

# ZAŠTUPOVANÍ VETERÁNI

## 7 způsobů, jak zvýšit obtížnost hry Plyšová hlídka

### 1. NEJSME VE VATĚ

Nejsnazším způsobem zvýšení obtížnosti je omezit počet dostupných bílých kostek. Tím budou plyšáci častěji omráčeni, což způsobí, že se budou častěji otáčet karty spánku a zvýší se pravděpodobnost omráčení celé party současně. Dle standardních pravidel je v sáčku 1 bílá kostka na každého hráče plus 1 navíc. Pokud při plném počtu hráčů dáte do sáčku o jedinou kostku méně, bude pro plyšáky o 20 % těžší se zotavit ze zranění.



### 2. KONEC SNŮM

Nebudu vám lhát, tato varianta je k hráčům trochu krutá. Chcete-li však, aby byla hra napínavější a větší výzvou, zkuste hrát variantu, že otočení karty **Procitá** znamená okamžitou prohru. Některým hráčům může vadit, že kapitola tím nebude uzavřena nebo že ji budete muset hrát několikrát, abyste zvítězili. Jemnější varianta téhož je okamžitá prohra po otočení poslední karty spánku z balíčku.



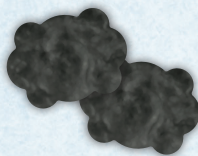
### 3. VYTRVALÉ PŘÍŠERY

Oblíbená varianta autora hry. Pokud po aktivaci všech příšer zůstávají na stupnici ohrožení nějaké černé kostky, nevracejte je do sáčku, jen je posuňte nahoru na právě uvolněná místa. Díky tomu bude častěji docházet k tahu příšer.



### 4. TVRDÍ BOSSOVÉ

Po příchodu bosse do hry dávejte na jeho kartu o 1 nebo 2 žetony temné energie víc. To je prostý způsob, jak zajistit, aby jejich poražení bylo větší výzvou.



### 5. PLYŠÁCI SMOLAŘI

Snižte počet růžových kostek dostupných v sáčku, aby odpovídal počtu hráčů nebo byl ještě menší – takto omezíte efektivitu akcí všech plyšáků.



### 6. PŘED NÁMI SE NEZAŠIJETE!

V této variantě platí: když si mohou příšery vybrat, na koho zaútočí, nebude rozhodovat držitel záložky. Příšery se namísto toho vydají vždy na plyšáka, který nemá na kartě uloženou kostku. Pokud kostku mají všichni plyšáci, mezi kterými si příšera vybírá, vrhne se na toho s nejmenším množstvím zbylých žetonů vaty. Teprve v případě shody i zde rozhoduje držitel záložky.



### 7. OPRAVDU ŠPATNÉ KONCE

Tady jde spíše o spíše kolektivní kreativní improvizaci než herní mechaniku. V této variantě se sami hráči snaží přijít na špatný konec rozehraného příběhu, pokud holčička procitne. Čím víc to budete přehánět, tím více legrace si můžete užít. Můžete například vyzkoušet postup, kdy každý hráč v pořadí na tahu vymyslí svůj kousek špatného konce.





## DALŠÍ DOPORUČENÉ VARIANTY

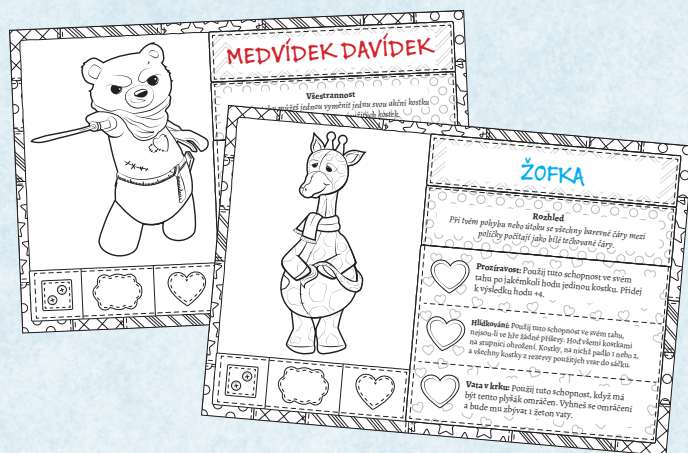
### 1. UKLÁDÁNÍ HRY

Tato varianta je skvělá pro hraní s dětmi před spaním nebo pro vytížené hráče. Pokud musíte z jakéhokoli důvodu přerušit hraní během příběhu, můžete si snadno uložit stav partie mezi jednotlivými stránkami knihy příběhů. Budete potřebovat zipovací sáček na každého plyšáka a jeden navíc na balíček karet spánku. Každý hráč si do sáčku uloží kartu plyšáka, žetony vaty, knoflíky, srdíčka, uloženou kostku a své karty předmětů. Do sáčku s balíčkem karet spánku přidejte i karty společných předmětů. Do knihy příběhů dejte záložku na místo, kde jste skončili. Když se ke hře vrátíte, snadno tak obnovíte původní stav partie.



### 2. VLASTNÍ JMÉNA

Tato varianta vám dovolí si hru trochu přizpůsobit. Každý hráč si může pojmenovat plyšáka po svém a vepsat jméno do omalovánkového listu, který si můžete stáhnout ze stránek [mindok.cz](http://mindok.cz). Když potom příběh čtete, snažte se nahrazovat jména plyšáků svými vlastními vybranými jmény. Skvěle to funguje při hraní s dětmi, které si tak představují, že dobrodružství prožívají jejich vlastní plyšáci. Mimochodem, plyšák autorova syna se jmenuje Lumpy (původní jméno Buclíka) a plyšové prasátko dcerky dvorního překladatele MINDOKu je opravdu Rypáček. :)



### 3. KNOFLÍKOVÁ VARIANTA

V této variantě může libovolný hráč po hodu kostkami zaplatit knoflík a znovu hodit některými nebo všemi z nich. Hra je díky tomu snazší a knoflíky mají širší využití.



Pro Jerryho Hawthorna je deskoherní komunita hlavní motivací tvořit. Ocení vaši zpětnou vazbu (v angličtině), když si tyto varianty vyzkoušíte nebo když se podělíte o své vlastní varianty.


**MINDOK**

Výhradní distributor  
pro ČR a SR:

MINDOK, s. r. o.  
Korunní 810/104  
101 00 Praha 10

 [mindok.cz](http://mindok.cz)

 [/hry.mindok](https://www.facebook.com/hry.mindok)

 [/\\_mindok\\_](https://www.instagram.com/_mindok_)

 **Plaid Hat**  
Games

[www.plaidhatgames.com](http://www.plaidhatgames.com)

Stáhnutím tohoto digitálního produktu vzniká právo pouze na osobní použití. Je zakázáno distribuovat, duplikovat a/nebo používat tento materiál k reklamě či komerčnímu použití. Je zakázáno měnit obsah díla či vytvářet díla odvozená. Prosím respektujte poskytnuté právo pouze k vytištění tohoto díla.

© 2017 Plaid Hat Games. Stuffed Fables, Plaid Hat Games, a logo Plaid Hat Games jsou ochranné známky Plaid Hat Games. Skutečné komponenty se mohou od ilustrací mírně lišit.