



"LE JEU DES" CHAISES MUSICALES™

Pour 2 à 4 joueurs de 4 à 7 ans.

Contenu

4 Oursons
1 Table de Pique-nique
9 Chaises en 3 couleurs
4 Gâteaux

But du jeu

Etre, en fin de partie, le seul à avoir une ou plusieurs parts de gâteau de sa couleur.

Préparation

Ouvrez le compartiment à piles en vous servant d'un objet pointu (tournevis, clé...) comme levier. Insérez deux piles LR6 dans le sens indiqué sur le dessin.

Mettez la table de pique-nique sur une surface plane et placez les chaises dans leurs emplacements autour de la table de telle façon que les couleurs des chaises alternent, comme sur la photographie de la boîte.

Pour une partie à quatre joueurs, il faut mettre les neuf chaises.

Pour une partie à trois joueurs, il faut tout mettre en place comme pour une partie à quatre joueurs. Ensuite, chaque joueur choisit une chaise d'une couleur différente et l'enlève. De cette façon, il reste six chaises (deux de chaque couleur) autour de la table.

Pour une partie à deux joueurs, les joueurs placent une chaise de chaque couleur, donc trois chaises en tout, les unes à côté des autres. Les joueurs s'assoient ensuite de telle façon qu'ils aient l'un comme l'autre des chances égales d'asseoir leur ourson.

Chaque joueur prend un ourson et les trois morceaux d'un gâteau d'une même couleur, et le reconstitue devant lui.

Vous pouvez ranger les chaises, les oursons et les gâteaux qui ne servent pas dans la boîte.

Déroulement de la partie

Les joueurs s'assoient autour de la table de pique-nique. Ils tiennent leur ourson devant eux, **posé sur la table**.

Un joueur appuie sur le bouton au centre de la table de pique-nique.

La musique démarre alors et les 3 gâteaux de couleur situés sur la table se mettent à clignoter.

Lorsque la musique s'arrête, un seul de ces 3 gâteaux de couleur restera allumé. Les joueurs doivent alors tous se dépêcher pour asseoir leur ourson sur une chaise de la même couleur que le gâteau allumé.

Exemple : si le gâteau rouge est allumé, les joueurs doivent asseoir leur ourson dans les chaises rouges.

Comme il y a toujours une chaise de moins que d'oursons, un joueur ne trouvera pas de chaise où asseoir son ourson.

Ce joueur devra rendre une des 3 parts de son gâteau et la remettre dans la boîte.

Les joueurs enlèvent tous leur ourson de la chaise où il avait pris place, et le remettent à nouveau devant eux, posé sur la table.

La partie continue de cette façon jusqu'à ce qu'un joueur ait perdu ses 3 parts de gâteau.

Ce joueur est éliminé de la partie. Il enlève donc une chaise de chaque couleur de la table de pique-nique et les range dans la boîte. De cette façon, pour chaque couleur, il y a toujours une chaise de moins que de joueurs qui restent en jeu.

Les joueurs qui restent en jeu, et qui avaient rendu des parts de gâteau, doivent les laisser dans la boîte : ils ne les récupèrent pas.

Le jeu continue comme précédemment jusqu'à ce qu'un deuxième joueur ait perdu ses 3 parts de gâteau. Il retire alors trois nouvelles chaises, une de chaque couleur, et les remet dans la boîte. Ce joueur est, lui aussi, éliminé de la partie.

Les deux derniers joueurs peuvent alors déplacer les chaises pour qu'elles soient les unes à côté des autres et pour qu'ils aient tous les deux une chance égale d'asseoir leur ourson.

Le jeu continue ainsi jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un seul joueur possédant au minimum 1 part de son gâteau, alors que les autres ont été éliminés les uns après les autres.

Le gagnant

Le dernier joueur à qui il reste du gâteau remporte la partie... et peut-être aura-t-il droit à une plus grosse part de gâteau pour son quatre-heures !