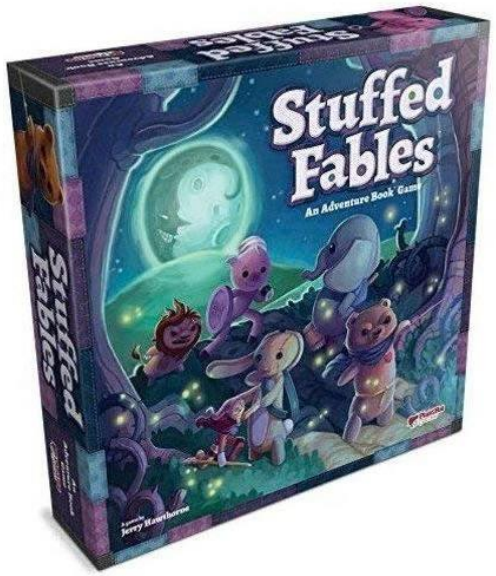
Histoires de Peluches (*Stuffed Fables*)



LIVRET DE RÈGLES

BUT DU JEU

Histoires de Peluches (*Stuffed Fables*) est un jeu d'aventure coopératif pour 2 à 4 joueurs. Les joueurs incarnent les doudous d'une petite fille, chargés de la protéger des sbires qui se tapissent sous son lit. En faisant preuve d'esprit d'équipe, de courage, de compassion et d'un peu de chance, les doudous exploreront leur monde à travers une série d'histoires interactives.

MATÉRIEL

- 1 Livret de Règles
- 1 Livre d'Histoires (*Storybook*)
- 40 Cartes du Paquet Découverte (*Discovery Deck*)
- 1 Plateau Annexe (*Sideboard*)
- 6 Figurines de Doudous (*Stuffy Figures*)

- 17 Figurines de Sbires (*Minion Figures*)
- 35 Dés
- 1 Sac à Dés
- 15 Boutons
- 6 Cartes Personnage
- 29 Cartes Égaré (*Lost Cards*)
- 10 Cartes Sommeil (*Sleep Cards*)
- 46 Cartes Objet
- 12 Cartes Sbire
- 8 Cartes Environnement
- 34 Cartes État
- 4 Cartes Aide de Jeu
- 30 Jetons Rembourrage (*Stuffing Tokens*)
- 15 Jetons Cœur
- 4 Jetons Objectif
- 4 Jetons Égaré
- 1 Jeton Marque-page
- 1 Jeton Chariot Rouge
- 1 Jeton Train
- 1 Jeton Porte

LIVRE D'HISTOIRES (*STORYBOOK*)

LE LIT DE GRANDE FILLE

Le conteur lit ce qui suit :

Papa et Maman échangèrent un regard inquiet en regardant leur petite fille grimper dans son nouveau lit de grande fille. C'était un magnifique lit violet et bleu, doté d'une tête de lit élégante, et la petite fille en était tombée amoureuse dès qu'elle l'avait vu. Ils l'avaient rapporté à la maison dans un grand carton, et Papa avait passé l'après-midi dans le garage à l'assembler. Elle y avait déjà fait deux ou trois siestes, mais c'était la première nuit qu'il remplaçait son lit à barreaux. Maman avait un peu pleuré ce jour-là quand Papa avait démonté le petit lit. La petite fille s'était sentie étrangement triste elle aussi en regardant Papa ranger le lit à barreaux au grenier. Mais elle était une grande fille maintenant, et c'était un lit de grande fille.

Ses parents la bordèrent, et Papa lui caressa les cheveux tandis que Maman, la gorge nouée, chanta une douce berceuse. Lorsqu'ils sortirent sur la pointe des pieds, ils laissèrent la porte de la chambre entrebâillée, et dans la pièce tout devint immobile. La respiration de la petite fille s'apaisa. L'horloge chat au mur faisait *tic-tac*.

Tic-tac...

Une à une, toutes les lumières de la maison s'éteignirent, et bientôt Papa et Maman furent couchés.

Tic-tac...

Théadora (*Theadora*) s'assit dans le nouveau lit de grande fille et, s'étirant, s'émerveilla de ce qui l'entourait. Qu'était-il arrivé au lit à barreaux ? Elle frotta ses yeux de verre et se pencha pour s'assurer que la petite fille dormait à poings fermés.

« Où sommes-nous, Théa ? » demanda une voix endormie. « Où sont passés tous les barreaux ? » Patch (*Lumpy*), l'éléphant en peluche, regarda autour de lui avec inquiétude.

« Je ne sais pas, Patch », dit Théadora. « C'était comme ça quand je me suis réveillée. »

« J'ai peur », chuchota Patch. Oreilles (*Flops*) atterrit entre eux deux dans un éclat de rire, ses longues oreilles volant au vent.

« J'adore ça ! » déclara Oreilles. « C'est doux et ça rebondit bien ! »

« Oreilles ! » siffla Théadora. « Arrête de sauter ! Tu sais très bien que tu ne dois pas faire ça ! »

« C'est donc enfin arrivé », dit Rapiéceur (*Stitch*). Ils se retournèrent pour voir le vieux compagnon élimé s'avancer en boitant vers eux. Rapiéceur avait déjà servi la mère de la petite fille pendant ses Années d'Enfance. Il boitait et avait des yeux en boutons pareils à des pièces rapportées, mais les autres aimaient profondément ce sage vieux doudou.

« Qu'est-ce qui est arrivé, Monsieur Rapiéceur ? » demanda Théadora.

« Nous y sommes », dit Rapiéceur. « C'est pour cela que nous nous sommes engagés. Jusqu'ici nous n'étions que des compagnons de jeu, notre jeune protégée étant abritée par la magie de son lit à barreaux. Mais ce soir elle dort dans un lit de grande fille, et c'est ainsi que notre devoir commence réellement. Il va venir la chercher, et nous allons la protéger. »

« Qui va venir, Monsieur Rapiéceur ? »

« Crepitus. Le Roi des Cauchemars. Il va envoyer ses sbires chercher cette douce enfant et nous seuls pourrons la protéger. » Cette seule pensée fit gonfler la poitrine du vieux doudou de fierté.

« Crepitus », s'étonna Théadora. « Je ne pensais pas qu'il existait pour de vrai. »

« Est-ce qu'on ne pourrait pas payer quelqu'un d'autre pour le faire ? » chuchota Patch. « Ce serait beaucoup plus sûr. »

« Je pense qu'il serait sage », suggéra Rapiéceur, « de nous séparer et de fouiller la maison pour trouver des provisions. Théa ? »

« Je me fie à vos conseils, Monsieur Rapiéceur », dit Théadora. « Allons-y. »

- Rassemblez les cartes découverte pour cette histoire et, sans les regarder, placez-les en une pile face cachée près de la zone de jeu.
- **Remarque :** Dans cette histoire, Grognon (*Piggle*) et Lionel (*Lionel*) ne peuvent pas être choisis comme doudou par les joueurs (vous ne les avez pas encore rencontrés).
- Allez à la page 5, section 5-1.

LA FABLE DE RAPIÉCEUR : LE CHENILLE SATISFAITE

Une petite chenille verte aimait tant manger sa feuille verte que lorsque tous ses amis commencèrent à se transformer en crisalides, elle refusa en disant : « Je n'aime pas le changement, alors je vais juste rester ici à manger ma feuille verte. »

Mais lorsque ses amis devinrent des papillons et s'envolèrent, la petite chenille se sentit seule. Et lorsque les papillons revinrent plusieurs jours plus tard, ils avaient tous une histoire incroyable à raconter sur leurs aventures dans le vaste monde.

« Je vois maintenant ce que j'ai manqué en évitant le changement », dit la chenille tristement. « J'ai aimé ma feuille, mais j'ai manqué un bonheur encore plus grand. »

PLATEAU ANNEXE (*SIDEBOARD*)

1. Piste de Tâche de Groupe (*Group Task Track*)
2. Piste de Menace (*Threat Track*)

CARTES PERSONNAGE ET CARTES SBIRE

COMPOSANTS DE LA CARTA PERSONNAGE

1. Nom
2. Capacité Active
3. Capacités Acquises
4. Emplacement de Réserve de Dé
5. Emplacement de Rembourrage
6. Emplacement de Cœurs

RAPIÉCEUR (*STITCH*)

- **Perspicacité (*Insight*) :** Utilisez cette capacité après avoir lancé les dés pour Rapiéceur. Vous pouvez relancer 1 ou plusieurs dés jaunes. Vous devez conserver le résultat du second lancer.
- **Surpasser (*Outsmart*) :** Utilisez cette capacité avant d'attaquer avec Rapiéceur. Ajoutez 1 dé jaune à votre lancer d'attaque.
- **Détourner l'Attention (*Distract*) :** Utilisez cette capacité lorsqu'un sbire normal s'active. Retirez un dé jaune stocké sur cette carte et annulez l'activation de ce sbire.

- **Concentration (*Focus*) :** Utilisez cette capacité au lieu d'effectuer un test de compétence jaune avec Rapiéceur. Réussissez automatiquement ce test.

THÉADORA (*THEADORA*)

- **Polyvalente (*Versatile*) :** Une fois par tour, durant le tour de Théadora, vous pouvez échanger 1 de vos dés de caractéristique contre un dé de caractéristique présent dans la réserve de défausse.
- **Ressource (*Resourcefulness*) :** Utilisez cette capacité lorsqu'un joueur lance des dés de caractéristique. Ce joueur peut relancer 1 ou plusieurs de ces dés.
- **Persevérance (*Persevere*) :** Choisissez un doudou. Retirez 1 ou plusieurs cartes état du doudou choisi.
- **Mots de Motivation (*Words of Motivation*) :** Utilisez cette capacité à tout moment lorsqu'un joueur pioche des dés. Ce joueur peut remettre tous les dés qu'il vient de piocher dans le sac et en piocher de nouveaux.

PATCH (*LUMPY*)

- **Rassurant (*Tough*) :** Utilisez cette capacité après avoir lancé les dés pour Patch. Vous pouvez relancer 1 ou plusieurs dés bleus. Vous devez conserver le résultat du second lancer.
- **Protection (*Protect*) :** Utilisez cette capacité lorsqu'un autre doudou va perdre du rembourrage. Patch peut perdre 1 ou plusieurs de ses propres rembourrages à la place.
- **Couture Renforcée (*Reinforced Stitching*) :** Utilisez cette capacité lorsque Patch va perdre 3 rembourrages ou plus en une seule fois. Patch ne perd que 2 rembourrages à la place.
- **Frappe Défensive (*Defensive Strike*) :** Utilisez cette capacité avant d'attaquer avec Patch. Ajoutez 1 dé bleu à votre lancer d'attaque.

GROGNON (*PIGGLE*)

- **Chanceux (*Lucky*) :** Utilisez cette capacité après avoir lancé les dés pour Grognon. Vous pouvez relancer 1 ou plusieurs dés violets. Vous devez conserver le résultat du second lancer.
- **Positivité (*Positivity*) :** Retirez toutes les cartes état *Inquiet* de tous les doudous.
- **Bénédiction de l'Enfant (*Blessing of the Child*) :** Utilisez cette capacité lorsqu'un autre doudou effectue une action. Prenez un dé violet dans la réserve de défausse et donnez-le à ce doudou. Ce doudou doit l'utiliser immédiatement.
- **Chance Inouïe (*Intense Luck*) :** Utilisez cette capacité après qu'un joueur a lancé des dés violets. Changez le résultat de 1 de ces dés violets en un 6.

COMPOSANTS DE LA CARTE SBIRE

1. Nom
2. Type
3. Actions
4. Défense

5. Forme du Socle de la Figurine

RAMPANT (*CRAWLY*) - NORMAL

- **1-3 : RUSH (*RUÉE*)** | Vitesse 1 | Défense 6 | Attaque 3
- **4-6 : CLICKETY (*CLIQUETIS*)** | Vitesse 1 | Défense 3 | Attaque 4
    - *Effet :* Après l'attaque de ce rampant, déplacez-le de 3 cases vers la case la plus proche.

PAQUET DÉCOUVERTE (*DISCOVERY DECK*)

Ceci est le paquet découverte. Ne réorganisez **PAS** et ne regardez **PAS** à travers ces cartes. Elles sont organisées et séparées (par des cartes intercalaires) en histoires. Chaque histoire du Livre d'Histoires indiquera aux joueurs de récupérer les cartes découverte appartenant à cette histoire et de les mettre de côté. Au fur et à mesure que l'histoire se déroule, les joueurs seront invités à piocher des cartes spécifiques parmi celles mises de côté.

Après chaque histoire, toutes les cartes découvertes sont ajoutées à leurs paquets respectifs, sauf instruction contraire. À la fin d'une histoire, toutes les cartes qui n'ont pas été découvertes sont également ajoutées à leurs paquets respectifs afin d'être disponibles pour les histoires futures.

PAQUETS ET CARTES DU JEU

CARTES OBJET (*ITEM CARDS*)

- **Nom**
- **Type** (ex. Arme à Distance, Arme au Corps à Corps, Armure, Divers)
- **Valeur de Portée** (ex. Portée 4)
- **Emplacement d'Équipement** (Tête, Corps, Pattes, Accessoire)
- **Mots-clés**
- **Effet / Bonus**

CARTES ENVIRONNEMENT (*ENVIRONMENT CARDS*)

- **Nom** (ex. Obscurité / Faible Visibilité)
- **Effet :** La portée de toutes les cartes équipées devient 1. Les joueurs peuvent dépenser 1 dé jaune ou plus avant d'effectuer une attaque à distance pour augmenter la portée de cette attaque d'un nombre égal au résultat obtenu. Une arme ne peut pas dépasser sa valeur de portée imprimée.

CARTES ÉGARÉ (*LOST CARDS*)

- **Nom** (ex. Bombe Jouet à Retardement)
- **Histoire**

- **Effet / Choix :** « Attention ! Attention ! Défaillance système imminente ! » crie le robot. « Autodestruction dans 5... 4... 3... »
    - **CHOIX :** Fuyez-vous ou tentez-vous de désamorcer le robot ?
        - *Si vous fuyez :* Déplacez votre doudou de 4 cases.
        - *Si vous tentez de désamorcer le robot :* Effectuez un test de compétence jaune de difficulté 3. **Réussite :** « Réparation réussie », dit Robbie avant de vous fournir des données précieuses. Retirez jusqu'à 2 dés de menace de la piste de menace. Remettez tous les dés de la réserve de défausse dans le sac. **Échec (ou impossibilité) :** À la fin de votre tour, tous les doudous situés dans un rayon de 3 cases subissent 3 dégâts.

CARTES SOMMEIL (*SLEEP CARDS*)

Affichent l'état du sommeil de la petite fille :

1. **Endormie (*Sleeping*)**
2. **Agitée (*Restless*)**
3. **Réveil (*Waking*)**

CARTES ÉTAT (*STATUS CARDS*)

- **Inquiet (*Worried*) :** Si ce doudou a un dé violet stocké, défaussez-le. Ce doudou ne peut ni utiliser ni stocker de dés violets. Retirez cet état en réussissant un test de compétence bleu de difficulté 4 ou si un doudou adjacent réussit un test de compétence bleu de difficulté 2.

MISE EN PLACE DU JEU

Pour préparer une partie d'Histoires de Peluches, suivez ces étapes :

1. Chaque joueur choisit une carte personnage doudou ainsi que sa figurine correspondante, puis place 5 jetons rembourrage sur sa carte personnage (face claire visible).
    - *Remarque :* Si vous jouez à 2 joueurs, les joueurs peuvent choisir de contrôler 2 doudous chacun. Pour l'application des règles, un joueur ayant deux doudous est considéré comme 2 joueurs distincst ayant 2 tours séparés.
2. Placez tous les dés de caractéristique (violets, bleus, verts, rouges et jaunes) dans le sac à dés. Ajoutez ensuite un nombre de dés de rembourrage (blancs) égal au nombre de doudous en jeu plus 1, puis ajoutez le même nombre de dés de menace (noirs).
3. Mélangez les cartes objet et formez une pile d'objets.
4. Mélangez les cartes Égaré et formez un paquet Égaré.
5. Créez une pile face visible avec les cartes sbires boss, puis mélangez les cartes sbires restantes pour former une pile de sbires. Lors de votre première partie, vous n'aurez pas de cartes sbires boss.
6. Formez le paquet sommeil en procédant comme suit : mélangez la carte sommeil *Réveil* avec 2 cartes sommeil au hasard et placez-les face cachée près de la zone de jeu. Mélangez le reste des cartes sommeil et placez-les face cachée au-dessus de cette pile.

7. Placez les cartes état, les boutons, les jetons rembourrage, les jetons cœur, etc., à portée de main.
8. Placez le Livre d'Histoires au centre de la zone de jeu et mettez le plateau annexe sur son côté droit.
9. Choisissez un joueur pour être le premier conteur. Donnez-lui le jeton marque-page. Il prendra le premier tour et le jeu se poursuivra vers la gauche.
10. Choisissez une histoire dans le Livre d'Histoires, ouvrez-le à la page de départ de cette histoire et lisez la première section. (S'il s'agit de votre première partie, commencez par la première histoire : *Le Lit de Grande Fille*).

PREPARATION DE LA PAGE

Chaque page du livre donnera aux joueurs des instructions sur la façon de la mettre en place. Vous trouverez ci-dessous des instructions générales sur la façon de lire une carte de jeu et de générer une rencontre.

LIRE UNE CARTE DE JEU

1. **Difficulté de Fouille :** C'est le chiffre cible pour réussir une fouille sur la carte.
2. **Lignes Colorées :** Pour franchir une ligne colorée continue, un joueur doit utiliser un dé d'une couleur correspondant à la ligne pour déplacer son doudou.
3. **Les Égarés (*The Lost*) :** Voir la section ci-dessous pour plus de détails.
4. **Points d'Intérêt :** Voir la section ci-dessous pour plus de détails.
5. **Case de Départ des Doudous :** Les figurines de doudous entrent en jeu sur ou à côté (orthogonalement ou diagonalement) de cette case.
6. **Case de Départ des Sbires :** Lors d'une rencontre, les figurines de sbires entrent en jeu sur ou à côté de cette case.
7. **Marchands :** Voir la section marchands ci-dessous pour plus de détails.
8. **Case entre Crochets :** Ces cases sont utilisées pour calculer la portée. Une figurine ne peut pas se déplacer sur l'une de ces cases, sauf instruction contraire du Livre d'Histoires.

Les Égarés (*The Lost*)

Les cases contenant une icône recevront un jeton à un moment donné au cours de la page. Les cases avec des jetons offrent l'opportunité d'interagir avec certains Égarés (des jouets perdus qui habitent le Bas-Monde). Si un doudou commence, termine ou passe sur une case avec un jeton, arrêtez son déplacement, mettez son tour en pause et défaussez le jeton. Le joueur situé à la gauche du joueur actif pioche une carte Égaré et la lit à haute voix. La carte propose généralement des choix qui permettent d'aider des habitants dans le besoin. Cela récompense souvent les doudous, mais parfois un simple merci est tout ce qu'ils obtiennent. Ainsi va le don de soi. Les doudous peuvent toujours choisir de s'éloigner sans effet, à moins que la carte ne précise le contraire. **NE LISEZ PAS LE RÉSULTAT AVANT QUE LE CHOIX NE SOIT FAIT.** Une fois la carte résolue, reprenez le jeu normalement.

Points d'Intérêt

Les cases contenant un symbole sont des points d'intérêt qui peuvent être explorés. Si un doudou commence, termine ou passe sur un élément explorable pendant son tour, arrêtez son déplacement, mettez son tour en pause et lisez l'entrée correspondante dans le Livre d'Histoires. Ensuite, reprenez le jeu. La plupart des symboles ne peuvent être explorés qu'une seule fois. Les symboles incluant une boucle de recyclage peuvent être explorés plusieurs fois.

Marchands

Les symboles représentent une occasion de faire du troc avec un collectionneur local. La première fois qu'un doudou entre sur une case comportant ce symbole, arrêtez son déplacement, mettez son tour en pause et révélez 4 cartes du paquet d'objets. Les joueurs situés sur ou à côté de cette case peuvent échanger une ou plusieurs de ces 4 cartes en dépensant un bouton ou en défaussant une carte objet pour chaque carte qu'ils souhaitent recevoir. Laissez les cartes restantes près du plateau pour d'autres échanges jusqu'à ce que le jeu passe à une nouvelle page du Livre d'Histoires, puis remélangez-les dans le paquet d'objets.

QUITTER UNE PAGE

Lorsque vous quittez une page, retirez du jeu tous les sbires et jetons restants sur cette page et replacez toutes les figurines de doudous sur leurs cartes respectives. Si le Livre d'Histoires vous demande de quitter une page, sauf instruction contraire, terminez le tour du joueur actuel avant de partir.

GÉNÉRER UNE RENCONTRE

Les sbires (les ennemis du jeu) entrent en jeu lorsque le Livre d'Histoires demande aux joueurs de générer une rencontre. Il existe 2 types de rencontres :

1. **Rencontre Aléatoire (*Random Encounter*) :** Pour générer une rencontre aléatoire, mélangez le paquet de sbires. Distribuez un nombre de cartes égal au nombre de doudous en jeu, face visible, en colonne près du plateau annexe. Placez chacune des figurines de ces sbires sur ou à côté de toute case marquée d'un point de départ. Le conteur choisit sur quelle case placer chaque figurine.
2. **Rencontre Nommée (*Named Encounter*) :** Une rencontre nommée indique exactement quels sbires et en quel nombre doivent être mis en jeu. Cherchez dans la pile de sbires et les cartes sbire boss visibles pour rassembler les sbires indiqués.
    - *Remarque :* Si un sbire chef peut être choisi pour la rencontre, il doit l'être. Mélangez ces cartes de sbires et disposez-les face visible en colonne près du plateau annexe. Placez ensuite les figurines de ces sbires sur les cases de départ.

Affronter un Boss

Lorsqu'un sbire de type boss arrive en jeu, placez sur sa carte un nombre de jetons rembourrage (face sombre visible) égal au nombre de doudous en jeu. Lorsqu'un boss doit être vaincu, retirez à la

place 1 rembourrage sombre de sa carte. Lorsqu'il n'a plus de rembourrage sombre sur sa carte, il est définitivement vaincu et retiré du jeu.

TOUR DU JOUEUR

Pendant le tour d'un joueur, celui-ci effectue les étapes suivantes dans l'ordre :

1. **Piocher des Dés**
2. **Trouver du Rembourrage**
3. **Placer la Menace**
4. **Effectuer des Actions**
    - Se Déplacer
    - Réserver (*Reserve*)
    - Encourager (*Encourage*)
    - Test de Compétence (*Skill Test*)
    - Tâche de Groupe (*Group Task*)
    - Attaquer (*Attack*)
    - Fouiller (*Search*)
5. **Défausser les Dés**
6. **Vérifier la Menace**

1. PIOCHER DES DÉS

Piocher 5 dés dans le sac à dés et placez-les devant vous. S'il y a moins de 5 dés dans le sac, piochez les dés restants, puis remettez tous les dés de la réserve de défausse dans le sac et complétez votre tirage.

2. TROUVER DU REMBOURRAGE

Lancez vos dés blancs pour trouver du rembourrage. Chaque dé peut être lancé séparément, ou plusieurs dés peuvent être lancés ensemble en un seul jet (pour obtenir un résultat plus élevé). Après chaque lancer, si le résultat est égal ou supérieur au nombre de rembourrages restants de votre doudou, gagnez 1 rembourrage puis défaussez ce dé (ou ces dés) en le plaçant dans la réserve de défausse. Il n'y a pas de limite au nombre de rembourrages qu'un doudou peut posséder.

3. PLACER LA MENACE

Placez tous vos dés noirs sur la piste de menace, en commençant par le haut.

4. EFFECTUER DES ACTIONS

Tous les dés colorés restants devant vous peuvent être utilisés pour effectuer des actions. Pour effectuer une action, vous devez dépenser un dé de la couleur appropriée : lancez ce dé, résolvez son effet, puis défaussez-le. Comme pour les dés de rembourrage blancs, chaque dé peut être lancé

séparément, ou plusieurs dés de la même couleur (ou violets) peuvent être lancés ensemble. Pendant votre tour, vous pouvez effectuer autant d'actions que vous le souhaitez, autant de fois que vous le souhaitez, tant que vous disposez des dés adéquats.

Actions par Type de Dé :

- **Dés de Caractéristique de N'importe Quelle Couleur :**
  - Se déplacer à travers les lignes en pointillés ou traverser les lignes continues de la couleur du dé lancé.
  - Réserver (un dé).
  - Encourager (un doudou).
  - Effectuer un test de compétence de la couleur correspondante.
  - Contribuer à une tâche de groupe de la couleur correspondante.
- **Dés de Caractéristique Rouges :** Attaque au Corps à Corps (*Melee Attack*).
- **Dés de Caractéristique Verts :** Attaque à Distance (*Ranged Attack*).
- **Dés de Caractéristique Jaunes :** Fouiller (*Search*).
- **Dés de Caractéristique Bleus :** Pas d'action unique (utilisés pour les tests ou la défense).
- **Dés de Caractéristique Violets :** Remplacent n'importe quelle couleur de dé de caractéristique.

DÉTAIL DES ACTIONS :

- **Se Déplacer (*Move*) :** Dépensez des dés de n'importe quelle couleur pour déplacer votre doudou d'un nombre de cases allant jusqu'au résultat obtenu. Le déplacement peut être diagonal et/ou orthogonal. Vous ne pouvez pas terminer votre déplacement sur une case occupée par un autre doudou ni traverser une case contenant un sbire. Vous ne pouvez franchir des lignes colorées continues que si vous utilisez des dés de cette couleur (ou des dés violets). Les lignes continues blanches ne peuvent jamais être franchies.
- **Réserver (*Reserve*) :** Au lieu de dépenser un dé, vous pouvez le réserver en le plaçant sur la carte de votre doudou (pas besoin de le lancer). Il pourra être dépensé plus tard pour vous défendre contre des dégâts ou lors d'un tour futur. Vous ne pouvez pas réserver de dé si un dé se trouve déjà sur votre carte.
- **Encourager (*Encourage*) :** Choisissez le doudou d'un autre joueur et faites 1 des choix suivants :
  1. Stockez 1 de vos dés sur la carte de ce doudou.
  2. Défaussez un dé de n'importe quelle couleur et donnez 1 de vos rembourrages à ce doudou.
- **Test de Compétence (*Skill Test*) :** De nombreuses situations exigent un test de compétence défini par une couleur et une difficulté cible (ex. *Test de perception/jaune de difficulté 4*). Dépensez autant de dés de la couleur requise (ou violets) que vous le souhaitez. Si le total est égal ou supérieur à la difficulté, le test est réussi. Si vous ne possédez pas les dés adéquats, le test échoue automatiquement.
- **Tâche de Groupe (*Group Task*) :** Similaire aux tests de compétence, mais plusieurs joueurs peuvent contribuer lors de leurs tours respectifs en lançant les dés appropriés et en les

plaçant sur la piste de tâche de groupe du plateau annexe. Lorsque le total atteint ou dépasse la difficulté, la tâche est réussie.

- **Attaque au Corps à Corps (*Melee Attack*) :** Nécessite une arme au corps à corps équipée. Choisissez un sbire adjacent (sans ligne colorée entre vous). Lancez autant de dés rouges que vous le souhaitez. Si le résultat est égal ou supérieur à la valeur de défense du sbire, celui-ci est vaincu et retiré du jeu. Le doudou gagne 1 bouton (et une carte état *Courageux* si la cible était un chef ou un boss).
- **Attaque à Distance (*Ranged Attack*) :** Nécessite une arme à distance. Utilise des dés verts et peut cibler un sbire situé jusqu'à une distance égale à la portée de l'arme, en ignorant les lignes colorées continues (sauf les lignes blanches).
- **Fouiller (*Search*) :** Si la carte comporte une icône de fouille avec une valeur cible, dépensez des dés jaunes. Si le résultat atteint ou dépasse la difficulté, piochez une carte objet. Vous pouvez l'équiper ou la donner immédiatement à un autre joueur. S'il s'agit d'un *Objet du Groupe* (*Party Item*), il est mis à la disposition de tous les joueurs.

EMPLACEMENTS D'ÉQUIPEMENT (*EQUIPMENT SLOTS*)

Chaque doudou possède 4 emplacements : **Tête**, **Corps**, **Pattes** et **Accessoire**. Vous ne pouvez pas équiper 2 objets ayant le même icône d'emplacement. Si vous souhaitez équiper un nouvel objet alors que l'emplacement est déjà pris, vous devez défausser l'ancien.

BONUS ET DÉS VIOLETS

- **Bonus :** Diverses cartes ou capacités peuvent accorder des bonus à vos lancers (ex. +1 aux dés rouges). Les bonus s'appliquent après tout effet modifiant le résultat des dés.
- **Dés Violets :** Ils peuvent remplacer n'importe quel autre dé de caractéristique, mais **ne bénéficient d'aucun bonus** sauf si cela est spécifiquement indiqué pour les dés violets.

5. DÉFAUSSER LES DÉS

Défaussez tous les dés restants devant vous (placez-les dans la réserve de défausse).

6. VÉRIFIER LA MENACE

1. **S'il y a des sbires en jeu :** Si le nombre de dés sur la piste de menace est égal ou supérieur au nombre de sbires en jeu, les sbires effectuent leur tour.
2. **S'il n'y a PAS de sbires en jeu :** Si le nombre de dés sur la piste de menace est égal ou supérieur au nombre de doudous en jeu, une **Vague (*Surge*)** se déclenche :
    - Résolvez l'effet de vague décrit sur la page actuelle du Livre d'Histoires.
    - Si la vague fait entrer des sbires en jeu, ceux-ci effectuent immédiatement un tour.
    - Défaussez tous les dés de la piste de menace.
    - Remplissez à nouveau le sac à dés (remettez tous les dés de la réserve de défausse dans le sac).

Continuez ensuite avec le tour du joueur suivant vers la gauche.

TOUR DES SBIRES

Pour résoudre le tour des sbires, effectuez les étapes suivantes dans l'ordre :

1. ACTIVATION DES SBIRES

En commençant par le sbire situé en haut de la colonne, activez les sbires un par un :

- **Lancer :** Prenez un dé de la piste de menace et lancez-le. Associez le résultat à une action sur la carte du sbire pour déterminer sa vitesse, sa portée, sa force et ses règles spéciales.
- **Déplacement :** S'il n'est pas adjacent à un doudou, déplacez le sbire vers le doudou le plus proche jusqu'à atteindre sa vitesse maximale ou devenir adjacent. Les sbires ignorent les lignes colorées continuous (sauf les lignes blanches).
- **Cible :** Déterminez quel doudou le sbire va cibler (s'il y en a plusieurs à égale distance, le conteur choisit).
- **Attaque :**
    1. Le sbire inflige des dégâts égaux à sa force.
    2. Le doudou ciblé peut se défendre en lançant un dé conservé sur sa carte pour bloquer les dégâts à hauteur du résultat.
    3. Retirez autant de rembourrages que de dégâts non bloqués. Si un doudou perd tout son rembourrage, il devient **Étalé (*Collapsed*)**.
    4. Si le dé a bloqué TOUS les dégâts, il retourne sur la carte du doudou. Sinon, il est défaussé.
- Défaussez le dé de menace noir utilisé et passez au sbire suivant.

2. DÉFAUSSER LA MENACE ET REMPLIR LE SAC

Une fois tous les sbires activés, défaussez les dés noirs restants sur la piste de menace, remettez tous les dés de la réserve de défausse dans le sac et passez au tour du joueur suivant.

ÉTATS ET CONDITIONS SPÉCIALES

ÉTALÉ (*COLLAPSED*)

Lorsqu'un doudou perd tout son rembourrage, il s'étale : couchez sa figurine sur le côté, défaussez toutes ses cartes état, boutons et cœurs, puis révélez une carte sommeil.

- Un doudou étalé ne peut effectuer aucune action, stocker de dé ou utiliser d'objets.
- Il peut se relever s'il gagne 1 rembourrage ou plus (via l'action *Encourager* d'un ami ou en lançant un dé blanc pendant la phase d'obtention du rembourrage à son tour).

SE DÉFENDRE (*DEFENDING*)

Parfois, une règle ou une carte inflige des dégâts à un doudou. Les doudous peuvent se défendre contre ces dégâts de la même manière que contre l'attaque d'un sbire.

CARTES SOMMEIL (*SLEEP CARDS*)

Chaque fois qu'un doudou s'étale ou que le texte l'exige, révélez une carte du paquet sommeil :

- **Endormie (*Asleep*) :** Aucun effet.
- **Agitée (*Restless*) :** Effets décrits dans la marge de la page.
- **Réveil (*Waking*) :** Une fois révélée, les joueurs ne piocheront plus de cartes sommeil et cela déclenchera la fin du réveil en cas de victoire.

CŒURS ET BOUTONS

- **Boutons :** Gagnés en vainquant des sbires ; utilisés pour acheter des objets auprès des marchands ou pour certaines capacités.
- **Cœurs :** Obtenus au cours de l'histoire ; dépensés pour utiliser l'une des *Capacités Acquises* présentes sur la carte personnage.

FIN DE LA PARTIE

- **Défaite :** Si tous les doudous sont étalés en même temps, les joueurs perdent la partie.
- **Victoire :** Les joueurs gagnent si les doudous réussissent leur quête comme indiqué dans le Livre d'Histoires.

GLOSSAIRE TERMINOLOGIQUE

- **Adjacent (*Adjacent*) :** Les 8 cases qui entourent une case spécifique (diagonales incluses).
- **Doudou (*Stuffy*) :** Le personnage en peluche joué par un joueur.
- **Étalé (*Collapsed*) :** Un doudou qui a perdu tout son rembourrage.
- **Colonne de Sbires (*Minion Column*) :** La file de cartes sbire qui détermine l'ordre d'activation du haut vers le bas.
- **Dés de Caractéristique (*Attribute Dice*) :** Dés rouges, verts, jaunes, bleus et violets utilisés pour exécuter les actions.
- **Dés de Rembourrage (*Stuffing Dice*) :** Dés blancs utilisés pour récupérer du rembourrage.
- **Dés de Menace (*Threat Dice*) :** Dés noirs utilisés pour les actions des sbires et les vagues.
- **Vague (*Surge*) :** Événement qui se déclenche lorsque la piste de menace est pleine en l'absence de sbires sur la carte.
- **Sbire (*Minion*) :** Les ennemis du jeu (divisés en Normal, Chef et Boss).