








REGELN FÜR PLÜSCHIS

Erschaffe dein eigenes *Plüschi*

- Wähle Name und Spezies.
- Verteile 10 Punkte auf die vier *Attribute* (je 1-4):
 - ♣ **Geschick**
 - ♠ **Muskeln**
 - ♥ **Herz**
 - ♦ **Hirn**
- Trage die Konstanten ein:
 - 10  **Energie**
 - 5  **Knöpfe**
 - 0  **Seelen-Narben**
 - ○ Kronkorken und  werden nicht beachtet.
- Wähle bis zu 8 *Knuddelkräfte*; ordne jede einem Attribut zu, gib ihr den Wert 2 und definiere ihre **Finsternis**.
- Wenn du eine überirdische *Knuddelkraft* wählst, markiere zusätzlich die Box **Anstr.**
- Statt eine neue *Knuddelkraft* zu wählen, kannst du eine bestehende *Knuddelkraft* ein zweites Mal wählen; erhöhe ihren Wert auf 3 und markiere zusätzlich die Box **2x**.
- Statt eine neue *Knuddelkraft* zu wählen, kannst du eine bestehende *Knuddelkraft* *spezialisieren*; markiere bei ihr die Box **2x** und wähle eine neue *Knuddelkraft* mit dem Wert 4, bei der du die ursprüngliche *Knuddelkraft* unter **Spezialisiert ...** einträgst.
- Keine *Knuddelkraft* darf mehr als einmal erhöht werden.
- Wähle mindestens 1 *Schwäche*, maximal 2, und ordne ihr ein *Attribut* zu.
- Wähle vier Ausrüstungsgegenstände (Wert 1):
 - Einer **kann** eine *Nahkampf-Waffe* sein.
 - Einer **kann** eine *Fernkampf-Waffe* sein.
 - Einer **kann** zur *Abwehr* dienen.
 - Kennzeichne diese Gegenstände entsprechend.
 - Mindestens zwei **müssen** Gegenstände sein, die nicht im Kampf einzusetzen sind.
 - Mindestens zwei **müssen** zu deinen *Knuddelkräften* passen.
 - Der *Fokus* wird nicht beachtet.

Vorbereitung des Spiels

- Die *Plüsch-Mama* bereitet den *Plüschi-Stapel* vor.
- Du erhältst so viele Karten, wie deine aktuelle  **Energie** angibt.
- Drei Karten werden als *Reserve* in die Tischmitte gelegt.
- Eine Karte wird als Beginn des Ablagestapels aufgedeckt.
- Der Rest des *Plüschi-Stapels* wird verdeckt bereitgelegt.
- Du erhältst entsprechend deinem *Plüschi-Bogen*...
 -  **Knöpfe**
 -  **Seelen-Narben**

Grundregeln

Regel der Regeln

- Erzähl deine Geschichte solange wie möglich.
- Nutze die Regeln erst dann, wenn etwas unklar ist.

Regel der Gnade

- Zieh immer wenigstens eine Karte.



Regel der Eins

- Zieh eine einzelne Karte immer vom *Plüschi-Stapel*!

Der Ablagestapel

- Mische den Ablagestapel als neuen *Plüschi-Stapel*.
- Lege die oberste Karte vom *Plüschi-Stapel* als neuen Ablagestapel aus.

Probe




- Wähle ein passendes *Attribut*: ♣ ♠ ♥ ♦
- Du erhältst so viele Karten vom *Plüschi-Stapel*, wie der Wert des *Attributs* beträgt.
- Wenn du eine Karte der passenden Farbe erhältst, ist die *Probe* gelungen.
- Du kannst  **Knöpfe** und  **Seelen-Narben** einsetzen, um deine Chancen zu verbessern.

Aktion

Aktionswert

- Wähle ein passendes *Attribut*: ♣ ♠ ♥ ♦
- Prüfe, ob du eine *Schwäche* beachten musst. Wenn ja: du darfst keine *Knuddelkraft* einsetzen.
- Wähle eine passende *Knuddelkraft*.
- Wähle einen passenden *Gegenstand*.
- Die Summe der Werte ergibt deinen *Aktionswert*.

Die eigentliche Aktion

- Du ziehst so viele Karten vom *Plüschi-Stapel*, wie dein *Aktionswert* beträgt.
- Du kannst statt einer Karte vom *Plüschi-Stapel* eine Karte aus der *Reserve* **oder** die oberste Karte vom Ablagestapel nehmen.
- Du bildest eine *Kombination* aus maximal so vielen Karten, wie du gezogen hast.
- Du kannst Karten nachspielen.
- Du kannst  *Knöpfe* und  *Seelen-Narben* einsetzen, um deine Chancen zu verbessern.
- Du musst nach der *Aktion* noch so viele Karten auf der Hand halten, wie deine aktuelle  *Energie* angibt.
- Die *Reserve* in der Tischmitte wird nach der *Aktion* aufgefüllt.


Erfolge

- Bube, Dame, König der richtigen Farbe = **2 Erfolge**
- Jede andere Karte der richtigen Farbe = **1 Erfolg**
- *Straße* = zusätzlich die **Anzahl** hintereinander liegender Karten als **Erfolge** (As zählt als 1 oder As)
- Zwei gleiche Karten (Pasch) = zusätzlich **2 Erfolge**
- Joker = **1 Erfolg**, kann *Straße* verlängern

Auswertung

- 0 *Erfolge*: *Desaster*
- 1–2 *Erfolge*: *Misserfolg*
- Erreiche die *Schwierigkeit* für eine *Aktion*:
 - ...3 für eine leichte *Aktion*
 - ...5 für eine normale *Aktion*
 - ...8 für eine schwierige *Aktion*
 - ...12 für eine extreme *Aktion*
 - ...17 für eine legendäre *Aktion*
- Jeder *Erfolg* zu wenig bedeutet ein *Minus*.
- Jeder *Erfolg* zu viel bedeutet ein *Plus*.

Anstrengung

- Du verlierst 1 Punkt  *Energie*.
- Du ziehst bei einer *Aktion* 2 Karten mehr.
- Wiederholung im grünen Bereich möglich.

Bonus und Malus


- Du erhältst von der *Plüschi-Mama* 1 oder 2 Karten mehr oder weniger.
- Die genaue Menge der Karten und die Art des Einflusses hängt von den jeweiligen Umständen ab.

Konflikte

Grundsätzliches

- *Konflikte* sind *Aktionen*, bei denen das Ergebnis der Gegner über mehrere *Runden* verglichen wird.
- *Initiative* in absteigender Reihenfolge von ♣ **Geschick** (Physische Konflikte) oder ♥ **Herz** (Soziale Konflikte).
- Die Spielenden handeln; die *Plüschi-Mama* fordert *Aktionen* oder *Proben* ein und reagiert auf die *Aktionen* oder *Proben* der PCs.
- NPCs agieren nach den *Plüschis*.
- Du kannst pro *Runde* eine *Aktion* oder *Probe* durchführen, ansonsten kannst du nur *Reaktionen* nutzen.

Sozialer Konflikt

- Ein *Konflikt*, der nicht in Gewalt ausartet.
- Führe eine *Aktion* mit einem passenden *Attribut* durch.
- Du kannst eine passende *Knuddelkraft* einsetzen.
- Du kannst einen passenden *Gegenstand* einsetzen.
- Greift eine Partei zur Gewalt, erhält die andere Partei alle verlorene  *Energie* zurück!

Fernkampf

- Führe eine *Probe* auf ♣ **Geschick** durch.
- Als Angreifer musst du einen *Fernkampf*-Gegenstand einsetzen.
- Du kannst eine passende *Knuddelkraft* einsetzen.
- Du kannst einen passenden *Gegenstand* einsetzen.
- Als Angegriffener richtest du keinen Schaden an.




Nahkampf

- Führe eine *Probe* auf ♠ **Muskeln** durch.
- Du kannst neben einer *Knuddelkraft* einen *Nahkampf*- oder *Abwehr*-Gegenstand einsetzen.
- Als reiner Verteidiger richtest du keinen Schaden an.



Reaktion

- Mache eine *Aktion* mit einem passenden *Attribut* (ohne *Knuddelkraft*, jedoch mit einem passenden Gegenstand).
- Du kannst dabei nie mehr *Erfolge* erzielen, als der Wert deines *Attributes* beträgt.










Auswertung

- Der erfolgreiche Angreifer oder Verteidiger beschreibt die Wirkung des Angriffs.
- Jedes *Plus* oder *Minus* führt normalerweise zu einem Verlust von einem Punkt  **Energie**.
- Nach Wahl des überlegenen Konfliktpartners kann das Ergebnis aber auch ein anderes sein.
- Sinkt deine  **Energie** in den roten Bereich, entsteht ein *Dauerhafter Schaden*.
- Sinkt deine  **Energie** auf 0, bist du für den Rest der *Szene* ausgeschaltet (siehe aber **Todeswunsch**).

Todeswunsch

- Steige wieder in die *Szene* ein mit  **Energie** 4.
- Sinkt deine  **Energie** erneut auf 0, stirbst du.

Heilung

- **Spontanheilung:**
 - Spiele einen  **Joker** als Teil einer *Probe*, um zwei Punkte  **Energie** zu heilen.
 - Nicht möglich im roten Bereich!
- **Normale Heilung im grünen Bereich:**
 - Am Ende eines *Aktes* heilst du  **Muskeln** an  **Energie**.
- **Normale Heilung im roten Bereich:**
 - Am Ende eines *Aktes* heilst du 1  **Energie**.
- **Reparaturen:**
 - *Aktion* mit passendem *Attribut* und passender Knuddelkraft gegen die verlorene  **Energie** als *Schwierigkeit*
 - Normale Heilung bei Erreichen der *Schwierigkeit*.
 - +1  **Energie** für jedes *Plus*
 - -1  **Energie** für jedes *Minus*
 - Die Rückkehr in den grünen Bereich erfolgt immer mit  **Energie** 5.

REGELN FÜR PLÜSCH-MAMAS

Grundregeln

- Du spielst anders als die *Plüschis*!
- Führe keine *Proben* oder *Aktionen* durch!
- Bestimme die Regeln mit den Spielenden!
- Fordere deine *Plüschis* heraus!
- Mach es spannend!
- Sei kreativ!
- Mach es lustig!
- Mach es gruselig!
- Nutze die vorhandenen Besonderheiten!
- Du hast 🌀 *Seelen-Narben*, setz sie ein!

NPCs

- **Stufe**
 - *Scherge*0 Karten
 - *Gegner*2 Karten
 - *Boss-Gegner*5 Karten
- **Art**
 - *Haustier / Plüsch / Mensch / Unsagbare Kreatur*
- **Anzahl**
 - Wie viele NPCs treten auf? (nur bei *Schergen*)
- **Aussehen / Auftreten**
 - Beschreibungstext ohne Regelbezug
- **Runden-Erfolge**
 - Maximale Anzahl an *Erfolgen* pro *Runde*
- **Konfliktwerte**
 - Maximale *Erfolge* bei *Aktion* mit diesem *Attribut*
- 🌟 **Energie**
 - Lebenskraft des NPCs (ausgeschaltet bei 0)
- 🌀 **Knöpfe**
 - Anzahl der 🌀 *Knöpfe* für die *Plüsch-Mama* vor dem *Konflikt*
- **Besonderheiten**
 - Sonderregeln für jeden NPC

🌀 *Seelen-Narben*

- Du erhältst zwei 🌀 *Seelen-Narben* pro *Plüsch*.
- Du erhältst eine weitere 🌀 *Seelen-Narbe*, wenn ...
 - ein *Plüsch* eine 🌀 *Seelen-Narbe* einsetzt
 - ein *Plüsch* eine **schwarze** *Knuddelkraft* einsetzt (außer als Teil einer Heldentat)
 - ein *Plüsch* eine böse Tat begeht

Schicksalsfrage

- Lass die Spielerin des *Plüschis* drei Karten vom *Plüsch*-Stapel ziehen.
- Wenn sie wenigstens einmal ♥ **Herz** zieht, hatte das betreffende *Plüsch* Glück.

Zeitfrage

- Lass die Spielenden jede *Runde* eine Karte vom *Plüsch*-Stapel ziehen.
- Wenn sie eine bestimmte Farbe ziehen, tritt ein vorher festgelegtes Ereignis ein.
- Du kannst das Ereignis auch erst nach zwei Karten eintreten lassen.

Ablauf eines Konflikts

- Bestimme die *Initiative*.
- Es handeln zuerst alle *Plüschis*, dann die NPCs.
- Reagiere mit *Erfolgen* maximal entsprechend des *Konfliktwerts* der NPCs.
- Ziehe *Erfolge* von den *Runden-Erfolgen* ab oder nutze *Reaktionen*.
- Setze Karten, 🌀 *Seelen-Narben* und 🌀 *Knöpfe* ein, um zusätzliche *Erfolge* zu erzielen.
- Spiele *Runden*, bis der *Konflikt* beendet ist.
- Wirf Karten und 🌀 *Knöpfe* am Ende des *Konflikts* ab.

Besondere Aktionen

Gemeinsame Aktion

- Mehrere *Plüschis* arbeiten zusammen.
- **Aktionswert** =
 - Bestes *Attribut*
 - Beste *Knuddelkraft*
 - +2 pro zusätzlichem *Plüsch*
 - Beliebig viele Gegenstände
 - *Schwächen* werden nicht beachtet.

Komplexe Aktion

- Du musst eine bestimmte *Schwierigkeit* erreichen, damit eine *Aktion* grundsätzlich gelingt, aber mehr *Erfolge*, um ein *Minus* zu vermeiden.

Langfristige Aktion

- Führe mehrere *Aktionen* nacheinander durch, um die nötigen *Erfolge* zu sammeln.