

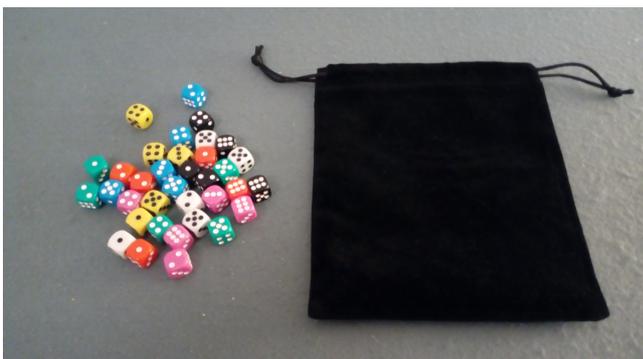


Session Solo



EXPERIENCE DE JEU

Présentation du matériel





Mise en place et présentation du jeu

La mise en place d'une partie d'Histoires de peluches n'est ni compliquée, ni trop longue. Après avoir choisi vos peluches (héros), constitué les différents paquets de cartes et sorti les pions et les figurines, il ne vous reste plus qu'à ouvrir le livre d'histoires qui vous servira de plateau de jeu.



Le livre-jeu est une des premières surprises de ce jeu. Chaque double page est constituée d'un plateau de jeu sur la gauche et de différents éléments narratifs et actions à accomplir sur la droite.

Histoires de peluches étant un jeu narratif, avant chaque début de partie (histoire), vous lirez le background et vous immergerez dans les histoires mystérieuses de ces petites peluches.

Des choix vous seront demandés, vous devrez faire face à de multiples situations dangereuses et selon vos décisions ou vos choix, votre histoire sera différente.

Donc là, je réponds déjà à une question que l'on se pose généralement concernant les jeux narratifs : **Sera-t-il rejouable ?**

Et bien **OUI**. Après avoir terminé la première histoire, j'ai eu envie de la refaire pour voir ce qui se cachait derrière les autres planches que je n'ai pas vues

C'est bien gentil tout ce blabla mais comment on joue avec nos peluches ?

Le tour d'un joueur se décompose en 6 phases :

1- Piocher les dés

À son tour, le joueur piochera 5 dés de la bourse à dés et les lancera soit un par un par couleur ou en combinant plusieurs dés de la même couleur. Il existe 7 couleurs de dés différentes qui permettront d'effectuer des actions qui auront des conséquences différentes (blanc, noir, rouge, vert, jaune, bleu, violet)

2- Trouver du rembourrage

Les pions rembourrage sont les points de vie des peluches. Si dans les 5 dés il y a un ou plusieurs dés blancs, ils seront lancés. Après le lancement, si leur somme est supérieure ou égale aux pions rembourrages déjà présents sur la fiche personnage, alors on gagnera un nouveau pion rembourrage. Les dés blancs nous permettent donc de récupérer de la vie.

3- Installer la menace

Les dés noirs tirés seront placés, sans être lancés, sur une piste de menace qui pourra occasionner une phase particulière à la fin du tour du joueur.

4- Effectuer des actions

Tous les autres dés permettent d'effectuer différentes actions :

* **Déplacement** (n'importe quelle couleur) : permet de déplacer notre peluche jusqu'à hauteur de la valeur du dé lancé

* **Stockage** (n'importe quelle couleur) : permet de stocker un dé sur notre fiche personnage (dés de défense)

Tour des Joueurs

1. Piocher les Dés
2. Trouver du Rembourrage
3. Installer la Menace
4. Effectuer des Actions
 - Déplacement
 - Stockage
 - Encouragement
 - Test de Compétence
 - Tâche de Groupe
 - Attaque
 - Fouille
5. Défausser les Dés
6. Vérifier la Menace

- * **Encouragement** (n'importe quelle couleur) : permet de défausser un dé pour donner un jeton rembourrage à une autre peluche ou de directement lui donner un dé à installer sur sa fiche personnage
- * **Test de compétence** (selon la couleur demandée lors du test) : permet de réaliser des tests de compétence lors de la partie pour réussir des missions ou des actions
- * **Taches de groupes** (selon la couleur demandée) : permet de cumuler les dés de plusieurs peluches pour réussir une action particulière demandant un résultat de dés élevé
- * **Attaque** (dés rouges pour les attaques de mêlées et dés verts pour les attaques à distance : permet d'effectuer les combats
- * **Fouille** (dés jaunes) : permet d'effectuer des fouilles sur le plateau pour gagner des objets pour nous aider dans nos aventures

Il reste les dés violets qui sont des dés bonus qui remplacent tout autre couleur.

5- Défausser les dés

Les dés qui n'auraient pas été utilisés pour effectuer les actions de la phase 4 sont défaussés

6- Vérifier la menace

Si la jauge de menace est trop haute, alors des attaques de monstres ou des évènements particuliers entreront en jeu

Et voilà, c'est aussi simple que ça, le but final étant de réaliser les objectifs dictés par l'histoire. La réussite ou vos échecs dans certaines actions vous feront naviguer dans le livre d'histoires où vous en découvrirez un peu plus sur la personnalité de vos peluches préférées sachant que toutes les histoires se suivent pour former un conte.



Mes impressions

Après plusieurs séances de jeu pour vérifier mes premières bonnes impressions, je suis maintenant en mesure de vous donner mon ressenti général de **Histoires de peluches**.

Voilà mon premier coup de cœur de l'année 2019.

Mais pourquoi un tel ressenti ?

Tout d'abord le matériel est d'excellente qualité et les illustrations sont magnifiques. Les figurines nous ramènent à notre enfance et on s'attache tout de suite à nos petites peluches.

Du coup, est-ce un jeu trop enfantin ? Pour ma part, je ne trouve pas. Même si le thème est enfantin (des peluches qui protègent une petite fille), le jeu en lui même peut tout à fait convenir à des adultes. D'ailleurs, la présence d'un adulte est nécessaire si vous désirez jouer avec vos enfants. Le jeu n'est pas compliqué en soi mais demande quand même beaucoup d'attention et de phases de lecture.

Parlons justement du côté narratif. J'ai terminé les trois premières histoires et j'ai pris beaucoup de plaisir à lire les textes que je trouve très bien écrits. Bien sûr, certains paragraphes manquent parfois de cohérence avec ce qui se passe sur le plateau mais on l'oublie vite. Grâce à la bonne qualité rédactionnelle, l'immersion est tout de suite présente.

La mécanique du jeu est très simple à prendre en mains. Par contre, il ne faut pas aller trop vite sous peine d'oublier des informations importantes (conditions, habiletés, règle spéciale de la page...). Le livre de règle est bien écrit malgré quelques zones d'ombre notamment sur les déplacements des montres.

Les monstres justement. On pourrait regretter un manque de variété dans les types de monstres. Mis à part les Boss qui vont apparaître au fil des parties, il n'y en a que 3 sortes différentes ce qui semble peu pour l'ensemble des histoires.

Le livre jeu est une excellente idée mais il faut jouer le jeu et ne pas regarder l'ensemble des pages afin de garder les surprises lors de vos aventures. Il faut aussi résister à la tentation de lire les informations sur la page avant que l'histoire ne vous le demande.

Dernier point important, il ne faut pas être allergique au hasard car Histoires de peluches restent avant tout un jeu de dés en plus d'être un jeu narratif. Par contre, il y a plusieurs moyens de compenser le hasard et la partie ne se perd que lorsque toutes les peluches sont inconscientes. De plus, il est assez facile d'aider ses amis lors de la partie en redonnant notamment des points de vie (rembourrage).

En conclusion, vous aurez compris que je recommande fortement Histoires de peluches pour les personnes aimant ce type de jeu. Et depuis que j'ai appris que l'auteur Jerry Hawthorne remet ça pour un nouveau opus avec le même concept de livre jeu mais dans un autre univers, je peux vous assurer que je vais le regarder de très près aussi.

Son nom : **Comanautes** (<https://www.plaidhatgames.com/store/2500>)

LES POINTS FORTS	LES POINTS FAIBLES
<ul style="list-style-type: none"> ✓ L' Immersion ✓ Un gameplay très malin ✓ Le livre jeu ✓ Le matériel ✓ La rejouabilité ✓ La longévité ✓ Un beau jeu d'apprentissage pour les enfants 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Variété des monstres ✓ La part du hasard si on est réfractaire

La note Session Solo

8,5/10



Disponible chez notre partenaire


Philibert
www.philibertnet.com

