



## Djeco társasjáték: **Cacophony** - Micsoda hangzavar!

**DJ08436**

**Ajánlott életkor:** 4-8 év

**Játékosok száma:** 2-4 fő

**Játék idő kb.:** 10 perc

**A boboz tartalma:** 1 db játéktábla, 12 db fatörzs (zöld hengerek), 12 db lomb-kártya, 1 db vándor – bot, 1 házikót ábrázoló kártyalap, 1 macska-kártya, 10 állat-kártya, 1 fekete leskelődés-gátló szemmaszk

**A játék célja:** a „vak” játékosnak a játékostársak segítségével le kell szednie a cicát a fa tetejéről és be kell érnie a házba

**A játék előkészítése:** tegyék a játéktáblát az asztal közepére. A fatörzseket állítsák a tábla által jelölt helyekre. A lomb-kártyákat és az állat-kártyákat keverjék össze

**A játék menete:** kezdjen a legfiatalabb játékos. Vegye fel az állat lapok közül a felső négyet és tegye a lapokat egyesével – neki tetszőlegesen – a játéktábla négy oldalához. Most jól jegyezze meg, hogy melyik állat a tábla mely oldalánál áll. Aztán fel kell vennie a szemkötőt. (a játék folyamán minden egyes játékkörben más-más játékosnak lesz bekötve a szeme)

A többi játékos titokban eldönti, hogy melyikük fogja azoknak az állatoknak a hangját utánozni., melyek a tábla négy oldalánál láthatók.

- ha két játékos játssza a játékot: akkor a ne bekötött szemű játékos utánozza mind a 4 állat hangját
- ha hárman játszottok: a két nem bekötött szemű játékos egyenként 2-2 állatot utánoz
- ha négyen ültetek le játszani: 2 játékos egy-egy állatot utánoz, a harmadik 2 állat hangját adja
- ha öten vagytok: minden játékos (a bekötött szemű játékos kivételével) egy-egy állathangért felelős

A játékosok a ház kártyát a tábla egyik tetszőleges oldalához teszik – természetesen úgy, hogy azt a bekötött szemű társuk meg ne lássa!

Ha ezzel készen vagytok, tegyék a fatörzsekre a lombot. Az egyik lombban üldögél a megmentésre váró macsek – természetesen ezt is tegyék a soron következő fatörzsre (összesen 12 fát kell „lombosítanotk”).

A vándorbotot illesszék óvatosan a tábla közepére (a táblán jelölve van a kezdés helye) – vigyázva, nehogy valamit leverjete! Adjátok a bot végét a bekötött szemű játékos kezébe.

A „vak” játékos feladata, hogy a vándorbotot abba az irányba mozgassa, amerre a játékostársak az irányt mutató állat hangját utánozzák. A játékosok csak annak az állatnak a hangját utánozhatják, amelyekben a játék elején megállapodtak.

Példa: ha a macska megmentésének érdekében a vándorbotnak jobbra kell mozdulnia és a tábla jobb oldalán a kacsa képe látható, akkor annak a játékosnak kell hápogni, aki feladata a „vándorbotot” a jobb irányba való elmozdulásra ösztökélni.

### Figyelmeztetések:

1. a játékosok nem kommunikálhatnak egymással. A cél minden esetben az, hogy a bekötött szemű játékos megtalálja és leverje a fáról a macskát; a botot tartó játékosnak ezen cél elérésében kell a játékostársaknak állathang-utánzással segíteni
2. hangosabban és gyorsabban kiáltva az adott irányban álló állat hangját a játékos ösztönözni lehet az adott irányban való gyorsabb mozgásra
3. az új állathang bekiabálása irányváltoztatást jelöl
4. ha a bekötött szemű játékos nem az elhangzott állathang irányába mozgatja a botot, a játékostársak számárböggéssel (iááá) jelzik tévedését
5. ha a bekötött szemű játékost arra szeretnék rávenni, hogy átlósan mozgassa a vándorbotot a táblán, akkor megengedett, hogy egyszerre két játékos utánozzon állathangot

Ha a bekötött szemű játékosnak sikerül megmentenie a macskát a fa tetejéről (azaz levernie a macskát ábrázolólapot a törzsről), a játékostársak ezt nyávogással jelzik (miáááuuu). Ekkor azonban még nincs vége a játékkörnek; a vándorbotot minél hamarabb a házba kell juttatni.

Figyelem: a bekötött szemű játékosok 1 db lombot büntetés nélkül leverhetnek - ilyenkor a játék tovább folytatódik!

A játék vége:

**minden játékos nyer**, ha a bekötött szemű játékosnak sikerül megmentenie a macskát és eljutni a házba.

**mindenki veszít, ha:**

- a bekötött szemű játékos másodszorra is lever egy lombot (amelyen még mindig nem a macska van)
- ha a bekötött szemű játékos úgy jut ki az erdőből (a tábláról), hogy nem érinti a házikót

**Játékvariáció kisebb gyermekek számára:** állítsunk kevesebb fát az erdőbe, vagy csak a 3. lomb lelökése jelentse a játék végét.