



De 4 à 8 ans



De 2 à 5  
joueurs



10 min

## But du jeu :

Aide 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 :

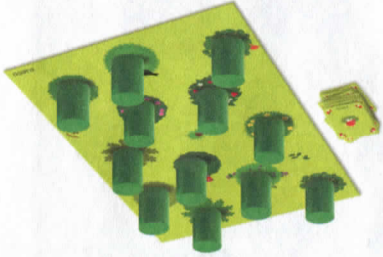
- Le plateau est posé au centre de la table.
- Les troncs des arbres sont posés sur les emplacements prévus
- Les cartes feuillages et les cartes animaux sont mélangées et posées faces cachées à côté du plateau.

## 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 diffèrent jouera ce rôle). Les autres joueurs s'attribuent secrètement et de façon aléatoire le cri des 4 animaux placés aux 4 côtés du plateau

- A 2 joueurs : le 2<sup>ème</sup> 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<sup>ème</sup> 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 située 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 1<sup>er</sup> 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.

Un jeu de Valéry Fourcade et Jean-Philippe Mars