

DJ08436 - Cacophony

Wiek: od 4 do 8 lat; **Ilość graczy:** 2-5;

Cel gry: Przy pomocy pozostałych graczy, gracz z zasłoniętymi oczami musi sprowadzić z drzewa swojego kota i wprowadzić go do domu.

Przygotowanie gry:

- Planszę kładziemy na środku stołu.
- Pnie drzew kładziemy na wyznaczonych miejscach
- Liściaste karty i karty zwierząt mieszamy i kładziemy odwróconą stroną z boku planszy.

Przebieg gry:

Zaczyna najmłodszy gracz. Bierze 4 pierwsze karty ze stosiku kart zwierząt i kładzie je losowo przy każdym boku planszy.

Obserwuje bardzo dokładnie ich ułożenie następnie zakrywa opaską oczy. (przy każdej nowej kolejce, tę rolę będzie odgrywał inny gracz).

Pozostali gracze potajemnie wybierają odgłosy 4 zwierząt, które są ułożone przy 4 bokach planszy.

- Przy 2 graczach: drugi gracz będzie imitował odgłosy 4 zwierząt wybranych losowo.
- Przy 3 graczach: pozostali dwaj gracze będą imitować odgłosy 2 zwierząt każdy.
- Przy 4 graczach: 2 graczy będzie imitować 1 odgłos, a 3-ci gracz będzie imitować 2 głosy.
- Przy 5 graczach: każdy z 4 graczy będzie imitować jeden głos.

Następnie gracze kładą kartę „dom” na miejscu, które wybiorą razem, ale którego nie będzie widział gracz z zasłoniętymi oczami.

Potem kładą liściaste karty na pieńkach, zaczynając od miejsca nr 1 i kończąc na miejscu nr 12. Na jednej z tych kart widnieje kotek: to tę kartę gracz musi strącić by odzyskać kotka.

W końcu stawiamy pałeczkę z postacią na środku planszy (na miejscu do tego przewidzianym) i nakierowujemy rękę gracza z zasłoniętymi oczami, żeby ją złapał.

Gracz z zasłoniętymi oczami przesuwając postać na planszy w kierunku jakim sugerują krzykiem pozostali gracze.

Te okrzyki odpowiadają odgłosom zwierząt jakie są na kartach ułożonych na bokach planszy.

Np. karta kaczka jest po prawej stronie postaci, gracz o zasłoniętych oczach będzie musiał kierować się w prawo, gdy usłyszy odgłos kaczki.

NB1: nie wolno komunikować się w żaden sposób między graczami i kierować gracza w inny sposób jak tylko według kart ze zwierzętami.

NB2: przyspieszając rytm, gracze mogą zasugerować graczowi, że może poruszać się szybciej w obranym kierunku.

NB3: zmieniając krzyki, sugerują mu, że powinien zmienić kierunek.

NB4: jeżeli wybrany przez gracza kierunek nie jest dobry, pozostali gracze dają mu to do zrozumienia naśladowując dźwięk ośła.

NB5: żeby gracz poruszał się po skosie, dwaj gracze mogą jednocześnie wydawać głosy odpowiednich zwierząt.

Gdy gracz przewróci pień, na którym jest kotek: **BRAWO!** Pozostali gracze dają mu to do zrozumienia miaucząc i gra toczy się dalej: gracz musi wtedy jak najszybciej przemieścić postać w kierunku karty „dom”.

Uwaga:

Gdy gracz przewróci pierwsze drzewo bez kotka, może kontynuować grę bez żadnej kary.

Koniec gry:

Wszyscy gracze wygrywają, gdy gracz dotrze do domu (wcześniej zdejmując kotka).

Wszyscy gracze przegrywają, gdy:

- Gracz przewraca drugie drzewo bez kotka
- Gracz wychodzi z lasu (poza planszę) nie docierając do domu.

Wersja dla najmłodszych:

Gra będzie przegrana, gdy gracz przewróci trzecie drzewo bez kotka. Można również zmniejszyć ilość drzew na planszy.