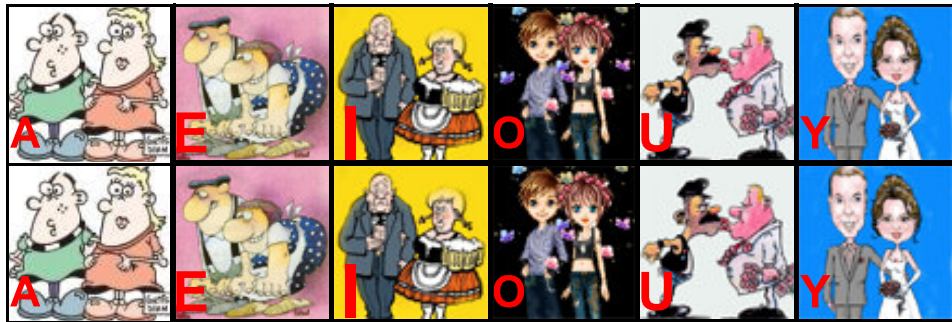


Le dancing : A découper en 7 bandes en suivant les traits bleus !



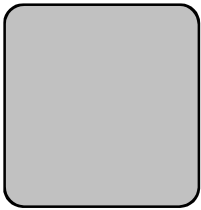
Les couples : 12 pions à découper délicatement...

Le plateau des scores

### Traits de caractère

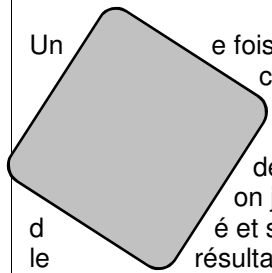
### Classement final

#### bourrin



Quand ce couple arrive sur une case occupée, il prend la place et le couple viré se rend sur la dernière case libre...

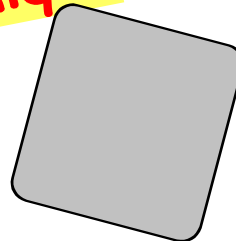
#### bourré



Un e fois que ce couple s'est déplacé, on jette le dé et selon résultat...

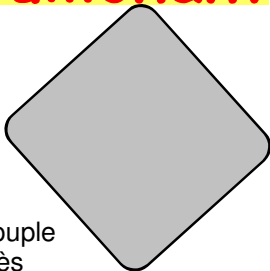
1 ou 2 : le couple avance vers la première case libre.  
3 ou 4 : rien de spécial.  
5 ou 6 : le couple recule vers la première case libre.

#### boustrophédonique



Avant de se déplacer, ce couple choisit son sens de direction : Aller dans le sens du jeu ou en sens inverse...

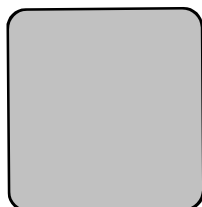
#### bouillonnant



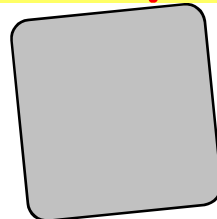
Ce couple est très speed : Dès que d'autres couples touchent sa case, celui-ci avance sur la première case libre située devant le «groupe»...

#### bouddhiste

Ce couple, très calme et très zen, n'a aucune capacité particulière...



#### boulimique



Ce couple boulimique préfère manger que danser... S'il doit se déplacer, on jette le dé :  
1,2 ou 3 : Le couple ne bouge pas : Il mange !  
4, 5 ou 6 : Le couple bouge.

Place	Points
1	9 points
2	7 points
3	5 points
4	3 points
5	1 point
6	0 point

# Le jeu de les chaises musicales

Un délire ludico-musical pas encore testé parce que tout chaud, de là tout de suite (7/4/2006) de **Pak Cormier** !

**Space dédicace à Arnaud «Nono» Urbon**, auteur de jeu et modérateur sur Tric-trac qui comprendra peut-être pourquoi ! ;o)

**Nombre de joueurs** : de 2 à plus !

## Matériel de jeu :

■ Un « dancing » composé de 7 bandes de 3 cases : 5 d'entre elles comprennent une chaise et les 2 dernières sont fléchées.

■ 12 pions « couples » : En fait, on trouve 6 couples, chacun étant représenté 2 fois.

■ Un plateau de scores, qui ne sert pas qu'à ça ! –voir plus loin –

En plus de ce matériel à préparer, il vous faudra aussi :

■ Un dé à 6 faces.

■ Du papier et des crayons.

■ Une chaîne, un lecteur CD... quelque chose permettant d'écouter des morceaux de musique !

**But du jeu** : C'est le mariage de Roger et Gisèle et enfin, le moment tant attendu de la « chaise musicale » arrive. Six couples se présentent sur scène... Les joueurs vont devoir faire leur pronostic quant à l'ordre des gagnant du jeu... mais aussi tout faire pour que ce soit leur ordre d'arrivée qui s'impose !

## Mise en place :

1°) On constitue le dancing : Les deux bandes fléchées vont de chaque côté du dancing, les 5 autres bandes sont mélangées, face cachée : On en tire 5 au hasard que l'on met, toujours au hasard, face visible, entre les 2 bandes fléchées. Ceci constituera le dancing, avec au milieu 5 chaises (et une flèche qui indique le côté qui permet de s'asseoir dessus !) et autour, le chemin que devront emprunter les couples : la piste de danse. Les flèches de chaque côté indique le sens de rotation des couples sur la piste.

2°) Une série de 6 couples et mises face cachée et au hasard sur les cases de « la piste de danse » (un couple par case bien sûr !).

3°) L'autre série est mise sous le plateau des scores, face visible. Ces pions-ci seront utilisés en cours de partie afin de définir les traits de caractère de chaque couple...

**Début du jeu** : Une fois, la mise en place faite, on met face visible les couples du dancing.

Chaque joueur note secrètement sur une feuille son pronostic : Il note qu'elle sera selon lui (ou elle), le premier couple à être éliminé, puis le second... jusqu'au dernier couple à rester en piste. Les couples sont repérés par une voyelle, afin de plus facilement les identifier : a, e, i, o, u et y, mais d'un commun accord, les joueurs peuvent leur donner un nom plus précis... (Albert & Anémone pour le couple A, Emilie et Eric pour

le B, Isidore et Isabelle pour le I... etc.

Quand tout le monde a fait son pronostic, on désigne un premier joueur. La partie peut commencer !

La partie va se dérouler en 5 tours. A la fin de chaque tour, un couple va être éliminé. Le premier couple éliminé rejoindra la dernière case du tableau des scores et ainsi de suite, un classement final se constituera...

On veillera à ce que le premier joueur change à chaque tour.

## Description d'un tour de jeu :

- Le premier joueur choisit un couple (l'un de ceux qui sont sous le plateau des scores) et le place dans l'une des cases encore libres, de son choix, des « Traits de caractère ». Au fur et à mesure de la partie, les joueurs vont découvrir ainsi les personnalités de chaque couple : Ces traits de caractère vont influencer le déroulement de la partie...

**Note** : A l'avant-dernier tour, le joueur attribue, comme il l'entend, non pas un, mais les deux traits de caractère restants.

- Puis le premier joueur choisit un morceau de musique et le met en route : Le tour de jeu va durer le temps du morceau choisit et finira exactement en même temps que le morceau.
- Le joueur qui suit peut jouer : Il jette le dé. Le joueur en question va devoir utiliser le résultat du dé pour déplacer un et un seul couple sur la piste de danse : Le joueur désigne un couple précis sur la piste de danse et le fait avancer du nombre de cases indiqués par le dé, et cela, dans le sens de la piste (hors trait de caractère spécifique). Le couple doit finir son mouvement sur une case libre (toujours, hors «trait de caractère particulier).

Le joueur a 10 secondes pour réaliser son action. Si 10 secondes après avoir jeté le dé, le joueur ne s'est toujours pas décidé, ou s'il joue dans les 10 secondes, le joueur qui le suit prend le dé et joue... et ainsi de suite, tous les joueurs vont jouer jusqu'à ce que la musique s'éteigne...

**Les traits de caractère** influent directement sur les déplacements des personnages... Au fur et à mesure de la partie, les caractères vont donc se révéler...

■ **Le couple bourrin** est le seul couple à pouvoir venir sur une case déjà occupée par un couple. Dans ce cas, le couple en question se rend sur la première case libre située derrière le couple bourrin.

■ **Le couple bourré** a un peu de mal à marcher (danser !) droit. Une fois que le couple s'est déplacé, on jette le dé et on applique le résultat indiqué sur le tableau des scores.

■ **Le couple boustrophédonique** (Cherchez pas dans

le dico, ce mot n'existe (presque !) pas !!! ) est le seul couple a pouvoir ne pas suivre le sens normal de jeu, et cela, au bon vouloir du joueur qui déplace ce couple, dans le sens du jeu ou dans le sens inverse.

■ **Le couple bouillonnant** est un peu nerveux et a envie de gagner. Dès que celui-ci côtoie directement un (ou des) couple(s), il cherche à passer devant.... En pratique, dès que ce couple se retrouve derrière un (ou des) couple(s), il passe devant celui-ci, et cela jusqu'à ce que le couple ait une case libre devant lui !

■ **Le couple boulimique** s'est retrouvé sur la piste de danse un peu par hasard... mais il n'a pas forcément envie de trop participer et n'en fait qu'à sa tête ! Chaque fois que l'on souhaite déplacer ce couple, on jette le dé afin de voir si le couple se déplacera effectivement ou non. Dans tous les cas, le joueur qui avait décidé de déplacer le couple en question finit son tour de jeu ici...

■ Enfin **le couple bouddhiste** ne fait rien de spécial et n'a aucun pouvoir particulier !

**Fin de tour** : Dès que la musique s'arrête, le tour s'achève et l'on regarde alors qui s'assoit où, sachant qu'il ne peut y avoir qu'un couple par chaise !

**Important** : Durant cette phase, aucun des traits de caractère ne fonctionne.

D'abord, tous les couples se trouvant juste devant la case d'entrée d'une chaise vont dessus.

Puis, si toutes les chaises ne sont pas occupées par un couple, alors, on fait s'asseoir les couples les plus proches d'une chaise libre, et cela, en suivant le sens de jeu et en tenant compte du nombre de cases séparant le couple de la chaise.

En cas d'égalité entre deux couples, on jette le dé afin de désigner qui s'assoira en premier.

Quand les 5 chaises sont occupées, un couple sera encore debout : Celui-ci est retiré de la piste de danse et posé sur le dernier emplacement libre du « classement final ». Le premier couple à être éliminé va sur la case « 6 », le second sur la case « 5 » et ainsi de suite...

Une fois un couple retiré, on retire (au hasard) une bande possédant une chaise de la piste de danse. Il ne reste maintenant plus que 4 chaises pour 5 couples qui eux aussi sont placés au hasard sur la « nouvelle » piste. Un nouveau premier joueur est désigné... Un nouveau tour peut commencer !

On procèdera ainsi à chaque fin de tour : On assoit les couples, on met le couple éliminé à sa place sur le « classement final », on retire une bande, puis on met au hasard les couples restant en piste, on désigne un premier joueur et hop ! c'est parti pour un nouveau tour !)

**Fin de partie** : La partie s'achève quand il n'y a plus que un couple encore en piste. Ce dernier est mis sur la place 1 du « classement final ». On peut maintenant compter les scores de chaque joueur.

Chaque jouer révèle son pronostic et le compare au classement réel.

Pour chaque couple, chaque jouer va obtenir un certain nombre de point : On compare la place réel du couple et celle qu'avait prévu le joueur : Si le joueur a trouvé juste, il gagne le nombre de point prévu multiplié par deux. Sinon, on prend la place qui rapporte le moins de points...

*Exemple : J'avais prévu que le coupe E arrive 4ème et en fin de partie, il arrive effectivement 4<sup>ème</sup>, je gagne donc 3 points x 2 soit 6 points grâce à ce couple ! J'avais aussi prévu que le couple A finisse second : En réalité, il finit cinquième. Je gagne donc 1 point avec ce couple (1 point dû à sa place N°5).*

On additionne pour chaque joueur les points qu'il obtient par couple.

Celui qui obtient le plus de points gagne la partie.