

PER STOFFINI ESPERTI

7 modi per modificare la difficoltà di Fiabe di Stoffa

1. CARENZA DI IMBOTTITURA

Il modo più semplice per complicare la vita ai vostri stoffini è ridurre il numero di dadi bianchi disponibili.



Questo causerà più svenimenti che vi porteranno a rivelare più carte sonno, e aumenterà quindi la possibilità di una sconfitta dell'intero gruppo di avventurieri. Normalmente il numero dei dadi nel sacchetto è pari al numero di stoffini più 1. Ridurre il numero di 1 solo dado in una partita a 4 giocatori significa una riduzione del 20% delle possibilità che hanno gli stoffini di riprendersi dai danni.

2. NESSUN PREZZO DEL FALLIMENTO

Mi piace l'idea che nonostante una storia non sia andata al meglio si possa comunque continuare a giocare a determinate condizioni, il cosiddetto "prezzo del fallimento", ma per un'esperienza più impegnativa e per più tensione verso la fine della partita, si può stabilire che rivelare una carta Risveglio porti al fallimento del capitolo. Questo approccio fa sì che i giocatori debbano rigiocare alcune storie più di una volta per arrivare alla vittoria e quindi alla sua conclusione. Un'alternativa potrebbe essere la sconfitta secca una volta rivelata l'ultima carta sonno.



3. MINACCIA PERSISTENTE

Questa è una delle mie preferite. Dopo aver attivato i mostri, se sull'indicatore sono rimasti dei dadi minaccia, non scartateli ma fateli scorrere sugli slot appena liberati. Questo farà sì che i mostri svolgano turni con maggiore frequenza.



4. BOSS CORIACEI

Quando aggiungete l'imbottitura scura ai boss, aggiungete 1 o 2 imbottiture scure aggiuntive. Questo è un modo facile per far durare i boss un po' di più.



5. STOFFINI SFORTUNATI

Questo è un modo per ridurre l'efficienza degli stoffini. Diminuite il numero dei dadi viola disponibili a un numero pari al numero di stoffini in gioco o anche inferiore.



6. MOSTRI INTELLIGENTI

Ogni volta che i mostri possono scegliere tra diversi stoffini da attaccare, invece di lasciare che sia il Narratore a decidere chi attaccheranno, fare in modo che i mostri scelgano sempre lo stoffino senza un dado custodito sulla propria carta. Se ogni stoffino entro gittata ha un dado custodito sulla propria carta, attaccare quello con meno imbottitura.



7. FINALI MOLTO BRUTTI

Questo è più un divertente esercizio creativo che non una modifica alla meccanica di gioco. In questa modalità i giocatori stessi sfruttano la narrazione per creare un finale disastroso nel caso in cui la partita finisca con la ragazzina sveglia. Potrebbe essere divertente, soprattutto se si incoraggiano gli eccessi. Si consiglia di fare il giro del tavolo lasciando che ogni giocatore crei solo una parte del finale molto brutto.

ALTRE VARIANTI DI GIOCO

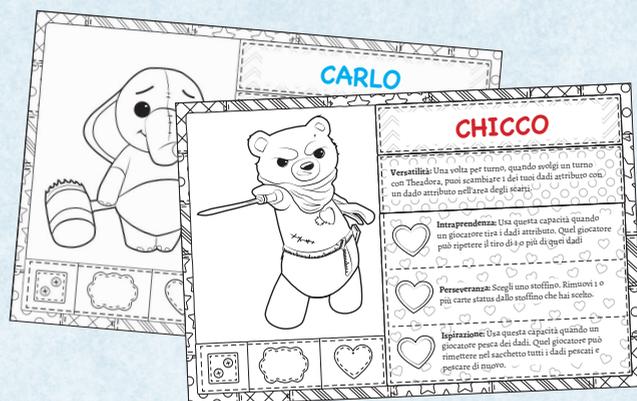
1. SALVARE LA PARTITA

Quando, per qualunque motivo, si deve interrompere una partita in corso, è facile salvare i progressi nel momento in cui si gira una pagina del Libro delle Storie. Ecco cosa serve: buste trasparenti per ogni stoffino e un'altra busta trasparente per il mazzo sonno. Ogni giocatore dovrebbe mettere la propria carta personaggio stoffino, l'imbottitura, i bottoni, i cuori, i dadi custoditi e le carte oggetto in una busta e chiuderla. Collocate il segnalibro nella pagina del Libro delle Storie dove vi siete interrotti prima di salvare la partita e mettere via il gioco. Quando verrà ripreso, lo stato di avanzamento della partita sarà mantenuto e sarà possibile tornare a giocare dal punto in cui vi siete fermati.



2. PERSONALIZZARE GLI STOFFINI

Questa variante consente di personalizzare la partita. Ogni giocatore personalizza il proprio stoffino usando il libro da colorare in PDF disponibile su www.asmodee.it/giochi_fiabe_di_stoffa.php. Leggendo la storia, quando uno stoffino viene chiamato per nome, inserite uno dei nomi personalizzati. Questo funziona molto bene con i bambini e consente loro di immaginare le avventure dei loro stoffini. Un segreto: lo stoffino di mio figlio si chiama Lumpy, quindi per me è più facile chiamarlo così.



3. VARIANTE BOTTONI

In questa variante i giocatori possono spendere 1 bottone per ripetere il tiro di un qualsiasi numero di dadi appena tirati (anche tutti). Questa variante semplifica il gioco, ma rende i bottoni utilizzabili in modo più immediato.



www.plaidhatgames.com

© 2018 Plaid Hat Games. Stuffed Fables, Adventure Book, Plaid Hat Games e il logo Plaid Hat Games sono marchi registrati di Plaid Hat Games. Plaid Hat Games è una divisione di Asmodee North America, Inc. 1995 W County Rd B2, Roseville, MN 55113. 651-639-1905. I componenti possono variare da quelli mostrati.