

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 débiter 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.

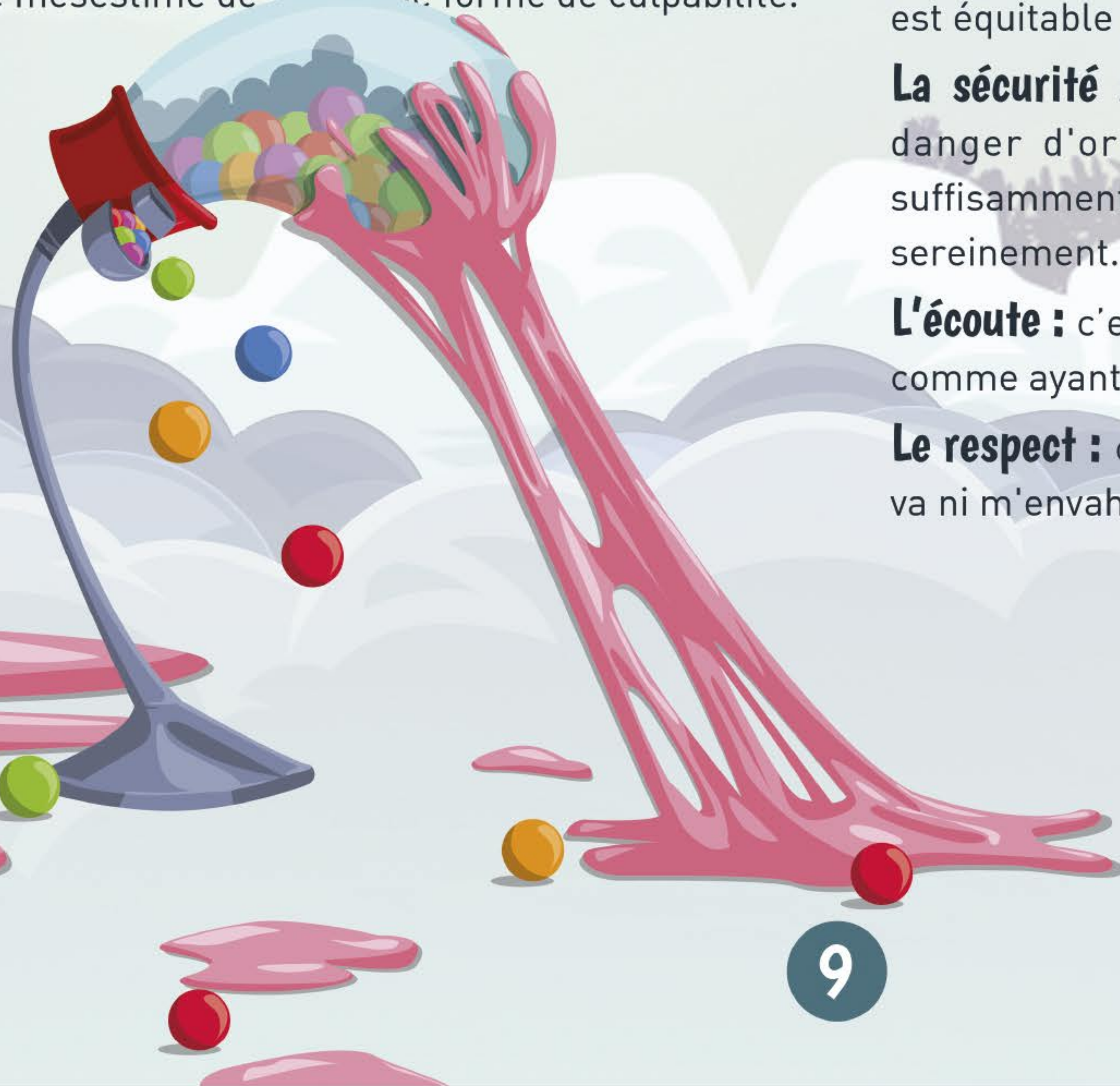
Exemple : si j'ai faim, c'est le besoin de se nourrir. Manger une glace ou du pain va satisfaire ce besoin. Si je veux juste une glace et rien d'autre, c'est que ce n'est pas le besoin qui me guide mais un désir. Ce n'est pas vital.

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, SOLÉIAM, 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.