

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa passion et sa collection de jeux de société sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 8 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>
09 72 30 41 42
06 60 35 28 54
escaleajeux@gmail.com



contenu

1 plateau de jeu

1 pion *Monstre des couleur*

1 pion *petite fille*

1 dé

8 bocaux pour y ranger les émotions

2 étagères pour les bocaux

5 jetons pour chacune des émotions



comment jouer

MISE EN PLACE

Dépliez le plateau et placez-le sur la table. Placez ensuite chaque jeton *émotion* sur l'emplacement du plateau de la même couleur, côté dessin visible.

Placez le Monstre des couleurs et la petite fille ensemble sur la zone de départ rose.


Enfin, mélangez les bocaux et placez-en 4 sur chaque étagère, l'ouverture (le trou) devant de manière à ce que le dessin sur l'arrière ne soit pas visible.


Placez les étagères et le dé à côté du plateau. Le plus jeune joueur à la table peut commencer la partie en lançant le dé !

TOUR D'UN JOUEUR

Pendant son tour, un joueur (ou une joueuse) jette le dé, puis fait l'action qui correspond au résultat :

1 2 1-2 : le joueur déplace le Monstre des couleurs du nombre de cases indiqué par le dé, dans la direction de son choix.

 SPIRALE : le joueur déplace le Monstre des couleurs vers n'importe quelle case du plateau.

 PETITE FILLE : le joueur amène le pion petite fille sur la même case que celle où se trouve le Monstre des couleurs.

BUT DU JEU

Les joueurs doivent coopérer pour se déplacer sur le plateau afin de récupérer tous les jetons *émotion* et les ranger à la bonne place.



identigier



les émotions

Quand le Monstre des couleurs termine son mouvement sur une case contenant un jeton *émotion*, le joueur qui l'a déplacé doit dire aux autres joueurs quelque chose qui lui fait ressentir l'émotion correspondant à la couleur de la case. Il peut s'agir d'un événement, d'un souvenir, d'un objet, ou d'un moment particulier, d'un simple mot ou d'une longue phrase.

Après que le joueur a dit ce qui lui fait ressentir cette émotion, il choisit un des bocaux sur l'étagère et le retourne :

- **Si le bocal présente la même couleur que le jeton**, il met ce dernier dans le bocal et remet le bocal sur l'étagère, de manière à ce que tout le monde puisse voir quelle émotion est à l'intérieur.
- **Si le bocal ne peut pas contenir cette émotion parce qu'il présente une autre couleur**, le joueur doit remettre le jeton sur le plateau, et le bocal sur l'étagère comme il était au départ (ouverture sur le devant).

- **Si le bocal présente un mélange de plusieurs couleurs**, le joueur doit intervertir la position de deux bocaux vides de son choix sur les étagères, puis reposer le bocal multicolore face colorée visible de tous. **Si trois bocaux multicolores sont visibles à n'importe quel moment, alors le Monstre des couleurs s'en va au lit toujours barbouillé, et il vous faut alors recommencer la partie à zéro.**



joie



tristesse



colère



peur



sérénité

Après qu'un bocal a été choisi et retourné pour voir si sa couleur correspond, le tour du joueur se termine, et celui ou celle à sa gauche commence le sien en lançant le dé.

Exemple de tour de jeu :

Paul déplace le Monstre des couleurs sur la case jaune, qui représente la joie. Paul raconte aux autres joueurs qu'il s'est senti joyeux quand son grand-père est venu le chercher à la sortie de l'école et lui a amené des bonbons. Il peut maintenant prendre le jeton *joie* et choisir un bocal où le ranger. Paul retourne un des bocaux, mais il s'agit d'un bocal multicolore. Il doit le reposer sur l'étagère, mais côté coloré visible de tous cette fois. Puis il intervertit deux bocaux vides au hasard, et repose le jeton *joie* sur le plateau.

Les autres joueurs peuvent aider celui dont le tour est en cours, en lui indiquant, s'ils le savent, quel est le bon bocal pour l'émotion à ranger. Cela dit, la décision finale quant à quel bocal sortir de l'étagère revient toujours au joueur dont c'est le tour.



CASES SANS JETON

Au fur et à mesure que le jeu avance, les jetons *émotion* vont être déposés dans leurs bocaux respectifs, et leurs cases sur le plateau seront laissées vides. Si le Monstre des couleurs s'arrête sur une case où il n'y a plus de jeton (ou sur la case rose représentant l'amour, qui n'a pas de jeton correspondant), ce joueur doit néanmoins raconter aux autres joueurs quelque chose qui lui fait ressentir l'émotion associée à la couleur de la case. Puis il relance le dé et déplace le Monstre des couleurs ou la petite fille.

LA PETITE FILLE

La petite fille essaye de faire en sorte que le Monstre des couleurs ne soit pas submergé par ses émotions toutes emmêlées. A chaque fois que le Monstre des couleurs s'arrête sur la même case que la petite fille, ou que celle-ci le rejoint après un jet de dé, le joueur peut retourner un des bocaux multicolores de manière à ce qu'il soit à nouveau caché. Si aucun bocal multicolore n'est visible, le joueur relance le dé et joue à nouveau.



FIN DE LA PARTIE

Les joueurs gagnent s'ils arrivent à aider le Monstre des couleurs à ranger ses cinq jetons *émotion* dans leurs bocaux respectifs avant que TROIS bocaux multicolores ne soient retournés face visible.