

PLUSH



PANIC

1 livret de
Règles du jeu
1 Rulebook



24 tuiles
Ticket

24 Ticket
tiles



24 tuiles *Plush*
24 *Plush* tiles



5 tuiles
Free-coins
5 Free-coins tiles

5 cartes
Aide de jeu

5 *Player aid* cards



1 tuile
Super-Plush

1 *Super-Plush*
tile



30 cartes *Jeton*
30 *Jeton* cards



La **fête foraine itinérante** va bientôt reprendre la route, c'est la dernière chance pour les **Plush** de s'évader de **la machine à pince**. Cette détention abusive n'a que trop duré. La tension monte parmi les **Plush**, elles ont soif de liberté et rien ni personne ne pourra les détourner de leur objectif. Pour cela, une seule issue possible : **la pince !**

A **la machine à pince** de **Plush Panic**, à tous les coups on gagne (ça change de la vraie vie). Sélectionnez judicieusement votre carte **Jeton** pour jouer en premier, mémorisez les cartes déjà utilisées et gardez la progression de vos adversaires à l'œil pour ne pas vous lancer dans une combinaison impossible !

● But du jeu

Être le ou la première à atteindre **15 points** en réalisant une combinaison avec **5 Plush**.

● Avant-propos

Les points sont symbolisés par 24 tuiles **Ticket** de valeurs **1, 2, 3, 4, 7 et 10**.

La **Super-Plush** peut remplacer n'importe quelle **Plush** dans vos combinaisons (c'est un joker).

Les tuiles **Free Coins** sont des objectifs à atteindre pour gagner **3 points bonus** en fin de **Manche**.

● Mise en place (voir Figure A page 9)

Mélangez les tuiles **Plush** et empilez-les, faces cachées, sur un côté de l'**Aire de jeu**.

Mélangez les cartes **Jeton** et distribuez-en 5 à chaque joueur et joueuse. Mettez les cartes restantes de côté, elles ne serviront pas dans cette **Manche**.

Mélangez les tuiles **Free Coins** et distribuez-en une à chaque joueur et joueuse (qui la regardent secrètement).

Enfin, si nécessaire, distribuez une carte **Aide de jeu** à ceux ou celles qui le souhaitent.

● Déroulement (voir Figure B page 9)

Piochez autant de tuiles **Plush** qu'il y a de joueurs et joueuse + **une** et placez-les, faces visibles, au centre de l'**Aire de jeu**. C'est à dire que si vous jouez à **3**, piochez **4 tuiles Plush** (3+1). Attention, si vous jouez à **5**, **ne piochez que 5 tuiles Plush** (sans ajouter la tuile supplémentaire).

Tous les joueurs et joueuses sélectionnent une carte **Jeton** et la place, face cachée, devant eux. Ensuite, dévoilez **simultanément** toutes les cartes **Jeton**. Celui ou celle dont **la carte affiche la plus faible valeur** commence et prends la tuile **Plush** de son choix. Puis, **par ordre décroissant de valeur**, en commençant par la plus élevée, les autres joueurs et joueuses prennent une tuile **Plush**.

Exemple : Woody, Buzz, Hamm et Jessie choisissent une de leur carte **Jeton**.

Les cartes dévoilées affichent respectivement 23, 7, 12 et 17. **Buzz** (7) choisit sa **Plush** en premier, puis viennent **Woody** (23), **Jessie** (17) et **Hamm** (12).

Placez ensuite votre tuile **Plush** devant vous .

Défaussez la tuile **Plush** restante (si vous jouez à 5, il ne reste aucune tuile) et les cartes **Jeton** utilisées. Elles ne serviront plus pendant cette **Manche**.

Piochez à nouveau autant de tuiles **Plush** qu'il y a de joueurs et joueuse + une et recommencez en choisissant une nouvelle carte **Jeton** parmi celles qui vous restent.

● Fin de la Manche

Au bout de **5 tours de jeu**, vous avez épuisé vos 5 cartes *Jeton* mais vous disposez de 5 tuiles *Plush*. La *Manche* est terminée, il ne vous reste qu'à compter les points (voir *Calcul des points*).

À la fin de la *Manche*, **si les conditions de victoire ne sont pas réunies** (voir *Fin de la partie*), mélangez et redistribuez l'ensemble des éléments et **redémarrez une nouvelle Manche**.

● Calcul des points

A la fin de chaque *Manche*, vous gagnez des tuiles *Ticket* selon la combinaison que vous avez réussi à faire (cf. carte *Aide De Jeu*).

A 2 PAIRES : Vous avez 2 paires de tuiles *Plush* identiques = **2 points**.

B BRELAN : Vous avez 3 tuiles *Plush* identiques et 2 tuiles *Plush* dépareillées = **3 points**.

C FULL : Vous avez 3 tuiles *Plush* identiques et 2 tuiles *Plush* identiques = **5 points**.

D CARRÉ : Vous avez 4 tuiles *Plush* identiques = **7 points**.

E QUINTE PLUSH : Vous avez 5 tuiles *Plush* identiques = **10 points**.

F LA GRANDE ÉVASION : Vous avez 5 tuiles *Plush* différentes (1 *Plush* jaune + 1 *Plush* verte + 1 *Plush* rouge + 1 *Plush* bleue + la *Super-Plush*) = Vous remportez immédiatement la partie !



Exemple : *Woody* a sauvé 2 *Plush* jaunes, 2 *Plush* vertes et 1 *Plush* bleue. Il gagne **2 points**. *Buzz* a sauvé 2 *Plush* vertes, 1 *Plush* jaune, 1 *Plush* rouge et 1 *Plush* bleue. Il gagne **0 points**. *Hamm* a sauvé 3 *Plush* jaunes et 2 *Plush* bleues. Il gagne **5 points**. *Jessie* a sauvé 4 *Plush* rouge (3 *Plush* rouge + la *Super-Plush*) et 1 *Plush* bleue. Elle gagne **7 points**.

Woody  = **2 points**

Buzz  = **0 point**

Hamm  = **5 points**

Jessie  = **7 points**

A ceci s'ajoutent les **3 points bonus** des tuiles **Free Coins** si vous avez réussi à atteindre votre objectif. Les objectifs sont simples, il s'agit d'obtenir les 4 *Plush* affichées au dos de la tuile.



Exemple : la tuile **Free Coins** de **Buzz** affiche 2 *Plush* vertes, 1 *Plush* rouge et 1 *Plush* bleue. Son objectif est atteint, il gagne donc **3 points bonus** (c'est mieux que zéro).

● Fin de la Partie

Dès que vous atteignez **15 points**, la partie est **terminée** et vous remportez la victoire !

Si plusieurs joueurs ou joueuses atteignent 15 points, c'est celui ou celle qui en totalise le plus grand nombre qui gagne. En cas d'égalité, ils se partagent la victoire. Après tout, ce qui compte vraiment, c'est d'avoir libéré ces pauvres *Plush* de leur prison, non ?

Si vous le souhaitez, vous pouvez très bien augmenter la durée d'une partie en fixant un objectif de points plus élevé, **20** ou **25 points** par exemple.

● Astuces

- Sélectionnez soigneusement votre carte *Jeton* avant de jouer. Si vous convoitez une tuile *Plush* spécifique, assurez-vous de mettre la carte *Jeton* avec la plus faible valeur pour jouer en premier. Si vous doutez d'y arriver, mettez une valeur plus grande pour jouer dans les premiers et avoir une chance de la prendre.
- Essayez de mémoriser les valeurs des cartes *Jeton* jouées lors des *Tours* précédents pour affiner votre choix parmi les cartes qui vous restent.
- Observez bien les tuiles *Plush* de vos adversaires afin de ne pas tenter une combinaison de *Plush* impossible.

Exemple : **Jessie** et **Woody** ont chacun 2 tuiles *Plush* rouge et **Hamm** en a une, **Buzz** préfère privilégier une autre couleur pour tenter une combinaison plus avantageuse.

- Ne vous laissez pas attendrir par votre *Plush* préférée, elle ne vous fera pas forcément gagner.
- Si la *Manche* s'annonce mal pour vous, n'hésitez à privilégier votre tuile **Free Coins** pour marquer quelques points bonus et rester dans la course.

Exemple : L'affaire est mal engagée, **Jessie** a 2 *Plush* rouge mais **Woody** et **Hamm** aussi, il devient donc impossible de faire mieux qu'une paire. Il ne reste que 2 tours de jeu. Heureusement, il ne manque qu'une tuile *Plush* à **Jessie** pour atteindre l'objectif de sa tuile **Free Coins**, elle va donc se concentrer dessus pour ne pas se faire distancer.

- La tuile *Super-Plush* peut prendre n'importe quelle couleur ! Lorsqu'elle est sur la table, n'hésitez pas à jouer votre plus petite carte *Jeton* pour essayer de la prendre avant les autres.

Note : Si vous attribuez une couleur à la **Super-Plush** pour votre combinaison, vous ne pouvez pas changer cette couleur pour valider votre **Free Coins**.



The **traveling funfair** will soon hit the road again; it's the last chance for the **Plushies** to escape from **the claw machine**. This wrongful detention has gone on for too long. Tension is rising among the **Plushies**; they thirst for freedom, nothing and nobody can deter them from their goal. To that end, there's only one possible way out: **the claw!**

At the **Plush Panic claw machine**, you always win (which is quite different from real life). Choose your **Token** card wisely to play first, memorize the cards already used, and keep an eye on your opponents' progress to avoid getting into an impossible combination!

● Goal of the game

Be the first to reach **15 points** by making a combination with **5 Plushies**.

● Note

Points are represented by 24 **Ticket** tiles with values of **1, 2, 3, 4, 7, and 10**.

The **Super-Plush** can replace any **Plush** in your combinations (it's a wildcard).

Free Coins tiles are objectives which, if achieved, get you **3 bonus points** at the end of the **Round**.

● Set Up (see Figure A page 9)

Shuffle the **Plush** tiles and stack them face down on one side of the **Play Area**.

Shuffle the **Token** cards and deal 5 to each player. Set aside the remaining cards; they won't be used in this **Round**.

Shuffle the **Free Coins** tiles and deal one to each player (who secretly looks at it).

Finally, if needed, distribute a **Player aid card** to those who need one.

● Gameplay (see Figure B page 9)

You have the courage to read the rules, so it's for you to start (that'll teach them!).

Draw as many **Plush** tiles as there are players **plus one** and place them face up in the center of the **Play Area**. For example, if you're playing with **3** players, draw **4 Plush tiles** (3 + 1). Note: if you're playing with **5** players, **only draw 5 Plush tiles** (without adding the extra tile).

All players select a **Token** card and place it face down in front of them. Then, **simultaneously** reveal all **Token** cards. The player whose **card displays the lowest value starts** and takes a **Plush** tile of their choice. Then, **in descending order of value**, starting with the highest, the other players take a **Plush** tile.

For example: Woody, Buzz, Hamm, and Jessie each choose a **Token** card. The revealed cards show 23, 7, 12, and 17 respectively. **Buzz (7)** chooses his **Plush** first, followed by **Woody (23)**, **Jessie (17)**, and **Hamm (12)**.

Next, place your **Plush** tile in front of you.

Discard the remaining **Plush** tile (if playing with 5 players, there are no remaining tiles) and the used **Token** cards. They won't be used for the rest of this **Round**.

Draw again as many **Plush** tiles as there are players plus one, and repeat the process by choosing a new **Token** card from those remaining in your hand.



● End of the Round

After **5 turns**, you've exhausted your 5 *Token* cards but you have now 5 *Plush* tiles. The *Round* is over, and all that's left is to score points (see *Scoring*).

At the end of the *Round*, if the victory conditions are not met (see *End of the Game*), start a new *Round*. Shuffle and redistribute all elements, and it's the next player's turn to start (clockwise).

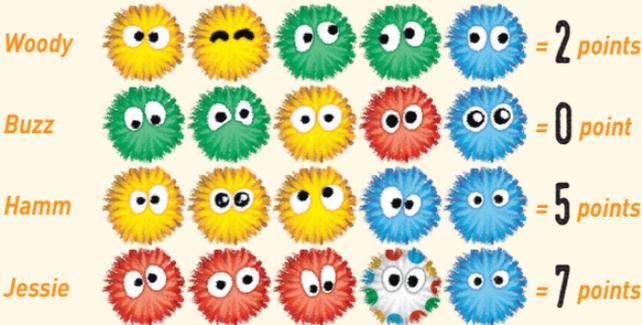
● Scoring

At the end of each *Round*, you earn *Ticket* tiles based on the combination you've managed to achieve.

- A 2 PAIRS:** You have 2 pairs of identical *Plush* tiles = **2 points**.
- B THREE OF A KIND:** You have 3 identical *Plush* tiles and 2 mismatched *Plush* tiles = **3 points**.
- C FULL HOUSE:** You have 3 identical *Plush* tiles and 2 identical *Plush* tiles = **5 points**.
- D FOUR OF A KIND:** You have 4 identical *Plush* tiles = **7 points**.
- E PERFECT:** You have 5 identical *Plush* tiles = **10 points**.
- F THE GREAT ESCAPE:** You have 5 different *Plush* tiles (1 **yellow** *Plush* + 1 **green** *Plush* + 1 **red** *Plush* + 1 **blue** *Plush* + the **Super-Plush**) = You immediately win the game!



Example: *Woody* has saved 2 yellow *Plush*, 2 green *Plush*, and 1 blue *Plush*. He earns **2 points**. *Buzz* has saved 2 green *Plush*, 1 yellow *Plush*, 1 red *Plush*, and 1 blue *Plush*. He earns **0 points**. *Hamm* has saved 3 yellow *Plush* and 2 blue *Plush*. He earns **5 points**. *Jessie* has saved 4 red *Plush* (3 red *Plush* + the **Super-Plush**) and 1 blue *Plush*. She earns **7 points**.





In addition, you earn the **3 bonus points** from the Free Coins tiles if you have successfully achieved your objective. The objectives are simple: obtain the 4 Plush displayed on the back of the tile.



Example: *Buzz's Free Coins* tile shows 2 green *Plush*, 1 red *Plush*, and 1 blue *Plush*. His objective is achieved, so he earns **3 bonus points** (better than zero).

● End of the game

As soon as you reach **15 points**, the game is **over**: you win!

If multiple players reach 15 points, the one with the most points wins. In case of a tie, they share the victory. After all, what really matters is freeing these poor *Plushies* from their prison, right?

If you wish, you can extend the duration of a game by setting a higher point target, for example, **20** or **25 points**.

● Tips

- Carefully select your *Token* card before playing. If you're eyeing a specific *Plush* tile, make sure to use the *Token* card with the lowest value to play first. If you're unsure about being able to play first, use a higher value to play early and have a chance to take it.
- Try to memorize the values of *Token* cards played in previous turns to refine your choice among the cards you have left.
- Watch your opponents' *Plush* tiles closely to avoid attempting an impossible *Plush* combination.

Example: *Jessie* and *Woody* each have 2 red *Plush* tiles, and *Hamm* has one. *Buzz* prefers to prioritize another color to attempt a more advantageous combination.

- Don't be swayed by your favorite *Plush*; it won't necessarily lead you to victory.
- If the *Round* seems unfavorable for you, don't hesitate to prioritize your *Free Coins* tile to score some bonus points and stay in the game.

Example: The situation looks grim; *Jessie* has 2 red *Plush* tiles, but so do *Woody* and *Hamm*, making it impossible to do better than a pair. There are only 2 *Rounds* left. Fortunately, *Jessie* needs only one more *Plush* tile to reach the objective of her *Free Coins* tile, so she will focus on that to avoid falling behind.

- The *Super-Plush* tile can be of any color! When it's on the table, don't hesitate to play your smallest *Token* card to try to take it before the others.

Note : If you assign a colour to the *Super-Plush* for your combination, you cannot change this colour to validate your *Free Coins*.

FIGURE A



FIGURE B



Les 30 cartes / The 30 cards



Les 25 tuiles *Plush* / The 25 *Plush* tilesLes 5 tuiles *Free-coins* / The 5 *Free-coins* tiles

Regardez les règles du jeu en vidéo
et retrouvez tous nos jeux sur
www.robinredgames.com