

La règle du jeu des ÉMOTIONS

MISE EN PLACE ET RANGEMENT

Pose le jeton de la victoire sur la tornade.



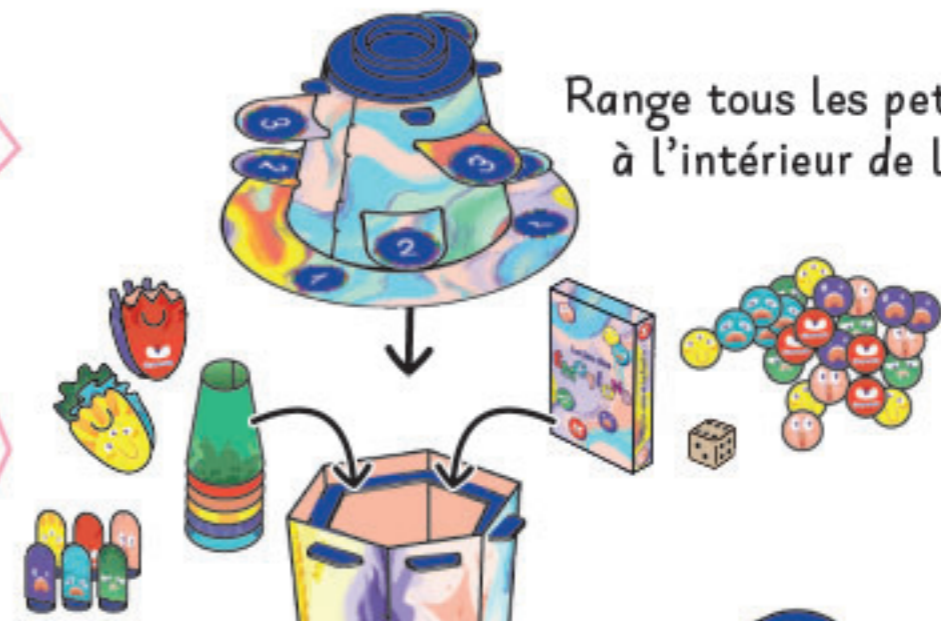
Pose les jetons des émotions sous chaque totem.



Pose la tornade entre les languettes du plateau.

Sépare les 3 types de cartes et prépare le dé.

Range tous les petits éléments à l'intérieur de la tornade.



Replie le plateau de jeu.

KPC-MA-2510-HIST n° lot : 2508



BUT DU JEU

2 à 4 joueurs 1 heure

Sois le 1^{er} à braver la tornade des émotions et à obtenir le jeton de la victoire.

Pour cela :

- réalise des défis
- récupère les 6 jetons des émotions en évitant d'être « blasé »
- réponds à des questions qui te feront passer par toutes les émotions.

À toi de jouer !

DÉROULEMENT DU JEU

- 1 Chaque joueur choisit son pion et récupère un jeton « émotion » sous le totem correspondant.
- 2 Chaque joueur pose son pion sur la case indiquée par la flèche de son émotion.
- 3 Tous les joueurs lancent le dé : celui qui obtient le plus grand nombre sera le 1^{er} à jouer, à condition qu'il reste impassible devant son résultat ! S'il célèbre sa victoire, il sera le dernier à jouer.
- 4 Le 1^{er} joueur lance le dé pour savoir de combien de cases il avance dans le sens des aiguilles d'une montre.
- 5 Le joueur exécute l'action indiquée sur la case où le dé l'a envoyé. Puis c'est au joueur suivant de lancer le dé.
Attention, l'action n'est pas à exécuter si le pion a été déplacé sans avoir lancé le dé.



Les cases de la couleur des émotions :
Prends le jeton de l'émotion sous le totem sauf si tu as déjà ce jeton.



Les cases roses :
Tire une carte ÉMOTIONS.
Lis-la et suis les indications.



Les cases grises :
Tire une carte BLASÉE.
Lis-la et suis les indications.



Suite au dos

QUE FAIRE QUAND J'AI MES 6 ÉMOTIONS ?



- 1** Tu es autorisé à sortir du chemin dessiné sur la plateau et à affronter la tornade des émotions en te positionnant sur la case avec le dé. Pas besoin de faire le nombre exact au dé pour s'y arrêter.
Tu es désormais protégé des cartes « BLASÉ », des vols de jetons, et tu ne peux plus avancer ou reculer à cause d'un défi.



- 2** Quand tu arrives sur la case, réalise le défi de la tornade : lance le dé.



- a** Si tu obtiens un chiffre entre 1 et 3, place ton pion en haut de la tornade, sur la case n°1, tu as bravé la tornade.



- b** Si tu obtiens un chiffre entre 4 et 6, tu as échoué. Tes adversaires te donnent un gage qui durera jusqu'à la fin de la partie (comme chuchoter, répéter 3 fois le dernier mot de ta phrase, prendre une voix de bébé...)

- c** Si tu échoues 3 fois (et que tu as donc 3 gages) ton pion monte automatiquement sur la case 1 du haut de la tornade.



- 3** Tu as passé la tornade et réussi à atteindre la case n° 1 ? Alors, tire une carte **TORNADÉ** et donne-la à un autre joueur pour qu'il te pose les questions.



- 4** Plus besoin de lancer le dé. Chaque bonne réponse te fait avancer d'une case. Atteins le haut de la tornade pour gagner le jeton « Victoire ! ».



CAS SPÉCIAUX



- 1** **Sur le chemin du plateau :**
 Si tu arrives sur la même case qu'un adversaire, passe au-dessus de lui.

Si cela te fait arriver sur une case de la couleur d'une émotion que tu as déjà dans ta collection, tu as le droit de choisir le jeton de l'émotion de ton choix.



- 2** **Sur le chemin de la tornade :**
 Si tu arrives sur la même case qu'un adversaire, faites le jeu de la barbichette. Le premier qui rigole recule d'une place.

Si cela te fait redescendre de la tornade, relance le dé pour réaliser l'épreuve de la tornade. Tu peux cumuler des gages.

LES MODES DE JEU



1 heure

Mode normal sur le plateau : il faut 6 jetons pour aller braver la tornade.



10min

Mode normal sur la tornade : on ne répond qu'à une question par tour.



30min

Mode rapide sur le plateau : il faut 4 jetons pour aller braver la tornade.



5min

Mode rapide sur la tornade : on enchaîne les questions tant que les réponses sont bonnes.

Tu peux mélanger les modes de jeu selon tes envies. Par exemple : faire un mode rapide sur le plateau et un mode normal sur la tornade.