

Cacophony



Doel van het spel:

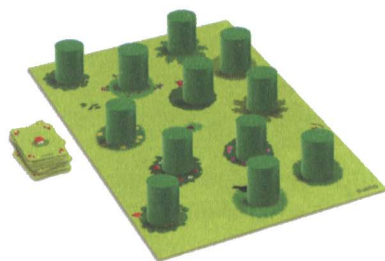
Geholpen door het roepen van de andere spelers, moet de speler met de blinddoek voor de kat uit de boom laten komen en naar huis.

Inhoud:

1 bord, 12 bomen (bestaand uit een stam en een kaart gebladerte), 1 kaart huis, 1 kaart kat, 10 kaarten dieren, 1 blinddoek, 1 stokje personage

Vorbereiding van het spel:

- Het bord wordt midden op de tafel geplaatst.
- De boomstammen worden op de hiervoor bestemde plaatsen gezet.
- De kaarten gebladerte en dieren worden gemengd en dicht naast het bord gelegd.



Verloop van het spel:

De jongste speler begint.

Hij neemt de eerste 4 kaarten van een van de stapels dierenkaarten en plaatst ze willekeurig voor elke zijkant van het bord.

Hij bekijkt de kaarten bijzonder zorgvuldig, zodat hij zich de plaats ervan herinnert en doet de blinddoek voor zijn ogen. (Bij elke nieuwe spelronde speelt een andere speler deze rol).

De andere speler kiezen in het geheim en willekeurig het geluid van de 4 dieren die aan de 4 zijanten van het bord zijn geplaatst.

- Met 2 spelers: de 2e speler imiteert de 4 geluiden van de dieren die gekozen zijn.
- Met 3 spelers: de 2 andere spelers imiteren elk 2 dieren.
- Met 4 spelers: 2 spelers imiteren een dier en de 3e speler imiteert 2 dieren.
- Met 5 spelers: de 4 spelers imiteren elk 2 dieren.

Vervolgens plaatsen de spelers de kaart huis aan de rand van het bord, op een plaats die ze samen in het geheim kiezen, zonder dat de spelers met de blinddoek deze ziet.



Vervolgens plaatsen ze de kaarten gebladerte op de stammen, ze beginnen met plaats nr. 1 en eindigen met plaats nr. 12.

Op één van de kaarten gebladerte is een kat getekend: de kaart kat wordt op deze kaart gebladerte geplaatst.

Uiteindelijk wordt het personage midden op het bord geplaatst (op de hiervoor bedoelde plek). De hand van de speler met de blinddoek wordt erheen geleid, zodat hij het personage kan pakken.

De speler met de blinddoek voor laat het personage op het bord glijden om het in verschillende richtingen te verplaatsen, volgens het roepen van de andere spelers. De geluiden komen overeen met de kaarten "dieren" langs de rand van het bord. Elke speler mag alleen het dier of de dieren imiteren van de kaart(en) die aan hem is(zijn) uitgedeeld.

Als bijvoorbeeld de kaart "eend" zich rechts van het personage bevindt, en de speler met de blinddoek de eend hoort, moet hij het personage naar rechts bewegen.

Let op 1: De spelers mogen niet onderling communiceren en de speler mag uitsluitend geleid worden met de dierengeluiden die bij de kaarten horen.

Let op 2: Door het ritme te versnellen, kunnen de spelers de speler met de blinddoek laten weten dat hij sneller in de gekozen richting moet gaan.

Let op 3: Door van geluid te veranderen, laten ze hem weten dat hij van richting moet veranderen.

Let op 4: Als de door de speler met de blinddoek gekozen richting niet overeenkomt met het dierengeluid, kunnen de spelers een speciaal geluid gebruiken om dit aan te geven: het gebalk van een ezel.

Let op 5: Om de speler zich diagonaal te laten verplaatsen, kunnen de betreffende spelers gelijktijdig twee geluiden laten horen.

Als de speler de boom laat omvallen waarop de kat zit: Bravo! De andere spelers laten hem dit al miauwend weten, ze leggen de kat opzij en het spel gaat door: de speler moet het personage nu zo snel mogelijk naar de kaart huis verplaatsen.

Opmerking:

Als de speler een 1e boom zonder kat laat vallen, gaat hij verder zonder gestraft te worden.

Einde van het spel:

Alle spelers winnen de partij als de speler erin slaagt om het huis te bereiken (nadat hij de kat heeft gevonden).

Alle spelers verliezen indien

- de speler met de blinddoek een tweede boom zonder kat laat omvallen
- de speler met de blinddoek uit het bos loopt (van het bord af) zonder het huis te bereiken

Versie voor jongere kinderen

Het spel wordt als verloren beschouwd als hij een derde boom zonder kat laat omvallen.

Het aantal bomen kan ook beperkt worden.

Een spel van Valéry Fourcade en Jean-Philippe Mars





De 4 à 8 ans

De 2 à 5
joueurs

10 min

But du jeu :

Aidé par les cris des autres joueurs, le joueur aux yeux bandés doit faire descendre le chat de son arbre puis rentrer à la maison.

Contenu du jeu :

1 plateau, 12 arbres (composé d'un tronc en bois et d'une carte feuillage), 1 carte maison, 10 cartes animaux, 1 bandeau, 1 tige personnage.

Préparation du jeu :

- Le plateau est posé au centre de la table.
- Les troncs des arbres sont posés sur les emplacements prévus
- Les cartes feuillages et les cartes animaux sont mélangées et posées faces cachées à côté du plateau.



Déroulement du jeu :

Le plus jeune joueur commence. Il prend les 4 premières cartes du tas de cartes animaux et les pose aléatoirement devant chaque côté du plateau.

Il observe très attentivement ces cartes afin d'en mémoriser les emplacements, puis il met le bandeau sur ses yeux. (À chaque nouveau tour de jeu, un joueur différent jouera ce rôle).

Les autres joueurs s'attribuent secrètement et de façon aléatoire le cri des 4 animaux placés aux 4 coté du plateau

- A 2 joueurs : le 2^{ème} joueur imitera les 4 cris des animaux tirés au sort.
- A 3 joueurs : les 2 autres joueurs imiteront chacun 2 cris.
- A 4 joueurs : 2 joueurs imiteront un cri et le 3^{ème} en imitera 2.
- A 5 joueurs : les 4 joueurs imiteront chacun un cri.

Ensuite, les joueurs posent la carte maison au bord du plateau à un emplacement qu'ils choisissent ensemble secrètement sans que le joueur ayant les yeux fermés ne la voie.



Puis ils posent les cartes feuillages sur les troncs en commençant par l'emplacement N°1 et en finissant par le N°12. Sur un des feuillages, un chat est dessiné : c'est ce feuillage que le joueur doit faire tomber pour récupérer le chat.



Enfin, le personnage est placé au centre du plateau (à l'emplacement prévu à cet effet) et l'on guide la main du joueur aux yeux bandés pour qu'il l'attrape.



Le joueur aux yeux bandés fait glisser le personnage sur le plateau en le déplaçant vers telle ou telle direction, selon les cris produits par les autres joueurs.

Ces cris correspondent aux cartes " animaux " posées au bord du plateau.

Si par exemple la carte " canard " est situé à droite du personnage, le joueur aux yeux bandés devra alors se diriger vers la droite lorsqu'il entend le cri du canard.

NB1 : Il est interdit aux joueurs de communiquer entre eux et de guider le joueur autrement que par les cris renvoyant aux cartes.

NB2 : En accélérant le rythme, les joueurs peuvent faire comprendre au joueur qu'il peut aller plus vite dans la direction adoptée.

NB3 : En changeant de cri, ils lui font comprendre qu'il doit changer de direction.

NB4 : Si la direction choisie par le joueur aux yeux bandés ne correspond pas au cri produit, les joueurs, pour signaler cette erreur, utiliseront un cri spécial : le braiment d'un âne.

NB5 : Pour faire avancer le joueur en diagonale, les joueurs concernés peuvent pousser deux cris simultanément.

Lorsque le joueur fait tomber l'arbre sur lequel se trouve le chat : Bravo ! Les autres joueurs le lui font savoir en miaulant et la partie continue : le joueur doit maintenant déplacer le personnage au plus vite vers la carte maison.

Remarque :

Si le joueur fait tomber un 1er arbre sans chat, il continue son parcours sans être pénalisé.

Fin de la partie :

Tous les joueurs remportent la partie si le joueur réussit à atteindre la maison (en ayant déjà fait descendre le chat)

Tous les joueurs perdent si

- Le joueur aux yeux bandés fait tomber un second arbre sans chat
- Le joueur aux yeux bandés sort de la forêt (du plateau) sans passer par la maison

Version pour les plus jeunes

La partie sera considérée comme perdue s'il fait tomber un troisième arbre sans chat.

On peut aussi réduire le nombre d'arbres.