

RONCHONCHON

UN JEU DE BORIS COURTOT, CORENTIN LEBRAT ET JULIEN PROTHIÈRE
ILLUSTRATIONS JÉRÉMIE CHIAVELLI – IDÉE ORIGINALE DES ENFANTS DE L'ÉCOLE DES AMANINS
POUR 2 À 6 JOUEURS / 25 MIN. / 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 n'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** ne 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 début 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.

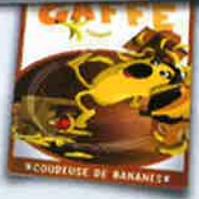
Choisissez un personnage présent lors de cette partie, il sera Ronchonchon, la personne qui a un problème.

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 débiter la partie.



Exemple de scénario

Présentation du personnage



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

Sc 1. UNE SIESTE ÉCOURTÉE

Je rentre l'après-midi 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'acquiesce 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 sentir 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 ma détente et essayer de trouver une solution.

- POUR FINIR -

Révélez dans l'ordre les jetons Dialogue, Idée, puis Recherche et Content.

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

Textes d'ambiance

Paires 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 jetons 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 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 remplace 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 ou le besoin sélectionné 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.

DÉFI FINAL

Une fois que la dernière paire de jetons 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 toutes 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 doivent 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 n'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.

Règle mise en ligne par
didacto
jeux éducatifs et matériels pédagogiques

