ayudar en esta tarea.
>
> **Éxito:** Retira del mapa la ficha de Puerta. A partir de ahora ya puedes entrar y salir de la cabaña con total libertad.

Lumpy quiere ayudar a abrir la puerta de la cabaña. Tira su dado rojo y lo añade al Medidor de trabajo en equipo. Por desgracia, su tirada no es suficiente para tener éxito en la tarea. Si tuviera otro dado rojo, o un dado morado, Lumpy podría seguir ayudando a abrir la puerta de la cabaña.

Always Board
NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com
info@alwaysboardgames.com

Atacar cuerpo a cuerpo

Para poder realizar un ataque cuerpo a cuerpo, tu Peluche debe estar equipado con un arma cuerpo a cuerpo. A continuación, elige un Esbirro que se encuentre en una casilla adyacente a tu Peluche. El ataque no puede atravesar líneas sólidas de ningún color (consulta el diagrama). Tira cualquier número de dados rojos. Si la tirada iguala o supera el valor de defensa del Esbirro atacado, ese Esbirro es derrotado. Cuando un Esbirro es derrotado, retira su miniatura del mapa y descarta su carta de Esbirro. El Peluche que derrota a un Esbirro recibe a cambio 1 Botón. Si el Esbirro era de tipo "Líder" o de tipo "Jefe", el Peluche que lo derrotó también recibe una carta de Estado "Osado".

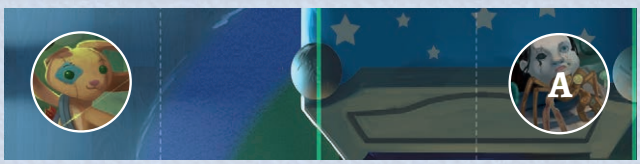


*Lumpy no puede atacar al Trepador **A** con su Maza para carne, ya que un Peluche no puede atacar cuerpo a cuerpo a través de una línea sólida de color. Tea puede atacar al Trepador **B** con su Abrecartas; las líneas sólidas de color no bloquean por completo su ataque.*

Nota: Cuando un Esbirro es derrotado, deja el dado negro de amenaza en el Medidor de amenaza.

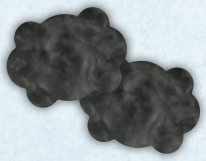
Atacar a distancia

Un ataque a distancia usa las mismas reglas que un ataque cuerpo a cuerpo, con la diferencia de que un Peluche debe tener equipado un arma a distancia. Además, el ataque a distancia utiliza dados verdes, y puede atravesar líneas sólidas de cualquier color (exceptuando las de color blanco) para alcanzar a un Esbirro que se encuentre a un número de casillas igual o inferior al alcance del arma.



*Orejotas puede atacar al Trepador **A** que se encuentra en la cama usando para ello su Juego de tiro con arco, puesto que se trata de un arma con un alcance de 6 casillas.*

Atacar a un Jefe



Cuando un Esbirro "Jefe" reciba un ataque exitoso, en lugar de derrotarlo retira 1 ficha de Relleno de su carta. Cuando pierda su última ficha de Relleno, el Esbirro ha quedado derrotado definitivamente, y se retira de la partida.

Buscar

La mayoría de los mapas tienen un símbolo de búsqueda en la esquina superior derecha, junto a un valor de dificultad. Para realizar una búsqueda, debes gastar cualquier cantidad de dados amarillos. Si el resultado de la tirada iguala o supera la dificultad de la búsqueda, roba 1 carta de Objeto. Al robar 1 carta de Objeto (si no se trata de un Objeto para toda la pandilla), podrás equipar a tu Peluche con ella, proponer un cambio a otro jugador por una carta de su equipo, o simplemente entregársela. El otro jugador deberá equipar con ella de inmediato a su Peluche. Si se trata de un Objeto para la pandilla, deja esa carta al alcance de todos los jugadores para que puedan utilizarla con total libertad. No hay límite al número de Objetos para la pandilla que puedes tener en juego.

Ranuras de equipo

Cada Peluche dispone de 4 ranuras de equipo: Cabeza, Cuerpo, Patas y Complemento. Un Peluche no puede tener equipados 2 objetos que compartan el mismo tipo de ranura de equipo.



Ejemplo: Teodora está equipada con el Abrecartas, y acaba de encontrar las Tijeras. Ambas cartas de Objeto tienen el símbolo de las Patas, por lo que Teodora no puede equiparse con ambos objetos. Si Teodora quisiera equiparse con las Tijeras, debería descartar el Abrecartas.

Objetos para la pandilla



Los Objetos para la pandilla no se añaden a un Peluche en concreto, sino que se ponen en juego al alcance de todos los jugadores. Se considera que todos los Peluches están equipados a la vez con todos los Objetos para la pandilla que hay en juego. No hay límite al número de Objetos para la pandilla que puedes tener en juego.

Bonificaciones y dados morados

Son varios los efectos y las cartas que pueden proporcionar bonificaciones a tu tirada de dados. En la mayoría de los casos, estas bonificaciones se aplican únicamente a los dados de un color determinado. En todos los casos, las bonificaciones deben aplicarse después de cualquier efecto que pueda cambiar el resultado de los dados.

Los dados morados pueden utilizarse en lugar de cualquier otro dado de atributo (es decir, sustituyen a los dados de todos los colores, excepto a los blancos y los negros). Aun así, los dados morados no pueden beneficiarse de bonificación alguna más allá de las bonificaciones específicas para dados morados.



Sara está realizando un ataque cuerpo a cuerpo con su Peluche con 2 dados rojos y 1 dado morado.

La Maza para carne le proporciona una bonificación de +1 a sus dados rojos. En la tirada de dados, Sara obtiene un 3 en un dado rojo, un 1 en su otro dado rojo, y un 4 en su dado morado.

El resultado total de la tirada es: (3+1) + (1+1) + 4 = 10

Nota: Un dado morado puede utilizarse "en lugar de" otro dado de color. El dado morado **no** "se convierte en" un dado del color elegido.

Ejemplos:

Puedes utilizar un dado morado en lugar de:

- 1 dado rojo para atacar cuerpo a cuerpo.
- 1 dado verde para moverte a través de una línea sólida de color verde.
- 1 dado amarillo para realizar una búsqueda.
- 1 dado azul para realizar una prueba de habilidad con dados de atributo de color azul.

NO puedes hacer lo siguiente:

- Utilizar la capacidad de Lumpy para repetir una tirada de dados morados, ya que solo puede repetir las tiradas de dados azules.
- Añadir la bonificación de +1 al dado morado al utilizar las Gomas elásticas en un ataque, ya que la bonificación es solo para los dados verdes.

5. DESCARTAR DADOS

Descarta todos los dados que no hayas gastado.

6. COMPROBAR AMENAZA

Si hay Esbirros en juego... y el número de dados en el Medidor de amenaza iguala o supera el número de Esbirros en juego, los Esbirros juegan un turno (consulta la página 12).

Si no hay Esbirros en juego... y el número de dados en el Medidor de amenaza iguala o supera el número de Peluches en juego, sigue estos pasos:

1. Aplica el efecto que aparece en la página actual del *Libro de cuentos*.

> **Primera oleada:** Lee el apartado 7-3.
>
> **Oleadas adicionales:** Revela una carta de Sueño.

2. Si el efecto de la oleada provoca que entre en juego algún Esbirro, los Esbirros juegan un turno inmediatamente (consulta la página 12).
3. Descarta todos los dados que se encuentren en el Medidor de amenaza.
4. Renueva el contenido de la bolsa de tela devolviendo a su interior todos los dados de la reserva de dados descartados.

Al finalizar el paso de **Comprobar amenaza** del turno de un jugador, y tras un posible turno de los Esbirros, el siguiente jugador a la izquierda del jugador actual juega su turno.



TURNO DE LOS ESBIRROS

Para llevar a cabo el turno de los Esbirros, sigue estos pasos en orden:

1. Activar a los Esbirros
   - Tirar el dado de amenaza
   - Mover el Esbirro
   - Elegir objetivo
   - Atacar
2. Descartar amenaza y renovar la bolsa

1. ACTIVAR A LOS ESBIRROS

Comenzando por el Esbirro que se encuentre en la parte superior de la columna de cartas de Esbirro, todos los Esbirros que haya en juego se activan de uno en uno. Para activar un Esbirro sigue estos pasos:

Tirar el dado de amenaza

Coge un dado del Medidor de amenaza y tíralo. Compara el resultado de la tirada con las acciones que se describen en la carta de ese Esbirro. Esa acción determinará el movimiento del Esbirro, el alcance de sus ataques, la fuerza de su ataque y, si se da el caso, las reglas especiales que se aplican durante su activación.

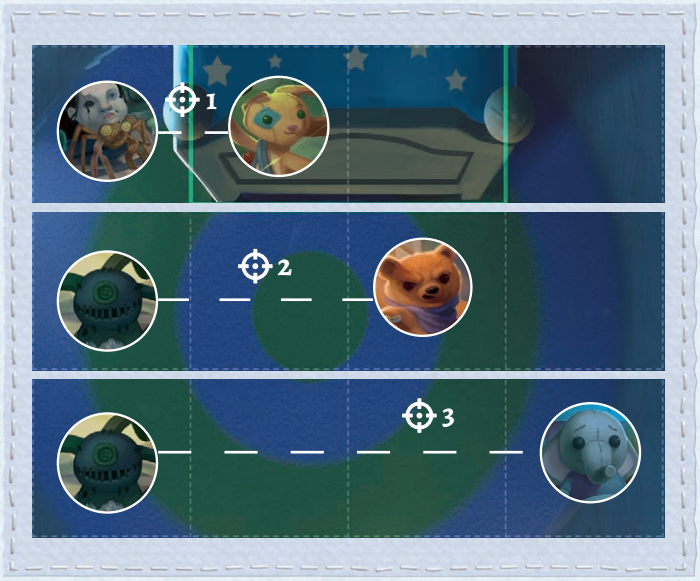
Mover el Esbirro

Mueve el Esbirro siguiendo estos pasos:

1. Si el Esbirro se encuentra en una casilla adyacente a otra casilla ocupada por un Peluche, y el Peluche no está desplomado, no muevas al Esbirro.
2. Si el Esbirro no se encuentra en una casilla adyacente a otra casilla ocupada por un Peluche, mueve el Esbirro hacia el Peluche más cercano hasta que esté adyacente a ese Peluche, o bien hasta que se haya movido un número de casillas igual a su valor de Movimiento, lo que suceda primero. El Peluche más cercano será aquel que requiera la menor cantidad de movimiento para alcanzar una de sus casillas adyacentes y que no se encuentre desplomado. Los Esbirros pueden atravesar líneas sólidas de color, exceptuando las de color blanco, sin penalización alguna.



Elegir objetivo



Determina qué Peluche pasará a ser el objetivo del ataque del Esbirro:

1. Si no hay Peluches al alcance del Esbirro, el Esbirro no atacará.
2. Si solo hay un Peluche, y no está desplomado, al alcance del Esbirro, el objetivo del ataque del Esbirro será ese Peluche.
3. Si hay más de un Peluche, y no están desplomados, al alcance del Esbirro, el objetivo del ataque del Esbirro será el Peluche más cercano. Si más de uno de ellos están a la misma distancia, el Guardián del Libro decidirá cuál de esos Peluches será el objetivo del ataque del Esbirro.

Nota: Los Esbirros pueden elegir objetivos atravesando líneas sólidas de color que no sean blancas.

Atacar

El Esbirro realiza un ataque. Para resolver un ataque, sigue estos pasos:

1. El Esbirro atacante inflige tanto daño como su Fuerza.
2. Si el Peluche que recibe el ataque tiene un dado en su Reserva de dados, puede decidir defenderse tirando el dado reservado para bloquear tanto daño como el resultado de la tirada.
3. Retira un número de fichas de Relleno del Peluche atacado equivalente al valor del daño que no haya sido bloqueado. Si un Peluche pierde todas sus fichas de Relleno, se desploma. Consulta la sección **El Peluche se desploma** en la página siguiente.
4. Si el Peluche se defendió con un dado y bloqueó TODO el daño del ataque, sin perder fichas de Relleno, el dado vuelve a su Reserva de dados. Si perdió alguna ficha de Relleno, el dado reservado se descarta.

Después de activar a un Esbirro, descarta el dado de amenaza de color negro que se usó en su activación, y activa el siguiente Esbirro de la columna de cartas de Esbirro.

Always Board NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com info@alwaysboardgames.com

2. DESCARTAR AMENAZA Y RENOVAR LA BOLSA

En el momento en el que todos los Esbirros se hayan activado una vez, descarta cualquier dado de amenaza de color negro que quede en el Medidor de amenaza. A continuación, renueva el contenido de la bolsa de tela devolviendo a su interior todos los dados de la reserva de dados descartados. El siguiente jugador a la izquierda del jugador actual juega su turno.

EL PELUCHE SE DESPLOMA

Cuando un Peluche pierde todas sus fichas de Relleno, se desploma. Cuando un Peluche se desploma, tumba la miniatura en el mapa y descarta todas sus cartas de Estado, sus Botones y sus fichas de Corazón. Luego revela 1 carta de Sueño. Un Peluche desplomado no puede realizar ninguna acción, tener dados reservados o utilizar cartas de Objeto. Un Peluche desplomado sigue jugando su turno, pero no puede realizar acciones si todavía sigue desplomado después del paso **Buscar relleno** de su turno. Los Esbirros ignoran a los Peluches desplomados.

Un Peluche deja de estar desplomado si obtiene 1 o más fichas de Relleno. Un Peluche desplomado puede obtener relleno si otro Peluche realiza la acción **Animar a un Peluche** para darle 1 ficha de Relleno, o bien si durante el paso de **Buscar relleno** de su turno obtiene fichas de Relleno utilizando uno o varios dados de relleno de color blanco.

DEFENSA

A veces, el *Libro de cuentos* o una carta indican que un Peluche debe **recibir** un valor determinado de daño. Los Peluches pueden defenderse de ese daño de la misma manera que se defienden del ataque de un Esbirro. Sin embargo, los Peluches no pueden defenderse de las **pérdidas de relleno**. Así pues, **no es lo mismo** recibir daño (el Peluche puede defenderse) que perder fichas de relleno (el Peluche no puede defenderse).

CARTAS DE ESTADO

Los Peluches pueden verse afectados por diferentes estados, como pueden ser "Asustado", "Enfadado" o "Rasgado". Cuando un Peluche "se encuentra" en alguno de esos estados, debes dejar la carta de Estado correspondiente junto a su tarjeta de Peluche. Por ejemplo, cuando un Peluche está preocupado, deberás poner una carta de Estado "Preocupado" junto a su tarjeta de Peluche. Un Peluche no puede tener dos cartas de Estado del mismo tipo junto a su tarjeta de Peluche.

CARTAS DE SUEÑO

Cada vez que un Peluche se desploma, o bien cuando el *Libro de cuentos* así lo indique, debes revelar 1 carta del mazo de Sueño. Si la carta revelada es una carta de "Dormida", no sucede nada. Si la carta revelada es una carta de "Inquieta", consulta la columna lateral de la página actual del *Libro de cuentos* para ver si tiene algún efecto asociado. Si la carta revelada es la carta de "Despierta", los jugadores ya no deberán revelar más cartas de Sueño, aunque así se lo indique algún efecto. En ese caso, y si los Peluches se alzan con la victoria, se activará el final correspondiente a "Despierta" en lugar del final correspondiente a "Dormida".

CORAZONES Y BOTONES



BOTONES

Cuando un Peluche derrota a un Esbirro, ese Peluche recibe 1 Botón. El juego indicará a los jugadores cuándo pueden gastar esos Botones. Cuando se gaste 1 Botón, devuelve ese Botón a la reserva.



CORAZONES

A veces, los jugadores ganarán fichas de Corazón. Los jugadores pueden gastar 1 Corazón para realizar una capacidad adquirida de su tarjeta de Peluche. La capacidad activa de un Peluche puede realizarse sin necesidad de gastar 1 Corazón. Tanto las capacidades adquiridas como las capacidades activas de un Peluche se pueden realizar en cualquier momento, a menos que se especifique lo contrario en la tarjeta de Peluche. Cuando se gasta 1 Corazón, la ficha se devuelve a la reserva.

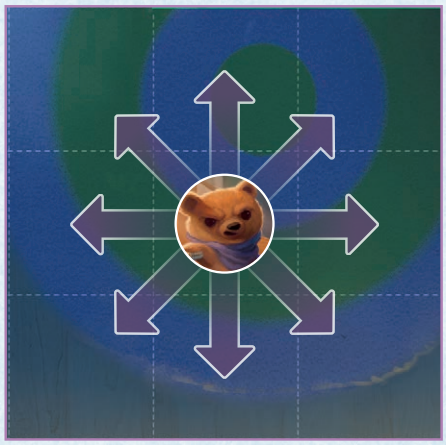
FIN DE LA PARTIDA

Si todos los Peluches están desplomados al mismo tiempo, los jugadores pierden la partida. Los jugadores ganan la partida si sus Peluches tienen éxito en su aventura según las indicaciones del *Libro de cuentos*.



GLOSARIO

Adyacente: Las 8 casillas indicadas en la siguiente ilustración son adyacentes a la casilla ocupada por la miniatura.



Alcance: El número de casillas a las que un ataque puede llegar.

Animar a un Peluche: Una acción que puede realizar un jugador para dar una de sus fichas de Relleno a otro Peluche, o para reservar uno de sus dados en la Reserva de dados de la tarjeta de Peluche de otro jugador.

Botón: La moneda del juego que un jugador recibe cada vez que su Peluche derrota a un Esbirro. El juego informará a los jugadores de cuándo pueden gastar los Botones obtenidos.

Carta de Estado: Efectos que se vinculan a los Peluches cuando así lo indica el juego.

Casilla: Una sola casilla de la cuadrícula del mapa.

Columna de cartas de Esbirro: Una columna de cartas de Esbirro que se crea al generar un encuentro. La columna determina el orden en el que se activarán los Esbirros, comenzando por el Esbirro cuya carta se encuentre en la parte superior de la columna, y continuando en orden descendente.

Corazón: El juego concederá fichas de Corazón a los jugadores al completar diferentes tareas relacionadas con el cuento. Los jugadores pueden gastar sus fichas de Corazón para usar una de las capacidades adquiridas de sus Peluches.

Dados de amenaza: Los dados de color negro representan la creciente amenaza a la que se enfrentan los Peluches. Estos dados se utilizan para determinar las acciones de los Esbirros cuando estos juegan su turno. Los dados de amenaza son nombrados en ocasiones como dados de color negro.

Dados de atributo: Dados que te permiten realizar acciones durante tu turno. Estos dados son de color rojo, verde, amarillo, azul y morado.

Dados de relleno: Estos dados de color blanco permiten a un Peluche volver a ganar fichas de Relleno durante el paso **Buscar relleno**. Los dados de relleno son nombrados en ocasiones como dados de color blanco.

Defensa: La tirada de un dado reservado en una tarjeta de Peluche para bloquear daño.

Descartar: Descartar un dado significa poner ese dado en la reserva de dados descartados. Descartar una carta significa poner esa carta en la pila de descartes de su mazo.

Desplomado: Un Peluche desplomado todavía puede jugar su turno, sólo que no podrá realizar ninguna acción si todavía se encuentra desplomado después del paso Buscar relleno de su turno. Los Esbirros ignoran a los Peluches desplomados.

Encuentro: Un encuentro significa que los Esbirros entran en juego.

Esbirro: Los enemigos de los Peluches. Cada Esbirro consta de una miniatura de Esbirro y de una carta de Esbirro. Hay 3 tipos de Esbirros: "Normal", "Líder" y "Jefe".

Mapa: Una página del *Libro de cuentos* donde se colocan y se mueven las miniaturas.

Mazo de Sueño: Un mazo de cartas del que, cada vez que un Peluche se desploma, se revela una carta. En ocasiones, el *Libro de cuentos* también puede indicar que se revele una carta de Sueño. Si se revela la carta "Despierta", los jugadores ya no deberán revelar más cartas de Sueño aunque así se lo indique algún efecto. En ese caso, y si los Peluches se alzan con la victoria, se activará el final correspondiente a "Despierta" en lugar del final correspondiente a "Dormida".

Medidor de amenaza: Uno de los dos medidores que se encuentran en el marcador. Es el lugar en el que se ponen los dados de color negro cuando se roban de la bolsa de tela.

Miniatura: Las miniaturas representan a los Peluches de los jugadores y a los Esbirros en juego.

Objeto: Un tipo de carta que los jugadores pueden obtener realizando búsquedas.

Objeto para la pandilla: Una carta de Objeto que, una vez encontrada, se deja al alcance de todos los jugadores para que todos puedan usarla.

Oleada: Cuando no hay Esbirros en juego y el número de dados en el Medidor de amenaza es igual o mayor al número de Peluches en juego, se produce una oleada (🗲). Cada página tiene uno o más efectos de oleada.

Peluches: Los muñecos de peluche son los personajes con los que juegan los jugadores.

Prueba de habilidad: Una prueba con un valor de dificultad. Los jugadores han de tirar dados de un color determinado para realizar una prueba de habilidad. El resultado de la tirada debe igualar o superar la dificultad de la prueba para poder realizarla con **Éxito**.

Ranura de equipo: Cada Peluche tiene a su disposición 4 ranuras de equipo. Estas ranuras son Cabeza, Cuerpo, Patas y Complemento. Un Peluche no puede tener entre su equipo 2 o más objetos que compartan el mismo símbolo de ranura de equipo.

Trabajo en equipo: Una tarea en la que varios Peluches pueden ayudar aportando dados durante sus turnos.

Turno de los Esbirros: Un turno que consiste en la activación de cada uno de los Esbirros en juego.

Always Board NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com info@alwaysboardgames.com

CRÉDITOS

Diseñador del juego y escritor
Jerry Hawthorne

Escritor y editor
Mr Bistro

Traducción
Moisés Busanya

Corrección
María José Barrios

Productor
Colby Dauch

Desarrollador de contenidos
Keith Miller

Directores de arte
Isaac Vega, Sam Vega

Ilustradores
Kristen Pauline, Tregis

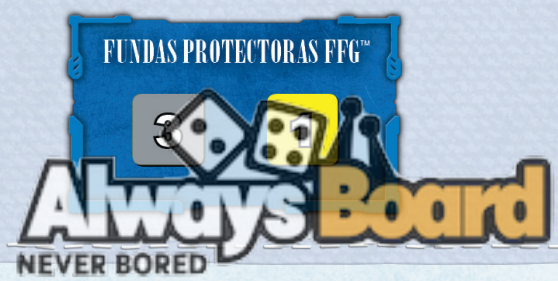
Diseñadores gráficos
Dave Richards, Kendall Wilkerson

Escultor
Edgar Ramos

Editor
Jonathan Liu

Coordinación de pruebas de juego
Keith Miller

Pruebas de juego
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





Plaid Hat Games™

EDGE

ASMODEE.COM

Always Board Never Bored

© 2017 Plaid Hat Games. Fábulas de Peluche, Plaid Hat Games y el logotipo de Plaid Hat Games son marcas registradas de Plaid Hat Games. Distribuido por Asmodee Snaia, Retiro 4, 28918 Leganés (Madrid), España. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Fabricado en China. ATENCIÓN: No apropiado para niños menores de 3 años por contener piezas pequeñas.

www.alwaysboardgames.com info@alwaysboardgames.com