

***Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.***

***Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.***

***Ce rêve est devenu réalité.***

***Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).***

***L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme \*\*\* pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.***

***<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – [francois.haffner@gmail.com](mailto:francois.haffner@gmail.com)***

**ESCALE À JEUX**



## VAINQUEUR

Le vainqueur est celui qui, le premier, amène devant le public aux endroits du plateau qui leur sont réservés, ses deux MUPPETS et son décor.

*Et maintenant...  
Amusez-vous avec les  
MUPPETS!...  
En avant pour le jeu  
THE  
MUPPET SHOW!*



## Le jeu



De 2 à 4 joueurs  
Age : De 7 à 14 ans

## RÈGLE

KERMIT (la Grenouille) assure la régie de ce show.  
Pour annoncer le spectacle elle chante :

Le spectacle va commencer  
Il y aura de la musique  
Des lumières, de la gaieté  
Sous un chapiteau magnifique.

Les MUPPETS sont maquillés  
Ils ont répété leurs répliques  
C'est le moment de défiler  
Pour un spectacle féérique.

Les trois coups vont être frappés  
Lumières! Rideau! Musique!



## DERNIÈRES INSTRUCTIONS

KERMIT demande à chaque joueur de prendre en charge deux MUPPETS et un décor et de les conduire de la loge aux feux de la rampe, face au public.

Le premier qui y parvient est vainqueur. En cours de spectacle, KERMIT se cache dans le trou du souffleur pour diriger les opérations scéniques.

Elle donne ses instructions par l'intermédiaire de cartes. Il faut en suivre les directives servilement pour ne pas fausser le jeu.

Quand elle dit, par exemple, d'avancer de trois pas, le joueur doit déplacer un MUPPET ou un décor de trois cases, pas plus.

## MATÉRIEL

1 tableau de jeu - 8 MUPPETS -  
8 supports de MUPPETS - 4 décors -  
1 jeu de 40 cartes de déplacement.

## MISE EN SCÈNE

Ouvrez le plateau de scène.

Montez les décors (Pliez-les afin de pouvoir insérer la languette A dans la fente A.) Préparez les MUPPETS. (Pliez-les par le milieu, de façon à les voir chacun de dos et de face, insérez-les dans leur support.) Battez le paquet de cartes et mettez-le, face cachée, sur la scène.

Placez les MUPPETS dans leur loge respective et les décors sur leur emplacement de départ.

Si vous êtes 4, dirigez chacun 2 MUPPETS de même couleur.

Si vous êtes 3, laissez dans leur loge 2 MUPPETS de même couleur.

Si vous êtes 2, laissez dans leur loge 4 MUPPETS de même couleur.

Les MUPPETS qui restent dans leur loge ne jouent pas.

## DÉPLACEMENTS

Chaque joueur va jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre; celui qui joue tire une carte du paquet (celle du dessus) et déplace un MUPPET ou un décor du nombre de cases que la carte lui indique. Il pose cette carte, face visible devant lui

Les MUPPETS peuvent avancer, reculer, changer de direction. Ils ne se déplacent en diagonale (ou de biais) que si KERMIT le leur dit.

Quant aux décors, ils ne doivent jamais être déplacés diagonalement.

Les exemples ci-contre illustrent parfaitement les déplacements autorisés.

## PÉRIPÉTIES

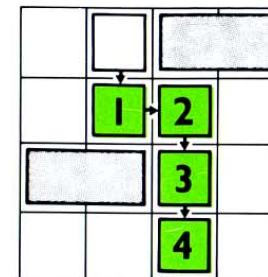
Il est possible de ralentir la progression des MUPPETS adverses en plaçant opportunément un décor sur leur chemin vers les feux de la rampe.

On n'a pas le droit de sauter par-dessus une autre figurine (MUPPET ou décor) ni d'occuper une case déjà prise.

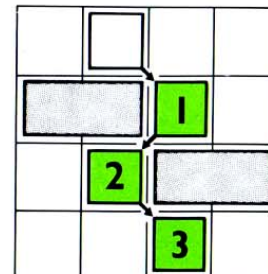
Le MUPPET qui vient d'atteindre son but (case circulaire de sa couleur) ne peut plus être déplacé par un adversaire.

En revanche, un décor **posé en position finale** peut encore être déplacé par un autre joueur en fonction de la carte tirée.

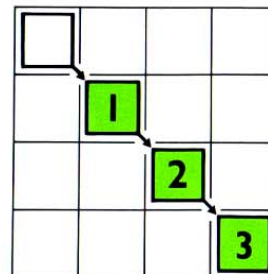
Quand les deux MUPPETS partenaires sont arrivés au but ils ne bougent plus. Le joueur qui tire une carte de déplacement les concernant reporte intégralement sur son décor le nombre de pas qu'ils auraient dû faire.



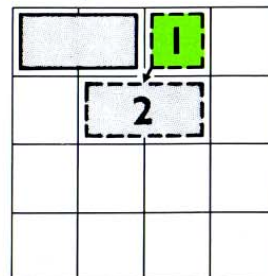
Un MUPPET fait 4 pas après avoir bifurqué.



Un MUPPET fait 3 pas en diagonale.



Un MUPPET fait 3 pas en diagonale.



Un décor (qui occupe toujours 2 cases) bouge de 2 pas.