


Plyšová hlídkaTM








MÍŠA

Všestrannost
Ve svém tahu můžeš jednou vyměnit jednu svou akční kostku za jinou akční kostku z rezervy použitých kostek.

Pestrá výbava: Poté, co některý hráč (včetně tebe) hodil akčními kostkami, může libovolnými z nich hodit znovu. Výsledek druhého hodu platí.

Uchlácholení: Odhod' libovolný počet karet stavu jednoho libovolného plyšáka (včetně Míši).

Povzbudivá slova: Poté, co si libovolný hráč (včetně tebe) vylosoval kostky ze sáčku, může je všechny vrátit a vylosovat si nové (není možné vrátit jen některé).

MÍŠA


Všestrannost
Ve svém tahu můžeš jednou vyměnit jednu svou akční kostku za jinou akční kostku z rezervy použitých kostek.

Pestrá výbava: Poté, co některý hráč (včetně tebe) hodil akčními kostkami, může libovolnými z nich hodit znovu. Výsledek druhého hodu platí.

Uchlácholení: Odhod' libovolný počet karet stavu jednoho libovolného plyšáka (včetně tohoto).

Povzbudivá slova: Poté, co si libovolný hráč (včetně tebe) vylosoval kostky ze sáčku, může je všechny vrátit a vylosovat si nové (není možné vrátit jen některé).







KLÁRKA

Akrobacie


Po každém svém hodu se můžeš rozhodnout hodit znovu 1 či více **zelenými** kostkami. Výsledek druhého hodu platí.






Postřeh: Před hodem **zelenou** kostkou na obranu se můžeš rozhodnout využít tuto schopnost. Výsledek hodu vynásob dvěma.




Salto: Ve svém tahu můžeš přemístit Klárku na libovolné přístupné pole do vzdálenosti **4** (pokud není vstup blokován plnou bílou čarou).



Dokonalá mrštnost: Pokud máš provést **zelený** test, můžeš využít tuto schopnost a výsledkem testu bude automaticky **ÚSPĚCH**.







KLÁRKA

Akrobacie


Po každém svém hodu se můžeš rozhodnout hodit znovu 1 či více **zelenými** kostkami. Výsledek druhého hodu platí.






Postřeh: Před hodem **zelenou** kostkou na obranu se můžeš rozhodnout využít tuto schopnost. Výsledek hodu vynásob dvěma.

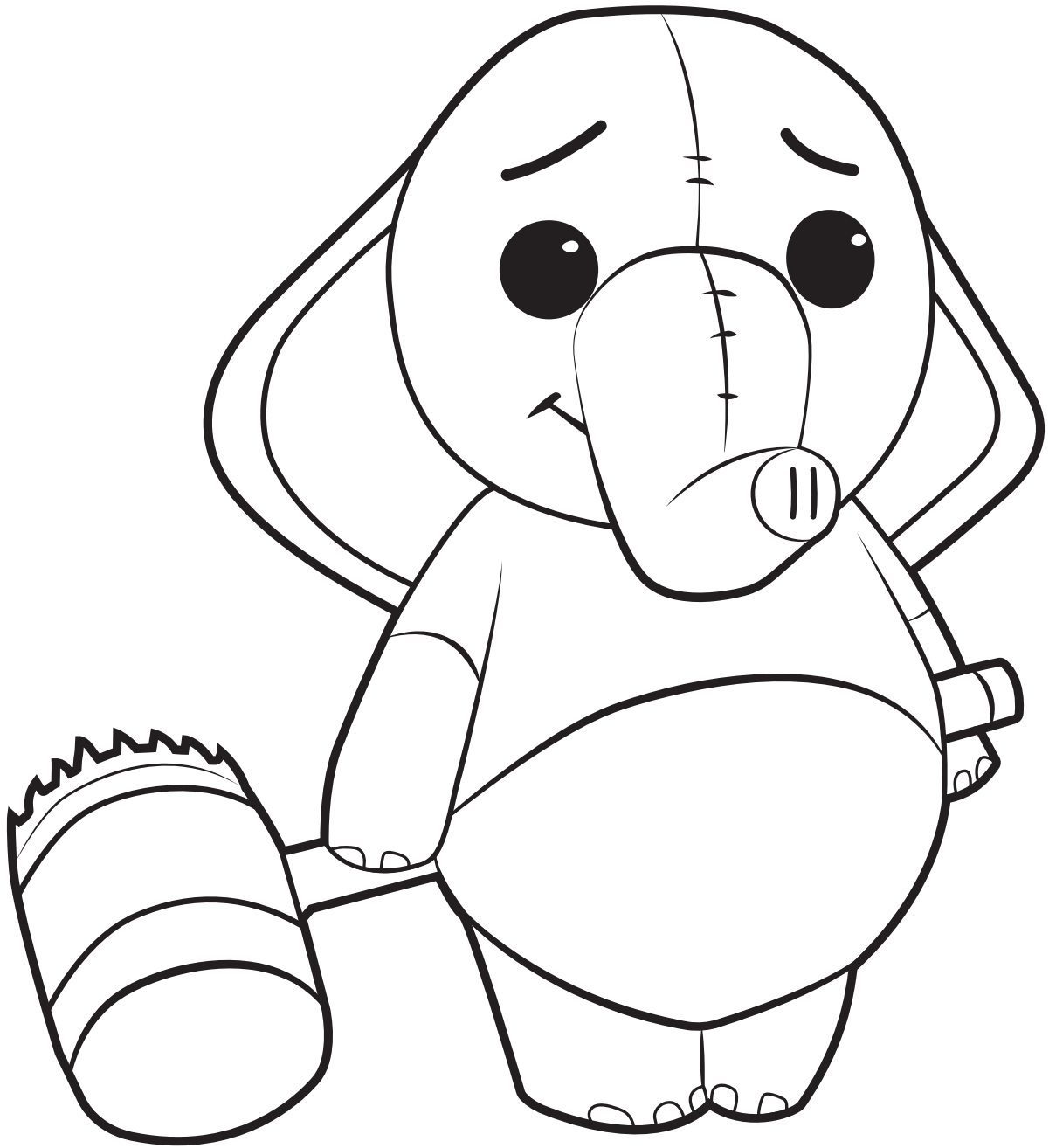


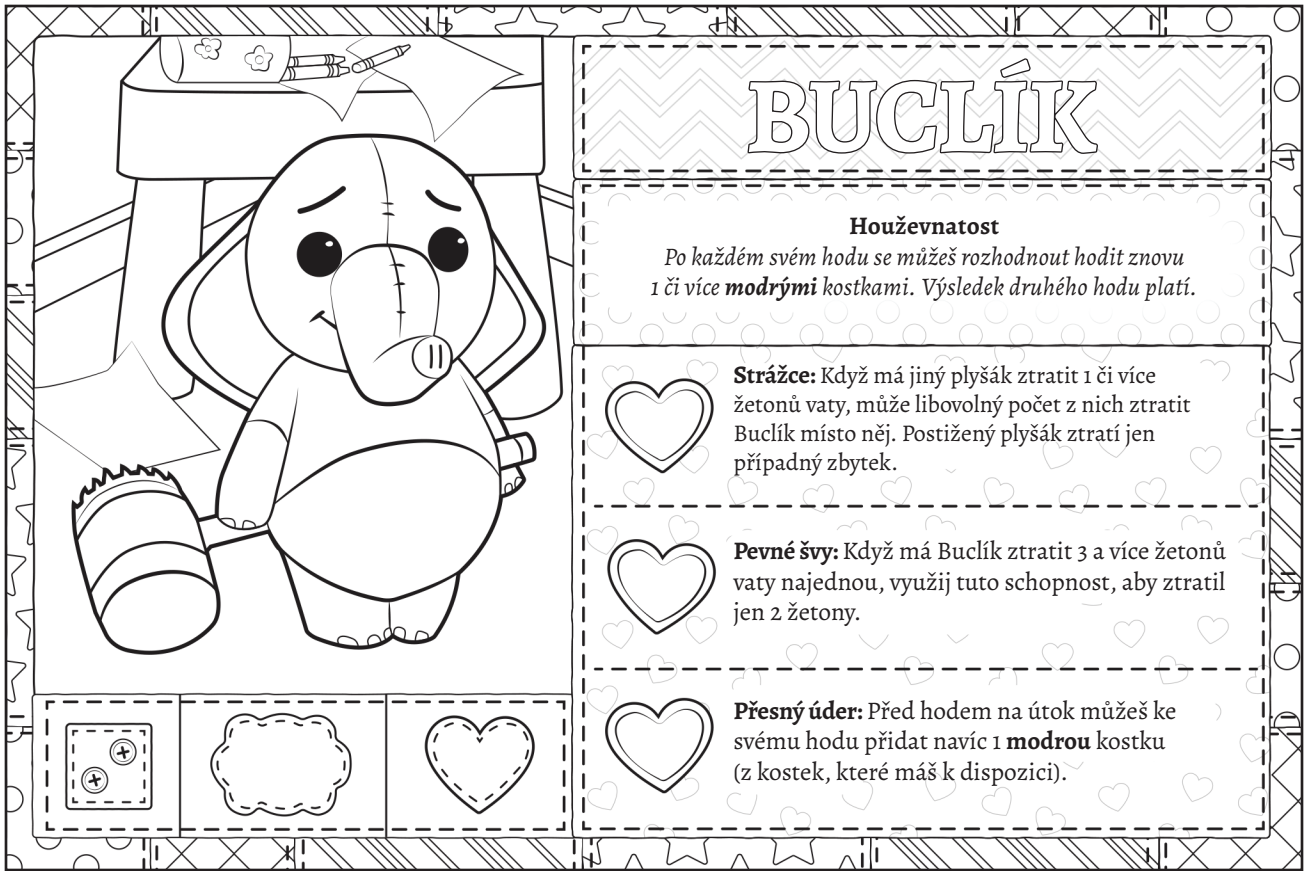
Salto: Ve svém tahu se můžeš přemístit na libovolné přístupné pole do vzdálenosti **4** (není-li vstup blokován plnou bílou čarou).



Dokonalá mrštnost: Pokud máš provést **zelený** test, můžeš využít tuto schopnost a výsledkem testu bude automaticky **ÚSPĚCH**.





BUCLÍK

Houževnatost

Po každém svém hodu se můžeš rozhodnout hodit znovu 1 či více **modrými** kostkami. Výsledek druhého hodu platí.



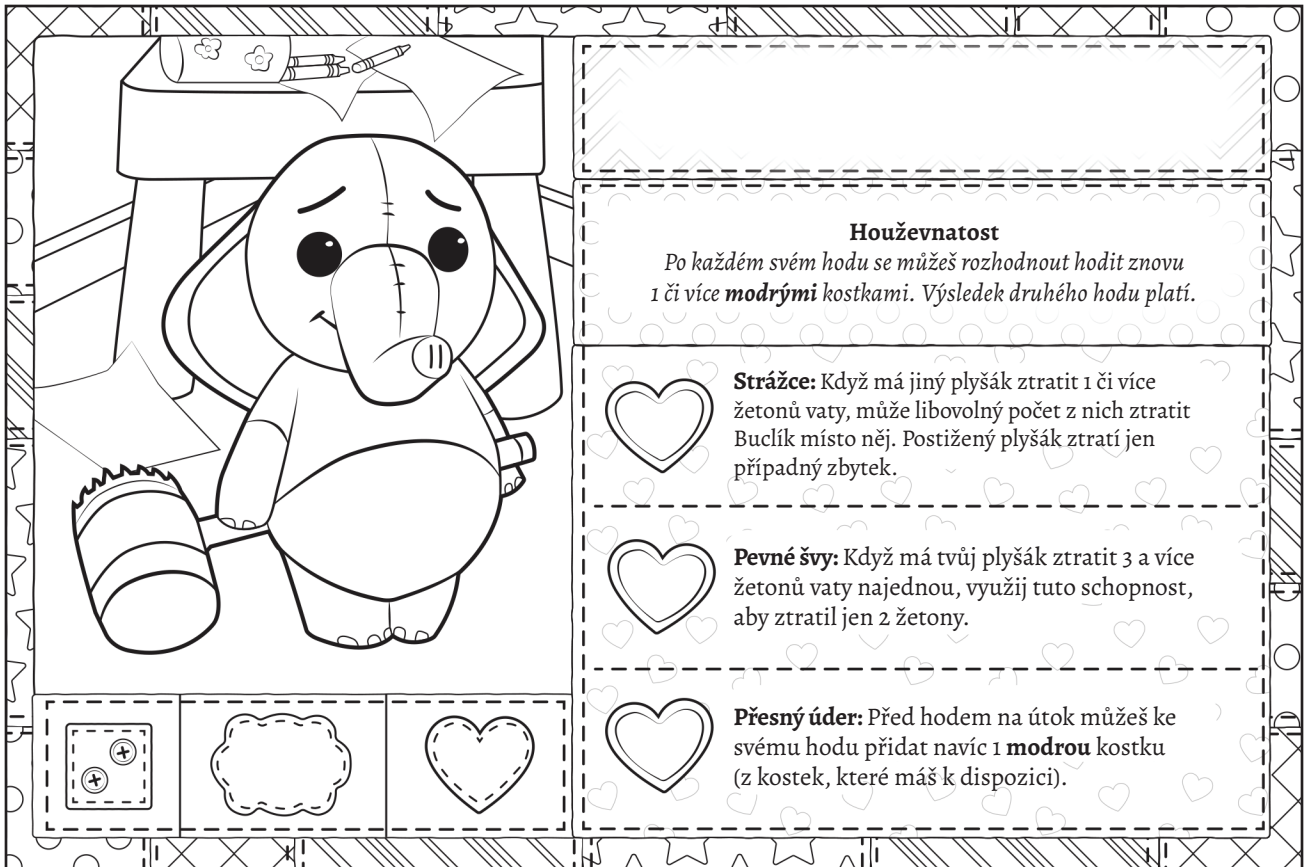
Strážce: Když má jiný plyšák ztratit 1 či více žetonů vaty, může libovolný počet z nich ztratit Buclík místo něj. Postižený plyšák ztratí jen případný zbytek.



Pevné švy: Když má Buclík ztratit 3 a více žetonů vaty najednou, využij tuto schopnost, aby ztratil jen 2 žetony.



Přesný úder: Před hodem na útok můžeš ke svému hodu přidat navíc 1 **modrou** kostku (z kostek, které máš k dispozici).



Houževnatost

Po každém svém hodu se můžeš rozhodnout hodit znovu 1 či více **modrými** kostkami. Výsledek druhého hodu platí.



Strážce: Když má jiný plyšák ztratit 1 či více žetonů vaty, může libovolný počet z nich ztratit Buclík místo něj. Postižený plyšák ztratí jen případný zbytek.



Pevné švy: Když má tvůj plyšák ztratit 3 a více žetonů vaty najednou, využij tuto schopnost, aby ztratil jen 2 žetony.



Přesný úder: Před hodem na útok můžeš ke svému hodu přidat navíc 1 **modrou** kostku (z kostek, které máš k dispozici).





SEŠÍVKA

Zkušenosti

Po každém svém hodu se můžeš rozhodnout hodit znovu 1 či více **žlutými** kostkami. Výsledek druhého hodu platí.



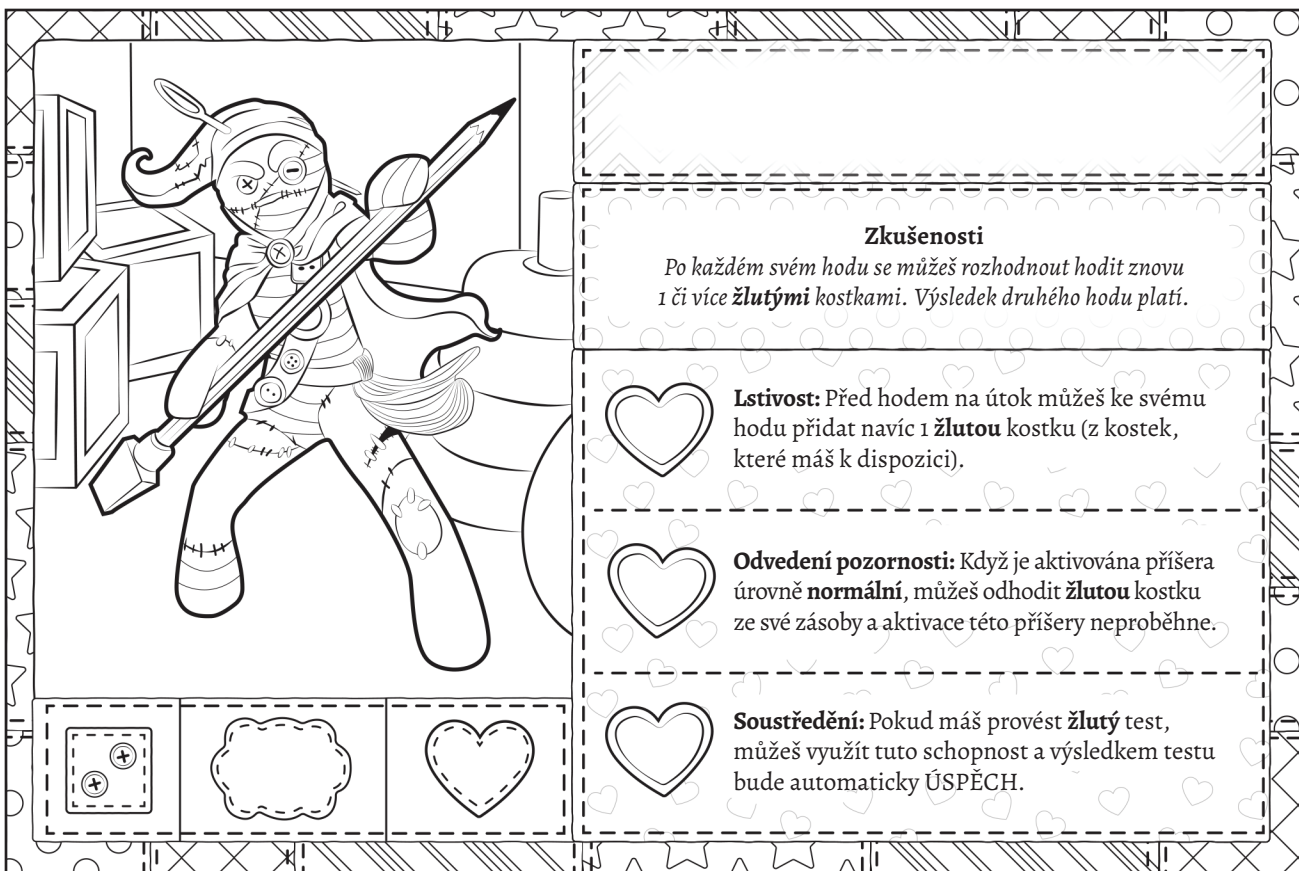
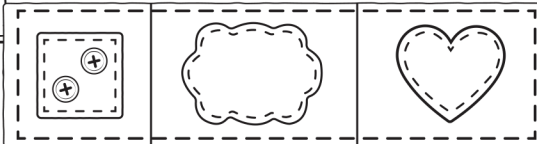
Lstivost: Před hodem na útok můžeš ke svému hodu přidat navíc 1 **žlutou** kostku (z kostek, které máš k dispozici).



Odvedení pozornosti: Když je aktivována příšera úrovně **normální**, můžeš odhodit **žlutou** kostku ze své zásoby a aktivace této příšery neproběhne.



Soustředění: Pokud máš provést **žlutý** test, můžeš využít tuto schopnost a výsledkem testu bude automaticky **ÚSPĚCH**.







LEOPOLD

Dravost

Po každém svém hodu se můžeš rozhodnout hodit znovu 1 či více **červenými** kostkami. Výsledek druhého hodu platí.






Protiúder: Pokud sis házel na obranu **červenou** kostkou, výsledek hodu byl (po uplatnění bonusů) vyšší než síla příšery a příšera nebyla úrovně **boss**, je útočící příšera hned poražena.



Zastrašení: Dej Leopoldovi kartu stavu *Vzteky*.



Strkání: Před hodem na útok, při kterém házíš pouze jednou kostkou, a to **červenou**, si můžeš k výsledku hodu přičíst 1 za každý svůj žeton vaty.




LEOPOLD

Dravost

Po každém svém hodu se můžeš rozhodnout hodit znovu 1 či více **červenými** kostkami. Výsledek druhého hodu platí.



Protiúder: Pokud sis házel na obranu **červenou** kostkou, výsledek hodu byl (po uplatnění bonusů) vyšší než síla příšery a příšera nebyla úrovně **boss**, je útočící příšera hned poražena.



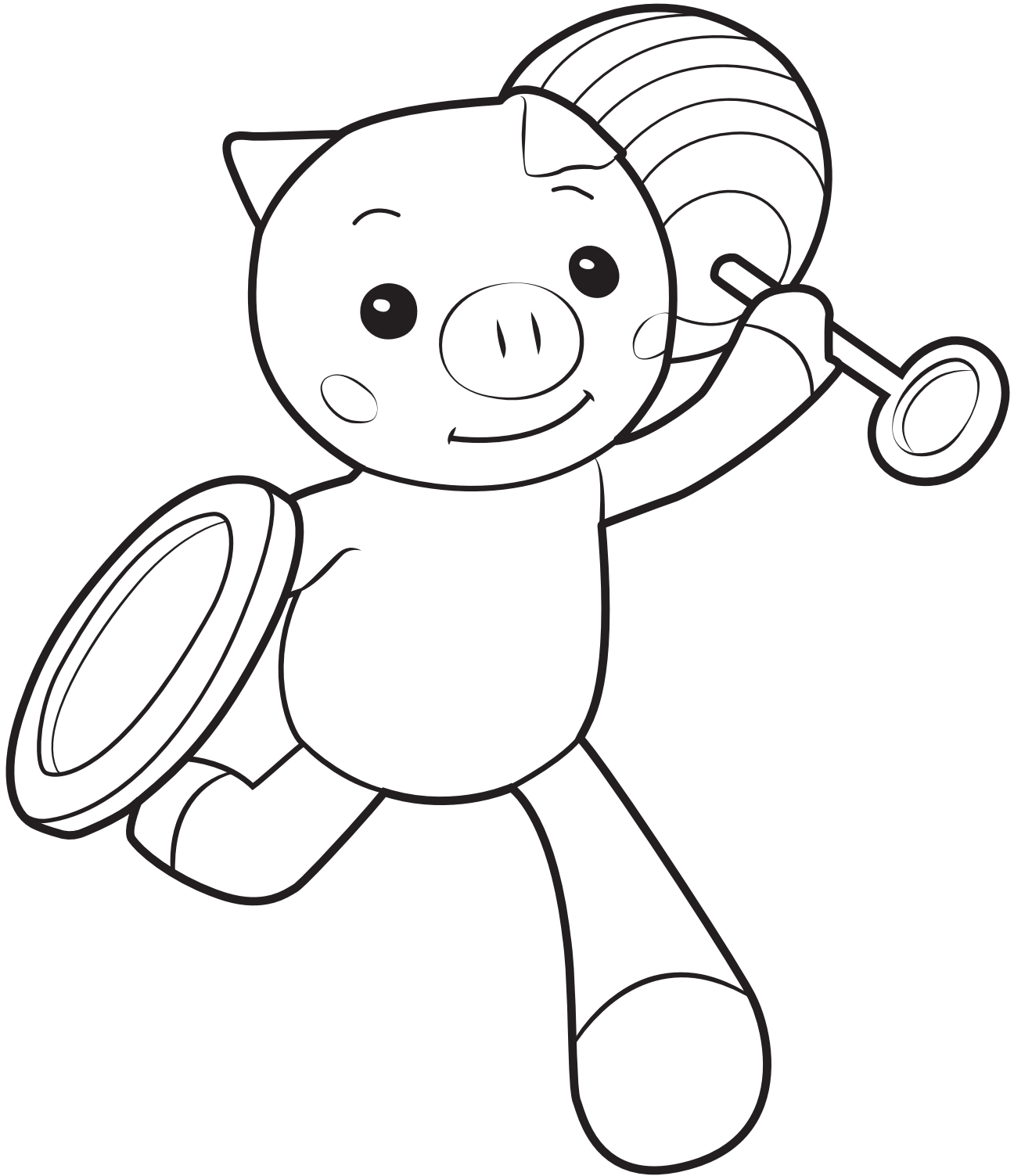
Zastrašení: Dej svému plyšákovvi kartu stavu *Vzteky*.

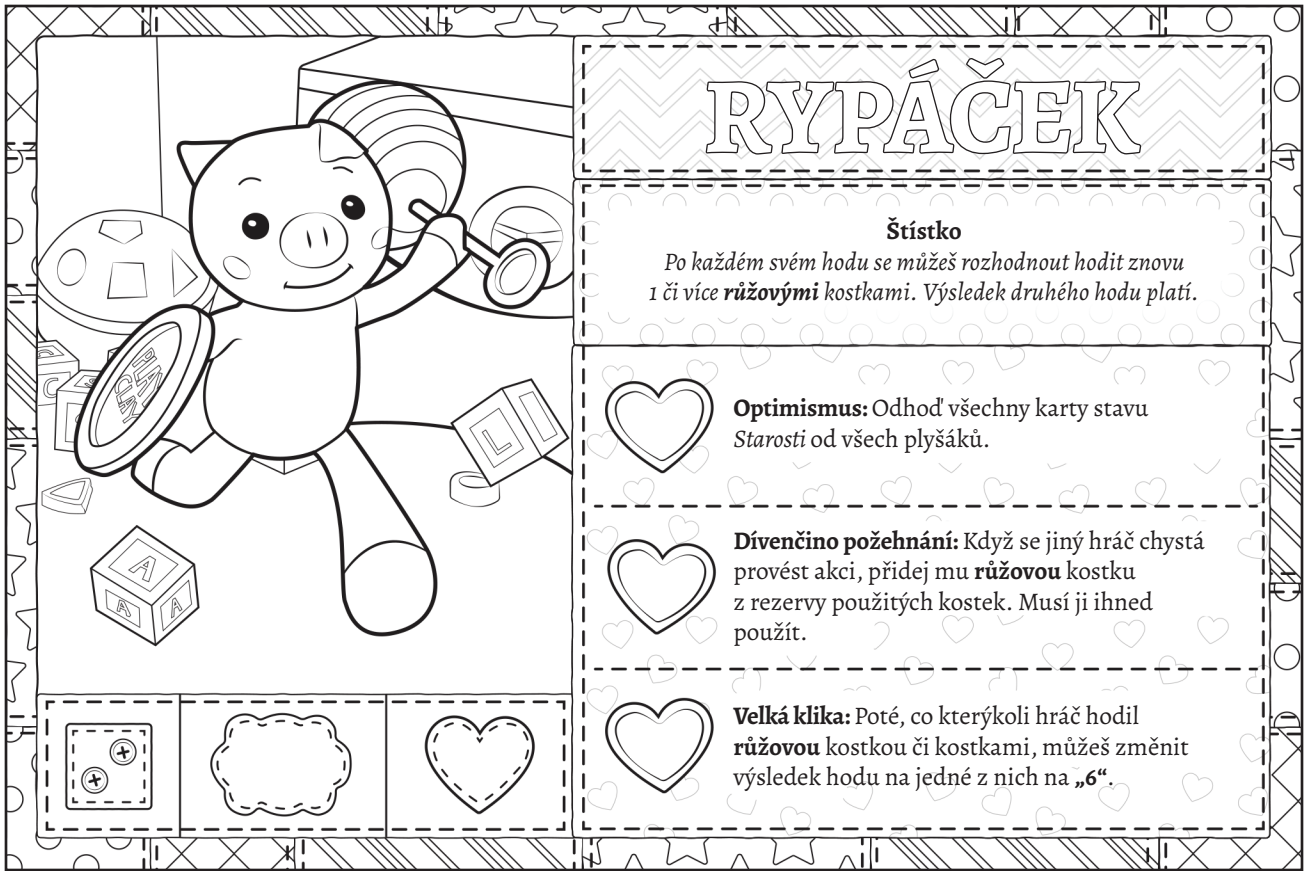


Strkání: Před hodem na útok, při kterém házíš pouze jednou kostkou, a to **červenou**, si můžeš k výsledku hodu přičíst 1 za každý svůj žeton vaty.









RYPÁČEK

Štístko

Po každém svém hodu se můžeš rozhodnout hodit znovu 1 či více **růžovými** kostkami. Výsledek druhého hodu platí.



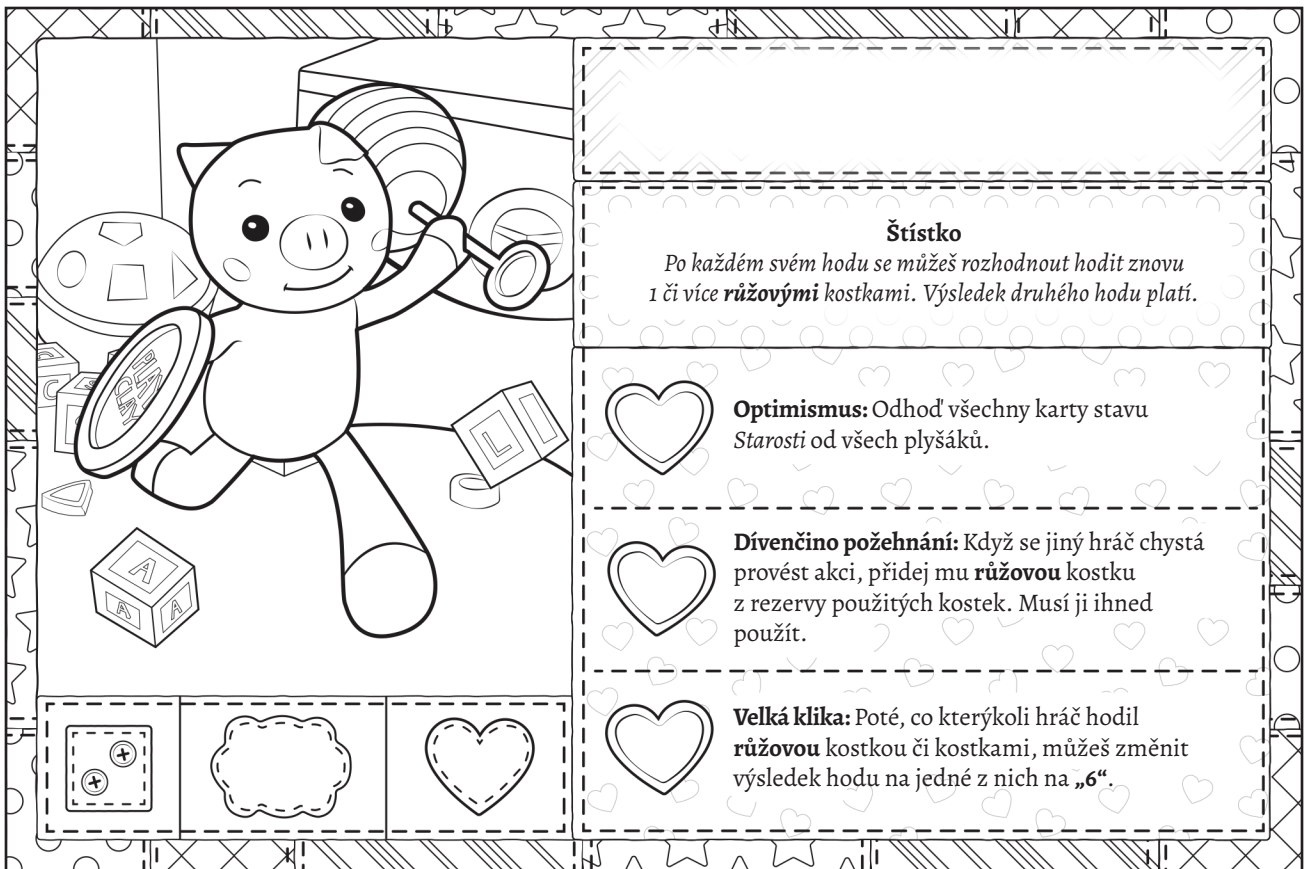
Optimismus: Odhod všechny karty stavu Starosti od všech plyšáků.



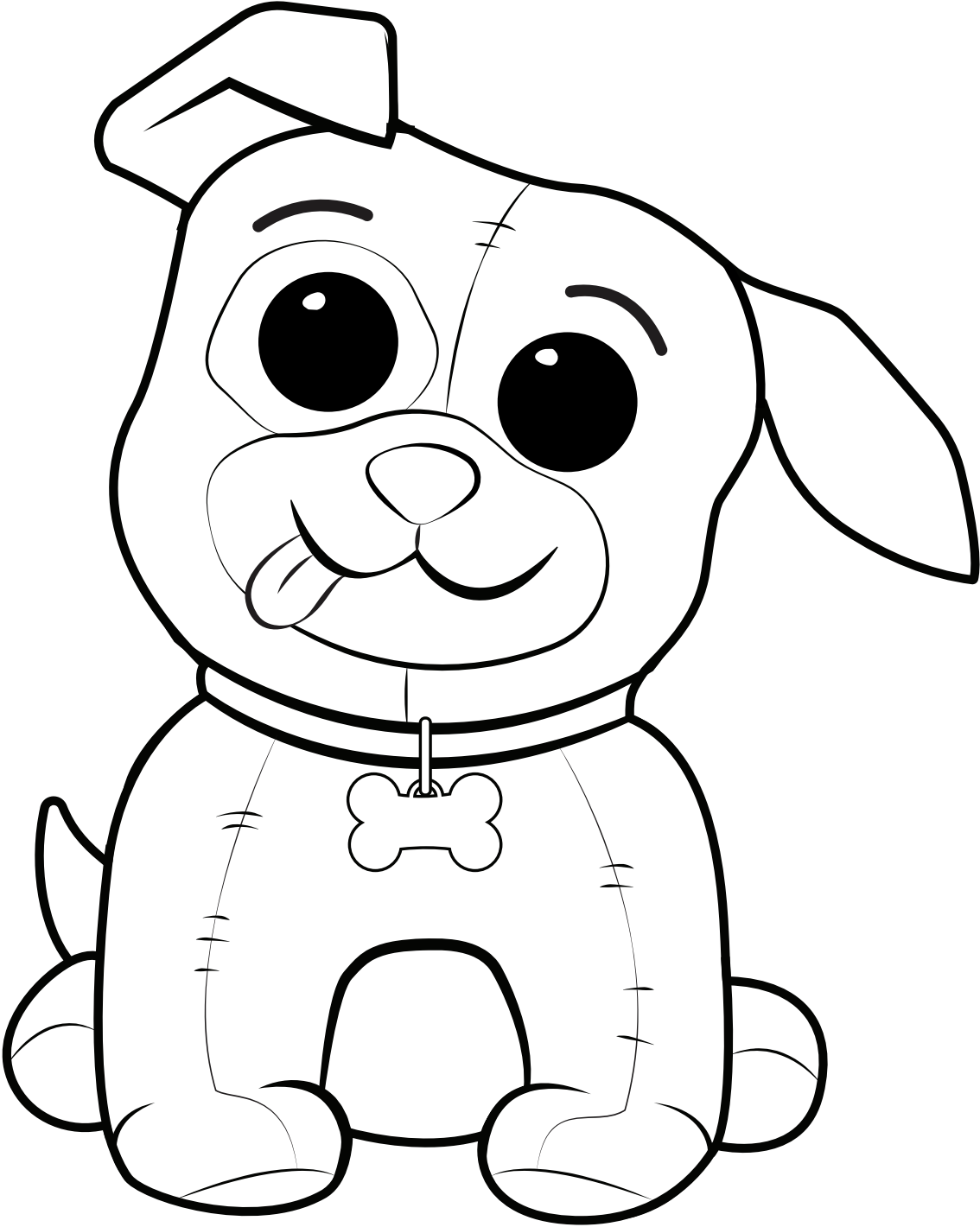
Dívčino požehnání: Když se jiný hráč chystá provést akci, přidej mu **růžovou** kostku z rezervy použitých kostek. Musí ji ihned použít.



Velká klika: Poté, co kterýkoli hráč hodil **růžovou** kostkou či kostkami, můžeš změnit výsledek hodu na jedné z nich na „6“.









Dlouhán

Při tvém pohybu nebo útoku se všechny barevné čáry mezi políčky počítají jako bílé tečkované čáry.



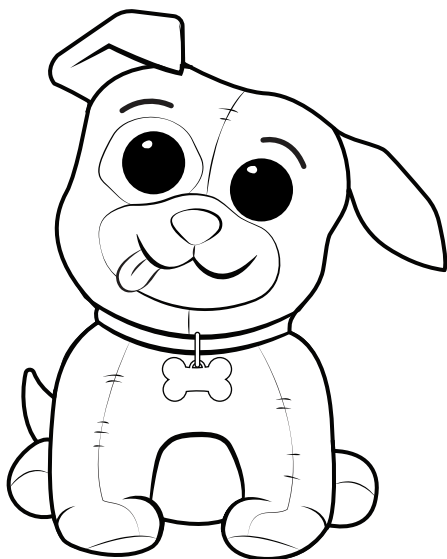
Prozíravost: Použij tuto schopnost ve svém tahu po jakémkoli hodu jedinou kostkou. Přeidej k výsledku hodu +4.



Hlídkování: Použij tuto schopnost ve svém tahu, nejsou-li ve hře žádné příšery. Hod všemi kostkami na stupnici ohrožení. Kostky, na nichž padlo 1 nebo 2, a všechny kostky z rezervy použitých vrať do sáčku.



Vata v krku: Použij tuto schopnost, když má být tato žirafka omráčena. Vyneš se omráčení a žirafce bude zbývat 1 žeton vaty.



Odhodlání

Pokaždé, když provádíš dovednostní test a nelíbí se ti výsledek hodu, můžeš některými nebo všemi kostkami hodit znovu.



Hryznutí: Použij tuto schopnost, když tento plyšák ztratí vatu v důsledku útoku příšery. Polož srdíčko, kterým schopnost platíš, na kartu této příšery. Její obranné číslo se snižuje o 1.



Věrný společník: Použij tuto schopnost, když jiný plyšák provádí pohyb skrz sousední pole. Po dokončení jeho pohybu přemísti tohoto pejska tak, aby s dotyčným plyšákem sousedil.



Vystražený štěkot: Použij tuto schopnost na konci fáze **dobrání kostek** svého tahu. Vrať právě vylosované černé kostky do sáčku a vylosuj za každou z nich 1 novou kostku.



