








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**
- Setze die Standardwerte:
 - 10  **Energie**
 - 5  **Knöpfe**
 - 0  **Seelen-Narben**
 - ○ Kronkorken und  werden nicht beachtet.
- Wähle 3–4 *Stärken* mit Wert 2 (besondere Aspekte deiner Persönlichkeit oder Ausbildung); ordne jede einem *Attribut* zu und definiere ihre **Finsternis**.
- Wähle 4 *Knuddelkräfte*; ordne jede einem *Attribut* zu und definiere ihre **Finsternis**:
 - *Plüschi-Knuddelkräfte*:
 - maximal 1
 - Wert 2
 - *Spezialisierungen*:
 - zu einer *Stärke* genau 1
 - maximal 2 verschiedene
 - Wert 3 bei gleichem *Attribut*
 - Wert 2 bei unterschiedlichem *Attribut*
 - *Spezies-Knuddelkräfte*:
 - maximal 1
 - Wert 2
 - *Überirdische Knuddelkräfte*:
 - maximal 1
 - Wert des zugehörigen *Attributs*
 - Einsatz erfordert eine *Anstrengung*
- Wähle mindestens 1 *Schwäche*, maximal 2 (Wert 1).
- 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 *Stärken* 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: keine *Stärke* und –1 auf den *Aktionswert*
- Wähle ...
 - eine passende *Stärke*
oder
 - eine passende *Knuddelkraft*
- Wähle einen passenden *Gegenstand*.
- Die Summe der *Werte* ergibt deinen *Aktionswert*.

Die eigentliche Aktion

- Die *Plüsch-Mama* gibt dir so viele Karten vom *Plüschi-Stapel*, wie dein *Aktionswert* beträgt.
- Du kannst statt einer Karte von der *Plüsch-Mama* 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* so viele Karten auf der Hand halten, wie deine aktuelle *Energie* angibt.
- Die *Reserve* in der Tischmitte wird nach der *Aktion* aufgefüllt.

Erfolge

- Jede Bildkarte der richtigen Farbe = **2 Erfolge**
- Jede Karte der richtigen Farbe von As bis 10 = **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 *Plüsch-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 absteigendem ♣ **Geschick**.
- Die Spielenden handeln; die *Plüsch-Mama* fordert nur *Proben* ein oder reagiert auf ihre *Proben*.
- NPCs agieren nach den *Plüschi*s.
- Du kannst pro *Runde* eine *Aktion* durchführen, ansonsten kannst du nur *Reaktionen* nutzen.

Sozialer Konflikt

- Ein *Konflikt*, der nicht in Gewalt ausartet.
- Führe eine *Aktion* mit einem passenden *Attribut* durch.
- 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.
- Als reiner Verteidiger richtest du keinen Schaden an.




Nahkampf

- Führe eine *Probe* auf ♠ **Muskeln** durch.
- Du kannst neben einer *Stärke* oder 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 *Stärke* oder *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**.
 - Die Rückkehr in den grünen Bereich erfolgt immer mit  **Energie** 5.
- **Reparaturen:**
 - Aktion gegen verlorene  **Energie**
 - Normale Heilung bei Erreichen der *Schwierigkeit*.
 - +1  **Energie** für jedes *Plus*
 - -1  **Energie** für jedes *Minus*

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 **düstere** *Stärke* oder *Knuddelkraft* einsetzt
 - ein *Plüsch* eine böse Tat begeht

Schicksalsfrage

- Ziehe drei Karten vom *Plüsch-Stapel*.
- Wenn du wenigstens einmal ♥ **Herz** ziehst, hatte das betreffende *Plüsch* Glück.

Zeitfrage

- Ziehe jede Runde eine Karte vom *Plüsch-Stapel*.
- Wenn du die richtige Farbe ziehst, tritt ein vorher festgelegtes Ereignis ein.

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.
- NPCs handeln nach den *Plüschis* (*Besonderheiten*).
- 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 *Stärke* oder *Knuddelkraft*
 - +2 pro zusätzlichem *Plüsch*
 - Beliebige Gegenstände
 - *Schwächen* werden nicht beachtet.

Komplexe Aktion

- Du musst eine bestimmte *Schwierigkeit* erreichen, damit eine *Aktion* grundsätzlich gelingt.
- Du brauchst jedoch weitere *Erfolge*, damit du kein *Minus* erhältst.

Langfristige Aktion

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