

SUPER PELUCHES



RÈGLES DU JEU

Lors d'une trop calme après-midi d'été, des enfants trouvent dans leur chambre 2 dés magiques cachés dans une petite boîte. Lorsque les enfants lancent ces dés, les peluches de la chambre prennent vie et expriment leur souhait le plus fou : devenir des Super-héros ! Ou mieux encore... des Super Peluches !!



Dans ce jeu, les joueurs sont chargés de former la meilleure équipe de Super Peluches. Il faut, pour cela, recruter 4 héros en leur fournissant les gants, bottes, capes et masques nécessaires à leur panoplie de Super Peluches.

Le joueur qui aura le plus d'étoiles dans son équipe de Super Peluches à la fin de la partie sera déclaré vainqueur !

CONTENU DE LA BOITE :

48 jetons équipement :
12 gants, 12 bottes,
12 capes et 12 masques
(pour habiller les Super
Peluches)



1 jeton premier joueur

24 cartes Super Peluches
(serez-vous deviner
leurs pouvoirs ?)



8 cartes bonus



2 dés (attention, ils sont
magiques !)



4 plateaux chambre
(pour « ranger » les panoplies
de super-héros).

MISE EN PLACE DU JEU :



1. Mélangez toutes les cartes Super Peluches ainsi que les cartes bonus en une seule pile que vous placez face cachée sur la table.

2. Piochez 3 cartes Super Peluches et placez-les face visible sur la table, à côté de la pile de cartes. Si vous piochez une carte bonus, mélangez-la de nouveau dans la pile de cartes et piochez encore jusqu'à obtenir 3 cartes Super Peluches.

3. Placez tous les jetons gant, botte, cape et masque sur la table.

4. Placez les 2 dés sur la table.

5. Chaque joueur prend un plateau chambre et le place devant lui.



COMMENT JOUER ?

Le joueur qui est venu en aide à quelqu'un le plus récemment, obtient le jeton premier joueur. Il joue son tour, puis c'est au joueur suivant de jouer son tour. Les manches s'enchaînent ainsi jusqu'à ce que la condition de fin de partie soit déclenchée (voir la section « fin de partie »).

Un tour de jeu

À son tour, un joueur réalise les 3 actions suivantes, dans l'ordre :

1. Lancer les dés

Le joueur lance les 2 dés. Si la face « nuage noir » apparaît, le dé est écarté et ne peut plus être utilisé (c'est le symbole malchance que tout Super-héros peut rencontrer !).

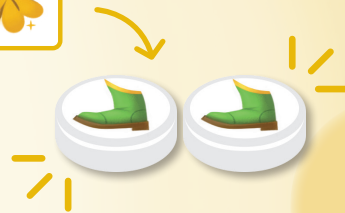


2. Gagner des équipements

Le joueur prend les équipements affichés sur les dés (gant, botte, cape, masque) et les stocke sur les emplacements correspondants de son plateau chambre. Le nuage noir ne donne aucun équipement. Cependant, si les 2 dés affichent un nuage noir, le joueur obtient 1 équipement de son choix.



Pour **chaque** dé affichant un **trèfle doré** (la chance ultime !), le joueur choisit l'équipement de son choix et en obtient **2 exemplaires** ! De plus, tous les autres joueurs reçoivent **1 exemplaire du même équipement** (c'est la solidarité entre Super-héros !).



Avant de gagner des équipements, le joueur peut **relancer une fois** les deux dés, ou relancer une fois un seul dé. Le nuage noir ne peut pas être relancé.



***Exemple :** le premier joueur lance les 2 dés. Il obtient 1 botte et 1 gant. Il a le droit à 1 seule relance. Il décide de garder la botte et de relancer le dé affichant le gant. Il obtient 1 cape. Il aurait aussi pu relancer les 2 dés, ou n'en relancer aucun.*

Les équipements se placent sur les emplacements correspondants du plateau chambre. Ces emplacements peuvent accueillir un maximum de 3 équipements de chaque type. Si tous les emplacements d'un équipement sont occupés, l'équipement gagné est remis dans la réserve d'équipements.



Les étoiles de la carte

Les équipements dont chaque Super Peluche a besoin pour faire partie de ton équipe de super héros!



3. Recruter une Super Peluche (action facultative)

Le joueur peut recruter 1 carte Super Peluche. S'il décide de le faire, il dépense, depuis son plateau chambre, les équipements demandés par la Super Peluche qu'il souhaite recruter. Les équipements sont remis dans la réserve générale et le joueur peut placer la carte près de sa chambre. Chaque Super Peluche recrutée rapporte au joueur 1, 2 ou 3 étoiles en fin de partie. Un joueur peut recruter, au maximum, **1 Super Peluche par tour**.



Puis, le joueur pioche 1 nouvelle carte Super Peluche afin qu'il y en ait toujours 3 de disponibles. Si la carte piochée est une carte bonus, le joueur gagne immédiatement l'équipement indiqué (gant, botte, cape ou masque). Dans ce cas, il continue de piocher jusqu'à révéler 1 carte Super Peluche.

Si plusieurs cartes bonus sont piochées par ce joueur, les équipements bonus sont distribués aux joueurs dans l'ordre du tour, en commençant par le joueur actif. Les cartes bonus éventuellement révélées sont ensuite remises dans la boîte du jeu.



FIN DE PARTIE

Dès qu'un joueur recrute sa **4^e carte Super Peluche**, les joueurs terminent la manche en cours afin que chaque joueur ait joué le même nombre de tours, puis la partie prend fin. Chaque joueur compte alors le **nombre d'étoiles possédées par son équipe de Super Peluches**. Celui qui a le plus d'étoiles sur ses cartes remporte la partie !

En cas d'égalité, le joueur ayant le plus d'équipements restants dans sa chambre (gant, botte, cape et masque), remporte la partie. Si l'égalité persiste, les joueurs à égalité partagent la Victoire.

Exemple : Maurice possède 7 étoiles dans son équipe. Emmy totalise 8 étoiles. Capucine a également 8 étoiles. Emmy et Capucine comptent alors le nombre d'équipements toujours présents dans leur chambre. Capucine en possède le plus et remporte la partie.



PARTIE SOLO



Ce jeu peut aussi se jouer à 1 joueur quand les copines et les copains font la sieste !

Pour faire une partie en solo, installez le jeu comme d'habitude. Vous jouez contre un **adversaire invisible** (ça c'est un super pouvoir !). Cet adversaire est représenté par le jeton premier joueur et se nomme **Mona**. C'est elle qui commence la partie.

À votre tour, les règles normales du jeu s'appliquent (lancez les dés, gagnez des équipements, et recrutez des Super Peluches). **Mona ne gagne rien quand vos dés affichent un trèfle doré.**

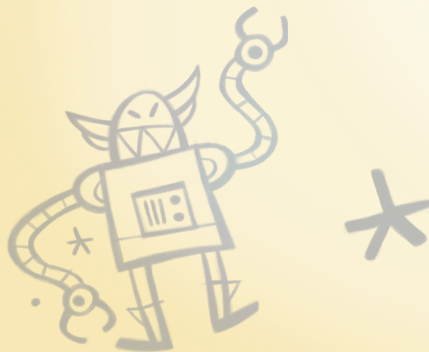
À son tour, Mona pioche 1 carte de la pile et la garde secrète, face cachée près de son jeton premier joueur. Dès que vous recrutez 1 Super Peluche, Mona défausse la première carte de sa pile, puis elle révèle toutes les cartes qu'elle a mises de côté jusqu'à présent. Elle garde face visible la carte Super Peluche qui possède **le plus d'étoiles** et défausse les autres cartes. Si elle n'a que des cartes bonus, elle les défausse toutes sans rien gagner.

La partie prend fin quand vous recrutez votre quatrième Super Peluche (Mona recrute également sa dernière Peluche à cet instant). Vous remportez la partie si vous avez autant, ou plus, d'étoiles que Mona dans votre équipe de Super Peluches !

Vous pouvez également ajuster la difficulté du mode solo avec les modifications ci-dessous.

Partie d'initiation : Mona défausse les 2 premières cartes de sa pile quand vous recrutez 1 Super Peluche.

Partie difficile : Mona ne défausse aucune carte de sa pile quand vous recrutez 1 Super Peluche.



CRÉDITS

Auteur : Moritz Schuster

Illustrateur : Mathieu Leyssenne

Chef de projet : Grégory Oliver

Graphiste : Jeanne Hervé-Maley

Super Peluches™ - © La boîte de Jeu 2022

