

Cacophony



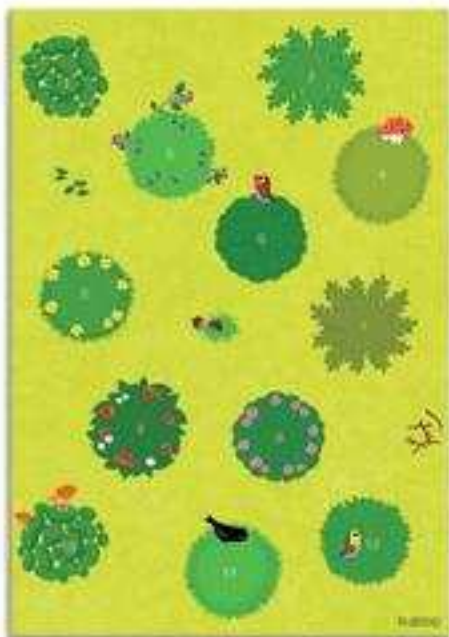
4-8

ans years
años Jahre



Cacophony

Contenu • Contents • Inhalt • Inhoud • Contenido • Contenido
Conteúdo • Indhold • Innehåll • Содержание



X12



X12



X10





4 – 8 лет



От 2 до 5



10 min

Цель игры:

При помощи игроков, имитирующих крики различных животных, игрок с завязанными глазами должен помочь кошке спуститься с дерева и добраться до дома.

Состав игры:

Игровая доска, 12 деревьев (деревянные стволы и карточки с изображением листвы), карточка "Дом", карточка "Кошка", 10 карточек с изображениями животных, повязка, карточка персонажа

Подготовка к игре:

- Игровая доска ставится в центре стола.
- Стволы деревьев расставляются в специально отведенные поля.
- Карточки с изображением листвы и животных перемешиваются и кладутся рубашкой вверх рядом с игровой доской.



Ход игры:

Начинает младший по возрасту игрок.

Он берет 4 первые карточки из стопки карточек с изображением животных и выкладывает их в произвольном порядке по обеим сторонам от игровой доски.

Главный игрок внимательно смотрит на карточки, пытается запомнить их расположение, а затем надевает на глаза повязку. (Перед началом новой партии выбирается другой главный игрок).

Остальные игроки тайне от него распределяют между собой 4 животных, размещенных вокруг игровой доски.

- 2 игрока: 2-й игрок имитирует крики всех 4 выбранных животных.
- 3 игрока: 2 игрока имитируют по 2 крика животных.
- 4 игрока: 2 игрока имитируют по 1 крику, а 3-й игрок – крики 2 животных.
- 5 игроков: 4 игрока имитируют по 1 крику животного.

Игроки кладут карточку "Дом" на край игровой доски, на поле, которое они выбирают тайне от игрока с завязанными глазами.



Затем игроки помещают карточки с изображениями листвы на стволы, начиная с поля №1 и заканчивая полем №12. На одной из карточек с изображением листвы нарисована кошка: на нее необходимо поместить карточку "Кошка".



Наконец, в центр игровой доски, на специальное поле, помещается карточка персонажа. Игроки направляют руку игрока с завязанными глазами, помогая ему взять карточку.

Игрок с завязанными глазами перемещает карточку персонажа по игровой доске в определенном направлении в зависимости от криков, издаваемых остальными игроками.

Эти крики соответствуют звукам, которые издают животные, разложенные вокруг игровой доски.

Каждый игрок должен издавать исключительно крик(и) животного(ых), которого(ых) он выбрал.

Например: карточка "Утка" находится справа от карточки персонажа. Игрок с завязанными глазами слышит крик утки: он должен переместить своего персонажа вправо.



Примечание 1: Игрокам запрещено общаться между собой и направлять главного игрока иным образом, кроме имитации криков животных, изображенных на карточках.

Примечание 2: Ускоряя ритм, игроки дают понять главному игроку, что он может быстрее двигаться в выбранном направлении.

Примечание 3: Издавая крик другого животного, игроки дают понять главному игроку, что ему следует изменить направление движения.

Примечание 4: Если игрок с завязанными глазами перемещает персонажа в направлении, не соответствующем крику животного, остальные игроки имитируют особый крик: рев осла.

Примечание 5: Чтобы указать главному игроку на то, что он должен двигаться по диагонали, остальные игроки могут издавать 2 крика одновременно.

Если главный игрок опрокидывает дерево, на котором находится кошка, он приближается к цели! Остальные игроки указывают главному игроку на это, имитируя мяуканье кошки. После этого они откладывают карточку "Кошка" в сторону, и партия продолжается. Теперь главному игроку предстоит как можно быстрее переместить карточку персонажа к карточке "Дом".

NB: Если главный игрок опрокидывает первое дерево без кошки, он может продолжать игру.

Завершение партии:

Все игроки выигрывают партию, если главному игроку удастся снять кошку с дерева и добраться до дома.

Все игроки проигрывают, если...

- Игрок с завязанными глазами опрокидывает 2 дерева без кошки
- Игрок с завязанными глазами выходит из леса (покидает игровую доску), не пройдя через дом

Вариант игры для самых маленьких

Партия считается проигранной, если игрок опрокидывает третье дерево без кошки. При необходимости можно также уменьшить количество деревьев.