







PLUSH



PANIC

	FR	03
	EN	06
	NL	09
	ES	12



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 valeur **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 16)

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 regarde secrètement).

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

● Déroulement (voir Figure B page 16)

Piochez autant de tuiles *Plush* qu'il y a de joueurs et joueuses et placez-les, **faces visibles**, au centre de l'*Aire de jeu*. Puis, piochez une tuile *Plush* supplémentaire et placez-la, **face cachée**, près des autres. C'est à dire que si vous jouez à 3, piochez 4 tuiles *Plush* : **3 faces visibles** et **1 face cachée**.

Attention : si vous jouez à 5, ne piochez que 5 tuiles *Plush* (sans ajouter la tuile supplémentaire, mais veillez à laisser une des 5 tuiles face cachée).

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 prend 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. Si vous piochez la tuile face cachée, montrez-la à vos adversaires avant de la placer devant vous, face visible.

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 face cachée 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 réussie 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**.

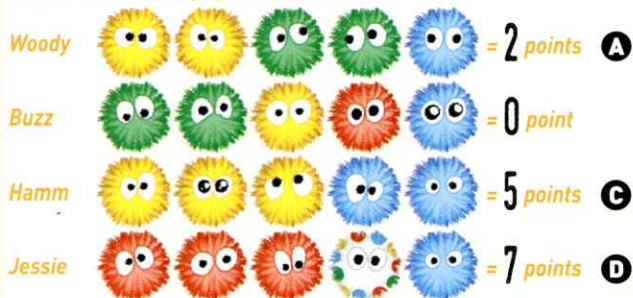
D CARRÉ : Vous avez 4 tuiles *Plush* identiques = **7 points**.

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**.



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.
- La tuile secrète, celle qui est face cachée, est tentante n'est-ce pas ? Peut-être est-ce la *Super-Plush* ? Ou encore la *Plush* colorée que vous convoitez. A vous de voir...
- 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 pas 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 16]

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 16]

Draw as many **Plush** tiles as there are players and place them **face up** in the center of the **Play area**. Then, draw an extra **Plush** tile and place it, **face down**, next to the others. In other words, if you are playing with 3 players, draw 4 **Plush** tiles: **3 face up** and **1 face down**.

Note: if you are playing with 5 players, only draw 5 **Plush** tiles (without adding the extra tile, but make sure you leave one of the 5 tiles face down).

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).

Then place your **Plush** tile in front of you. If you draw the tile face down, show it to your opponents before placing it face up 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**.

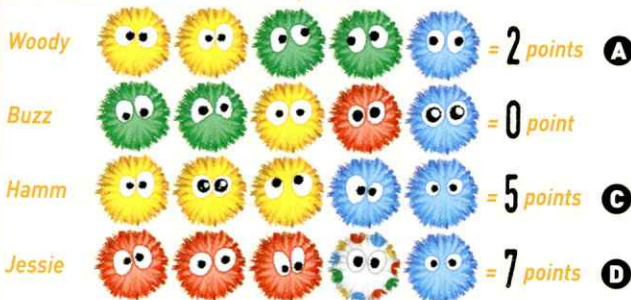
D FOUR OF A KIND: You have 4 identical **Plush** tiles = **7 points**.

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.
- The secret tile, the one that's face down, is tempting, isn't it? Maybe it's the *Super-Plush*? Or maybe it's the colourful *Plush* you're after. It's up to you...
- 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*.



De reizende kermis gaat weer op pad: de laatste kans voor de Plush om te ontsnappen aan de grijpmachine. Deze oneerlijke opsluiting duurt al veel te lang. De spanning stijgt onder de Plush, ze hunkeren naar vrijheid en niets en niemand zal hen van hun doel kunnen afleiden. Hiervoor is er maar één mogelijke uitkomst: de grijpmachine!

Bij de grijpmachine van Plush Panic wint u elke keer (anders dan in het echte leven). Denk goed na welke fiche-kaart u als eerste wilt spelen, onthoud de kaarten die u al hebt gebruikt en houd ook de voortgang van uw tegenstanders in de gaten zodat u niet in een onmogelijke combinatie terecht komt!

● Doel van het spel

Haal als eerste **15 punten** door een combinatie te voltooien met **5 Plush**.

● Woord vooraf

Punten worden gesymboliseerd door **24 ticket**-steentjes met waarden **1, 2, 3, 4, 7** en **10**.

De *Superplush* kan elke *Plush* in uw combinaties vervangen (het is een joker).

De *free coins*-steentjes zijn doelen die moeten worden bereikt om **3 bonuspunten** te verdienen aan het einde van de *ronde*.

● Voorbereiding (zie Figuur A pagina 16)

Schud de *Plush*-steentjes en stapel ze met de afbeelding naar beneden aan één kant van het *speelveld*.

Schud de *fiche*-kaarten en deel er 5 uit aan elke speler. Leg de overgebleven kaarten opzij, die niet worden gebruikt in deze *ronde*.

Schud de *free coins*-steentjes en geef elke speler er één (laat de steentjes niet aan de andere spelers zien).

Geef tot slot, indien nodig, een *spelhulp*-kaart aan degenen die dat willen.

● Verloop van het spel (zie Figuur A pagina 16)

Trek net zoveel *Plush*-steentjes als er spelers zijn en leg ze met de **afbeelding naar boven** in het midden van het *speelveld*. Trek vervolgens een extra *Plush*-steentje en plaats dit, **met de afbeelding naar beneden**, in de buurt van de anderen. Dus: als u met 3 speelt, trek dan 4 *Plush*-steentjes: **3 zichtbaar** en **1 niet zichtbaar**. **Let op:** als u met 5 speelt, trek dan alleen 5 *Plush*-steentjes (zonder het extra steentje, maar zorg ervoor dat u een van de 5 steentjes met de afbeelding naar beneden laat liggen).

Als u met 5 spelers speelt, mag u **alleen 5 Plush**-steentjes trekken (zonder het extra steentje toe te voegen).

Alle spelers kiezen een *fiche*-kaart en leggen deze open voor zich neer. Onthul dan **tegelijktijd** alle *fiche*-kaarten. Degene met de **kaart met de laagste waarde** gaat eerst en neemt het *Plush*-steentje van zijn of haar keuze. Dan, **in aflopende volgorde van waarde**, te beginnen met de hoogste, trekken de andere spelers een *Plush*-steentje.

Voorbeeld: *Woody*, *Buzz*, *Hamm* en *Jessie* kiezen een van hun *fiche*-kaarten. De kaarten die worden onthuld zijn respectievelijk 23, 7, 12 en 17. *Buzz* (7) kiest zijn *Plush* als eerste, gevolgd door *Woody* (23), *Jessie* (17) en *Hamm* (12).

Leg vervolgens uw *Plush*-steentje voor u neer. Als u het steentje met de afbeelding naar beneden trekt, laat hem dan aan uw tegenstanders zien voordat u hem met de afbeelding zichtbaar voor u neerlegt.

Leg de overgebleven *Plush*-steentjes opzij (als u met 5 spelers speelt, zijn er geen

steentjes meer over) evenals alle gebruikte *fiche*-kaarten. Ze worden niet langer gebruikt tijdens deze *ronde*.

Trek weer zoveel Plush-steentjes als er spelers zijn + één extra, en kies opnieuw een nieuwe *fiche*-kaart uit de overgebleven steentjes.

● Einde van de Ronde

Aan het einde van **5 spelbeurten** hebt u uw 5 *fiche*-kaarten opgebruikt, maar hebt u nog 5 *Plush*-steentjes. De *ronde* is klaar, u hoeft alleen nog maar de punten te tellen (zie *De punten berekenen*).

Aan aan het einde van de *ronde* **niemand aan de overwinningsvoorwaarden voldaan heeft** (zie *Einde van het spel*), dan schudt en herverdeelt u alle kaarten en begint u een nieuwe *ronde*.

● Scoren

Aan het eind van elke *ronde* verdient u *ticket*-steentjes afhankelijk van de combinatie die u hebt weten te maken (zie *spelhulp*-kaart).

A 2 PAAR: u hebt 2 paar identieke *Plush*-steentjes = **2 punten**.

B TRITS: u hebt 3 identieke *Plush*-steentjes en 2 niet bij elkaar passende *Plush*-steentjes = **3 punten**.

C FULL: u hebt 3 identieke *Plush*-steentjes en 2 identieke *Plush*-steentjes = **5 punten**.

D CARRÉ: u hebt 4 identieke *Plush*-steentjes = **7 punten**.

E STRAIGHT PLUSH: u hebt 5 identieke *Plush*-steentjes = **10 punten**.

F DE GROTE ONTSNAPPING: u hebt 5 verschillende *Plush*-steentjes (1 *Plush* geel + 1 *Plush* groen + 1 *Plush* rood + 1 *Plush* blauw + de *Superplush*) = u wint het spel onmiddellijk!



Voorbeeld: *Woody* heeft 2 *Plush* geel, 2 *Plush* groen en 1 *Plush* blauw weten te redden. Hij krijgt **2 punten**. *Buzz* heeft 2 *Plush* groen, 1 *Plush* geel, 1 *Plush* rood en 1 *Plush* blauw gered. Hij krijgt **0 punten**. *Hamm* redde 3 *Plush* geel en 2 *Plush* blauw. Hij krijgt **5 punten**. *Jessie* redde 4 *Plush* rood (3 *Plush* rood + de *Superplush*) en 1 *Plush* blauw. Zij krijgt **7 punten**.

Woody = **2 punten** **A**

Buzz = **0 punten**

Hamm = **5 punten** **C**

Jessie = **7 punten** **D**

Daarbij komen nog de **3 bonuspunten** van de *free coins*-steentjes als u uw doel hebt bereikt. De doelen zijn eenvoudig: het gaat erom de 4 *Plush* op de achterkant van het steentje te krijgen.



Voorbeeld: het *free coins*-steentje van *Buzz* toont 2 *Plush* groen, 1 *Plush* rood en 1 *Plush* blauw. Zijn doel is bereikt, dus hij verdient **3 bonuspunten** (dat is beter dan nul).

● Einde van het potje!

Zodra u **15 punten** bereikt, is het spel **voltooid** en wint u!

Als meer dan één speler 15 punten haalt, wint de speler met de meeste punten. Bij een gelijkspel delen ze de overwinning. Het gaat er tenslotte om dat we die arme *Plush* uit hun gevangenis hebben bevrijd, toch?

Als u wilt, kunt u de lengte van een spel verlengen door een hoger puntendoel in te stellen, bijvoorbeeld **20** of **25 punten**.

● Tips

- Selecteer uw *fiche*-kaart zorgvuldig voordat u gaat spelen. Als u een specifiek *Plush*-steentje wilt hebben, zorg er dan voor dat u de *fiche*-kaart met de laagste waarde als eerste speelt. Weet u niet zeker of het lukt? Stel dan een hogere waarde in zodat u bij de eersten kunt zijn en een kans hebt om het te pakken.
- Het geheime steentje, die met de afbeelding naar beneden, is verleidelijk, nietwaar? Misschien is het de *Super-Plush*? Of de kleurrijke *Plush* die u zo graag wilt hebben. De keuze is aan u ...
- Probeer de waarden te onthouden van *fiche*-kaarten die u in vorige *rondes* hebt gespeeld om uw keuze te verfijnen uit de kaarten die u nog hebt.
- Let goed op de *Plush*-fiches van uw tegenstanders om geen onmogelijke *Plush*-combinatie te proberen.

Voorbeeld: *Jessie* en *Woody* hebben elk 2 rode *Plush*-steentjes en *Hamm* heeft er één, *Buzz* geeft de voorkeur aan een andere kleur om een gunstigere combinatie te proberen.

- Laat u niet misleiden door uw favoriete *Plush* want u zult er niet automatisch mee winnen.
- Ziet de rond er slecht voor u uit? Aarzel dan niet om het *free coins*-steentje te gebruiken om wat bonuspunten te scoren en in de race te blijven.

Voorbeeld: het staat er slecht voor, *Jessie* heeft 2 *Plush* rood, maar *Woody* en *Hamm* ook, dus het wordt onmogelijk om beter te spelen dan één paar. Er zijn nog maar 2 *rondes* over. Gelukkig is *Jessie* nog maar één *Plush*-steentje verwijderd van haar *free coins*-steentje, dus daar zal ze zich op concentreren om niet achterop te raken.

- Het *Superplush*-steentje kan elke kleur aannemen! Als hij op tafel ligt, aarzel dan niet om uw kleinste *fiche*-kaart te spelen om te proberen hem te pakken voordat de anderen dat doen.

Opmerking: als u een kleur toewijst aan de *Superplush* voor uw combinatie, kunt u deze kleur niet wijzigen om uw *free coins* te gebruiken.

La **feria ambulante** está a punto de seguir su ruta: es la última oportunidad para los **Plush** de escapar de la **máquina de garra**. Esta injusta detención ha durado demasiado. La tensión crece entre los **Plush**: tienen sed de libertad y nada ni nadie podrá distraerlos de su objetivo. Para ello, solo hay una salida posible: ¡la garra!

En la **máquina de garra de Plush Panic**, siempre se gana (¡nada que ver con la vida real!). Seleccione cuidadosamente su carta **Jeton** para ser el primero/la primera en jugar, memorice las cartas ya utilizadas y vigile el progreso de sus oponentes para no caer en una combinación imposible.

● Objetivo del juego

Sea el primero/la primera en conseguir **15 puntos** con una combinación de **5 Plush**.

● Introducción

Los puntos están representados por **24 fichas Ticket** con los valores **1, 2, 3, 4, 7 y 10**.

La ficha **Super-Plush** puede sustituir a cualquier **Plush** en sus combinaciones (funciona como un comodín).

Las fichas **Free Coins** representan objetivos que, si se alcanzan, permiten ganar **3 puntos** extra al final de la **Ronda**.

● Preparación (cf. Figura A Página 16)

Baraje las fichas **Plush** y apítelas boca abajo a un lado del **Área de juego**.

Baraje las cartas **Jeton** y reparta 5 a cada jugador/a. Coloque las cartas restantes a un lado: no se usarán en esta **Ronda**.

Baraje las fichas **Free Coins** y reparta una a cada jugador/a (que la mirarán sin enseñarla al resto).

Por último, si es necesario, reparta una tarjeta de **Ayuda** a quienes lo deseen.

● Desarrollo (voir Figura B Página 16)

Robe tantas fichas **Plush** como personas estén jugando y colóquelas **boca arriba** en el centro del **Área de juego**. A continuación, robe una ficha **Plush** adicional y colóquela, **boca abajo**, cerca de las otras. Es decir, si hay 3 personas jugando, deben robarse 4 fichas **Plush**: **3 quedarán boca arriba** y **1 boca abajo**.

Atención: en el caso de que haya 5 personas jugando, solo deben robarse 5 fichas **Plush** (sin añadir la ficha adicional, pero asegúrese de dejar una de las 5 fichas boca abajo).

Todos los jugadores y jugadoras eligen una carta **Jeton** y la colocan boca abajo delante de ellos. A continuación, todos/as giran **simultáneamente** sus cartas **Jeton**. Aquel o aquella cuya **carta muestre el valor más bajo** empieza a jugar y se lleva la ficha **Plush** que prefiera. A continuación, **por orden decreciente de valor** y empezando por el más alto, los demás cogen una ficha **Plush**.

Ejemplo: **Woody**, **Buzz**, **Hamm** y **Jessie** eligen una de sus cartas **Jeton**. Al girar las cartas aparecen los valores 23, 7, 12 y 17 respectivamente. **Buzz (7)** elige primero su **Plush**, seguido de **Woody (23)**, **Jessie (17)** y **Hamm (12)**.

A continuación, coloque su ficha **Plush** delante de usted. Si roba la ficha boca abajo, enséñesela a sus adversarios antes de colocarla boca arriba delante de usted.

Retire la ficha **Plush** restante (si la partida es de 5 jugadores, no quedarán fichas) y las cartas **Jeton** utilizadas. Ya no se utilizarán más durante esta **Ronda**.

De nuevo se roban tantas fichas **Plush** como jugadores y jugadoras + una y se vuelve a empezar eligiendo una nueva carta **Jeton** entre las que le quedan a cada jugador.

● Fin de la Ronda

Al terminar los **5 turnos de juego**, ya habrá utilizado sus 5 cartas **Jeton**, pero tendrá 5 fichas **Plush**. La **Ronda** ha terminado, y ya solo queda contar los puntos (ver **Cálculo de los puntos**).

Al final de la **Ronda**, si nadie cumple las condiciones para ganar (ver **Fin de la partida**), baraje, reparta todos los elementos y **comience una nueva Ronda**.

● Puntuación

Al final de cada **Ronda**, gana fichas **Ticket** dependiendo de la combinación que haya conseguido realizar (ver **tarjeta de Ayuda**).

A DOBLE PAR: tiene 2 pares de fichas **Plush** iguales = **2 puntos**.

B TRÍO: tiene 3 fichas **Plush** iguales y 2 fichas **Plush** desparejadas = **3 puntos**.

C FULL: tiene un trío de fichas **Plush** iguales y una pareja de fichas **Plush** iguales = **5 puntos**.

D PÓQUER: tiene 4 fichas **Plush** iguales = **7 puntos**.

E ESCALERA PLUSH: tiene 5 fichas **Plush** iguales = **10 puntos**.

F LA GRAN EVASIÓN: tiene 5 fichas **Plush** diferentes (1 **Plush** amarillo + 1 **Plush** verde + 1 **Plush** rojo + 1 **Plush** azul + el **Super-Plush**) = ¡gana la partida automáticamente!



Ejemplo: **Woody** consiguió 2 **Plush** amarillos, 2 **Plush** verdes y 1 **Plush** azul. Gana **2 puntos**. **Buzz** obtuvo 2 **Plush** verdes, 1 **Plush** amarillo, 1 **Plush** rojo y 1 **Plush** azul. Gana **0 puntos**. **Hamm** tiene 3 **Plush** amarillos y 2 **Plush** azules. Gana **5 puntos**. **Jessie** consiguió 4 **Plush** rojos (3 **Plush** rojos + la **Super-Plush**) y 1 **Plush** azul. Gana **7 puntos**.



A esto se suman los **3 puntos extra** de las fichas **Free Coins** para aquellos/as que hayan conseguido alcanzar su objetivo. Los objetivos son sencillos: se trata de conseguir los 4 **Plush** que aparecen en el reverso de la ficha.



Ejemplo: la ficha *Free Coins* de *Buzz* muestra 2 *Plush* verdes, 1 *Plush* rojo y 1 *Plush* azul. Ha conseguido su objetivo, por lo que gana **3 puntos extra** (que es mejor que nada).

● Fin de la partida

En cuanto alguien alcance **15 puntos**, gana el juego y este **termina**.

Si varios/as jugadores/as alcanzan los 15 puntos, gana el/la que más puntos haya conseguido. En caso de empate, compartirán la victoria. Al fin y al cabo, lo que de verdad importa es haber liberado a esos pobres *Plush* de su prisión; ¿no?

Si lo desea, puede aumentar la duración del juego fijando un objetivo de puntos más alto, **20 o 25 puntos**, por ejemplo.

● Consejos

- Seleccione cuidadosamente su carta *Jetón* antes de jugar. Si desea una ficha *Plush* específica, asegúrese de usar su carta *Jetón* con el valor más bajo para jugar en primer lugar. Si no está seguro/a de poder hacerlo, use una carta de un valor más alto para que pueda estar entre los/las primeros/as y tener posibilidades de llevársela.
- La ficha secreta, la que está boca abajo, es tentadora, ¿verdad? ¿Será la *Super-Plush*? ¿O la ficha *Plush* del color que está buscando? Usted decide...
- Intente memorizar los valores de las cartas *Jetón* jugadas en anteriores *Rondas* para optimizar su elección en función de las cartas que le quedan.
- Observe atentamente las fichas *Plush* de sus oponentes para no intentar una combinación *Plush* imposible.

Ejemplo: *Jessie* y *Woody* tienen cada uno 2 fichas *Plush* rojas y *Hamm* tiene una; en este caso, *Buzz* prefiere optar por otro color para intentar conseguir una combinación más ventajosa.

- No se deje llevar por su *Plush* favorito: no necesariamente le ayudará a conseguir la victoria.
- Si la *Partida* no se presenta bien, no dude en aprovechar la opción de su ficha *Free Coins* para sumar algunos puntos extra y seguir en el juego.

Ejemplo: la cosa empieza mal, ya que *Jessie* tiene 2 *Plush* rojos, pero también los tienen *Woody* y *Hamm*, por lo que es imposible conseguir más de un par. Y solo quedan 2 rondas de juego. Afortunadamente, a *Jessie* solo le falta una ficha *Plush* para alcanzar el objetivo de su ficha *Free Coins*, así que se concentrará en ello para evitar quedarse atrás.

- ¡La ficha *Super-Plush* puede adoptar cualquier color! Cuando esté descubierta sobre la mesa, no dude en jugar su carta *Jetón* más pequeña para intentar conseguirla antes que los/las demás.

Nota: si asigna un color a la ficha *Super-Plush* para su combinación, no podrá cambiar ese color para conseguir el objetivo de sus *Free Coins*.



Carte **Aide de jeu**
Help cards
Spelhulp-kaarten
Carta Ayuda



Découvrez **les règles du jeu en vidéo** sur...
The **rules of the game** are available **in a video** at...
Ontdek de **spelregels op video** op...
Descubre **las reglas del juego en vídeo** en...

WWW. **ABi Games** .fr



FIGURE A

1 livret de Règles
1 Rulebook
1 spelregels boekje
1 libro de instrucciones

24 tuiles Ticket
24 Ticket tiles
24 ticket-steentjes
24 fichas Ticket

24 tuiles Plush
24 Plush tiles
24 Plush-steentjes
24 fichas Plush

5 cartes Aide de jeu
5 Player aids cards
5 spelhulp-kaarten
5 cartas Ayuda



5 tuiles Free-coins
5 Free-coins tiles
5 free coins-steentjes
5 fichas Free-coins



FIGURE B

1 tuile
Super-Plush
1 Super-Plush
tile
1 Superplush-
steentje
1 ficha Super-Plush



30 cartes Jeton
30 Jeton cards
30 fiche-kaarten
30 cartas Jeton

Toutes les **cartes** • All **cards**
 Alle **kaarten** • Todas las **cartas**



24 tuiles **Plush** • 24 **Plush** tiles • 24 **Plush**-steentjes • 24 fichas **Plush**



1 tuile **Super-Plush**
 1 **Super-Plush** tile
 1 **Superplush**-steentje
 1 ficha **Super-Plush**



5 tuiles **Free-coins** • 5 **Free-coins** tiles
 5 **free coins**-steentjes • 5 fichas **Free-coins**