

# Plyšová hlídka

ZTRACENÝ PŘÍBĚH Č. 1



### 3-1

Hrajete-li tento příběh jako součást celé série příběhů hry **Plyšová hlídka**, patří mezi příběh 3 (*Školka volá*) a příběh 4 (*Zcela unesení*).

Přečtěte nahlas následující text:

*To, že mu plyšáci tak sabotují jeho náročnou práci, rozpalovalo Panenkáře vzteky doběle. Kdyby se Hružimor dozvěděl, jak poničili jeho milované dílko – první funkční model Chmatáka – jistě by přišel krutý trest a ještě krutější ponižení.*

*Sbalil si tedy svůj kufr nepostradatelných bazmeků a nejnutejšího harampáčí, zapískal na své osobní stádo plížáků a s nimi v patách seběhl schody do garážové haly. Tam strhl zaprášenou deku ze staré černé limuzíny, opatřené výstředními spoilery a chromovanými doplňky. S hekáním hodil zavazadlo do kufru, usedl za volant a chvíli se přehraboval v klíčkách, dokud nenašel ten od zapalování.*

*„Jedéééé!“ vykřikl, ale auto jen zakašlalo a vyplivlo pár obláček z výfuku. O několik marných pokusů později se museli plížáci sešikovat za vozem a hodnou chvíli ho postrkovat, než se motor konečně probral. Další oblak hutného černého dýmu zahalil větší část haly a rozkašlal nebohé plížáky.*

*Auto naložené vynálezy, serepetičkami a plížáky se s kvílením kol vyřítilo z továrny. Panenkář sledoval tachometr, dokud neukazoval přesně 138 kilometrů v hodině, a potom stiskl velké červené tlačítko na palubní desce. V tu ráno auto, Panenkář, pasažéři i náklad zmizeli v oslepujícím fialovém záblesku. Jediné, co po nich zůstalo, byla jedna nablýskaná poklice, hlasitě se točící na popraskaném chodníku.*

**Poznámka:** V tomto příběhu není k dispozici plyšák Míša, hráči si musejí vybrat z ostatních plyšáků.

K tomuto příběhu není žádný balíček příběhových karet ani se v něm nepoužívá balíček karet ztracených hraček.

Pokračujte na str. 5, odst. 5-1.



## SEŠÍVKA VYPRAVUJE O LÁKAVÉ JESKYNĚ

Jednoho dne se kamarádi Kája a Ája šli projít do lesa. Byli dost daleko od domova a Ája už už chtěla poprosit, aby se vydali na zpáteční cestu, když vtom Kája spatřil kousek od cesty široký, rozeklaný vchod do jeskyně. Zapadající slunce oslňovalo působivou galerii stalaktitů a stalagmitů, jichž byla plná.

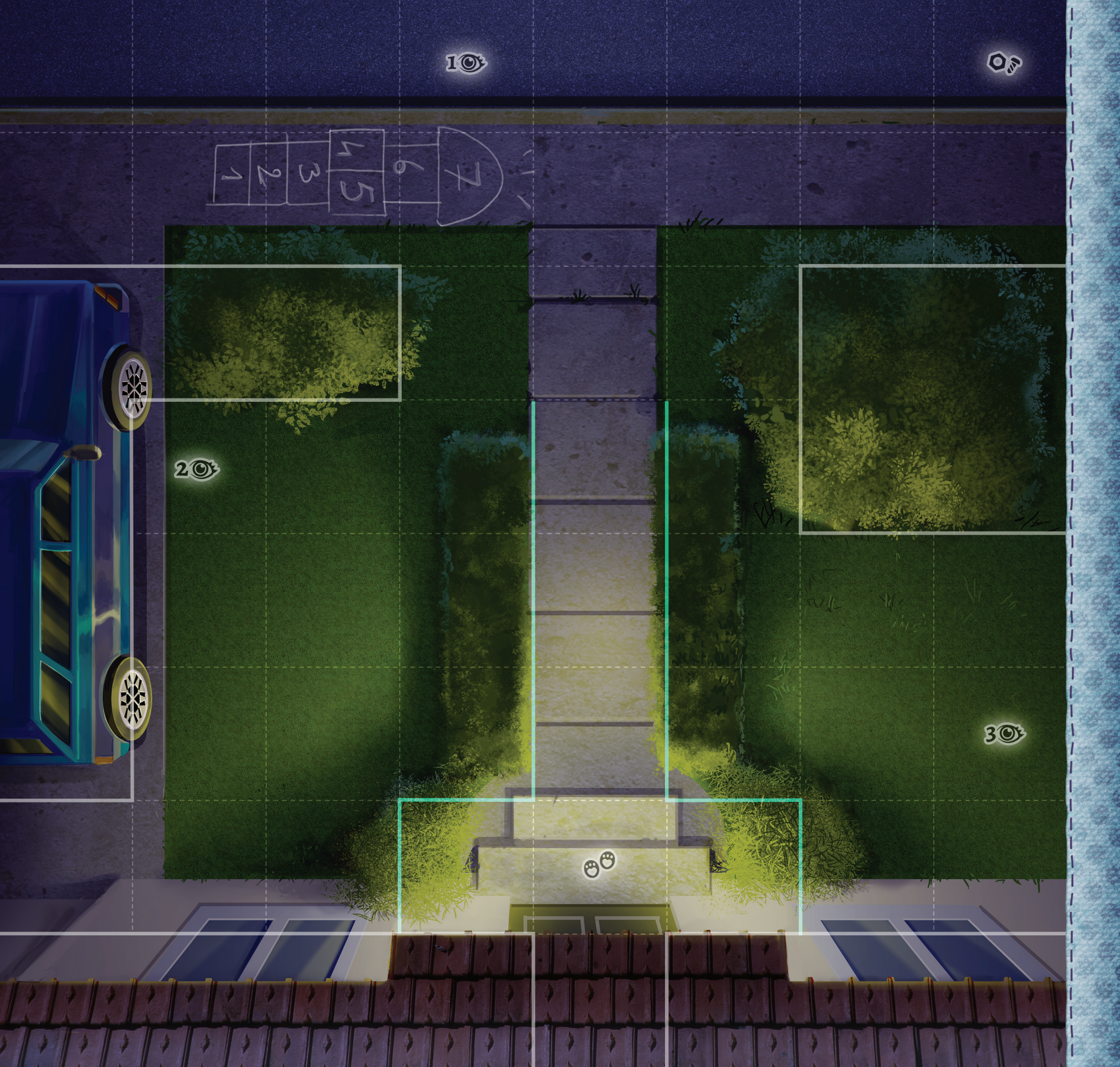
„Pojdme se tam podívat!“ křikl Kája.

„Myslím, že bychom se měli vrátit domů,“ pípla Ája. Náhle je z jeskyně ovanul vítr, kterým se nesl podivný pach, ale také tenký, přátelský hlásek.

„Kdo si půjde pro můj poklad?“ ptal se. „Jsem jen obyčejný krabík a chci se vzdát svého bohatství. Už mě příliš tíží. Kdo má odvahu si pro ně přijít?“

„Já!“ vykřikl Kája a vyběhl k ústí jeskyně. Ája ho však chytila za ruku a vši silou strhla zpět právě ve chvíli, kdy se vchod jeskyně s třesnutím zaklapl. Nebyla to žádná obyčejná jeskyně, nýbrž ústa prastarého kamenného obra, a ty krápníky byly jeho zuby. „Tys mě připravila o jídlo!“ vykřikl vztekle, zatímco obě děti vyděšeně pelášily k domovu.





# MÍŠA SE NEROZMÝŠLÍ

ZTRACENÝ PŘÍBĚH PRVNÍ: RYCHLE A V PŘESILE

5

## 5-1

Po tlamičky ozbrojení plyšáci seděli na okraji postele pro velkou holku a čekali. Nikdy nevěděli předem, kdy se příšery objeví a naruší spánek jejich holčičky nebo zda vůbec přijdou.

„Nudím se,“ povzdechla si Klárka.

„Já jakbysmet,“ zavrčel Leopold.

Jediný Buclík ještě spal. Míša do něj strčila a on se probudil s vylekaným zatroubením. V plyšové skupince se ozvalo pár uchechtnutí. Vtom však narušil klid hlasitý a neznámý zvuk zvenčí. Uíí-úú! Uíí-úú! Húú-úú! Húú-úú!

Plyšáci se vyškábali na prádelník a odhrnuli záclonu, aby vyhlédli z okna. Před domem stálo zaparkované neznámé luxusní černé auto s chromovanými doplňky. Světla mu poblikávala a celou ulicí se rozléhalo ječení alarmu. Dívenka se ve spánku zavrtěla.

„To je hrozný randál!“ zalapal po dechu Buclík a marně se snažil zakrýt své obrovité uši.


„Nepůjdem to zkontrolovat?“ zeptala se Klárka Míši. Odpověď však nepřicházela. Klárka se polekaně rozhlédla: „Hej, kde je Míša?“

„Támhle venku!“ vykřikl pan Sešívka.

Zbytek Plyšové hlídky mohl zpoza okna jen sledovat, jak se Míša vyplížila z domovních dveří vstříc podivnému autu. Když mu přicupitala na dosah, kvílivý alarm ztichl. Úlevu ale rychle vystřídala panika. Dveře auta se otevřely a pár velkých paží bleskově chňapl statečnou medvědicí!

Plyšáci hrůzou vyjekli a seskákali z prádelníku. O překot proběhli potměným domem k předním dveřím, které po Míše zůstaly otevřené, a vyřítili se na studenou předzahrádku. Přišli však pozdě. Dav poskoků už auto roztlačil a celá hrůzná mašina se v oblaku černého dýmu vzdalovala ulicí. Příšery se obrátily k plyšákům a bylo jasné, že bitva je nevyhnutelná.

## PŘÍPRAVA

Nasadte do hry figurky plyšáků – jednu na pole , ostatní na pole sousedící.

Připravte **příchod náhodně určených příšer**.


Připravte a uveďte do hry karty prostředí **Stěny a překážky** a **Tma/malá viditelnost**.

## VYBROJENÍ A VYSTROJENÍ

Prohlédněte si balíček karet předmětů – každý hráč si vybere dle libosti jednu zbraň s klíčovým slovem **Kuchyň** nebo **Studovna** a vybaví jí svého plyšáka. Balíček poté zamíchejte.

## 5-2

Chytil jsi kousek křídý a rychle dokreslil chybějící linky. Z nějakého důvodu ti dokončený obrázek skákacího panáka vylepšil náladu.

Získáváš 1 srdíčko! Pokud jsou ve hře příšery, jednu vyberte a položte její figurku na jakékoli políčko s obrázkem skákacího panáka. Až se tato příšera bude příště aktivovat, nebude provádět žádnou akci – pouze odhodte její kostku ohrožení. Stráví celý tah skákáním panáka. 

## 5-3

Se slabým cvaknutím se dveře otevřely. Pokud dokážete najít klíče, budete moci auto nastartovat a vyrazit za Panenkářem na záchranu nebohé Míši.

Klíče najdete splněním **žlutého skupinového úkolu** obtížnosti 18.


**ÚSPĚCH:** Pokračujte k odst. 5-4.

## 5-4

Prohrabání okolí mamčiněho sedadla jste si stoupli jeden druhému na měkká ramena a otočili dolů stínidlo proti slunci. Se zacinkáním, které vám znělo jako hudba vítězství, na vás vypadly klíče. O pár sekund později už mámino auto spokojeně brumlalo. Rozdělili jste si úlohy u pedálů, okna a volantu a jako seširaná armádní četa jste vyjeli na silnici.

Na konci svého tahu, i pokud jsou ve hře nějaké příšery, pokračujte na str. 7, k odst. 7-1.




Musíte prozkoumat 2 .



**Pohroma:** Otočte kartu spánku.



Na chodníku vidíš nedokresleného skákacího panáka. Sousedovic dítě, které ho kreslilo, u něj nechalo nedbale pohozený kousek křídý.

Pokud se rozhodneš křídou dokreslit skákacího panáka, pokračujte k odst. 5-2. V opačném případě pokračujte normálně ve hře. 




Prohlížíš si mamčině rodinné auto a rozjímáš, zda byste v něm nedokázali dohnat Panenkáře.

Pokud s tvým plyšákem sousedí jiný plyšák, můžeš mu vyšplhat na ramena a otevřít dveře. Jakmile podmínku splníte, pokračujte k odst. 5-3.




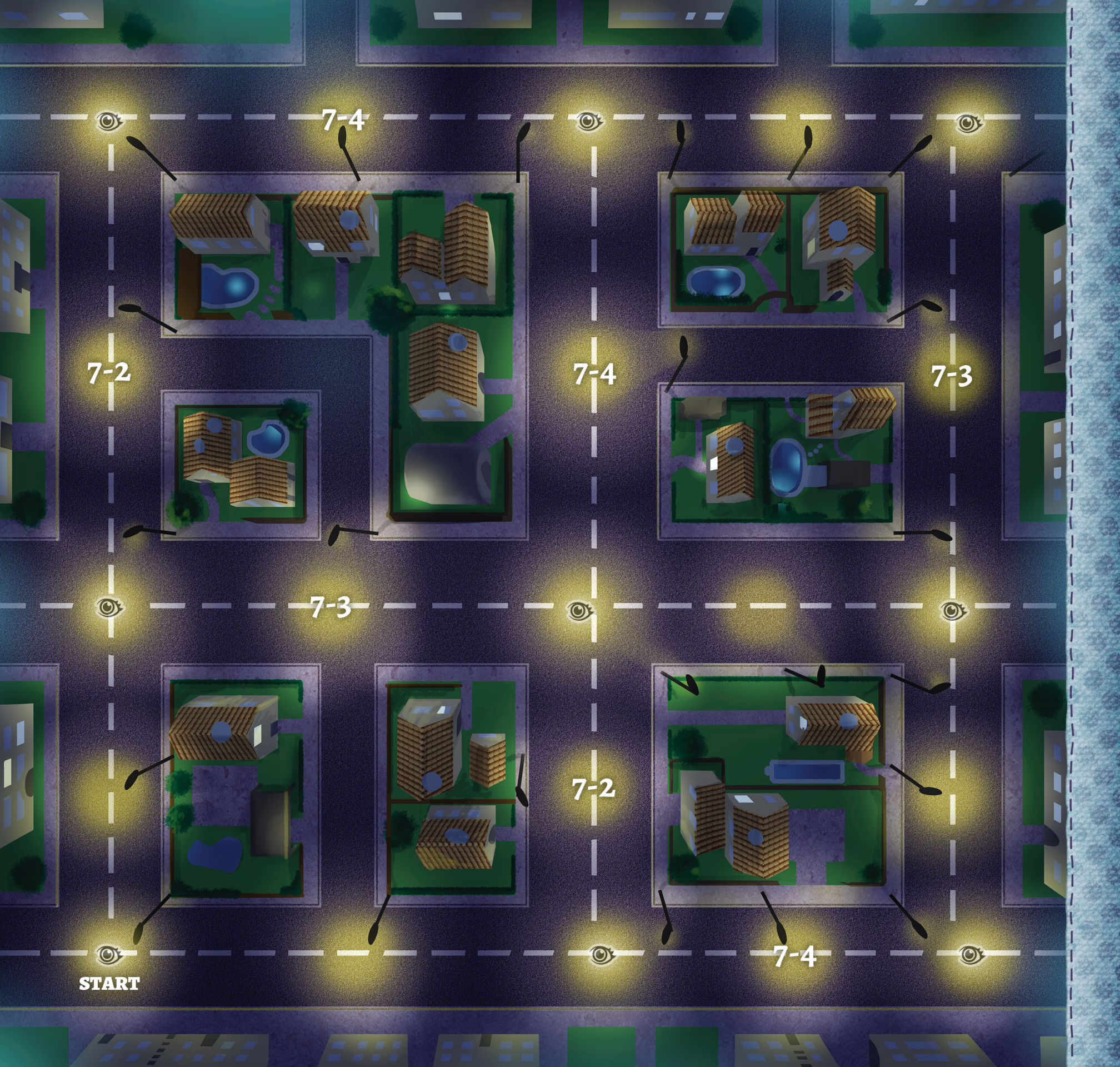
V této čtvrti bydlí hodně dětí. Chlapec od sousedů se o své hračky příliš nestará, prakticky denně nechá nějaké pavalovat na dvorku. Napadlo tě, zda by se i dnes nedalo na oroseném trávníku najít něco užitečného...

Plyšák na tomto poli nebo poli sousedícím může provést akci hledání s obtížností 5. 



Zaslechli jste zastřené krákorání, po němž se vám hrůzou zjevil kožíšek. Všechno jako by na chvíli ztichlo. Pak se ze stínů vyloupla hrozivá silueta vůdce temnonošů.

Položte figurku kápa temnonošů na políčko označené  nebo s ním sousedící a jeho kartu do sloupce příšer. Pokud je kápo temnonošů již ve hře, nic se nestane.



7-4

7-2

7-4

7-3

7-3

7-2

7-4

START

### 7-1

Všechny kostky s výjimkou kostek odložených na kartách vraťte do sáčku. Znovu zamíchejte všechny karty příšer. Začínající hráč předá záložku sousedovi po levici, který se tím stane novým začínajícím hráčem.

„Pozor na tu kočku!“ vyjekl Sešívka, který v poslední chvíli zapnul světla.

„Já nic nevidím!“ zakřičel Buclík tlumeně odněkud od pedálů.

„Támhle! Támhle je to auto!“ zvolala Klárka a rozhořčeně ukazovala na silnici kus před sebou. „Šlápnete na to!“ vykřikla a veškerou svou vahou strhla volant doprava. Auto se prudce nahnulo. Klárka si všimla rádia a švihnutím ucha ho zapla. „To je lepší!“ pochvalovala si, když se interiér naplnil rytmickým tlukotem bubny a kvílením elektrických kytar.

„Vypněte ten kravál!“ zavyl Leopold. Auto ještě zrychlilo.

Plyšáci okupovali místo řidiče a každý svým dílem přispíval k řízení. Sešívka stál na palubní desce, vykřikoval povely a v případě nouze chytal volant. Klárka s nervózním pohihňáváním vybírala zatáčky. Leopold a Buclík obsluhovali pedály, jeden při tom vrčel, druhý vzlykal.

Kupodivu to ale dohromady fungovalo. Mámino auto se slušnou rychlostí proplétalo potměnou a ztichlou čtvrtí, i když sem tam najelo na obrubník a projíždělo všechny stopky.

Otočte kartu spánku.

### PŘÍPRAVA

Připravte žeton mámina auta i žeton černé limuzíny. Žeton mámina auta položte na políčko označené **START** a natočte jej tak, aby správně mířilo ulici. Žeton limuzíny zatím ponechte stranou. Limuzínu musíte nejprve zpozorovat, než vstoupí do hry.

Počínaje začínajícím hráčem a dále po směru hodinových ručiček se budete normálně střídat na tahu. Figurky plyšáků ovšem ponechte na jejich kartách.

### ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA



**Zrychlování:** Když začínáte hrát na této mapě, mámino auto stojí. Musíte je nejprve rozjet. Zrychlit můžete ve svém tahu před zahájením fáze **provedení akcí** tím, že hodíte libovolnou **akční kostkou** a umístíte ji na **stupnici skupinového úkolu**. Vaši rychlost udává počet kostek na této stupnici.



**Brždění:** Brzdit můžete provedením **červeného dovednostního testu** kdykoli během fáze **Provedení akcí**. Obtížnost testu je dána hodnotou kostky, kterou se snažíte ze stupnice skupinového úkolu odstranit.

**ÚSPĚCH:** Odstraňte tuto kostku ze stupnice.

**Pohyb mámina auta:** Ve fázi **Provedení akcí** svého tahu musíte posunout žeton mámina auta vpřed (dle toho, kterým směrem míří) o počet polí odpovídající počtu kostek na stupnici skupinového úkolu. Pokud jedete na nebo skrz očíslované pole, přerušete pohyb a přečtete odpovídající odstavec. Po jeho vyhodnocení pokračujte v pohybu auta, pokud je to možné. Nesmíte vyjet autem z plánu!



**Zatáčení:** Před začátkem, po skončení nebo během pohybu, kdykoli mámino auto dorazí na křižovatku, se můžete pokusit otočit je o 90 stupňů. K tomu musíte splnit **zelený dovednostní test** o obtížnosti odpovídající počtu kostek na stupnici skupinového úkolu (tedy vaší aktuální rychlosti). Po zatočení (nebo neúspěšném pokusu o něj) jedte dál. Pokud neúspěšné otočení znamená náraz autem do překážky, váš tah končí. Odstraňte všechny kostky z počítadla skupinového úkolu, vraťte všechny kostky z rezervy do sáčku a každý plyšák ztratí 2 vaty.



Když během fáze **Dobráni kostek** vylosujete ze sáčku černou kostku, hodte jí a položte ji na stupnici ohrožení. Pokud v tu chvíli není Panenkářova limuzína na dohled mámina auta, odstraňte žeton limuzíny z plánu. Plyšáci ji budou muset znovu zpozorovat. Pokud limuzína je (na začátku svého pohybu) na dohled mámina auta, přesuňte ji vpřed o tolik políček, kolik padlo na kostce ohrožení. Na každé křižovatce se mohou hráči dohodnout, kterým směrem limuzínu otočí. Obě vozidla mohou projet skrz stejné políčko (tj. místo pod lampou) nebo stát na stejném políčku.

**Dohnání Panenkáře:** K dohnání Panenkáře buď musí mámino auto a Panenkářova limuzína stát na tomtéž políčku, nebo musí být mámino auto o jedno políčko pozadu a mířit směrem k limuzíně. Pokud se vám to podaří, každý plyšák získá 1 srdíčko a ihned pokračujte na str. 9, odst. 9-1.

### 7-2

„Pozor, zaparkované auto!“ zakřičel Sešívka.

Proved' **zelený dovednostní test**. Obtížnost odpovídá vaší aktuální rychlosti.

**ÚSPĚCH:** Dej svému plyšákovi kartu stavu *Kuráž*.

**NEZDAR:** Havárie! Tvůj tah končí. Odstraň všechny kostky ze stupnice skupinového úkolu do rezervy použitých kostek. Poté vrať všechny kostky z rezervy do sáčku. Každý plyšák ztratí po 2 žetonech vaty.

### 7-3

„Bacha na toho králíka!“ štěkl Sešívka.

Proved' **zelený dovednostní test**. Obtížnost odpovídá vaší aktuální rychlosti.

**ÚSPĚCH:** Získáváš srdíčko.

**NEZDAR:** Dej všem plyšákům kartu stavu *Starosti*.

### 7-4

„Popelnicé!“ houkl Sešívka.

Proved' **zelený dovednostní test**. Obtížnost odpovídá vaší aktuální rychlosti.

**ÚSPĚCH:** Získáváš srdíčko.


**NEZDAR:** Převrhli jste popelnice! To je binec! Tvůj tah končí, odstraň všechny kostky ze stupnice skupinového úkolu do rezervy použitých kostek. Poté vrať všechny kostky z rezervy do sáčku. Otočte kartu spánku.



**Pohroma:** Otočte kartu spánku.



Kterýkoli plyšák se může z těchto míst pokusit zpozorovat Panenkářovu limuzínu. Proveďte **žlutý dovednostní test** o obtížnosti odpovídající rychlosti mámina auta.

**ÚSPĚCH:** Vyberte si jedno z nejbližších možných polí označených  na mapě v přímé linii polí od mámina auta a položte na ně žeton limuzíny. Otočte limuzínu kterýmkoli jiným směrem než vstříc máminu auta. Poté případně pokračujte v pohybu mámina auta. O úspěch v tomto testu se mohou pokusit i hráči, kteří momentálně nejsou na tahu, mají-li na kartě plyšáka uloženou žlutou či růžovou kostku.

**NEZDAR:** Nic se nestane. Kterýkoli plyšák se může znovu pokusit zpozorovat limuzínu.



2👁

🔧

1👁

★

👁👁



# DRŽTE SE ZA NÍM!

ZTRACENÝ PŘÍBĚH PRVNÍ: RYCHLE A V PŘESILE

9

## 9-1

Všechny kostky s výjimkou kostek odložených na kartách vraťte do sáčku. Znovu zamíchejte všechny karty příšer. Začínající hráč předá záložku sousedovi po levici, který se tím stane novým začínajícím hráčem.

*Plyšáci se za těch pár minut naučili řízení dost na to, aby dohnali Panenkářovu limuzínu, a teď jí byli v patách. „Vy dva už můžete vylézt nahoru, našla jsem tempomat!“ zvolala Klárka. Leopold a Buclík se vyšplhali na sedadlo.*

*Panenkář divoce kličkoval, ale plyšáky setřást nedokázal. „Držte se za něj,“ zavelel Leopold. Vystřčil hlavu z okénka, nechal hřívu vlát v chladném nočním vzduchu a mocně zařval. Z oken limuzíny se vyplazili plížáci, aby zkontrolovali, co je to za novou hrozbu. Schylovalo se k bitvě.*

Otočte kartu spánku.

## PŘÍPRAVA

Připravte **příchod náhodně určených příšer**.

Připravte kartu prostředí **Propast**.

Vyberte 1 plyšáka, který bude řídit. Jeho figurku položte na pole označené ★. Ostatní plyšáci se vyšplhají na kapotu, aby bojovali. Umístěte je na pole označené ☹ nebo na pole sousedících.

## ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA

**Řízení:** Plyšák, který řídí, nesmí opustit políčko ★. Pokud ve svém tahu vylosuje kostky ohrožení, každou z nich hodte a vyhodnoťte výsledek dle následující tabulky, než ji položíte na stupnici ohrožení:

**1–2: Kličkování:** Musíš strhnout volant a vyhnout se zaparkovanému autu. Vyber si, zda provedeš **žlutý, nebo zelený dovednostní test** obtížnosti 4.

**ÚSPĚCH:** Zaparkovaného auta sis všiml včas a těsně ho minul! Získáváš srdíčko.

**NEZDAR:** Tak tohle bylo opravdu o fous! Dej všem plyšákům na kapotě kartu stavu **Strach**.

**3–4: Plný plyn:** Panenkář ujíždí, musíš zrychlit! Proved **dovednostní test libovolné barvy** obtížnosti 4.

**ÚSPĚCH:** Nic se neděje. Pokud jsi překonal stanovenou obtížnost o 3 nebo více, vaše auto narazilo do Panenkářovy limuzíny. Všechny figurky na limuzíně přesuň o 3 políčka směrem k máminu autu. Kdyby měl poté plyšák skončit na poli se symbolem ☹, namísto toho ztratí 2 žetony vaty. Pokud na tomto poli skončí příšera, je poražena.

**NEZDAR:** Až do tvého příštího tahu nesmějí plyšáci přeskakovat pole se symboly ☹.

**5: Brzdi!** Brzdná světla Panenkářovy limuzíny se rozsvítla. Musíš se pokusit dosáhnout na brzdy. Proved **červený dovednostní test** obtížnosti 4.

**ÚSPĚCH:** Jemně jsi zmáčkł brzdu a vyhnul se kolizi. Dej svému plyšákovi kartu stavu **Kuráž**.

**NEZDAR:** Vaše auto narazilo do Panenkářovy limuzíny. Všechny figurky na limuzíně přesuň o 3 políčka směrem k máminu autu. Kdyby měl poté plyšák skončit na poli se symbolem ☹, namísto toho ztratí 2 žetony vaty. Pokud na tomto poli skončí příšera, je poražena.

**6: Výmol v silnici:** Bum! Vaše auto najelo do výmolu! Dej všem plyšákům na kapotě mámina auta kartu stavu **Uvážnutí**.

## 9-2

*Pan Sešívka se za jednu ruku pověsil na madlo nad Panenkářovým okýnkem a druhou rukou mu píchнул svou kouzelnou tužkou do oka. Leopold se vhoupl dovnitř, přeběhl přes palubní desku a jal se chaoticky škrabat volantem. Na předním skle se zuby nehty držel Buclík a pištěl.*

*„Proklatí plyšáci!“ zavyl Panenkář. „Nic nevidím!“ Pokusil se zapnout stěrače a Buclík polekaně vykřikl, když ho stěrač rýpnul do zadečku. Panenkář dupnul na brzdu a strhnul volant do smyku. Odstředivá síla vymrštila plyšáky i příšery z kapoty do trávníku u cesty.*

*Panenkářova limuzína vjela do postranní uličky, ale mámino auto pokračovalo rovně, než pomalu a bezúčelně zastavilo napříč ulicí. Klárka vyskočila z okénka a zamumlala: „Hmm, asi jsem přece jenom měla někoho nechat u brzdy.“ Rozběhla se k ostatním plyšákům, sbírajícím se z trávníku. „Jste v pořádku?“ Byli, ale z celé Plyšové hlídky cítila rozčarování, že jim limuzína ujela.*

I pokud jsou ve hře dosud nějaké příšery, pokračujte na str. 11, odst. 11-1.



Musíte prozkoumat 2☹ a zastavit tak Panenkářovu limuzínu.



**Pohroma:** Příchod náhodně určených příšer.



Stojíš na kufru Panenkářova auta a pod hebkýma nožkama cítíš nárazy a rachot něčeho, co během divoké jízdy uvnitř poskakuje. Jaké ďábelské přístroje s sebou Panenkář veze tentokrát?!

Dej svému plyšákovi kartu stavu **Vztek**.



Stojíš na střeše Panenkářova auta. Řidičovo okénko je otevřené, takže se můžeš s ostatními plyšáky pokusit strhnout mu volant a překážet v řízení, aby konečně zastavil.

Úspěšná sabotáž Panenkářova řízení vyžaduje splnit **modrý skupinový úkol** obtížnosti 15. Účastnit se mohou pouze plyšáci na tomto políčku a políčkách sousedících.

**ÚSPĚCH:** Pokračujte k odst. 9-2.



Kufra Panenkářova auta se na škvírku pootevřel a zevnitř vystřelilo mechanické chapadlo. Začalo šátrat po povrchu auta a natahovat se po plyšácích.

Plyšákovi nejbližší poli označeném 1☹ hrozí 4 zranění. Pokud je nejbližší více plyšáků, majitel záložky rozhoduje, kdo z nich si musí hodit na obranu.



1

2

3

### 11-1

Všechny kostky s výjimkou kostek odložených na kartách vraťte do sáčku. Znovu zamíchejte všechny karty příšer. Začínající hráč předá záložku sousedovi po levici, který se tím stane novým začínajícím hráčem.

*Hlídka neměla čas si foukat bolístky – Panenkář ujížděl s Míšou búhvikam. Plyšáci ho nehodlali nechat dojet až do laboratoře v Říši zapomnění a provádět na ní nekalé pokusy.*

*„Máme štěstí!“ vykřikl pan Sešívka, když uviděl značku „slepá ulice“ právě u uličky, kam limuzína vjela. „Ten hlu-pák se sám uvěznil.“*

*„Rychle! Vezmem to zkratkou skrz tenhle dvůr a nachytáme ho na opačný straně!“ zvolala Klárka a mrštně se přehoupla přes branku. O pár vteřin později se branka otevřela a králičice divoce gestikulovala, ať ji ostatní následují. Leopold se za ní vrhl první, v těsném závěsu i Buclík a Sešívka.*

*Stáli na potemnělém dvorku cizího domu a tak tak rozeznávali siluetu dětské houpačky. „Tady se mi nelíbí,“ sepl Buclík vystrašeně.*

*„To nás všechny hrozně překvapuje,“ utrousila Klárka. „Nepošklebuj se, Kláro. Strach vede k obezřetnosti. V tomto případě souhlasím s Buclíkem,“ poučil ji pan Sešívka. Chladným nočním vzduchem se k nim neslo tlumené, ale nezaměnitelné drmolění temnonošů procesávajících okolí.*

Otočte kartu spánku.

### PŘÍPRAVA

Umístěte figurky plyšáků na pole označené symbolem ☹️ nebo na pole sousedící.

Připravte karty prostředí **Tma / malá viditelnost a Stěny a překážky**.

### ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA

Plyšáci musejí najít jinou cestu ven ze dvora. A musejí být zticha, aby nikoho v domě nezbudili. Pokaždé když umísťujete černou kostku na stupnici ohrožení, hodte jí a umístěte s tímto výsledkem. Pokud mají kterékoli dvě kostky na stupnici stejnou hodnotu, pokračujte k odst. 11-2 a toto pravidlo od té chvíle ignorujte.

### 11-2

*Psí vrátka se rozletěla a na prahu domu se objevil velký slintající buldok. Měl kolem krku lesklý růžový obojek a na blyštivě známce jméno PRINCEZNA.*

*„Ehm, dobrý večer, Vaše Výsosti?“ zkusila to Klárka.*

Položte na pole označené 1☹️ figurku rafana, představující Princeznu.

Kdykoli si od této chvíle během fáze **dobrání kostek** vylosujete ze sáčku černou, hodte jí a posuňte Princeznu o tolik políček směrem k nejbližšímu žetonu úkolu – či figurce, pokud ve hře nejsou žádné žetony úkolu. Pokud během svého pohybu sousedí Princezna s:

**žetonem úkolu:** Odhodte tento žeton. Princeznin pohyb končí;

**plyšákem, který se nehoupe:** Tento plyšák ztrácí 2 žetony vaty a obdrží kartu stavu **Natržení**. Princeznin pohyb končí;

**příšerou:** Příšera je poražena. Princeznin pohyb končí.

### 11-3

*Na této houpačce by se dalo zhoupnout, pokud chceš.*

### ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA

**Houpání:** Plyšák na políčku s houpačkou a s uloženou **zelenou** kostkou se houpá. Když se brání proti útoku, může zdvojnásobit výsledek hodů zelenou kostkou. Pokud si plyšák nemůže žádnou kostku uložit, nemůže se houpat. Ve svém tahu se plyšák na houpačce může rozhodnout vyšvihnout a přeskóčit plot, aby opustil dvorek. Pokud se tak rozhodnete, pokračujte k odst. 11-5.

### 11-4

Žvýkáci hračky se vyrábějí speciálně pro domácí psy. Bavi je hrát si se svými chlupatými majiteli, ale psi se umějí rozvádět a mnoho takových hraček končí poničených a odraných. Vy těm potrhaným chudáčkům můžete pomoci!

### ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA

**Pomoc žvýkáčím hračkám:** Jsou to pěkně ošuntělí veteráni. Potřebují zašít, novou vycpávku i knoflíky. Kterýkoli hráč, jehož plyšák je kdekoli na mapě (avšak zrovna se nehoupe), může během fáze **provedení akcí** utratit knoflík a pomoci žvýkáčím hračkám. Hodte libovolnou kostkou pouze pro určení výsledku hodů, vraťte kostku na původní místo a vyhodnoťte výsledek následovně:

**1-2:** „Díky, kámo!“ zvolala žvýkáčím kost. „Jsem ti do morku vděčná!“

Získáváš srdíčko. Polož žeton úkolu na libovolné pole sousedící s tvým plyšákem.

**3-4:** „Jó, hod' mě! Hod' mě!“ volá míček.

Polož žeton úkolu na libovolné pole. Získáváš srdíčko.

**5-6:** „Díky moc, jsem z vás na větví!“ pronesla gumová verka.

Polož pod svého plyšáka žeton úkolu. Získáváš srdíčko.

### 11-5

Přeskočení plotu vyžaduje provedení **zeleného dovednostního testu** obtížnosti 5. Lze k tomu využít i uloženou zelenou kostku, pokud chcete.

**ÚSPĚCH:** Postav figurku plyšáka na jeho kartu. Úspěšně odletěl ze dvora.

**NEZDAR:** Plyšák se rozplácl o plot. Ztrácí 1 žeton vaty. Postav jeho figurku na kterékoli pole sousedící s plotem.

Jakmile všichni přeskóčí plot, pokračujte na str. 13, odst. 13-1.



Musíte najít cestu ze dvora prozkoumáním pole 2☹️.



**První pohroma:** Příchod konkrétních příšer – temnonošů v počtu odpovídajícím počtu plyšáků ve hře. Umístěte jejich figurky na pole sousedící s ☹️.

**Další pohromy:** Otočte kartu spánku.



**1** V zadních dveřích domu visí u země na volném pantu malá dvířka. To pravděpodobně znamená, že tu bydlí pes. Psi rádi koušou do plyšáků, obzvláště, když je v nich pískátko. Pomalu ustupujte.



Přesuň svého plyšáka na libovolné sousední pole. Pokud je Princezna už ve hře, toto místo nemá žádný efekt.



**2** Vidíte dětskou houpačku. Ve větru se pohupují dvě stará dřevěná sedadla visící na řetězu, do kterého se pomalu zakusuje rez. Zdá se, že tahle houpačka pamatuje hodně dětí. Myšlenka na jejich rozesmáté tvářičky vám pozvedla srdíčka.

Odstraňte libovolné (klidně všechny) negativní karty stavu všech plyšáků. Pokračujte k odst. 11-3.



**3** Pan Sešívka výstražně zamával opelichanýma rukama. „Pššš!“ syknul a všichni ztuhli na svých místech. Pan Sešívka zamával kouzelnou tužkou a náhle se ve vzduchu objevila malá světýlka. Světlušky! V jejich slabé záři jste si všimli, že je dvůr plný hraček a vycpaných zvířátek, jež mají evidentně to nejlepší už za sebou. „To jsou žvýkáčím hračky!“ zašep-tal Sešívka.

Pokračujte k odst. 11-4.



### 13-1

Všechny kostky s výjimkou kostek odložených na kartách vraťte do sáčku. Začínající hráč předá záložku sousedovi po levici, který se tím stane novým začínajícím hráčem.


*Plyšáci běželi úzkou uličkou a divoce se rozhlíželi na všechny strany. Žádná jiná cesta z ní ale nevedla, takže Panenkář musí být někde tady. Brzy doběhli na slepý konec mezi dvěma zchátralými opuštěnými budovami, kde uličku zatarasil masivní vysoký plot převázaný řetězem. Před ním stál ošuntělý stan a kousek opodál hořel barel s odpadky a rozehrával bezútěšnou uličku svou plápolavou oranžovou září.*

*Plyšáci se obezřetně blížili ke stanu, když vtom je zalilo rudé světlo. Otočili se k jeho zdroji a zjistili, že k nim couvá Panenkářova limuzína, blokující celou ulici.*

*Zamávali tlapkami, aby rozehnali oblaka černého dusivého kouře. Z limuzíny vystoupil chichotající se Panenkář. Zatímco v jedné ruce svíral Míšu, naklonil se zpět do vozu a druhou rukou zmáčkl knoflík. Kufř se pozvolna otevřel a do mihotavého světla plamenů se vysunuly dlouhé mechanické paže s mnoha klouby. Každá z nich byla zakončena hrozivě vyhlížejícím ostrým pařátem, a když Panenkář uviděl zděšení ve tvářích Plyšové hlídky, jeho poháněvaní přerostlo v nefalšovaný šílený checht.*

Otočte kartu spánku.

### PŘÍPRAVA

Umístěte figurky plyšáků na pole označené symbolem  nebo na pole sousedící.

Připravte **příchod konkrétní příšery**: Panenkář.

Připravte karty prostředí **Stěny a překážky**, **Oheň** a **Skrýš**.

Připravte vedle herního plánu žetony úkolů v počtu odpovídajícím počtu plyšáků ve hře.

### ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA

**Chňapnutí:** Pokud ve fázi **dobráni kostek** svého tahu vylosujete černou kostku, položte ji na stupnici ohrožení a pod svého plyšáka umístěte žeton úkolu. Abyste mohli odejít z pole s tímto žetonem, musíte úspěšně provést **zelený dovednostní test** obtížnosti 4. Plyšákovi, který je na konci svého tahu na poli se žetonem úkolu, hrozí 5 zranění a musíte za něj hodit na obranu dle běžných pravidel.

**Poznámka:** pokud vylosujete černou kostku a všechny žetony úkolu (které nebyly poražením paže nadobro vyřazeny) jsou již ve hře, vyberte jeden z nich a přesuňte jej pod svého plyšáka.

Pokud během **dobráni kostek** černou kostku nevylosujete, odstraňte z plánu 1 žeton úkolu. Tato mechanická paže se stahuje a chystá se udeřit znovu.

**Ničení mechanických paží:** Plyšák na žetonu úkolu nebo na sousedícím poli může zaútočit na mechanickou paži představovanou tímto žetonem stejně jako na příšeru. Obranné číslo mechanických paží je 6. Na zničení paže stačí jeden úspěšný útok, příslušný žeton úkolu vyřadíte ze hry. Pokud porazíte všechny mechanické paže, zničili jste Panenkářovi celý stroj. V tom případě pokračujte k odst. 13-3.

**Poražení Panenkáře:** Pokud porazíte Panenkáře, vyhráli jste! Pokračujte k odst. 13-4.

### 13-2

*„Vy jste mi ale hodní!“ pronesla stařena. Na rameno se jí vyšplhala drobná myška a kvíkla na vás.*

*„Marietto? Jsi to ty?“ zeptal ses. Stařena si jen přidržela ukazováček u úst a jemným „pššš“ naznačila, že odpovídat nehodlá.*

Všichni plyšáci získávají po 1 srdíčku.

### 13-3

*Poslední paže s mechanickým chrčením dopadla na mokřý asfalt. Ostatní jen zplihle visely z kufřu Panenkářova strašidelného auta. Výhrůžně jste mu vykročili vstříc, ale zloduch si uvědomil, že má v rukávu poslední trumf. Hodil na vás Míšu, v nastalém zmatku rychle nasedl do auta a nastartoval. Leopold vztekle zařval a chtěl se za autem vrhnout, ale ostatní ho všemi silami zadrželi. Byli zesláblí a další boj by byl příliš nebezpečný.*

Pokračujte k odst. 13-4.


### 13-4

*„Nevidíme se naposled! Všechny vás dostanu, i kdybych vám měl vatu vytrhat já osobně, chomáček po chomáčku!“*

*S těmi slovy nechal Panenkář Míšu Míšou a rozjel se ze slepé uličky neznámo kam, zatímco pomačkané kovové paže jeho posledního nezdařeného experimentu bezvládně drnčaly po silnici v roji jisker.*

Zvítězili jste! Pokud jste dosud neotočili kartu spánku **Procitá**, pokračujte na str. 14, odst. 14-1. Pokud ano, pokračujte na str. 14, odst. 14-2.



Musíte prozkoumat 1  .



*Vidíte omšelé provizorní přístřeší, stěží chránící své obyvatele před rozmary počasí. Vaše plastová srdíčka zaleje vlna smutku – trápí vás, že někteří lidé nepoznají teplo a bezpečí místa, které mohou nazvat domovem. Uvnitř vidíte stařenku se svraštělou kůží. Když vás spatří, usměje se a napřímí. „Zdravím, vy neznámí narušitelé,“ pronese zvláště povědomým hlasem a přitáhne si deku blíže přes hrudník, aby se chránila před chladem.*

*Všichni vědí, že když se člověk podívá na báčícího plyšáka, jeho kouzla vyprchají a ztuhne jako neživá hračka. Když si vás ale stařena prohlédla, z nějakého důvodu se to nestalo. Jak se třásla v nočním chladu, uvědomili jste si, že by na své dece určitě ocenila nějaké knoflíky.*

Pokud se rozhodneš dát jí knoflíky, pokračujte k odst. 13-2.



*Vidíš rezavý barel zčernalý od sazí. Jeho horní část je rozpálena do tmavě rudé. Podle všeho se u něj obyvatelka stanu zahřívá za chladných nocí či si na něm vaří cokoli jedlého, co dokáže na ulici najít. Oheň je však, jak známo, dobrý sluha, ale zlý pán.*

Stojí-li tvůj plyšák na tomto poli nebo poli sousedícím v okamžiku, kdy vylosujete černou kostku z pytlíku, pouze ji polož na stupnici ohrožení. Zvláštní pravidlo **chňapnutí** mechanických paží v tomto případě neplatí.



*Na zdi je nasprejovaná podivná malba. Vypadá jako velký kruh obklopený složitými nebeskými symboly. A zdá se vám zvláště povědomá.*

# ZÁVĚR PŘÍBĚHU

## 14-1

Plyšáci hromadně objali ztracenou a nalezenou Míšu. Vydechla úlevou a dojetím, že její přátelé jsou ochotní nasadit vlastní vatu, aby ji zachránili.

„Báli jsme se, že skončíš v Panenkářově laboratoři,“ ronil Buclík slzy štěstí.

„Já se nebál,“ kasal se Leopold. „Vím, že seš ušitá z hrubejch nití.“

„No a jak se dostaneme domů?“ zajímala se Klárka.

„To je naší současnou výzvou,“ přiznal Sešívka.

„Možná mohu pomoci já?“ Kousek opodál stála stařena ze stanu v uličce. Jak to, že neztuhli, když je viděla? Nabrala je všechny do náruče, donesla do mámina auta a bezpečně odvezla domů. Dokonce vrátila máminy klíče za stínidlo. Plyšáci jí ze srdíčka poděkovali a brzy poté stařena zmizela v chladném vzduchu časného rána.

Hlídkka se potichu vkradla zpět do ložnice své dívenky.

„Kdo byla ta stařena?“ zeptala se Klárka.

„Marietta je strážkyně,“ odpověděl Sešívka, kterému pomáhala vyšplhat na jeho místo v posteli.

Míša se opatrně přitulila do objetí spící dívenky. „Co myslíte tím strážkyně?“ zeptala se polohlasem.

„Jsou to magická stvoření hlídající spoje mezi světy a starající se, aby rovnováha zůstala zachována. Málokdy se zajímají o záležitosti jednotlivých plyšáků. Nemohu se ubránit dojmům, že je nám předurčena role v nějakých velmi důležitých událostech.“

Ráno, když táta s mámou nakládali do auta věci na rodinný výlet, všimli si velkého škrábance na boku. Oba měli za to, že ten druhý byl k autu neopatrný, ale rozhodli se nekazit si hádkou piknik. Škrábanec je koneckonců jen škrábanec. Když vyrazili, přitulila se dívenka ke své medvědici a zašeptala jí do hebkých uší: „Mám tě ráda, Míšo.“

## 14-2

Plyšáci hromadně objali ztracenou a nalezenou Míšu. Vydechla úlevou a dojetím, že její přátelé jsou ochotní nasadit vlastní vatu, aby ji zachránili.

„Báli jsme se, že skončíš v Panenkářově laboratoři,“ ronil Buclík slzy štěstí.

„Já se nebál,“ kasal se Leopold. „Vím, že seš ušitá z hrubejch nití.“

„No a jak se dostaneme domů?“ zajímala se Klárka.

„To je naší současnou výzvou,“ přiznal Sešívka.

„Možná mohu pomoci já?“ Kousek opodál stála stařena ze stanu v uličce s prázdným nákupním vozíkem. Jak to, že neztuhli, když je viděla? Plyšáci se vyšplhali do vozíku a stařena s nimi vyrazila na místo, kde nechali stát mámino auto. Když se však k němu blížili, zalilo ulici i okolní stromy mihotavé světlo policejních majáků.

„Ale ne!“ zašeptala stařena, otočila vozík a svižně vyrazila zpět do uličky. „Nebojte se, já vás domů dostanu,“ pronesla.

Zpátky v uličce shromáždila plyšáky u podivného nebeského graffiti a začala recitovat zvláštní cizí slova, s jejichž vyřčením se malba fialově rozzářila. V okamžiku byli plyšáci pryč!

Znovu se zhmotnili pod dívenčinou postelí a zaslechli její vzlykání. Rychle se po prostěradle vyšplhali na lůžko. Okny prosvítaly policejní majáky a do pokoje se zvenku nesl tlumený hovor mezi rodiči a policisty.

„Asi to byli jen nějakí neopatrní pubertáci,“ mínila policistka. „Párkrát vám to odřeli, ale jinak se zdá, že je vaše auto v pořádku.“

Holčička se posadila. „Mamíí!“ zvolala a šátrala po ztemnělé posteli, než nahmátla Míšu. Pevně medvědici svírala, dokud nepřišla máma a neuklidnila ji ve svém náručí.

Příští ráno byla neděle, a tak si všichni mohli v klidu přispát.

## K ZAMYŠLENÍ

Udělal jste někdy ukvapené rozhodnutí, kterého jste později litovali?

Koupili jste si impulzivně někdy něco, u čeho jste si později říkali, že jste měli počkat a ušetřit peníze?

Kdy se vyplatí jednat bezodkladně, a kdy je naopak lepší vyčkat?



 **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 výtiskání 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.

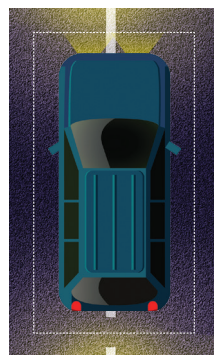
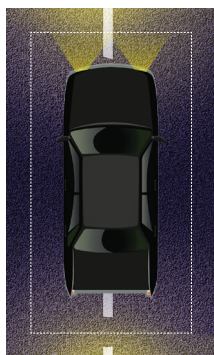
**MINDOK**

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_)

**Žetony aut pro hru na str. 7  
„NOČNÍ HONIČKA“**



**Vystříhněte žetony podél tečkovaných čar  
a dejte Panenkáři co proto!**