

# Chaises Musicales

Qui n'a pas encore joué  
aux "CHAISES MUSICALES"?!

Papy, mamy, parents, enfants, grands, ou petits, nous  
avons tous eu l'occasion de jouer aux CHAISES  
MUSICALES. Avec un groupe d'amis, chez nous, à  
l'école, ou lors d'une fête d'anniversaire ou la  
célébration d'une victoire...



Simple différence : dans ce jeu, LUDOBILLE  
remplace la musique !

Cependant, la joie, le plaisir, l'amusement, la  
convivialité sont les mêmes !!



## CONTENU DU JEU

- 16 Chaises de couleurs et formes variées.
- 4 couleurs X 4 animaux différents (les animaux et les couleurs peuvent changer par rapport aux photos de la boîte)
- Un LUDOBILLE
- Une règle de jeu

## NOMBRE DE JOUEURS

A partir de 2 joueurs qui choisissent chacun une  
série d'animaux. Il y a 16 animaux dans le jeu !  
Attention ! Pas recommandé : Jouer à 16, avec  
chacun un seul animal !



## PREPARATION DU JEU

A 4 joueurs x 4 animaux de couleurs différentes  
= 16 animaux,

Placer  $16 - 1 = 15$  chaises (couleurs et dessins indifférents) en rond ou en ellipse ou en 2 lignes dos à dos peu importe ! ...On peut même les placer n'importe où sur la table de jeu !

A deux joueurs x 4 animaux par joueur, placer  $2 \times 4 = 8 - 1 = 7$  chaises... (Toujours une de moins que le nombre d'animaux avec lesquels on va jouer).

Chacun met ses animaux devant lui et met les mains à plat sur l'aire de jeu !

## PRINCIPE DU JEU

Le plus jeune du groupe commence, et lance le LUDOBILLE.

Le joueur à sa gauche sera le lanceur suivant.

Pour lancer le LUDOBILLE le renverser et le faire tourner. Il finira toujours par s'immobiliser sur sa base et les billes qui tournent encore se stabiliseront aussi. Le plus jeune joueur lance LUDOBILLE et tous les joueurs se tiennent prêts.

Aussitôt que LUDOBILLE et ses perles se stabilisent, tous les joueurs en même temps placent aussi rapidement que possible leurs animaux sur les chaises (n'importe lesquelles).



N'utilisez qu'une seule main à la fois pour installer les animaux, l'un après l'autre.



Ceux, qui n'auront pas pu placer leur dernier animal perdront celui-ci, et le remettront dans la boîte.

Reste alors à fixer le nombre de chaises du tour suivant.

### NOMBRE DE CHAISES

Avant de relancer LUDOBILLE et de commencer un nouveau tour de jeu les joueurs constatent l'emplacement des perles du LUDOBILLE :

- 4 cas possibles, une perle étant une bille de couleur !



**Cas n°1 :** Une seule perle devant sa couleur  
= Une chaise est retirée du jeu

**Cas n°2 :** Deux perles devant leur couleur  
= Deux chaises sont retirées du jeu

**Cas n°3 :** Trois perles devant leur couleur  
= Une chaise est remise dans le jeu et le lanceur est récompensé en reprenant un animal dans la boîte (s'il y en a !)

**Cas n°4 :** Aucune perle n'est sur sa couleur  
= Les chaises restent les mêmes



Le joueur suivant lance le LUDOBILLE, et la partie continue.



## LA VICTOIRE !

Le gagnant sera celui qui possédera le plus d'animaux lorsqu'il ne restera que deux chaises sur l'aire de jeu, ou que l'adversaire n'a plus d'animal avec lequel jouer.



## OPTIONS

Le nombre de joueurs, les 4 animaux d'une même couleur pour chaque joueur, le retrait des chaises et le rajout d'un animal ou d'une chaise, tels que décrits ci-dessus définissent le temps pris pour finir une partie.

Avec l'accord des joueurs, d'autres options peuvent être prises :

- 2 joueurs peuvent prendre 8 animaux chacun
- 3 joueurs prennent 5 animaux chacun.
- Enlever 3 chaises dans le cas n°3 ci-dessus.



Pour jouer longtemps il faut décider des remises en jeu des chaises et de la reprise des animaux. Pour finir au plus vite une partie, il faut décider de " Sortir " 1, 2, 3 chaises dans chaque cas et ne pas permettre de reprendre des animaux... Et il n'est pas interdit d'inventer !

**Toute l'équipe DUJARDIN vous souhaite de  
JOYEUSES PARTIES !...**