

# MALLUNEE ET LES COULEURS DU COEUR

**Nombre de joueur :** de 2 à 6 joueurs

**Mode :** Coopératif

## Contenu :

6 cœurs pour le plateau, 6 pions cœurs pour les joueurs, 1 pion Cupidon, 36 cœurs à poser (6 de chaque couleurs), une roue du hasard, 1 dé cases, 2 dés de 1 à 6, 1 fiche des épreuves de Cupidon, 1 fiche des prédictions de Mallunée.

## Synopsis :

Mallunée, une sorcière maléfique a jeté un sort sur la planète : elle a volé toutes les couleurs de notre cœur et nous a ainsi privé d'amour. A vous de les retrouver pour tous nous sauver. Cupidon pourra vous aider mais attention Mallunée ne vous laissera pas faire.

## But du jeu :

Un joueurs doit rassembler 6 cœurs, 1 de chaque couleur, avant que Mallunée ai récupéré 6 cœurs peu importe leur couleur.

## Mise en place :

Placez les 6 cœurs du plateau de façon aléatoire excepté les cœurs où se trouvent les maisons de Mallunée et de Cupidon qui doivent être placées en opposition. Chaque joueur choisi la couleur de son pion et prend le cœur de sa couleur. En fonction du nombre de joueur, placez de façon aléatoire le reste des cœurs à poser, un de chaque couleur par joueur, face cachée sur les cases cœur du plateau, à l'exception du cœur de la couleur du pion.

Par exemple, pour 2 joueurs vous devrez placer 10 cœurs (2 de chaque couleur) et ainsi de suite pour chaque joueur en plus. Pour 6 joueurs, vous devrez donc placer les 30 cœurs.

Chaque joueur place ensuite son pion sur une des cases départ de son choix (1 joueur par case départ)

## Déroulement du jeu :

Le joueur qui commence est celui qui as le plus de lettres communes dans son prénom avec le mot AMOUR). Le premier joueur lance le dé cases pour pouvoir se déplacer. Selon la face du dé, il devra arrêter son pion sur la 1<sup>ère</sup> case correspondante qu'il rencontrera sur le chemin de son choix.

Si le joueur obtient une face :

- Argentée : il se déplace de 3 cases argentées dans la direction de son choix. C'est alors au joueur suivant de lancer le dé cases.
- Cœur : il déplace son pion sur la 1<sup>ère</sup> case cœur sur le chemin de son choix
  - o Case cœur pleine : le joueur lance alors les deux dés traditionnels et doit réaliser l'épreuve correspondante au résultat de la somme des 2 dés. S'il réussit l'épreuve, il retourne le cœur et le prend pour lui s'il ne l'a pas encore. S'il l'a déjà, il le laisse face découverte sur le plateau. S'il ne réussit pas l'épreuve, le cœur reste face caché
  - o Case cœur vide : il lance les deux dés s'il fait un double 6 il perd un cœur et le place sur la case Mallunée si il fait un autre jet il ne se passe rien c'est au joueur suivant de jouer.
- Lune : Mallunée demande à ce qu'il lance un dé traditionnel et perde le cœur de la couleur correspondant au nombre obtenu. Le cœur est alors placé dans la maison de Mallunée.
- Rond Violet : il s'agit d'une case hasard. Le joueur doit donc tourner la roue du hasard et faire ce qui est demandé. Si Mallunée vole un cœur, il doit être placé dans sa maison.

Cupidon : Si Mallunée a volé un cœur (ou plusieurs), pas de chance ! Mais vous pourrez les récupérer grâce à Cupidon. Après avoir lancé le dé cases, vous pouvez décider de déplacer Cupidon au lieu de votre pion. Vous le déplacez de la

même façon que votre pion excepté qu'il ne peut pas bouger lorsque c'est la face Lune qui est obtenue et que les cases spéciales cœur et hasard n'ont pas d'effet sur lui (il ne peut donc pas ramasser les cœurs sur le chemin et ne fait pas tourner la roue du hasard). Cupidon doit atteindre la maison de Mallunée pour récupérer un cœur et il ne peut en récupérer qu'un à la fois). Une fois le cœur récupéré, Cupidon le remet sur le plateau sur le cœur vide le plus proche et retourne dans sa maison. Chacun des joueurs peut décider à son tour de jeu de déplacer Cupidon plutôt que son pion.

### **Variante :**

Pour augmenter ou diminuer la difficulté, avant le début de la partie vous pouvez diminuer ou augmenter le nombre de cœurs que Mallunée doit voler.

### **Rituel de fin de partie :**

- En cas de victoire des joueurs : S'ils ont réussi à sauver l'amour et ont réunis toutes les couleurs de nos cœurs, chacun des joueurs doit trouver et chanter (pas forcément tout seul 😊) une chanson où il y a le mot amour, aimer ou amoureux !!!

- En cas de défaite des joueurs : S'ils ont perdus, ils peuvent se consoler avec du chocolat !!!!

### **Les prédictions de Mallunée :**

1 : Tu as oublié de faire un don à une association tu perds ton cœur vert

2 : Ta passion s'est transformée en obsession, attention malluné en a profité donne lui ton cœur orange.

3 : Tu as posé un lapin à ton amoureux le jour de la St valentin, tu dois rendre ton cœur rouge à Malluné.

4 : Tu t'es fâché avec ton ou ta meilleure amie, donne ton cœur jaune à Malluné et pense à vite te réconcilier 😊

5 : Tu as trouvé une fausse excuse pour éviter un repas de famille pour la peine donne ton cœur bleu clair à Malluné.

6 : Malluné est mal lunée et décide de ne pas sortir de chez elle. Tu passes tranquillement !

### **Les épreuves de Cupidon :**

2 : Donne le nom d'une personne que l'on aime et dire pourquoi ?

3 : Racontes un souvenir heureux avec ta famille.

4 : Décris un endroit où tu te sens bien.

5 : Mîmes un animal que tu aimes bien si les joueurs devinent tu gagnes !

6 : Fais une déclaration d'amour à un objet.

7 : Enonce une de tes qualités.

8 : Mîmes une de tes passions aux autres si ils devinent tu gagne !

9 : Fais-toi un massage de la tête pendant au moins 5 s.

10 : Fais un compliment à un des joueurs.

11 : Donne le nom d'une association qui aide les gens.

12 : Tu donnes un cœur à Malluné ! Pas de chance ...

**N.B. : Au cours d'une partie vous ne devrez jamais donner 2 fois la même réponse ou bien Mallunée vous prendra un cœur !!!**