

# Tour des peluches

Les dés peuvent être lancés groupés ou seuls (ex avec 3 dés : une seule fois 3 dés, ou 3 fois un dé, ou une fois un dé et une fois deux dés).

Les dés roses peuvent être utilisés "à la place" de n'importe quel autre dé, mais ne deviennent pas de la couleur du dé ainsi remplacé. Les dés roses ne bénéficient pas des bonus, sauf ceux qui leur sont spécifiquement destinés.

## Piocher des dés

Piocher 5 dés. Si la bourse est vide, remettre les dés de la défausse dans le sac.

## Rembourrage

Lancer les dés blancs. Si total  $\geq$  au stock de remboursement de la peluche : +1.

Pas de limite de pions remboursement pour une peluche.

Ils ne peuvent pas être stockés et sont défaussés à la fin de l'action.

Les dés roses ne peuvent pas servir au remboursement.

## Installer la menace

Placer les dés noirs sur la piste Menace, en commençant par le 1.

## Actions

Utiliser les dés de couleur restants et ceux stockés.

### *Déplacement*

D'autant de cases que le total des dés, orthogonalement ou en diagonal.

On peut passer au travers une autre peluche mais pas un monstre.

On peut traverser une ligne pleine avec un dé de même couleur que la ligne ou un dé rose.

S'il est indiqué "met fin au déplacement", lancer un autre dé pour refaire un déplacement.

### *Stockage*

On peut stocker les dés de couleur uniquement.

Un dé stocké au maximum par emplacement (des cartes peuvent servir d'emplacement).

Le dé stocké peut être utilisé pour se défendre ou pour une action future.

A ce moment, on ne peut pas remplacer un dé s'il y en a déjà un.

### *Encouragement d'une autre peluche*

On peut stocker un dé sur une autre peluche (s'il y a déjà un dé on le défausse).

On peut défausser un de nos dés et donner un de nos pions remboursement.

### *Faire un test de compétence (si la page le demande)*

Choisir parmi ses dés ceux de la couleur demandée et des dés roses et les lancer. Si le résultat est égal ou supérieur alors le test est réussi.

Si on n'a pas de dé de la couleur ni rose alors le test échoue automatiquement.

### ***Tâche de groupe.***

Chaque dé lancé va sur la piste "Tâches de groupe".

Quand le total est égal ou supérieur la tâche est réussie. On ne peut pas échouer.

On peut y contribuer de n'importe quel endroit du plan, sauf indication contraire.

Les bonus des objets ne s'appliquent pas.

### ***Attaques des peluches***

Pour toutes les attaques, en cas de réussite :

On retire un pion de rembourrage du monstre s'il en a (c'est le cas des boss).

Si le monstre n'a plus de rembourrage alors il est retiré du plateau et sa carte est défaussée. La peluche alors victorieuse prend un bouton. Si le monstre était un boss ou un chef la peluche prend en plus une carte Condition de type "Courageuse".

#### Attaque de mêlée

Il faut une arme de mêlée. On utilise les dés orange ou roses.

Il faut être sur une case adjacente (parmi les 8 cases autour de la peluche) au monstre.

Il ne faut pas de ligne pleine entre la peluche et le monstre.

Total des dés orange et roses  $\geq$  à la défense du monstre : réussite.

#### Attaque à distance

Il faut une arme d'attaque à distance. On utilise les dés verts ou roses.

On peut traverser les lignes pleines.

La portée est indiquée sur l'arme.

Total des dés verts et roses  $\geq$  réussite.

### ***Fouille***

Si l'icône fouille est sur le page, on peut faire une fouille. Si le total des dés jaunes et roses est  $\geq$  la fouille est réussie. On pioche alors une carte Objet.

La carte peut équiper notre peluche ou être échangée/donnée à une autre peluche.

On ne peut avoir qu'une carte par emplacement d'équipement ( $=>$  4 cartes max)

Les cartes objets de groupe sont utilisables par tout le monde.

Il n'y a pas de limite aux nombres d'objets de groupe.

### ***Fin du tour d'une peluche***

Les dés sont tous défaussés, utilisés ou non. On vérifie la menace :

Si le nombre de dé noir est  $\geq$  au nombre de monstres alors il y a un tour de jeu des monstres.

Sinon, s'il n'y a pas de monstre en jeu et que le nombre de dés noirs est égal ou supérieur au nombre de peluches alors :

Résoudre une répercussion sur la page actuelle

Si la répercussion fait entrer des monstres alors les monstres jouent tout de suite

Défaussez ensuite tous les dés noirs

Remettre tous les dés défaussés dans la bourse

# Tour des monstres

## Activation du monstre

Tous les monstres jouent dans l'ordre croissant de la piste de Menaces.

Retirer le dé noir du monstre et le lancer.

Appliquer l'action indiquée sur la carte qui correspond au résultat du dé.

## Déplacement

Si le monstre est adjacent à une peluche il ne bouge pas.

Sinon, déplacer le monstre vers la peluche la plus proche en fonction du chiffre indiqué sur le symbole de déplacement.

En cas d'égale distance entre plusieurs peluches, le narrateur choisit. Les monstres peuvent franchir les lignes pleines sauf les blanches.

## Attaque

Si une peluche est à portée du monstre elle est attaquée.

En cas d'égale distance entre plusieurs peluches, le narrateur choisit la peluche attaquée.

Le monstre inflige autant de dégât que le symbole attaque l'indique.

Si la peluche n'a pas de dé stocké elle perd autant de points de rembourrage que la valeur de l'attaque du monstre

Si la peluche a un dé stocké, elle peut l'utiliser pour se défendre (=> les dés sur les cartes "Conditions Courageuse" ne permettent pas de se défendre).

Elle lance le dé.

Si le résultat est  $\geq$  à l'attaque du monstre alors elle évite tous les dégâts et conserve le dé.

Sinon : attaque du monstre - résultat du dé = nb de rembourrages à enlever, et le dé est défaussé

Si une peluche n'a plus de rembourrage elle tombe inconsciente.

Coucher alors sa figurine, sa case est considérée occupée. On pioche alors une carte "Sommeil". Elle perd ses cartes « Condition », ses boutons et ses cœurs.

Une peluche inconsciente ne peut que faire l'action "trouver du rembourrage".

Une autre peluche peut lui donner un rembourrage à la phase d'encouragement.

Les monstres ne peuvent pas l'attaquer.

Dès qu'elle récupère un rembourrage elle n'est plus inconsciente.

Puis, le dé noir est ensuite défaussé.

## Fin du tour des monstres

Une fois tous les monstres activés :

tout dé noir restant est défaussé.

tous les dés défaussés sont remis dans le sac.

## **Les rencontres**

Placer les monstres sur les symboles ou sur une case adjacente.

### ***Aléatoire***

Mélanger le paquet "Monstres" et piocher autant de cartes que de peluches en jeu.

### ***Identifiées***

On prend les monstres demandés dans le paquet « Monstres » ou le paquet « Monstres Boss ». Si cela est possible, il faut prendre un monstre « Chef ».

Mélangez ces cartes et les positionner sur le plateau.

### ***Boss***

Placer autant de pions rembourrage que de peluches sur le boss.

## **Les cases particulières**

### ***Les égarés***

On pose un pion égaré sur la case. On l'enlève dès qu'une peluche arrive dessus.

Cela met fin à son déplacement. Ne pas lire le résultat tant que l'on n'a pas fait le choix. Les peluches peuvent décider de poursuivre leur route sans subir d'effet sauf si la carte en indique un.

### ***Les lieux intéressants***

Quand on arrive dessus, cela met fin au déplacement. Seuls les lieux intéressants avec l'icône de recyclage peuvent être visités plusieurs fois.

### ***Les vendeurs***

Quand on arrive sur une case vendeur, cela met fin au déplacement.

Chaque symbole vendeur correspond à un vendeur distinct et permet donc de piocher 4 cartes objets qui lui sont associées. S'il y a plusieurs vendeurs visités, veiller à bien associer les objets à chaque vendeur.

Les joueurs sur cette case ou sur une case adjacente défaussent un objet ou un bouton pour chaque carte qu'ils souhaitent acquérir.