

## Chahut dans les arbres – Création LuAPE

Adaptation du jeu « Cacophony » de Djeco

2 à 10 joueurs

### Contenu :

5 « corps de maison » rouges (même taille)

5 « toits » de maison différents

7 « corps d'arbres » verts (1 grand, 2 moyens, 4 petits)

7 « cimes » d'arbres différentes

4 plaquettes objets/animaux à sauver ou à récupérer (chat, ballons, écureuil, cerf-volant)

12 cartes « cris d'animaux »

6 cartes couleurs

1 carte maison

1 totem

1 grelot

1 masque pour bander les yeux

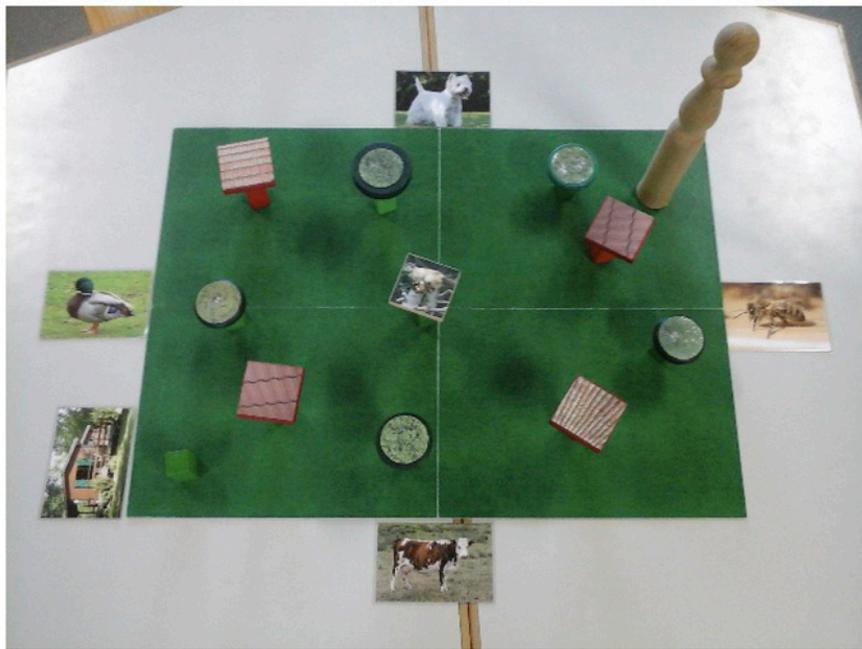
1 sablier de 3 minutes

### But du jeu :

Aller sauver/récupérer les objets/animaux coincés dans les arbres avec un totem en se repérant à l'aide de cris d'animaux et les ramener à la maison. Le tout les yeux bandés !

## Préparatifs :

On dispose le plateau de la manière suivante :



Le joueur A dispose d'une minute afin de mémoriser chaque point cardinal qui correspond à un cri d'animal. Ensuite, il met sa main sur le totem qui se trouve sur le côté opposé à la maison et on lui bande les yeux à l'aide du masque.

Les autres joueurs placent les différents toits de maison et cimes d'arbres ainsi que la plaquette « chat dans l'arbre » avec le grelot dessus.

## Règle :

Le jeu peut commencer !

Le joueur A va s'orienter en écoutant les cris d'animaux que font les autres joueurs, il pourra ainsi savoir si il doit aller à gauche, à droite... etc...

Dès que le joueur A est trop proche d'une maison ou d'un arbre où il ne doit pas aller, les autres joueurs doivent crier «stop».

Si par malheur, le joueur fait tomber un arbre ou une maison, il recommence du début ou de l'endroit où il a fait tomber les éléments (au choix).

Quand le joueur A a réussi à faire tomber le chat de l'arbre, il doit le ramener à la maison « carte maison ». Il ne déplace que le totem, la carte chat reste sur le plateau. Idéalement, la carte chat est assez éloignée de la carte maison.

Dès qu'il est arrivé à la maison sans faire tomber d'autres « toits » ou « cimes », l'objectif est atteint !

A chaque nouveau tour de jeu, on changera les cris d'animaux, soit de place, soit par d'autres cris.

### Variantes :

Variante 1 : difficulté niveau 1

Rajouter le sablier afin d'effectuer les déplacements dans un temps imparti.

Variante 2 : difficulté niveau 2

Rajouter d'autres objets/animaux à sauver.

Variante 3 : difficulté niveau 3

Rajouter le sablier et d'autres animaux/objets à sauver.

Variante 4 : facilité niveau 1

Prendre les cartes couleurs au lieu des cris d'animaux. On dira alors par exemple : jaune pour avancer vers le nord.

Variante 5 : facilité niveau 2

On ne prend plus de cartes ni d'animaux ni de couleurs pour s'orienter mais juste dire : nord, sud, est, ouest.

Variante 6 : facilité niveau 3

On ne prend plus de cartes ni d'animaux ni de couleurs pour s'orienter mais juste dire : devant, derrière, à gauche, à droite.

Variante 7 : facilité niveau 4

On peut indiquer la direction dans le dos de celui qui joue en tapotant sur le haut du dos, sur le bas du dos, sur le côté gauche ou droit du dos.

Variante 8 : facilité niveau 5

On peut retirer plusieurs maisons ou arbres afin de rendre le jeu encore plus facile.