

# PELUCHES CHEVRONNÉES

## 7 manières d'ajuster la difficulté dans *Histoires de Peluches*

### 1. PÉNURIE DE REMBOURRAGE

Le meilleur moyen de rendre les choses plus difficiles pour les Peluches est de réduire le nombre de dés blancs disponibles. Cela entraînera davantage de moments d'inconscience, qui révéleront plus de cartes Sommeil et accroîtront ainsi les risques de voir tout votre groupe éliminé. La bourse contient généralement autant de dés que le nombre de Peluches plus 1. Dans une partie à 4 joueurs, réduire ce total de 1 suffit à diminuer de 20% les chances qu'ont les Peluches de récupérer de leurs dégâts.



### 2. PAS D'ÉCHEC COMPENSÉ

Pour être honnête, j'adore le fait qu'un échec apparent puisse être compensé. Mais si vous souhaitez vivre une expérience plus éprouvante et une fin de partie plus tendue, je suggère que la révélation de la carte Réveillée entraîne l'échec total de l'aventure. Toutefois, cette approche manque de conclusion et suppose que les joueurs devront recommencer certaines aventures plusieurs fois avant de décrocher la victoire. Pour une version plus indulgente, vous pouvez simplement décider que la révélation de la dernière carte Sommeil du paquet entraîne la défaite.



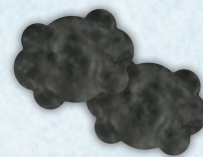
### 3. MENACE PERSISTANTE

Voici l'une de mes variantes favorites. S'il reste un ou plusieurs dés noirs sur la piste Menace après l'activation des Monstres, ne les défaissez pas : faites-les juste glisser dans les emplacements vides. Cette manœuvre aura pour conséquence une augmentation de la fréquence de tour des Monstres.



### 4. BOSS CORIACES

Lorsque vous placez du rembourrage sombre sur les Boss, ajoutez 1 ou 2 pions supplémentaires. C'est la meilleure manière pour que les Boss résistent un peu plus longtemps.



### 5. PELUCHES MALCHANCEUSES

Pour diminuer l'efficacité des Peluches, réduisez le nombre de dés violets disponibles à un montant égal au nombre de Peluches en jeu, voire moins.



### 6. MONSTRES RUSÉS

À chaque fois que les Monstres ont le choix quant à la Peluche qu'ils attaquent, faites en sorte qu'ils ciblent toujours celle qui n'a aucun dé stocké sur sa carte (au lieu de laisser le Narrateur décider). Si chaque Peluche à portée dispose d'un dé stocké, attaquez alors celle qui détient le moins de rembourrage.



### 7. FINS VRAIMENT DÉSASTREUSES

Voilà davantage un exercice créatif amusant qu'une véritable variante mécanique. Dans ce mode, si la fillette est réveillée au terme de la partie, les joueurs élaborent et racontent eux-mêmes une fin véritablement fâcheuse. Cela peut se révéler très amusant, en particulier s'ils exagèrent les conséquences. Je vous recommande de faire un tour de table et de laisser chaque joueur inventer une portion de cette fin vraiment désastreuse.

# AUTRES VARIANTES DE JEU

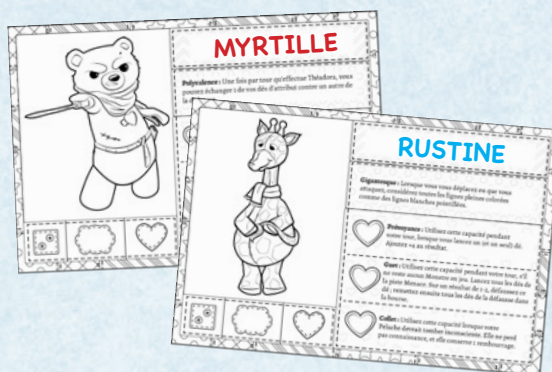
## 1. SAUVEGARDER LA PARTIE

Cette variante est très utile pour les familles et les personnes débordées. Lorsque vous devez interrompre votre partie au milieu d'une session, pour quelque raison que ce soit, sauvegarder votre progression est relativement facile au moment où vous passez à une nouvelle page du Livre d'Histoires. Tout ce qu'il vous faut, ce sont des sachets plastiques pour chaque Peluche et un autre pour le paquet Sommeil. Chaque joueur place sa carte Peluche, ses pions Rembourrage, ses boutons, ses dés stockés et ses cartes Objet dans un sachet avant de le refermer. Glissez le pion Marque-Page dans le livre, à la page où vous veniez d'arriver avant de sauvegarder votre partie, et rangez tout dans la boîte. Lorsque vous y reviendrez, l'état de la partie sera resté intact et vous pourrez directement reprendre au moment où vous vous étiez arrêtés.



## 2. RENSEIGNER LES NOMS

Cette variante vous permet de rendre votre partie unique. Laissez chaque joueur personnaliser sa Peluche en utilisant le Livre de Coloriages disponible en PDF sur le site EdgeEnt.fr. Lorsque le Narrateur lit l'histoire, faites-lui utiliser vos noms personnels au lieu de ceux des Peluches standard. Cela fonctionne très bien avec les enfants, tout en leur permettant d'imaginer des aventures auxquelles leurs propres jouets participent. Je vous confie un petit secret : la peluche de mon fils s'appelle Pataud, alors c'est beaucoup plus facile pour moi !



## 3. VARIANTE DES BOUTONS

Dans cette variante, les joueurs ont le droit de dépenser un bouton pour relancer n'importe quel nombre de dés qu'ils viennent de lancer. Notez qu'elle rend la partie plus facile, mais qu'elle offre aussi une utilisation immédiate des boutons.



La communauté des jeux de société est notre gagne-pain, et nous la respectons profondément. De ce fait, n'hésitez pas à nous faire savoir ce que vous pensez de ces variantes et à partager avec nous celles que votre groupe pourrait avoir inventées. Nous adorerions connaître vos expériences !



[www.plaidhatgames.com](http://www.plaidhatgames.com)

[fr.asmodee.com](http://fr.asmodee.com)

Le téléchargement de ce document numérique vous donne le droit à une impression destinée uniquement à l'usage personnel. Il est interdit de distribuer, reproduire et/ou utiliser du matériel protégé par copyright à des fins commerciales et/ou de publicité. Toute édition, modification ou création d'éléments dérivés à partir du matériel soumis à copyright est strictement interdite sans l'accord écrit de l'auteur. Veuillez noter que cette déclaration vous donne uniquement le droit d'imprimer ce document.

© 2017 Plaid Hat Games. Histoires de Peluches, Livre d'Aventure, Plaid Hat Games et le logo Plaid Hat sont TM de Plaid Hat Games. Plaid Hat Games est une filiale d'Asmodee North America, Inc. Adaptation française par Edge Entertainment. Distribution par Asmodee, 18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaroy, BP 40119, 78041 Guyancourt Cedex, France. Tél : 01 34 52 19 70. ATTENTION : ne convient pas à des enfants de moins de 3 ans. Contient de petits éléments pouvant être ingérés ou inhalés. Risque d'étouffement. Conservez ces informations pour vos archives. Photos non contractuelles. Fabriqué en Chine. Non conçu pour des personnes de moins de 7 ans.