

★ RÈGLES DU JEU ★

Gaston est une petite licorne comme toutes les autres, ou presque...
il a quelque chose de magique : sa crinière !
Quand tout va bien, sa chevelure prend les couleurs de l'arc-en-ciel.
Mais parfois, Gaston a du mal à apprivoiser ses émotions,
et sa crinière change alors de couleur !

Ensemble, saurez-vous aider Gaston à garder sa crinière arc-en-ciel ?



joyeux



jaloux



en colère



apeuré



triste



tout fou-fou

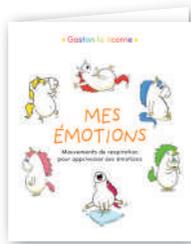
Contenu



4 plateaux de jeu



1 roue des émotions



1 livret



4 jokers



48 cartes



42 pièces magnétiques
et 4 jetons étoiles



1 Gaston
magnétique

But du jeu

Tous les joueurs doivent finir de compléter leur plateau avec une carte de chacune des 6 émotions, avant que la crinière de Gaston ne change complètement de couleur.

Mise en place

- Placez les 48 cartes et les 4 jokers au centre de la table (quelle que soit la face).
- Chaque joueur pose un plateau devant lui.
- Déterminez l'émotion qui risque de submerger Gaston au cours de cette partie en tournant la roue.
- Placez le visage correspondant à cette émotion sur le grand Gaston magnétique.
- Posez les 6 pièces de la couleur correspondant à cette émotion à côté de la crinière de Gaston.
- Chaque joueur prend sur la table une carte correspondant à cette émotion et la dépose sur son plateau, sur la case de la bonne couleur.

Si la flèche s'arrête sur joyeux lors de la mise en place

Gaston s'est laissé submerger par la joie ! Placez le visage « joyeux » sur le Gaston magnétique, et recouvrez sa crinière avec les pièces jaunes.

Aidez-le à partager son bonheur : chacun votre tour, racontez quelque chose qui vous procure de la joie, ou qui procure de la joie à quelqu'un de votre entourage : votre papa, un ami, votre sœur...

Dans ce cas, vous gagnez une petite étoile du bonheur à placer sur le ventre de Gaston. Réalisez ensuite le mouvement de respiration pour partager sa joie : Gaston peut retrouver ses couleurs de l'arc-en-ciel !

Tournez à nouveau la roue pour déterminer une autre émotion qui risque de submerger Gaston au cours de la partie.



★ **La tornade** : elle accélère le changement de Gaston ! Le joueur recouvre donc la crinière arc-en-ciel de Gaston avec une pièce magnétique de la couleur de l'émotion déterminée en début de partie.

★ **Le doudou étoile** : le joueur peut choisir la carte de son choix pour compléter son plateau ou celui d'un autre joueur.

C'est ensuite au joueur suivant de faire tourner la roue. Si un joueur tombe sur une émotion qu'il a déjà complétée sur son plateau, il passe son tour. Lorsqu'un joueur a terminé de compléter son plateau, il continue de tourner la roue à son tour et joue s'il tombe sur le doudou étoile, la tornade ou sur l'émotion qui risque de submerger Gaston. Si la flèche s'arrête sur les autres émotions, rien ne se passe.

Déroulement du jeu

Le plus jeune joueur commence et tourne la roue. Si la flèche s'arrête sur :

★ **Une émotion** : le joueur cherche parmi les cartes une scène dans laquelle Gaston ressent cette émotion. Il la décrit aux autres joueurs, et raconte pourquoi, selon lui, Gaston ressent cette émotion à ce moment-là. Il place ensuite la carte sur son plateau, sur la case correspondante.

Si aucune scène ne semble correspondre, le joueur peut prendre une carte joker et raconter une histoire de son choix, dans laquelle il pense que Gaston a ressenti cette émotion.

★ **L'émotion qui risque de submerger Gaston** (déterminée durant la mise en place) : la chevelure de Gaston change de couleur à vue d'œil... Le joueur recouvre la crinière arc-en-ciel de Gaston avec une pièce magnétique.

Fin du jeu

Si la chevelure de Gaston change complètement de couleur avant que vous n'ayez complété votre plateau, c'est qu'il s'est laissé submerger par une de ses émotions : **c'est perdu !**

Vite, vous pouvez aider Gaston à retrouver sa bonne humeur et ses couleurs arc-en-ciel en réalisant tous ensemble le mouvement de respiration pour surmonter cette émotion.

Si au contraire vous avez réussi à compléter votre plateau avec les 6 émotions avant que la crinière de Gaston ne change complètement de couleur : **c'est gagné !**

Gaston conserve sa bonne humeur et ses couleurs arc-en-ciel ! Il se sent tout léger !

