

RONCHONCHON



LES RÈGLES DU JEU

RONCHONCHON

UN JEU DE BORIS COURTOT, CORENTIN LEBRAT ET JULIEN PROTHIÈRE
ILLUSTRATION JÉRÉMIE CHIAVELLI – IDÉE ORIGINALE DES ENFANTS DE L'ÉCOLE DES AMANINS
POUR 2 À 6 JOUEURS / 25 MIN. PAR PARTIE / À PARTIR DE 6 ANS

RÉSUMÉ DU JEU

L'ambiance n'est pas au beau fixe dans la maison. Un de vos colocataires n'est pas dans son assiette. Pour que tout rentre dans l'ordre il va falloir l'écouter et coopérer pour trouver une solution à son problème. Mais attention, vous devez réussir à démêler la situation avant que le Spleen entre dans la maison et rende tout le monde ronchonchon !

BUT DU JEU

Les joueurs doivent se déplacer dans la maison pour retrouver des paires de jetons **Recherche** au fur et à mesure du scénario avant que la figurine du **Spleen** passe la porte d'entrée.

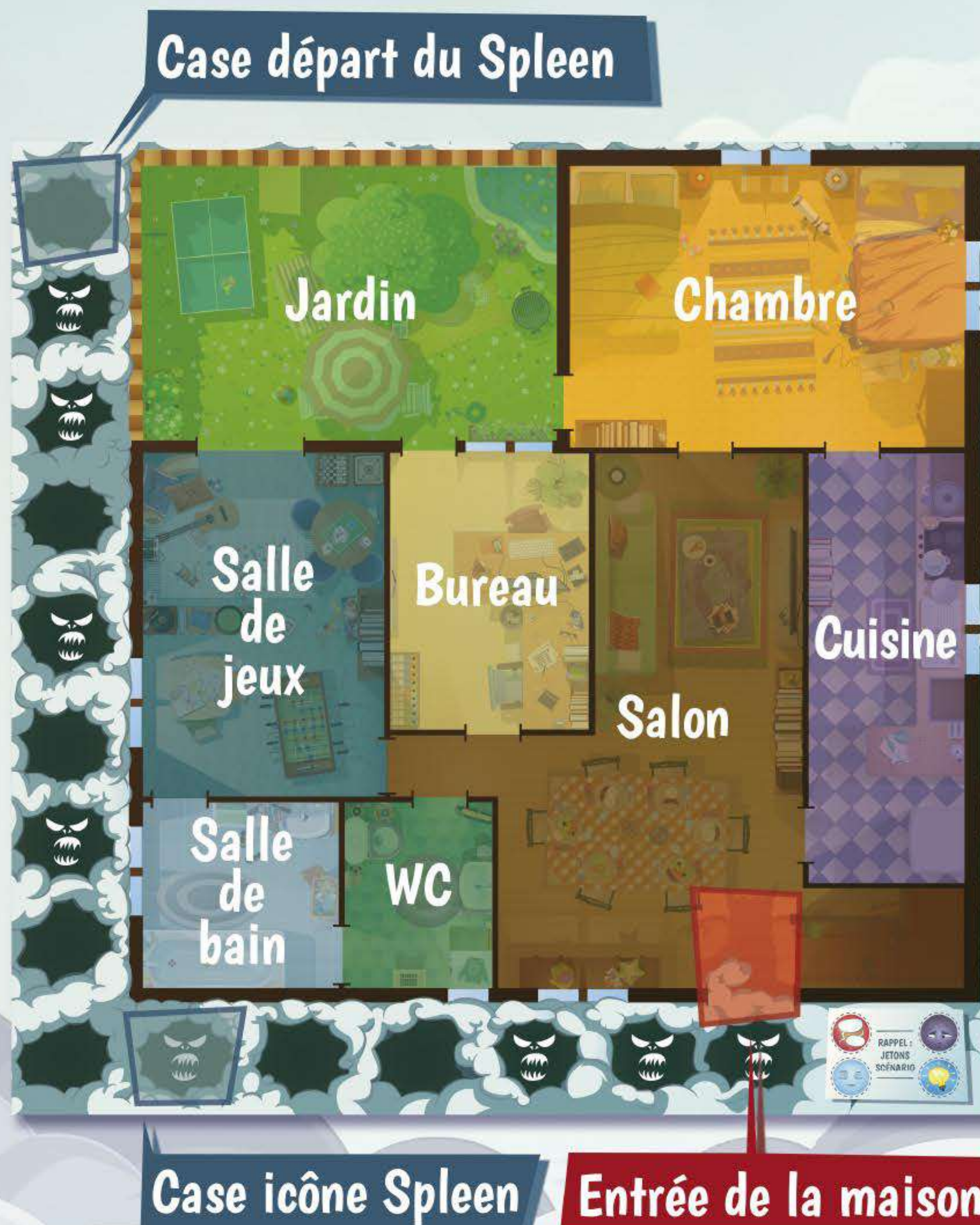


PRÉSENTATION DU MATÉRIEL

- 1 plateau de jeu
- 1 règle du jeu
- 1 livret scénarios
- 1 figurine Idées Noires : Le Spleen
- 6 figurines Personnage
- 6 cartes Personnage
- 1 carte Joueur Actif
- 1 carte Rappel Emotion / Besoin
- 4 cartes Emotion
- 4 cartes Besoin
- 24 jetons Recherche dont :
 - 16 jetons Scénario (4 Dialogue - 4 Content - 4 Pas content - 4 Idée)
 - 6 jetons Spleen
 - 2 jetons Pouvoir (1 Chat Mignon - 1 Paire de Rollers)
- 7 jetons Péripétie dont :
 - 2 Peau de banane
 - 1 Mouche
 - 1 Réveil
 - 1 Sifflet
 - 1 Confusion
 - 1 Nuage noir

EXPLICATION DU MATÉRIEL

Le plateau



La carte Joueur Actif



Tel un bâton de parole, seul le joueur actif et donc possédant la carte Joueur actif, a le droit d'interagir avec le plateau. En cas de manquement, le joueur actif avance Le Spleen d'une case.

Les jetons Recherche

Ce sont les jetons de base et donc présents dans tous les scénarios. Ils sont à placer face cachée au fur et à mesure de la partie.

Parmi eux :

▪ Les jetons Scénario :

Ce sont les jetons à révéler par paire pour faire avancer le scénario.



▪ Les jetons Spleen :



Attention, ces jetons ont comme effet de faire avancer Le Spleen jusqu'à la prochaine case icône Spleen.

▪ Les jetons Pouvoir :

Ces deux jetons vous donneront un coup de pouce pour résoudre le problème de la colocation.



- **Chaton mignon** : il permet de reculer Le Spleen jusqu'à la prochaine case icône Spleen. Une fois utilisé, le jeton est défaussé.



- **Paire de rollers** : le joueur actif peut retourner des jetons même dans une pièce où il n'y a pas de personnage. Une fois utilisé, le jeton est défaussé.

Les jetons Péripétie

Ces jetons seront à intégrer dans la partie en fonction du scénario choisi.



MISE EN PLACE

Placer Le Spleen sur la première case du chemin extérieur de la maison.

Chaque joueur prend la carte personnage de son choix et la figurine correspondante.

Choisissez un personnage présent lors de cette partie, il sera Ronchonchon, la personne qui a un problème.

Le joueur qui incarne Ronchonchon prend le livret scénarios et l'ouvre aux pages concernant son personnage (nous vous conseillons de découvrir les scénarios d'un personnage dans l'ordre.)

Il jouera son tour de la même manière que les autres joueurs à l'exception qu'il sera chargé de lire le scénario au fur et à mesure que la partie avance, en prenant garde à ne pas le dévoiler aux autres joueurs.

Comme précisé au début du scénario choisi, les joueurs placent les jetons indiqués, face cachée, sur le plateau (cf. : Déroulement).

Le joueur Ronchonchon prend la carte Joueur actif et peut débuter la partie.



Exemple de scénario

Présentation du personnage

Texte ambiance



Linotte est professeure de sieste. Drôle et serviable, elle oublie toujours tout et peut être assez distraite, ce qui pose des problèmes dans une colocation. Aujourd'hui, Linotte est ronchonchon.

Sc 1. UNE SIESTE ÉCOURTÉE

Je rentre fatiguée dans ma chambre et m'affale sur le lit.

Mélangez et placez, face cachée, 3 jetons **Recherche** par pièce. Placez Linotte dans la chambre et les autres personnages dans le salon. La partie peut commencer !

Pour continuer, vous devez révéler deux jetons **Dialogue**



J'explique à mes colocos que ma sieste dirigée s'est mal passée à cause d'un épouvantable ronfleur. A part lui, personne n'a pu fermer l'œil...

Linotte choisit secrètement l'émotion qu'elle ressent au regard de cette situation, puis le besoin qui pourrait, selon elle, l'aider à aller mieux. Déplacez Linotte dans une pièce adjacente.

Pour continuer, vous devez révéler deux jetons **Pas Content**



" J'aurais aimé discuter avec le ronfleur, mais il dormait. "

Les autres joueurs doivent retrouver l'émotion de Linotte.

Pour continuer, vous devez révéler deux jetons **Content**



" Rien à faire, je n'arrive pas à me sortir de la tête ce qui s'est passé. "

Les autres joueurs doivent retrouver le besoin de Linotte. Déplacez Linotte dans une pièce adjacente.

Pour continuer, vous devez révéler deux jetons **Idée**



Mes colocos proposent d'organiser une séance de sieste collective pour me détendre et essayer de trouver une solution.

- POUR FINIR -

Révélez dans l'ordre les jetons   puis  

Finalement, Linotte n'est plus ronchonchon. Le lendemain, elle décide d'organiser un cours réservé aux ronfleurs !

Paire de jetons à retrouver pour pouvoir passer à l'étape suivante

DÉROULEMENT

Le joueur Ronchonchon lit les caractéristiques de son personnage, le titre du scénario, le premier paragraphe et résout les différentes étapes écrites dans le scénario. Il arrête sa lecture dès la première paire de symboles **Recherche** rencontrée dans le scénario et commence son tour de jeu.

A tour de rôle, les joueurs se déplacent dans la maison pour essayer de révéler la paire de jetons Recherche correspondant aux symboles indiqués dans le scénario.

À son tour et dans cet ordre, le joueur actif :

1. Peut déplacer son personnage de sa pièce à une pièce adjacente en passant par les portes uniquement.

2. Doit révéler 2 jetons **Recherche**, seulement dans les pièces où se trouve au moins un personnage et résoudre les effets des jetons révélés. (Cf. : Jetons révélés).

3. Doit ensuite retourner, face cachée, les jetons révélés, encore présents sur le plateau. Il peut les placer où il le désire **sans les changer de pièce. Il est interdit de les superposer.**

4. Passe la carte Joueur actif au joueur à sa gauche, qui devient alors le nouveau joueur actif.

IMPORTANT

Au moment où le joueur actif replace les jetons révélés, face cachée (étape 3), il peut expliquer pourquoi il les place à tel ou tel endroit. Ex. : “Je place le jeton Dialogue à côté de la télévision car, la télévision est bruyante.”



JETONS RÉVÉLÉS

Plusieurs situations sont possibles lorsqu'un joueur révèle 2 jetons du plateau. Il peut révéler des jetons **Scénario**, des jetons **Pouvoir**, ou des jetons **Spleen**.

La résolution sera différente en fonction des jetons révélés.

- Dans tous les cas, **si les jetons révélés ne sont pas la paire de jetons demandés dans le scénario**, Le Spleen avance immédiatement :

- Jusqu'à la prochaine case icône Spleen si un ou deux jetons **Spleen** ont été révélés.
- D'une case sinon.

- **Si un (ou deux) jeton (s) Pouvoir a été révélé**, le joueur actif le récupère pour le groupe et le place devant lui. N'importe quel joueur pourra l'utiliser durant son tour.

- **Si les deux symboles requis par le scénario sont révélés**, les joueurs peuvent passer à la prochaine étape de l'histoire, le jeu se met alors en suspens :

- Les deux jetons en question sont définitivement écartés de la partie. Placez-les dans la boîte.
- Le joueur Ronchonchon lit le texte qui se trouve sous ces deux symboles et en applique les éventuels effets.

Puis les joueurs reprennent le cours de la partie normalement à la recherche de la paire de jetons suivante, jusqu'à leur victoire ou leur défaite.

(cf. Déroulement)

!! ATTENTION !!

Seul le joueur actif peut interagir avec les éléments du plateau. Les autres joueurs ne doivent **PAS** interagir avec ces éléments. En cas de manquement, le joueur actif avance Le Spleen d'une case.

COMPRENDRE LES ÉMOTIONS ET LES BESOINS



Dans chaque scénario, les joueurs vont tenter de trouver l'émotion ressentie par le joueur Ronchonchon, puis le besoin, qui selon eux lui permettrait d'aller mieux.

Après que la paire de jetons **Dialogue** ait été trouvée, le joueur Ronchonchon choisit secrètement la carte **Emotion** et la carte **Besoin** qui correspondent selon lui à sa situation.

Plus tard dans le scénario, les autres joueurs devront se mettre d'accord et deviner l'émotion puis le besoin que le joueur Ronchonchon a sélectionnés.

En cas de litige, c'est au joueur le plus âgé de trancher.

Si les autres joueurs retrouvent l'émotion sélectionnée par le joueur Ronchonchon : **le Spleen recule d'une case.**

Si les joueurs ne retrouvent pas l'émotion ou le besoin sélectionné par le joueur Ronchonchon : **le Spleen avance d'une case.** (cf. : Jetons révélés)

DÉFI FINAL

Une fois que la dernière paire de jetons **Recherche** demandée a été trouvée et que le joueur Ronchonchon a lu le texte d'ambiance, les joueurs doivent réussir la dernière étape pour éloigner une bonne fois pour toute Le Spleen de la maison.

Lors de cette dernière étape, il faut découvrir les deux paires de jetons indiquées sur le scénario en suivant la même règle que pour les jetons révélés précédemment.

Exemple :

Révélez dans l'ordre les jetons   puis  

Les joueurs devront d'abord retrouver la paire **Idée** et **Content**, puis, une fois ceci fait, ils doivent retrouver la paire **Dialogue** et **Pas content** pour remporter la partie.

FIN DU JEU

Deux cas peuvent mettre fin à la partie :



- **Si Le Spleen franchit la porte de la maison**, la partie est immédiatement perdue... Vous ferez mieux la prochaine fois !

- **Si les joueurs réussissent la dernière étape du scénario avant que Le Spleen entre dans la maison**, tout le monde remporte la partie, la bonne humeur est revenue dans la maison !

VARIANTE À 2 JOUEURS

La mise en place est la même que dans le jeu de base, à l'exception qu'il y aura un personnage neutre.

Trois personnages seront sur le plateau : celui de chaque joueur et le personnage neutre. Ronchonchon ne peut pas être incarné par le personnage neutre.

Le personnage neutre pourra être déplacé par l'un ou l'autre des joueurs à la place de son personnage.



GLOSSAIRE ÉMOTION/BESOIN

Une émotion

C'est ce que l'on ressent.

La tristesse : c'est regretter quelque-chose ou une situation qui a donné ou devait donner de la joie.

La colère : c'est sentir de l'indignation face à quelque-chose d'injuste, se sentir en danger et réagir à cette inquiétude.

La peur : c'est être inquiet pour sa sécurité, son intégrité, sa liberté, son estime de soi.

La honte : c'est ce sentiment désagréable qui donne envie de disparaître du regard des autres, lié à une mésestime de soi, à une forme de culpabilité.

Un besoin

C'est quelque chose dont personne ne peut se passer. Suivant les moments de notre vie, certains besoins sont plus vitaux que d'autres. Mais tous les besoins sont les mêmes pour tout le monde.

Un besoin est très important car il est d'ordre vital pour moi à ce moment précis.

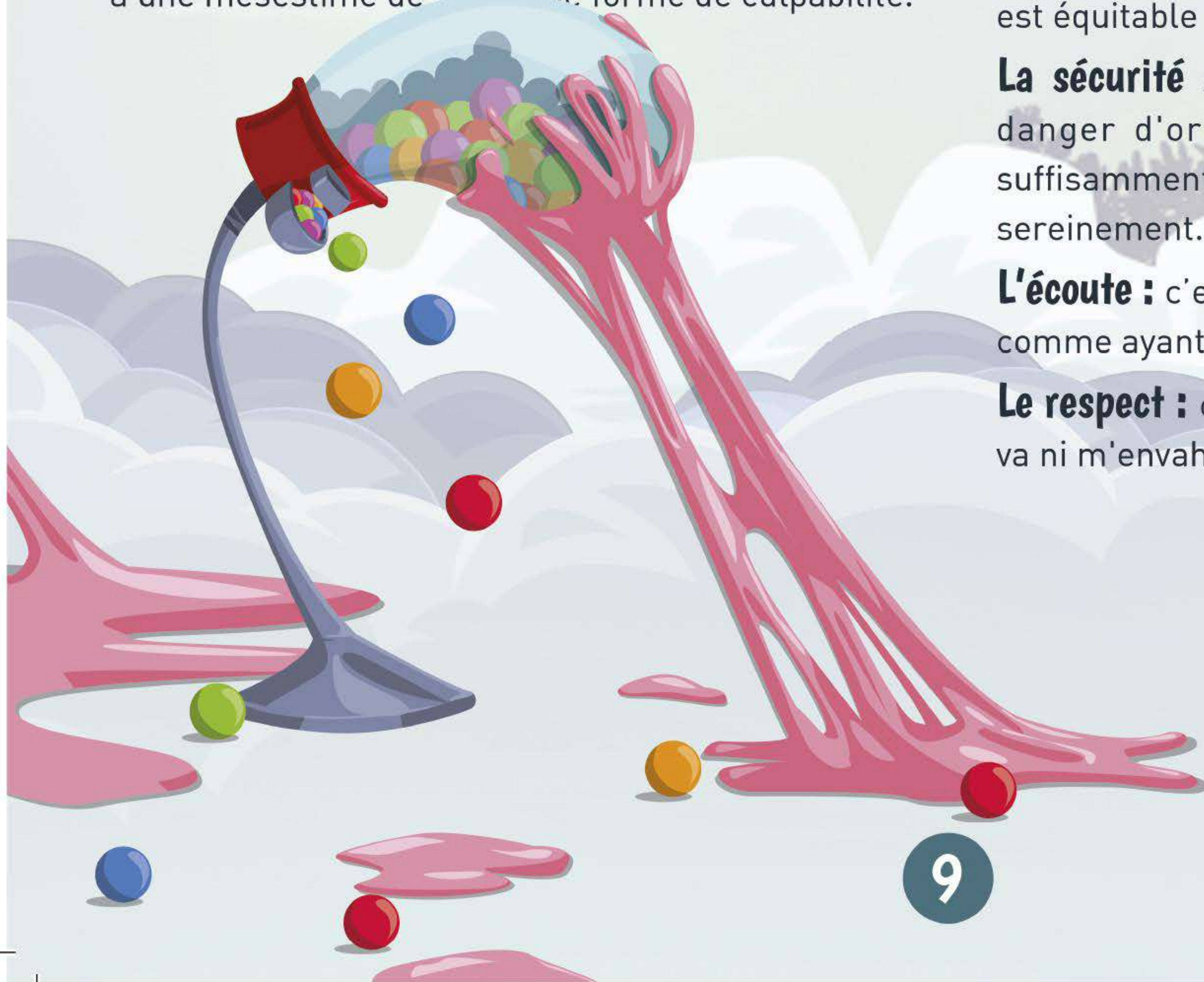
Exemple : si j'ai faim, c'est le besoin de se nourrir. Manger une glace ou du pain va satisfaire ce besoin. Si je veux juste une glace et rien d'autre, c'est que ce n'est pas le besoin qui me guide mais un désir. Ce n'est pas vital.

La justice : c'est le besoin de sentir que la situation est équitable pour soi et pour les autres.

La sécurité : c'est le besoin de ne pas sentir de danger d'ordre vital, se trouver en situation suffisamment confortable pour pouvoir agir sereinement.

L'écoute : c'est le besoin d'être entendu par l'autre comme ayant un avis singulier et respectable.

Le respect : c'est le besoin de sentir que l'autre ne va ni m'envahir, ni me maltraiter, ni me mépriser.



LA NAISSANCE DE RONCHONCHON

« Passionnée par les questions d'éducation, Zaz est venue rencontrer les enfants de l'école du Colibri en 2016. L'envie de transmettre les outils d'éducation à la paix que nous utilisons a germé et nous est venue l'idée de créer ensemble un jeu de société à jouer en famille.

Pendant un an, nous avons eu un accompagnement pédagogique pour comprendre les mécanismes du jeu, de sa création à sa mise en pratique concrète. Les enfants se sont montrés très créatifs, très à l'écoute des conseils des professionnels du jeu.

Ils ont appris à coopérer, à accepter d'abandonner des idées pour en faire émerger de nouvelles, à gérer leur frustration lorsque leur projet n'était pas retenu, à être bon joueur pour se réapproprier la conception et l'amélioration du jeu qui sera finalement développé : Ronchonchon. »

Isabelle PELOUX, professeure des écoles et fondatrice de l'école élémentaire du Colibri aux Amanins ; chercheuse en pédagogie et en éducation à la coopération.

UN JEU ZAZIMUT

Impulsée par l'artiste Zaz en 2017, l'association ZAZIMUT est une petite multinationale du cœur qui ressemble en tous points au caractère de l'artiste : populaire, optimiste, authentique et déterminée ! Le projet ZAZIMUT a pour but de développer et promouvoir des projets en faveur d'une société plus respectueuse de la vie sous toutes ses formes.

Centrée autour des questions d'éducation et de développement durable, l'association ZAZIMUT vise aujourd'hui à développer des projets ludopédagogiques et culturels et à s'appuyer sur la musique pour créer du lien et fédérer un réseau international de structures engagées.

Plus d'information : www.zazimut.org





CRÉDITS

ÉDITEUR : ZAZIMUT

AUTEURS : BORIS COURTOT, CORENTIN LEBRAT ET JULIEN PROTHIÈRE.

ILLUSTRATEUR ET GRAPHISTE : JÉRÉMIE CHIAVELLI.

IDÉE ORIGINALE DES ENFANTS DE L'ÉCOLE DU COLIBRI AUX AMANINS : MATÉO, IRINA, MARIUS, HIPPOLYTE, SOLÉA, TIMÉO, ADÈLE, LOUISE, MYRTILLE, SOLÉÏAM, LEÏLA, ANGÈLE, ROSALINE, LOU, DORIAN, ANTOINE, AMÉTIS, JULIETTE, LÉANDRE, ZANAYA, SAËL, LUCIE ET SAMUEL.

TESTEURS : NOS AMIS ET FAMILLES, LES ENFANTS DE L'ÉCOLE DU COLIBRI AUX AMANINS, LES ADHÉRENTS DE L'ASSOCIATION ARCHIJEUX À CREST, LES PUBLICS DU CRUSSOL FESTIVAL.

RELECTURE DES RÈGLES : AGNÈS, CHRISTOPHE, ISABELLE, POMME

LES AUTEURS ET L'ASSOCIATION ZAZIMUT TIENNENT À REMERCIER CHALEUREUSEMENT : TOUTES LES PERSONNES QUI NOUS ONT PERMIS DE FAIRE NAÎTRE CE PROJET, POMME, BÉNÉB, VINCENT, OLIVIER, ISABELLE PELOUX ET LES ENFANTS DE L'ÉCOLE DU COLIBRI AUX AMANINS, TOUTE L'ÉQUIPE DE L'ASSOCIATION ARCHIJEUX, ANOUK ET SES AMIS, DANAÉ ET NOHAN POUR LES PARTIES TESTS, CHRISTOPHE VIGNAL POUR SON AIDE À L'ÉCRITURE DES SCÉNARIOS ET TANT D'AUTRES, MERCI.

RONCHONCHON



SCÉNARIOS



Linotte est professeure de sieste. Drôle et serviable, elle oublie toujours tout et peut être assez distraite, ce qui pose des problèmes dans une colocation. Aujourd'hui, Linotte est ronchonchon.

Sc 1. UNE SIESTE ÉCOURTÉE

Je rentre fatiguée dans ma chambre et m'affale sur le lit.

Mélangez et placez, face cachée, 3 jetons **Recherche** par pièce. Placez Linotte dans la chambre et les autres personnages dans le salon. La partie peut commencer !

Pour continuer, vous devez révéler deux jetons **Dialogue**



J'explique à mes colocs que ma sieste dirigée s'est mal passée à cause d'un épouvantable ronfleur. A part lui, personne n'a pu fermer l'œil...

Linotte choisit secrètement l'émotion qu'elle ressent au regard de cette situation, puis le besoin qui pourrait, selon elle, l'aider à aller mieux. Déplacez Linotte dans une pièce adjacente.

Pour continuer, vous devez révéler deux jetons **Pas Content**



" J'aurais aimé discuter avec le ronfleur, mais il dormait. "

Les autres joueurs doivent retrouver l'émotion de Linotte.

Pour continuer, vous devez révéler deux jetons Content



" Rien à faire, je n'arrive pas à me sortir de la tête ce qui s'est passé. "

Les autres joueurs doivent retrouver le besoin de Linotte.
Déplacez Linotte dans une pièce adjacente.

Pour continuer, vous devez révéler deux jetons Idée



Mes colocos proposent d'organiser une séance de sieste collective pour me détendre et essayer de trouver une solution.

- POUR FINIR -

Révélez dans l'ordre les jetons



puis



Enfin, Linotte n'est plus ronchon. Le lendemain, elle décide d'organiser un cours réservé aux ronfleurs !



Linotte est professeure de sieste. Drôle et serviable, elle oublie toujours tout et peut être assez distraite, ce qui pose des problèmes dans une colocation. Aujourd'hui, Linotte est ronchonchon.

Sc 2. VACARME !

Nécessite un jeton **Confusion**



En ce dimanche pluvieux, tout le monde est affairé à ses occupations. Je sors de ma chambre en claquant la porte. Quelque chose me contrarie.

Mélangez et placez, face cachée, 3 jetons **Recherche** par pièce. Placez tous les personnages dans le salon. La partie peut commencer !

Pour continuer, vous devez révéler deux jetons **Dialogue**

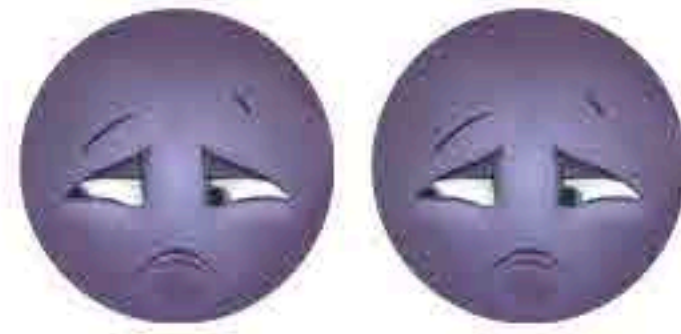


J'explique à mes colocs, agacée : "Gaffe sape toutes mes siestes avec le satané sifflet que lui a offert Tracasse !"

Linotte choisit secrètement l'émotion qu'elle ressent au regard de cette situation, puis le besoin qui pourrait, selon elle, l'aider à aller mieux.

Placez le jeton  sous Linotte. Tant qu'elle est sur ce jeton, elle doit, tant que possible, retourner au moins un jeton dans la pièce où elle se trouve.

Pour continuer, vous devez révéler deux jetons **Pas Content**



La fatigue m'empêche de me calmer. Mes amis se demandent ce que je peux ressentir...

Les autres joueurs doivent retrouver l'émotion de Linotte.

Pour continuer, vous devez révéler deux jetons **Content**



En m'observant, mes colocos comprennent que j'ai besoin de...

Les autres joueurs doivent retrouver l'émotion de Linotte.

Pour continuer, vous devez révéler deux jetons **Idée**



Nous décidons d'observer une minute de silence pour que je puisse me calmer.

Défaussez le jeton 

- POUR FINIR -

Révélez dans l'ordre les jetons   puis  

Finalement, Linotte n'est plus ronchon. Pour fêter ça, Tracasse décide de lui siffler une berceuse. Elle s'endort paisiblement.



Linotte est professeure de sieste. Drôle et serviable, elle oublie toujours tout et peut être assez distraite, ce qui pose des problèmes dans une colocation. Aujourd'hui, Linotte est ronchonchon.

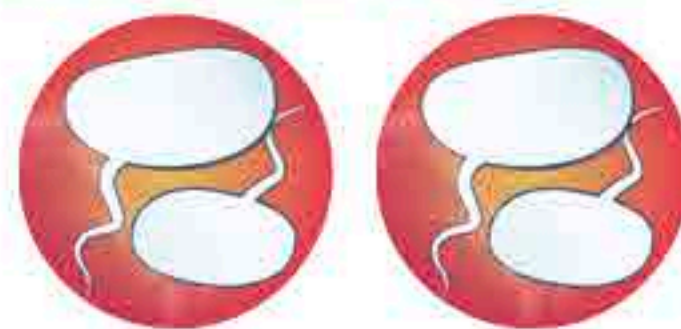
Sc 3. UN TROUSSEAU DE CLÉS

Nécessite un jeton **Confusion**  et un jeton **Nuage** 

Je rentre précipitamment et je m'effondre, sans un mot, sur le canapé.

Mélangez et placez, face cachée, 3 jetons **Recherche** par pièce. Placez tous les personnages dans le salon. La partie peut commencer !

Pour continuer, vous devez révéler deux jetons **Dialogue**



"Ce matin j'ai oublié les clés de l'académie. Je n'ai pas pu donner mon cours de sieste !"

Linotte choisit secrètement l'émotion qu'elle ressent au regard de cette situation, puis le besoin qui pourrait, selon elle, l'aider à aller mieux.

Placez le jeton  sous Linotte. Tant qu'elle est sur ce jeton, elle ne peut plus retourner de jetons **Recherche** dans la pièce où elle se trouve.

Pour continuer, vous devez révéler deux jetons **Pas Content**



Je cherche mes clés désespérément.

Les autres joueurs doivent retrouver l'émotion de Linotte.

Placez le jeton  sous Le Spleen.

A chaque tour, il avancera d'une case supplémentaire si aucun jeton  n'est révélé pendant un tour.

Pour continuer, vous devez révéler deux jetons Content

Défaussez le jeton   

Pendant que mes amis m'aident dans ma recherche, ils comprennent que j'ai besoin de...

Les autres joueurs doivent retrouver le besoin de Linotte.

Pour continuer, vous devez révéler deux jetons Idée

Défaussez le jeton   

Pour nous changer les idées, nous décidons de jouer à Ronchonchon.

- POUR FINIR -

Révélez dans l'ordre les jetons   puis  

**En ouvrant la boîte, Linotte s'aperçoit que ses clés sont à l'intérieur...
Finalement, Linotte n'est plus ronchonchon. Quelle tête de linotte cette Linotte !**



Linotte est professeure de sieste. Drôle et serviable, elle oublie toujours tout et peut être assez distraite, ce qui pose des problèmes dans une colocation. Aujourd'hui, Linotte est ronchon.

Sc 4. REVEILLE-TOI !

Nécessite un jeton **Réveil**  et un jeton **Nuage** 

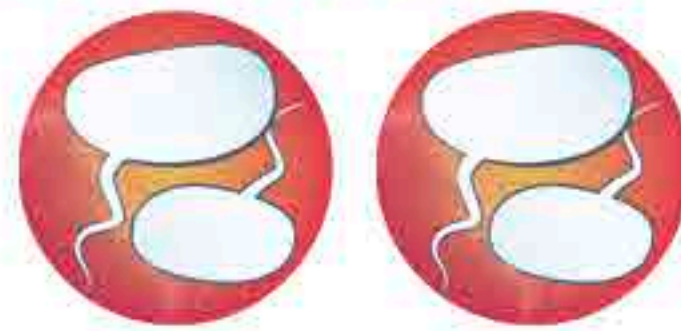
Je cours me réfugier dans ma chambre.

Remplacez le jeton **Chat Mignon**  par le jeton . Mélangez et placez face cachée, 3 jetons **Recherche** par pièce.

Placez Linotte dans la chambre et tous les autres personnages dans le salon. La partie peut commencer !

Quand un joueur révèle le jeton  : déplacez immédiatement tous les personnages dans la salle où se trouve ce jeton, puis replacez-le, face cachée.

Pour continuer, vous devez révéler deux jetons **Dialogue**



Pendant ma démonstration de sieste express, je ne me suis pas réveillée.
Tous mes élèves se sont moqués de moi.

Linotte choisit secrètement l'émotion qu'elle ressent au regard de cette situation, puis le besoin qui pourrait, selon elle, l'aider à aller mieux.

Pour continuer, vous devez révéler deux jetons **Pas Content**



"Comment se fait-il que je me sois endormie ?" Mes colocataires se demandent ce que je peux ressentir.

Les autres joueurs doivent retrouver l'émotion de Linotte.

Placez le jeton  sous Le Spleen. Tant que ce jeton est dans la partie, à chaque fois que vous retournez un jeton **Spleen**  vous devez le remélanger avec les jetons de la pièce où il se trouve.

Pour continuer, vous devez révéler deux jetons Content



Toute cette histoire m'a bien chamboulée. Mes amis se disent que j'ai besoin de...

Les autres joueurs doivent retrouver le besoin de Linotte.

Pour continuer, vous devez révéler deux jetons Idée



Défaussez le jeton 

Après une longue discussion, nous concluons qu'il me faut un réveil au travail !

- POUR FINIR -

Révélez dans l'ordre les jetons   puis  

**Enfin, Linotte n'est plus ronchon.
Tracasse lui offre un gyro-réveil siffleur de sa fabrication !**



Timoré est un sculpteur de nuages doux et patient. Malheureusement il est très timide, ce qui l'a déjà mis dans des situations inconfortables. Vivre avec plusieurs personnes devrait l'aider à surmonter cela. Aujourd'hui Timoré est ronchon.

Sc 1. LE CUPIDON DE TIMORÉ

Je rentre discrètement, sans dire un mot, et me réfugie dans la salle de jeux.

Mélangez et placez, face cachée, 3 jetons **Recherche** par pièce. Placez le personnage de Timoré dans la salle de jeux, les autres personnages dans le salon. La partie peut commencer !

Pour continuer, vous devez révéler deux jetons **Dialogue**



Je chuchote à mes coloc : "Des gens se sont moqués du nuage en forme de cœur que je viens de sculpter !"

Timoré choisit secrètement l'émotion qu'il ressent au regard de cette situation, puis le besoin qui pourrait, selon lui, l'aider à aller mieux.

Pour continuer, vous devez révéler deux jetons **Pas Content**



J'avoue à demi-voix : "Je me sens mal ! Je ne comprends pas la réaction de ces gens."

Les autres joueurs doivent retrouver l'émotion de Timoré.

Pour continuer, vous devez révéler deux jetons **Content**



Pour surmonter cette épreuve, mes colocos pensent que j'ai besoin de...

Les autres joueurs doivent retrouver le besoin de Timoré.

Petit défi supplémentaire : au début de son tour et ce jusqu'au défi final, le joueur doit énoncer une forme de nuage qu'il a déjà vue dans le ciel. En cas d'oubli ou si cette forme a déjà été énoncée, Le Spleen avance d'une case.

Pour continuer, vous devez révéler deux jetons **Idée**



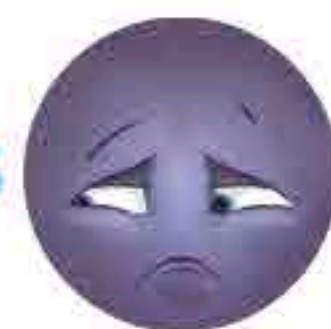
Pendant notre discussion, chacun de mes amis décrit sa forme de nuage préférée. Ça me remonte le moral !

- POUR FINIR -

Révélez dans l'ordre les jetons



puis



Finalement, Timoré n'est plus ronchon. Il annonce que dorénavant il sculptera les nuages comme il lui plaît sans tenir compte des moqueries. D'ailleurs, il a déjà imaginé un nuage qui tire la langue...



Timoré est un sculpteur de nuages doux et patient. Malheureusement il est très timide, ce qui l'a déjà mis dans des situations inconfortables. Vivre avec plusieurs personnes devrait l'aider à surmonter cela. Aujourd'hui Timoré est ronchon.

Sc 2. BAFOUILLAGE

Je suis seul dans mon coin depuis le début de la soirée, je n'ai pas voulu manger avec les autres.

Mélangez et placez, face cachée, 3 jetons **Recherche** par pièce. Placez tous les personnages dans la cuisine. La partie peut commencer !

Pour continuer, vous devez révéler deux jetons **Dialogue**



J'avoue à mes coloc : "Hier, à l'assemblée des sculpteurs de nuages, je devais prendre la parole devant tout le monde, mais je n'ai fait que bafouiller..."

Timoré choisit secrètement l'émotion qu'il ressent au regard de cette situation, puis le besoin qui pourrait, selon lui, l'aider à aller mieux.

Pour continuer, vous devez révéler deux jetons **Pas Content**



"C'est vraiment trop difficile de parler en public."

Les autres joueurs doivent retrouver l'émotion de Timoré.

Pour continuer, vous devez révéler deux jetons **Content**



En me voyant dans cet état, mes colocos comprennent que j'ai besoin de...

Les autres joueurs doivent retrouver le besoin de Timoré.

Petit défi supplémentaire : au début de son tour et ce, jusqu'à la prochaine étape, chaque joueur doit prononcer un mot différent, qui rime avec Timoré sinon Le Spleen avance d'une case.

Pour continuer, vous devez révéler deux jetons **Idée**



Afin de m'exercer, mes amis proposent de faire un peu de théâtre tous ensemble.

- POUR FINIR -

Révélez dans l'ordre les jetons



puis



Enfin, Timoré n'est plus ronchon, il a pris beaucoup de plaisir à improviser devant tout le monde. C'est même lui qui a parlé le plus longtemps !



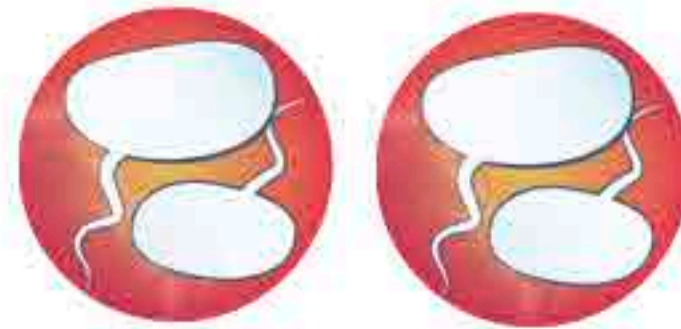
Timoré est un sculpteur de nuages doux et patient. Malheureusement il est très timide, ce qui l'a déjà mis dans des situations inconfortables. Vivre avec plusieurs personnes devrait l'aider à surmonter cela. Aujourd'hui Timoré est ronchon.

Sc 3. UN CIEL SANS NUAGE

Je déboule dans le jardin en ignorant tout le monde. Je suis très contrarié.

Mélangez et placez, face cachée, 3 jetons **Recherche** par pièce.
Placez tous les personnages dans le jardin. La partie peut commencer !

Pour continuer, vous devez révéler deux jetons **Dialogue**



J'explique à mes coloc : "Il fait bien trop beau, pas un seul nuage à sculpter à l'horizon !"

Timoré choisit secrètement l'émotion qu'il ressent au regard de cette situation, puis le besoin qui pourrait, selon lui, l'aider à aller mieux.

Attention, pour passer à l'étape suivante, vous devez encore révéler deux



Pour continuer, vous devez révéler deux jetons **Dialogue**



Placez Timoré dans le jardin.

Je suis allongé dans le jardin, les yeux perdus dans un ciel désespérément bleu.

Les autres joueurs doivent retrouver l'émotion de Timoré.

Si aucun joueur n'aperçoit de nuage de là où il est assis, avancez Le Spleen d'une case.

Pour continuer, vous devez révéler deux jetons Content



Mes colocos ne supportent pas de me voir dans cet état, ils cherchent une solution pour me redonner le sourire.

Les autres joueurs doivent retrouver le besoin de Timoré.

Pour continuer, vous devez révéler deux jetons Idée



Mes amis me retrouvent dans le jardin et se lancent dans une danse étrange. "Mais qu'est-ce que vous faites ?"

Placez tous les personnages dans le jardin.

- POUR FINIR -

Révélez dans l'ordre les jetons



puis



Enfin, Timoré n'est plus ronchon. Il rejoint ses amis dans leur transe... puis se met à chanter quand soudain, de grosses gouttes de pluie s'écrasent sur leurs visages.



Timoré est un sculpteur de nuages doux et patient. Malheureusement il est très timide, ce qui l'a déjà mis dans des situations inconfortables. Vivre avec plusieurs personnes devrait l'aider à surmonter cela. Aujourd'hui Timoré est ronchon.

Sc 4. NUAGE GRIS

Nécessite un jeton **Nuage noir**

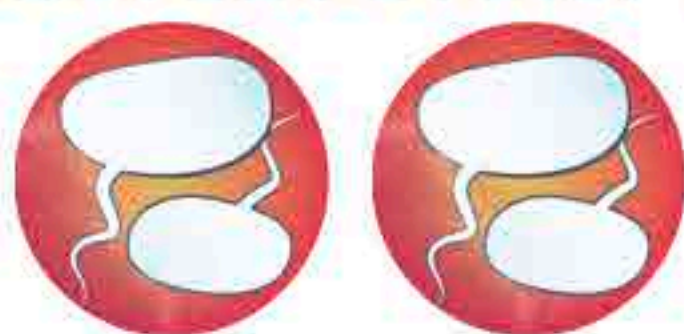


Depuis ce matin, je traîne les pieds. Tout le monde remarque que j'ai l'air déprimé.

Mélangez et placez, face cachée, 3 jetons **Recherche** par pièce. Le Spleen démarre sur la 5ème case du chemin. Placez le jeton  sous Le Spleen. Tant que ce jeton est en jeu, à la fin de son tour (et à la fin de son tour uniquement) chaque joueur peut faire un compliment à Timoré. S'il le fait, il recule Le Spleen d'une case.

Placez tous les personnages dans la cuisine. La partie peut commencer !

Pour continuer, vous devez révéler deux jetons **Dialogue**



Je dis à qui veut l'entendre que je me sens inutile.

Timoré choisit secrètement l'émotion qu'il ressent au regard de cette situation, puis le besoin qui pourrait, selon lui, l'aider à aller mieux.

Pour continuer, vous devez révéler deux jetons **Pas Content**



Défaussez le jeton 

Le visage enfoui dans un coussin, je me lamente... Mes colocos se demandent ce que je peux ressentir.

Les autres joueurs doivent retrouver l'émotion de Timoré.

En cas d'erreur Le Spleen avance jusqu'à la prochaine icône  au lieu d'avancer d'une case.

Pour continuer, vous devez révéler deux jetons **Content**



En me voyant si mal, mes amis comprennent que j'ai besoin de...

Les autres joueurs doivent retrouver le besoin de Timoré.

En cas d'erreur Le Spleen avance jusqu'à la prochaine icône  au lieu d'avancer d'une case.

Pour continuer, vous devez révéler deux jetons **Idée**



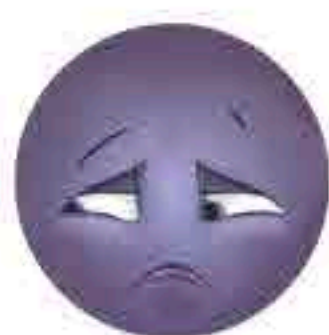
Pour me réconforter, mes amis me rappellent tout ce que je fais de bien pour la colocation.

- POUR FINIR -

Révélez dans l'ordre les jetons



puis



Finalement, Timoré n'est plus ronchon. Grâce au réconfort de ses amis, il se sent beaucoup mieux et se lance dans un interminable discours de remerciements.



Gaffe est une coudeuse de bananes cultivée, honnête, mais aussi distraite. Elle se met toujours dans de drôles de situations. Vivre en colocation pourrait l'aider à être moins tête en l'air. Aujourd'hui, Gaffe est ronchonchon.

Sc 1. GARDE LA BANANE !

Je rentre de ma première journée de travail et je répète à qui veut que j'ai tout gâché.

Mélangez et placez, face cachée, 3 jetons **Recherche** par pièce. Placez Gaffe dans le salon et les autres personnages dans la salle de jeux. La partie peut commencer !

Pour continuer, vous devez révéler deux jetons **Dialogue**



Aux colocs qui me demandent ce qui se passe, j'explique : "Aujourd'hui j'ai coudé toutes mes bananes dans le mauvais sens... quel gâchis !"

Gaffe choisit secrètement l'émotion qu'elle ressent au regard de cette situation, puis le besoin qui pourrait, selon elle, l'aider à aller mieux.

Pour continuer, vous devez révéler deux jetons **Pas Content**



"Maintenant, mes bananes sont immangeables, c'est sûr !"

Les autres joueurs doivent retrouver l'émotion de Gaffe.

Pour continuer, vous devez révéler deux jetons Content



Discuter avec mes colocataires me calme un peu, ils comprennent que j'ai besoin de ...

Les autres joueurs doivent retrouver le besoin de Gaffe.

Pour continuer, vous devez révéler deux jetons Idée

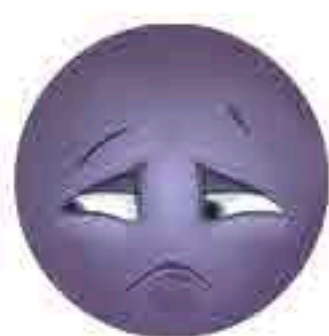


Courroux se décide à goûter l'une de mes fameuses bananes mal coudées et elle est très bonne !

Mes amis m'expliquent que se tromper c'est apprendre et que dans quelques jours, on rigolera bien de cette histoire.

- POUR FINIR -

Révélez dans l'ordre les jetons



puis



Finalement, Gaffe n'est plus ronchon. Le lendemain, de retour au travail, elle s'aperçoit que son erreur n'en était pas vraiment une. Certes les droitiers préfèrent les bananes coudées à gauche : mais pour les gauchers, c'est l'inverse !



Gaffe est une coudeuse de bananes cultivée, honnête, mais aussi distraite. Elle se met toujours dans de drôles de situations. Vivre en colocation pourrait l'aider à être moins tête en l'air. Aujourd'hui, Gaffe est ronchonchon.

Sc 2. BARBANANABOUEILLÉE !

Nécessite un jeton **Confusion** 

Je suis patraque ce matin, je vais m'isoler dans le jardin.

Mélangez et placez, face cachée, 3 jetons **Recherche** par pièce. Placez Gaffe dans le jardin et les autres personnages dans le salon. La partie peut commencer !

Pour continuer, vous devez révéler deux jetons **Dialogue**

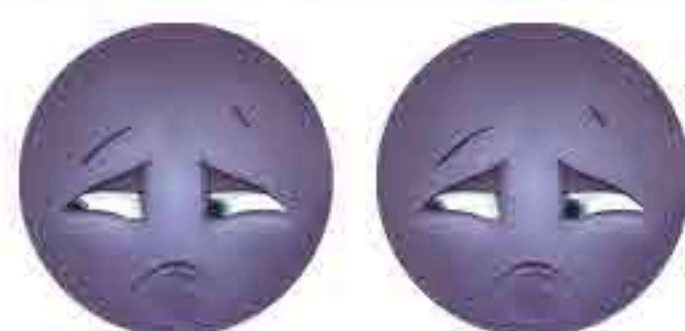


A mes amis inquiets, j'explique : "Ce matin, j'ai avalé 17 bananes d'affilée. Depuis, j'ai un peu mal au ventre."

Gaffe choisit secrètement l'émotion qu'elle ressent au regard de cette situation, puis le besoin qui pourrait, selon elle, l'aider à aller mieux.

Placez le jeton  sous Gaffe, tant qu'elle se trouve sur ce jeton, elle ne peut retourner qu'un seul jeton **Recherche** par tour.

Pour continuer, vous devez révéler deux jetons **Pas Content**



J'ai du mal à parler à cause de mon ventre. Mes amis se demandent ce que je peux ressentir.

Les autres joueurs doivent retrouver l'émotion de Gaffe. Si l'émotion est juste : défaussez le jeton 

Pour continuer, vous devez révéler deux jetons Content



Mes coloc s'aperçoivent que j'ai besoin de

Les autres joueurs doivent retrouver le besoin de Gaffe.

Pour continuer, vous devez révéler deux jetons Idée



Mes amis me proposent de m'étendre sur le canapé et appellent un médecin.

Placez tous les personnages dans le salon.

- POUR FINIR -

Révélez dans l'ordre les jetons



puis



Le médecin m'explique que ça va passer et que la bonne nouvelle c'est que les toilettes de la coloc vont sentir la banane. Finalement, Gaffe n'a plus mal au ventre. Elle n'est plus ronchon et décide que, dorénavant, elle ne mangera que des fruits et légumes de saison.



Gaffe est une coudeuse de bananes cultivée, honnête, mais aussi distraite. Elle se met toujours dans de drôles de situations. Vivre en colocation pourrait l'aider à être moins tête en l'air. Aujourd'hui, Gaffe est ronchonchon.

Sc 3. BANAN'ALLERGIE !

Nécessite un jeton **Confusion**



Je rentre à la coloc en traînant des pieds, les mains dans les poches, la tête baissée.

Mélangez et placez, face cachée, 3 jetons **Recherche** par pièce. Placez tous les personnages dans le salon. La partie peut commencer !

Pour continuer, vous devez révéler deux jetons **Dialogue**

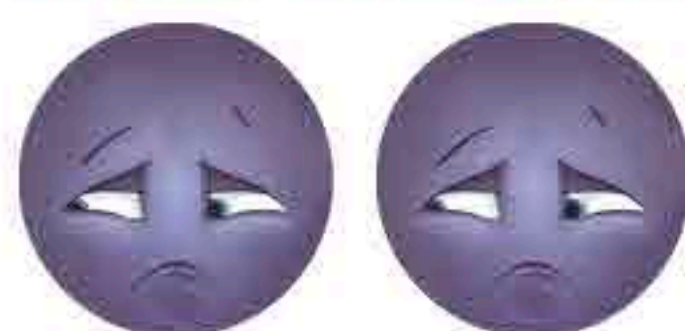


Je reviens de chez le médecin à cause d'une crise d'urticaire. Il m'a auscultée et annoncé que je suis allergique aux peaux de banane. Je vais devoir changer de métier !

Gaffe choisit secrètement l'émotion qu'elle ressent au regard de cette situation, puis le besoin qui pourrait, selon elle, l'aider à aller mieux.

Placez le jeton  sous Gaffe. Tant qu'elle se trouve sur ce jeton, à la fin de son tour, mélangez les jetons **Recherche** de la pièce où elle se trouve.

Pour continuer, vous devez révéler deux jetons **Pas Content**



Placez tous les personnages dans le salon.

**Je ronchonchonne sur le canapé en me frottant les mains irritées.
Mes amis se demandent ce que je peux ressentir.**

Les autres joueurs doivent retrouver l'émotion de Gaffe.

Pour continuer, vous devez révéler deux jetons Content



**Tout en m'aidant à appliquer la pommade prescrite par le médecin, mes
colocs finissent par comprendre que j'ai grand besoin de ...**

Les autres joueurs doivent retrouver le besoin de Gaffe.

Pour continuer, vous devez révéler deux jetons Idée



**Pour me réconforter, mes amis m'expliquent qu'il existe beaucoup d'autres
métiers de coudeuse : coudeuse de haricots, de cintres, de tuyaux, de
poignées de porte, de boomerangs, de réverbères...**

- POUR FINIR -

Révélez dans l'ordre les jetons



puis



**Finalement, Gaffe n'est plus ronchonchon. Le lendemain, Timoré lui offre une paire
de gants. Elle ne sera pas obligée de changer de métier.**



Gaffe est une coudeuse de bananes cultivée, honnête, mais aussi distraite. Elle se met toujours dans de drôles de situations. Vivre en colocation pourrait l'aider à être moins tête en l'air. Aujourd'hui, Gaffe est ronchonchon.

Sc 4. BRIS DE BANANE !

Nécessite deux jetons **Peau de Banane**



Je suis étendue sur le sol de la salle de bain, vautrée à côté d'une peau de banane. Je me tiens la cheville en grimaçant.

Remplacez les jetons **Chat Mignon**  et **Paire de Rollers**  par deux jetons 

Mélangez et placez, face cachée, 3 jetons **Recherche** par pièce. Placez tous les personnages dans la salle de bain. La partie peut commencer !

Si un joueur retourne au moins un jeton  durant son tour, il couche son personnage. Si votre personnage est couché, votre action de déplacement consiste à le relever.

Pour continuer, vous devez révéler deux jetons Dialogue



Mes colocs viennent à mon secours, je leur explique : "J'ai glissé sur cette foutue peau de banane".

Gaffe choisit secrètement l'émotion qu'elle ressent au regard de cette situation, puis le besoin qui pourrait, selon elle, l'aider à aller mieux.

Pour continuer, vous devez révéler deux jetons Pas Content



Tandis que je me relève difficilement à cause de ma cheville, qui a triplé de volume, mes colocos se demandent ce que je ressens.

Les autres joueurs doivent retrouver l'émotion de Gaffe.

Si un personnage est couché, Le Spleen avance de deux cases.

Pour continuer, vous devez révéler deux jetons Content



"J'espère me remettre rapidement, j'ai tant à faire !"

Les autres joueurs doivent retrouver le besoin de Gaffe.

Pour continuer, vous devez révéler deux jetons Idée



Tout en me réconfortant, mes colocos me rappellent que les peaux de banane, c'est comme les crottes de nez, ça se jette au compost.

- POUR FINIR -

Révélez dans l'ordre les jetons



puis



Finalement, Gaffe n'est plus ronchonchon. Le lendemain, sa cheville dégonflée, elle fonce s'acheter des pantoufles à crampons.



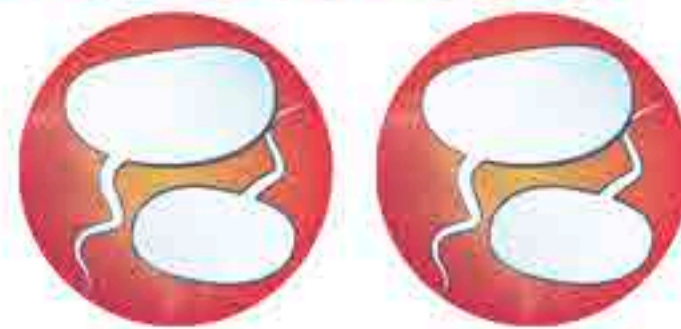
Courroux est testeur de chewing-gums. Généreux et franc, il laisse souvent exploser sa colère ! Vivre en colocation avec ses amis pourrait l'aider à gommer ce vilain défaut. Aujourd'hui, Courroux est ronchon.

Sc 1. ACCIDENT DE LA LANGUE

Je claque la porte et me dirige vers le salon en me tenant la mâchoire...

Mélangez et placez, face cachée, 3 jetons **Recherche** par pièce. Placez Courroux dans le salon et les autres personnages dans la salle de jeux. La partie peut commencer !

Pour continuer, vous devez révéler deux jetons **Dialogue**



Je reviens de chez le médecin avec une entorse à la langue. Je ne peux plus travailler.

Courroux choisit secrètement l'émotion qu'il ressent au regard de cette situation, puis le besoin qui pourrait, selon lui, l'aider à aller mieux.

Pour continuer, vous devez révéler deux jetons **Pas Content**



Si Courroux est seul dans une pièce, Le Spleen avance d'une case.

Le médecin a dit que je ne devais plus travailler pour le moment et reposer ma langue.

Les autres joueurs doivent retrouver l'émotion de Courroux.

Pour continuer, vous devez révéler deux jetons Content



Si Courroux est seul dans une pièce, Le Spleen avance d'une case.

Être entouré de mes coloc me réconforte un peu. Ils comprennent que j'ai besoin de

Les autres joueurs doivent retrouver le besoin de Courroux.

Pour continuer, vous devez révéler deux jetons Idée



Pour me soulager, Timoré va me chercher ma glace préférée. Et en discutant de mon problème, nous trouvons une idée : vu que je vais avoir du temps libre, je pourrai découvrir d'autres métiers.

- POUR FINIR -

Révélez dans l'ordre les jetons



puis



Enfin, Courroux n'est plus ronchon. Le lendemain, il va rencontrer un démêleur de barbabapa !



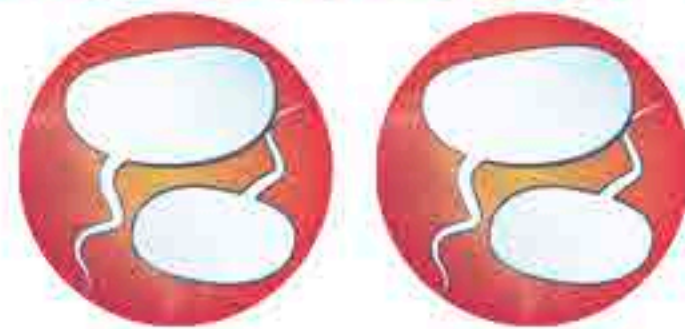
Courroux est testeur de chewing-gums. Généreux et franc, il laisse souvent exploser sa colère ! Vivre en colocation avec ses amis pourrait l'aider à gommer ce vilain défaut. Aujourd'hui, Courroux est ronchon.

Sc 2. LE LANCER DE CHEWING GUM

Je tape sur le mur du bureau pour évacuer ma colère. Mes colocs interviennent.

Mélangez et placez, face cachée, 3 jetons **Recherche** par pièce. Placez Le Spleen sur la 2ème case du chemin extérieur. Placez Courroux dans le bureau et les autres personnages dans le salon. La partie peut commencer !

Pour continuer, vous devez révéler deux jetons **Dialogue**



Je proclame : "Je suis arrivé seulement 4ème au concours de lancer de chewing-gum. Je suis tellement déçu, j'étais mon favori !"

Courroux choisit secrètement l'émotion qu'il ressent au regard de cette situation, puis le besoin qui pourrait, selon lui, l'aider à aller mieux.

Pour continuer, vous devez révéler deux jetons **Pas Content**

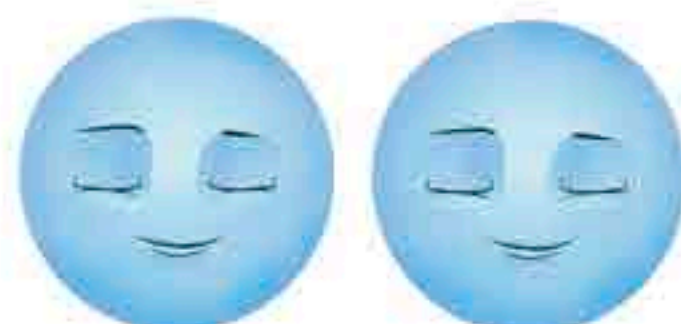


Si Le Spleen est sur une icône , il avance d'une case.

"Je m'étais pourtant bien entraîné. Je ne comprends pas ce qui s'est passé."

Les autres joueurs doivent retrouver l'émotion de Courroux.

Pour continuer, vous devez révéler deux jetons Content



Déplacez tous les personnages dans la pièce où se trouve Courroux.

Si Le Spleen est sur une icône , il avance d'une case.

Tandis que mes coloc's se demandent ce dont j'ai besoin, je ronchonchonne dans mon coin.

Les autres joueurs doivent retrouver le besoin de Courroux.

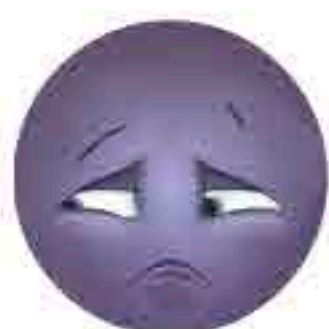
Pour continuer, vous devez révéler deux jetons Idée



Mes amis essaient de me calmer et me rappellent qu'on ne peut pas toujours être le premier.

- POUR FINIR -

Révélez dans l'ordre les jetons



puis



Enfin, Courroux n'est plus ronchonchonne. Au championnat suivant, il a changé de favori et il a gagné !



Courroux est testeur de chewing-gums. Généreux et franc, il laisse souvent exploser sa colère ! Vivre en colocation avec ses amis pourrait l'aider à gommer ce vilain défaut. Aujourd'hui, Courroux est ronchon.

Sc 3. UN FROID DANS LA COLOC

Nécessite un jeton **Nuage noir**

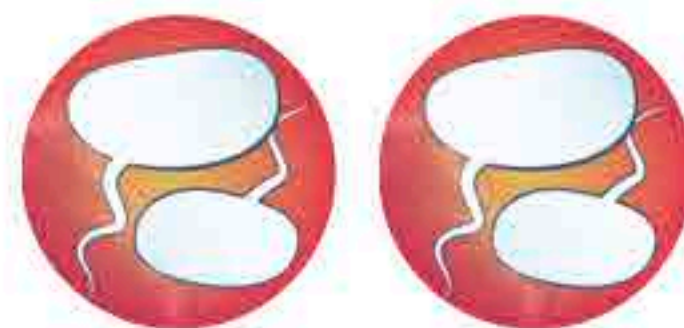


Je déboule dans le salon en claquant la porte. Je suis hors de moi !

Mélangez et placez, face cachée : 2 jetons **Recherche** dans le jardin, 4 dans la cuisine et 3 par pièce restante.

Placez les personnages dans le salon. La partie peut commencer !

Pour continuer, vous devez révéler deux jetons Dialogue



Je hurle à mes colocs : "Qui a mangé mes chewing-cream-gums qui étaient dans le congélateur ?"

Placez le jeton  sous Le Spleen. Tant qu'il est sous ce jeton, s'il termine un tour sur une icône , il avance immédiatement d'une case.

Courroux choisit secrètement l'émotion qu'il ressent au regard de cette situation, puis le besoin qui pourrait, selon lui, l'aider à aller mieux.

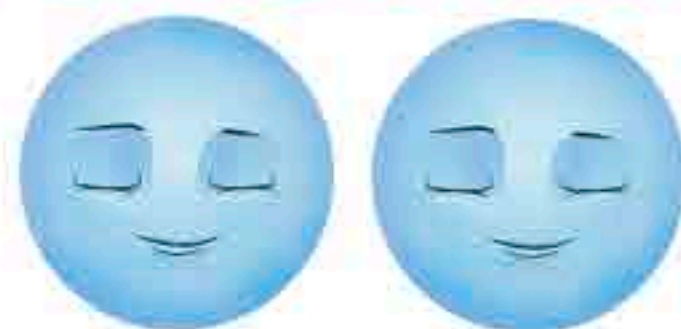
Pour continuer, vous devez révéler deux jetons Pas Content



Je grogne : "J'avais vraiment très envie de cette glace !"

Les autres joueurs doivent retrouver l'émotion de Courroux. Attention, si vous échouez Le Spleen avance de deux cases au lieu d'une.

Pour continuer, vous devez révéler deux jetons Content



"Si ça continue, je vais devoir m'acheter mon propre congélateur !"

Les autres joueurs doivent retrouver le besoin de Courroux. Attention, si vous échouez Le Spleen avance de deux cases au lieu d'une.

Pour continuer, vous devez révéler deux jetons Idée



Afin de me calmer, nous décidons d'aller tous ensemble déguster une glace au parc.

- POUR FINIR -

Révélez dans l'ordre les jetons



puis



Enfin, Courroux n'est plus ronchon. Chez Tonton la glace, il s'est découvert un nouveau parfum préféré : la creamy-ice-dentifrice !



Courroux est testeur de chewing-gums. Généreux et franc, il laisse souvent exploser sa colère ! Vivre en colocation avec ses amis pourrait l'aider à gommer ce vilain défaut. Aujourd'hui, Courroux est ronchonchon.

Sc 4. UN OUBLI IMPARDONNABLE !

Nécessite un jeton **Confusion**



Je me suis isolé dans la salle de bains. Je veux qu'on me laisse tranquille.

Mélangez et placez, face cachée, 3 jetons **Recherche** par pièce. Placez Courroux dans la salle de bain et placez-le sur le jeton. Tant qu'il est sur ce jeton, il fait avancer Le Spleen d'une case au début de son tour.
Placez les autres personnages dans la salle de jeux. La partie peut commencer !

Pour continuer, vous devez révéler deux jetons **Dialogue**



Derrière la porte, je crie à mes colocs : "Vous avez oublié qu'aujourd'hui c'est mon ANNIVERSAIRE !"

Courroux choisit secrètement l'émotion qu'il ressent au regard de cette situation, puis le besoin qui pourrait, selon lui, l'aider à aller mieux.

Pour continuer, vous devez révéler deux jetons **Pas Content**



Placez tous les personnages dans le salon et avancez Le Spleen d'une case.

Dans mon ventre, les émotions se bousculent.

Les autres joueurs doivent retrouver l'émotion de Courroux.

Pour continuer, vous devez révéler deux jetons Content



Défaussez le jeton



Placez tous les personnages dans la pièce où se trouve Courroux.

"C'est à se demander si vous êtes vraiment mes amis !"

Les autres joueurs doivent retrouver le besoin de Courroux.

Pour continuer, vous devez révéler deux jetons Idée



On sonne à la porte. Toujours ronchon, je vais ouvrir quand d'un coup, tout le monde crie : "SURPRISE !!!"

- POUR FINIR -

Révélez dans l'ordre les jetons



puis



Attention, lors de ce défi final, si vous retournez un jeton  : avancez Le Spleen d'une case de plus.

Finalement, Courroux n'est plus ronchon. Il est un peu gêné, lui qui croyait que ses amis avaient oublié son anniversaire !



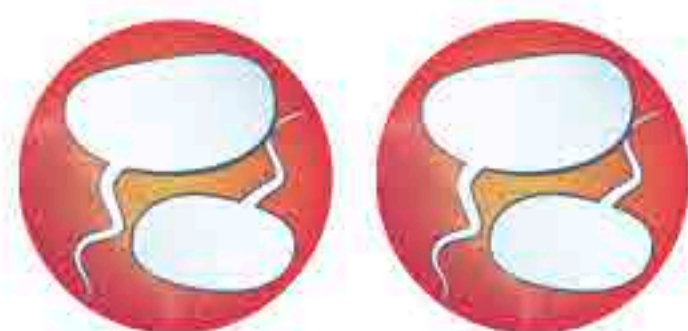
Pagaille est dresseuse de mouches. Calme et souriante, elle a un vilain défaut : elle ne range jamais ses affaires. Ses colocataires trouvent ça désagréable, mais elle fait tout pour s'améliorer. Aujourd'hui, Pagaille est ronchonchon.

Sc 1. RANGER, DERANGER

Je sors de la chambre, passe devant mes coloc sans dire un mot et file m'isoler dans la cuisine.

Mélangez et placez, face cachée, 3 jetons **Recherche** par pièce. Placez Pagaille dans la cuisine et les autres personnages dans la chambre. La partie peut commencer !

Pour continuer, vous devez révéler deux jetons **Dialogue**



J'explique : "Hier, quelqu'un s'est permis de ranger ma chambre sans me le demander. Et ça, ÇA M'ENERVE !"

Pagaille choisit secrètement l'émotion qu'elle ressent au regard de cette situation, puis le besoin qui pourrait, selon elle, l'aider à aller mieux.

Prenez tous les jetons se trouvant dans la chambre, mélangez-les puis replacez-les dans la pièce.

Pour continuer, vous devez révéler deux jetons **Pas Content**



"Ce n'est pas la première fois que je le dis, maintenant j'en ai marre !!"

Les autres joueurs doivent retrouver l'émotion de Pagaille.

Prenez tous les jetons se trouvant dans le salon, mélangez-les puis replacez-les dans la pièce.

Pour continuer, vous devez révéler deux jetons Content



Si Pagaille est seule dans une pièce, Le Spleen avance d'une case.

"C'est trop bien rangé, je ne retrouve plus rien !"

Les autres joueurs doivent retrouver le besoin de Pagaille.

Pour continuer, vous devez révéler deux jetons Idée



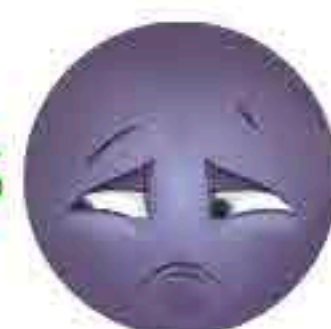
Tous ensemble, nous décidons de ne plus ranger les affaires des autres sans avoir demandé la permission.

- POUR FINIR -

Révélez dans l'ordre les jetons



puis



**Enfin, Pagaille n'est plus ronchon.
Elle invite ses amis à venir remettre la pagaille dans sa chambre !**



Pagaille est dresseuse de mouches. Calme et souriante, elle a un vilain défaut : elle ne range jamais ses affaires. Ses colocataires trouvent ça désagréable, mais elle fait tout pour s'améliorer. Aujourd'hui, Pagaille est ronchonchon.

Sc 2. CLAQUETTE À MOUCHE.

Nécessite un jeton **Confusion**



Je traverse la maison en sanglots et cours me réfugier dans le jardin.

Mélangez et placez, face cachée, 3 jetons **Recherche** par pièce. Placez tous les personnages dans le jardin. La partie peut commencer !

Pour continuer, vous devez révéler deux jetons **Dialogue**

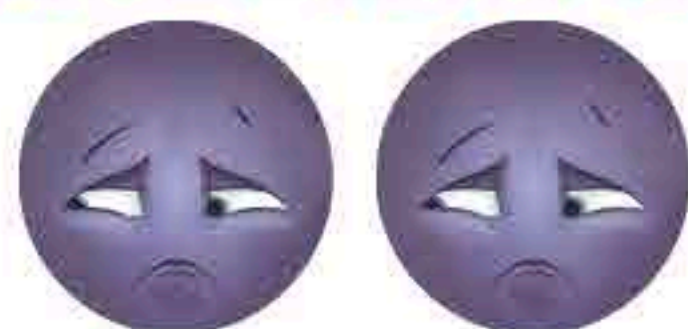


"Ma mouche préférée s'est blessée pendant son numéro de claquettes !"

Placez le jeton  sous Pagaille. Maintenant, à la fin de son tour, mélangez les jetons situés dans la pièce où elle se trouve.

Pagaille choisit secrètement l'émotion qu'elle ressent au regard de cette situation, puis le besoin qui pourrait, selon elle, l'aider à aller mieux.

Pour continuer, vous devez révéler deux jetons **Pas Content**



Alors que ma mouche agonise, je m'agite partout ne sachant pas quoi faire pour l'aider.

Les autres joueurs doivent retrouver l'émotion de Pagaille.

Pour continuer, vous devez révéler deux jetons Content



"Un plâtre, il lui faut un plâtre !"

Les autres joueurs doivent retrouver le besoin de Pagaille.

Pour continuer, vous devez révéler deux jetons Idée



Tous ensemble, nous essayons de soigner ma mouche avec un peu de glace.

- POUR FINIR -

Révélez dans l'ordre les jetons



puis



Enfin, après une séance de bouche à mouche, Pagaille n'est plus ronchon.
Sa mouche va mieux et elle s'est mise à la danse classique.



Pagaille est dresseuse de mouches. Calme et souriante, elle a un vilain défaut : elle ne range jamais ses affaires. Ses colocataires trouvent ça désagréable, mais elle fait tout pour s'améliorer. Aujourd'hui, Pagaille est ronchonchon.

Sc 3. MOUCHE ENRAGÉE

Nécessite un jeton **Mouche**  et un jeton **Confusion** 

Je me précipite dans le salon, complètement affolée.

Remplacez le jeton **Paire de rollers**  par le jeton . Mélangez et placez, face cachée, 3 jetons **Recherche** par pièce. Placez tous les personnages dans la cuisine. La partie peut commencer !

Pour continuer, vous devez révéler deux jetons **Dialogue**



"Ma mouche enragée s'est évadée. Il faut la retrouver avant qu'elle ne fasse des dégâts !"

Pagaille choisit secrètement l'émotion qu'elle ressent au regard de cette situation, puis le besoin qui pourrait, selon elle, l'aider à aller mieux.

Placez le jeton  sous Pagaille. Tant qu'elle est sur ce jeton, si le jeton  est retourné, Le Spleen avance immédiatement de deux cases.

Pour continuer, vous devez révéler deux jetons **Pas Content**



Au milieu de ce bourdonnement incessant, mes colocos essaient de comprendre ce que je ressens.

Les autres joueurs doivent retrouver l'émotion de Pagaille.

Pour continuer, vous devez révéler deux jetons Content



Tandis que ma mouche continue à tout saccager, mes amis comprennent que j'ai besoin de ...

Les autres joueurs doivent retrouver le besoin de Pagaille.

Défaussez le jeton

Pour continuer, vous devez révéler deux jetons Idée



A l'aide d'un mélange de viande pourrie, nous essayons d'attraper cette fameuse mouche, sans que personne ne soit blessé.

- POUR FINIR -

Révélez dans l'ordre les jetons   puis  

Enfin, Pagaille n'est plus ronchon. Grâce aux conseils de Linotte, elle a trouvé une solution pour apaiser sa mouche.



Pagaille est dresseuse de mouches. Calme et souriante, elle a un vilain défaut : elle ne range jamais ses affaires. Ses colocataires trouvent ça désagréable, mais elle fait tout pour s'améliorer. Aujourd'hui, Pagaille est ronchonchon.

Sc 4. CHANTE AVEC TA MOUCHE !

Nécessite un jeton **Mouche**  et un jeton **Nuage noir** 

Je descends les escaliers en courant. Une fois dans le salon, je crie :
"Au secours ! Fermez tout !"

Remplacez le jeton **Paire de rollers**  par le jeton . Mélangez et placez, face cachée, 3 jetons **Recherche** par pièce. Placez tous les personnages dans la cuisine. La partie peut commencer !

Pour continuer, vous devez révéler deux jetons **Dialogue**



"Ma mouche Castafiore s'est échappée. Sans elle, je ne pourrai pas participer à l'émission *Chante avec ta mouche* !"

Pagaille choisit secrètement l'émotion qu'elle ressent au regard de cette situation, puis le besoin qui pourrait, selon elle, l'aider à aller mieux.

Placez le jeton  sous Pagaille. Maintenant, à chaque fois que le jeton  est révélé, Le Spleen avance d'une case supplémentaire et le jeton  est remélangé avec l'ensemble des jetons de la pièce où il se trouve.

Pour continuer, vous devez révéler deux jetons Pas Content



Je sanglote : "J'aurais dû la garder à l'œil. Je me sens ..."

Les autres joueurs doivent retrouver l'émotion de Pagaille.

Pour continuer, vous devez révéler deux jetons Content



Placez tous les personnages dans la pièce où se trouve Pagaille.

Toujours aucune trace de ma mouche, mes colocataires comprennent que j'ai besoin de...

Les autres joueurs doivent retrouver le besoin de Pagaille.

Pour continuer, vous devez révéler deux jetons Idée



Défaussez le jeton



Mes amis me soufflent une idée : "je vais chanter la chanson préférée de ma mouche pour l'attirer..."

- POUR FINIR -

Révélez dans l'ordre les jetons



puis



Finalement, Pagaille n'est plus ronchon. La chanson a fait son effet, la mouche est rentrée dans sa loge. Maintenant, elle exige des fleurs pourries pour en sortir !



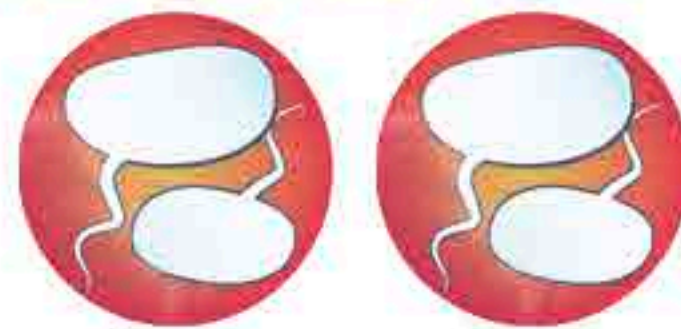
Tracasse est siffleur de gyrophare. Il fait attention aux autres et est responsable. Malheureusement, il est souvent inquiet et a du mal à se détendre. Vivre en colocation va lui apprendre à être moins stressé. Aujourd'hui, Tracasse est ronchonchon.

Sc 1. GYROPHARES

Je tourne en rond dans le salon en clignotant de rage...

Mélangez et placez, face cachée, 3 jetons **Recherche** par pièce. Placez Tracasse dans le salon et tous les autres personnages dans la salle de jeu. La partie peut commencer !

Pour continuer, vous devez révéler deux jetons **Dialogue**

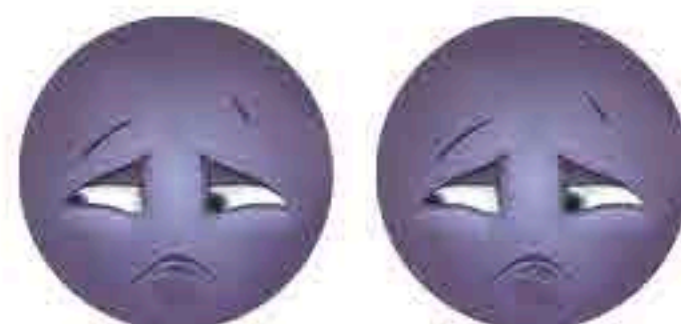


"Lors de mon examen de fin d'année, j'ai confondu la sirène de la police avec celle des pompiers ! Je ne veux plus voir personne."

Tracasse choisit secrètement l'émotion qu'il ressent au regard de cette situation, puis le besoin qui pourrait, selon lui, l'aider à aller mieux.

Si Tracasse n'est pas seul dans sa pièce, Le Spleen avance d'une case.

Pour continuer, vous devez révéler deux jetons **Pas Content**



Je tape du pied, incapable d'accepter cette erreur de débutant.

Les autres joueurs doivent retrouver l'émotion de Tracasse.

Si Tracasse n'est pas seul dans sa pièce, Le Spleen avance d'une case.

Pour continuer, vous devez révéler deux jetons **Content**



"Je n'aurai jamais mon examen !" Mes colocs essaient de trouver une solution pour me calmer. Ils pensent que j'ai besoin de...

Les autres joueurs doivent retrouver le besoin de Tracasse.

Pour continuer, vous devez révéler deux jetons **Idée**



Mes amis me rappellent que tout le monde peut se tromper, même les meilleurs.

- POUR FINIR -

Révélez dans l'ordre les jetons



puis



Enfin, Tracasse n'est plus ronchon. Le lendemain, il apprend qu'il a eu de si bonnes notes dans l'épreuve des gyro-couleurs qu'il a obtenu son examen malgré son erreur !



Tracasse est siffleur de gyrophare. Il fait attention aux autres et est responsable. Malheureusement, il est souvent inquiet et a du mal à se détendre. Vivre en colocation va lui apprendre à être moins stressé. Aujourd'hui, Tracasse est ronchonchon.

Sc 2. SIFFLET PERDU

Nécessite un jeton **Sifflet**



Je fonce vers le jardin en bougonnant.

Mélangez et placez, face cachée, 3 jetons **Recherche** par pièce. Placez Tracasse dans le salon et tous les autres personnages dans la salle de jeu. La partie peut commencer !

Pour continuer, vous devez révéler deux jetons **Dialogue**



Je ronchonchonne : "J'ai prêté mon sifflet fétiche à Pagaille, et bien sûr, elle me l'a égaré !"

Tracasse choisit secrètement l'émotion qu'il ressent au regard de cette situation, puis le besoin qui pourrait, selon lui, l'aider à aller mieux.

Mélangez les jetons du jardin et de la chambre en y ajoutant le jeton  face cachée. Puis répartissez-les entre ces deux pièces. A chaque fois que le jeton  est retourné, à la fin de votre tour, mélangez les jetons de la pièce où il se trouve.

Pour continuer, vous devez révéler deux jetons **Pas Content**



Je grogne : "Je suis sûr qu'on ne le retrouvera jamais ! En plus d'être mon outil de travail, il avait une grande valeur sentimentale pour moi !"

Les autres joueurs doivent retrouver l'émotion de Tracasse.

Pour continuer, vous devez révéler deux jetons Content



Placez tous les personnages dans le salon.

"Je suis tout chamboulé à l'idée de devoir en trouver un autre."

Les autres joueurs doivent retrouver le besoin de Tracasse.

Pour continuer, vous devez révéler deux jetons Idée



Avec mes amis, nous décidons d'organiser une grande chasse au trésor pour retrouver mon sifflet.

- POUR FINIR -

Révélez dans l'ordre les jetons   puis  

Finalement, Tracasse n'est plus ronchon. Il a retrouvé son sifflet fétiche et comme il s'est bien amusé, il décide de cacher son gyrophare pour recommencer !



Tracasse est siffleur de gyrophare. Il fait attention aux autres et est responsable. Malheureusement, il est souvent inquiet et a du mal à se détendre. Vivre en colocation va lui apprendre à être moins stressé. Aujourd'hui, Tracasse est ronchonchon.

Sc 3. LA FIN DE LA COLOCATION ?

Nécessite un jeton **Confusion** 

Tracasse entre dans la cuisine en grognant. "Je ne veux voir personne aujourd'hui ! Qu'on me laisse tranquille !"

Mélangez et placez, face cachée, 3 jetons **Recherche** par pièce. Placez Tracasse dans la cuisine et placez-le sur le jeton . Tant qu'il est sur ce jeton, il doit être seul dans sa pièce. Lui seul peut retourner les jetons où il se trouve. Placez les autres personnages dans le salon. La partie peut commencer !

Pour continuer, vous devez révéler deux jetons **Dialogue**



Je crie à mes colocs : "La porte d'entrée est restée grande ouverte toute la nuit ! Vous savez que je déteste ça. Vous ne faites jamais attention à ce que je ressens. Je pense que je vais quitter la coloc".

Tracasse choisit secrètement l'émotion qu'il ressent au regard de cette situation, puis le besoin qui pourrait, selon lui, l'aider à aller mieux.

Pour continuer, vous devez révéler deux jetons **Pas Content**



Je ronchonchonne : "Je ne compte pour personne ici. Si c'est ça, je déménage !". Mes amis sont inquiets, ils tentent de comprendre ce que je ressens.

Les autres joueurs doivent retrouver l'émotion de Tracasse.

Défaussez le jeton 

Pour continuer, vous devez révéler deux jetons Content



Placez tous les personnages dans le jardin.

Tout en préparant mes valises et à force de discuter, mes colocos comprennent que j'ai besoin de...

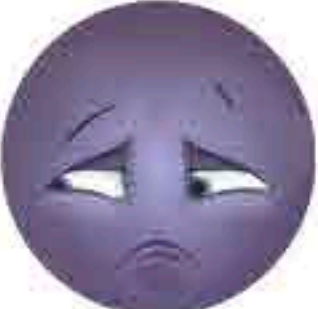
Les autres joueurs doivent retrouver le besoin de Tracasse.

Pour continuer, vous devez révéler deux jetons Idée



Mes amis m'expliquent que personne ne veut me voir partir. Ils prétendent que sans moi, la coloc serait bien triste.

- POUR FINIR -

Révéléz dans l'ordre les jetons   puis  

Finalement, Tracasse n'est plus ronchonchon. Dorénavant ses amis seront vigilants et fermeront la porte.



Tracasse est siffleur de gyrophare. Il fait attention aux autres et est responsable. Malheureusement, il est souvent inquiet et a du mal à se détendre. Vivre en colocation va lui apprendre à être moins stressé. Aujourd'hui, Tracasse est ronchonchon.

Sc 4. LE GRAND MÉNAGE !

Je me traîne en soupirant.

Mélangez et placez, face cachée, 3 jetons **Recherche** par pièce.
Placez tous les personnages dans le salon. La partie peut commencer !

Pour continuer, vous devez révéler deux jetons **Dialogue**

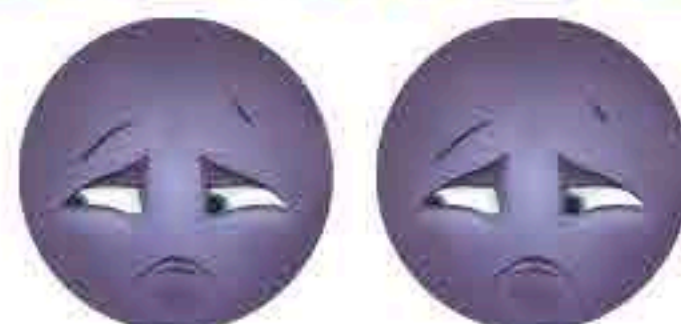


Je ronchonchonne: "J'avais rangé toute la maison et Pagaille a tout mis sens dessus-dessous."

Tracasse choisit secrètement l'émotion qu'il ressent au regard de cette situation, puis le besoin qui pourrait, selon lui, l'aider à aller mieux.

Mélangez et empilez les jetons de la pièce où se trouve Tracasse. Pour révéler un jeton, vous devez retourner celui du dessus de la pile. Puis ce jeton peut être replacé, face cachée, n'importe où dans la pièce où il se trouve.

Pour continuer, vous devez révéler deux jetons **Pas Content**



Pagaille s'excuse et m'explique qu'elle va m'aider à tout ranger, mais je refuse de l'écouter.

Les autres joueurs doivent retrouver l'émotion de Tracasse.

Mélangez et empilez les jetons de la pièce où se trouve Tracasse. Pour révéler un jeton, vous devez retourner celui du dessus de la pile. Puis, ce jeton peut être remplacé, face cachée, n'importe où dans la pièce où il se trouve.

Pour continuer, vous devez révéler deux jetons Content



Je m'affaire à remettre de l'ordre en bousculant tout le monde.

Les autres joueurs doivent retrouver le besoin de Tracasse.

Mélangez puis empilez les jetons de la pièce où se trouve Tracasse. Lorsque vous retournez un jeton d'une pile vous devez retourner celui du dessus. Ce jeton peut être remplacé, face cachée, n'importe où dans la pièce où il se trouve.

Pour continuer, vous devez révéler deux jetons Idée



Pour m'aider à me détendre, mes amis décident de mettre de la musique. Ensemble, nous dansons tout en rangeant la maison.

- POUR FINIR -

Révélez dans l'ordre les jetons

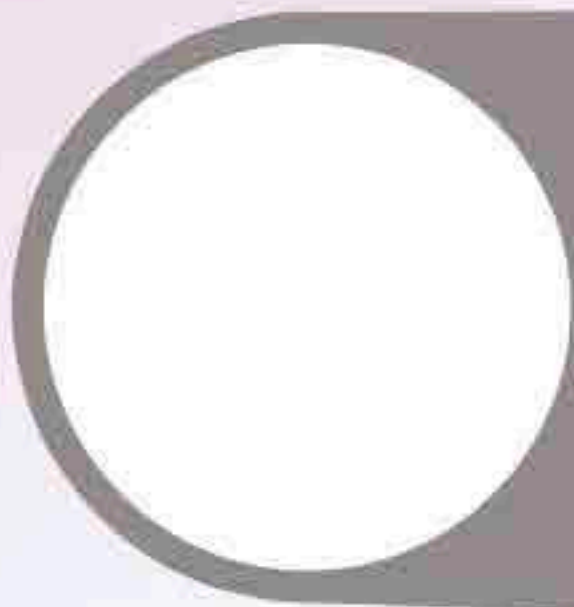


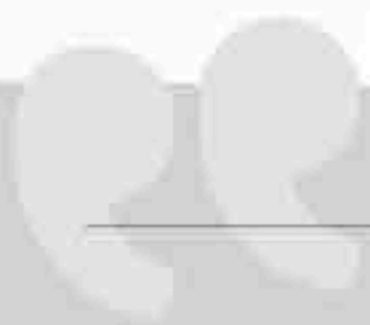
puis



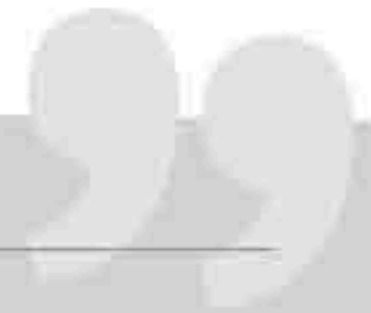
Finalement, Tracasse n'est plus ronchon. Il s'est bien amusé avec ses amis et la maison est encore mieux rangée qu'avant.

INVENTE TON PROPRE SCÉNARIO





Pour continuer, vous devez révéler deux jetons **Dialogue**

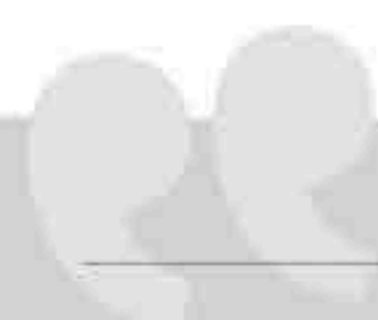


Pour continuer, vous devez révéler deux jetons **Pas Content**





Pour continuer, vous devez révéler deux jetons **Content**



Pour continuer, vous devez révéler deux jetons **Idée**



- POUR FINIR -

Révélez dans l'ordre les jetons

puis

