

Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels

# ARA <sup>4471</sup>



Copyright **HABA**® - Spiele Bad Rodach 2004

### Parrot feeding!

If a parrot at the end of a move lands on a food-dish its player can take a cookie.

## End of the game

As soon as a player has collected the fourth cookie the game ends. This player wins and may perform with loud croaking the winners' flattering dance.

Parrot Blacky wishes all greenhorns lots of fun at playing!

## Variation for young tactical thinkers

### The following changes of rules apply:

- Always play with all nine parrots. Distribute them well amongst the seesaws.
- Parrots not belonging to anybody stay on their seesaws and are not moved during the game.
- When moving the parrots the occupied squares are counted. Whoever, at the end of their move, lands on an occupied square sticks their parrot onto the next free square.

**By the way:** Blacky is an Ara, a very large species of parrot which lives mainly in tropical America.

Jeu Habermaaß n°4471

## Ara

Un jeu de dé avec des perroquets exotiques pour 2 à 4 joueurs de 5 à 99 ans.

**Idée :** Hajo Bücken & Dirk Hanneforth

**Illustration:** Felix Scheinberger

**Durée de la partie :** env. 10 minutes

Les effrontés perroquets ont découvert un nouveau mets : de succulents petits gâteaux ! Tout en jacassant, ils volent de balançoire en balançoire et chacun d'eux veut s'emparer d'un petit gâteau. Mais Coco, le perroquet noir, barre la route aux autres !



FRANÇAIS

## Contenu

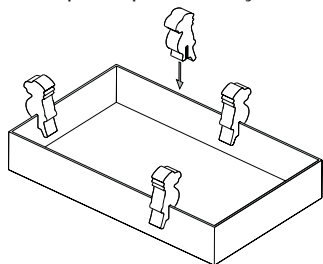
- 9 perroquets (de 5 couleurs différentes)
- 4 plaquettes de perroquet
- 13 gâteaux
- 1 dé à symboles
- 1 règle du jeu

## But du jeu

Celui qui, en ayant de la chance et en réfléchissant un peu, pourra atterrir directement sur une jatte, aura le droit de prendre un petit gâteau en récompense. Le premier qui aura récupéré quatre petits gâteaux gagne la partie.

## Préparatifs

Mettre tous les accessoires dans le couvercle de la boîte. Poser la partie inférieure de la boîte au milieu de la table. Les cases se trouvent sur les quatre côtés de la boîte. Il y a deux sortes de cases : des cases-balançoires et des cases-jattes. Mettre Coco, le perroquet noir, sur l'une des cases-balançoires du bord de la boîte. Chaque joueur pose deux perroquets de la même couleur sur n'importe quelle balançoire.



Retourner et mélanger, face cachée, les plaquettes de perroquet des couleurs correspondantes aux perroquets utilisés. Chaque joueur prend une plaquette de perroquet, la retourne et la pose retournée devant lui. Cette plaquette lui indique la couleur de son perroquet. Préparer le dé et les petits gâteaux. S'il y a moins de quatre joueurs, on laissera les perroquets et les plaquettes en trop dans le couvercle de la boîte.

12

## Déroulement de la partie

Le joueur qui pourra le mieux crier comme un perroquet commence. Si vous ne pouvez pas vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence. Il lance une fois le dé. Ensuite, ce sera au tour des autres joueurs dans le sens des aiguilles d'une montre.

### Le dé est-il tombé sur...

- ... le perroquet en train de voler ?

- L'un des perroquets du joueur se trouve sur une jatte ? Il le met sur une balançoire non occupée.
- Il n'a aucun perroquet sur une jatte ? Il a le droit de poser n'importe quel perroquet (appartenant à un autre joueur, mais qui se trouve sur une jatte) sur n'importe quelle balançoire non occupée.
- Il n'y a aucun perroquet sur une jatte ? Le joueur fait voler l'un de ses perroquets et le pose sur une balançoire non occupée.



- ... le perroquet noir ?

Il a le droit de faire voler Coco pour le poser sur n'importe quelle balançoire libre. **Attention**, car Coco ne devra jamais venir se poser sur une jatte.



- ... un, deux ou trois points ?

Il a le droit d'avancer l'un de ses perroquets d'une, deux ou trois cases dans le sens des aiguilles d'une montre, mais en respectant les règles suivantes :

- on saute par dessus les cases occupées (balançoires et jattes) sans les compter. **Exception** : on ne devra jamais passer par dessus la balançoire sur laquelle est posé Coco.

13

- Celui qui ne peut avancer aucun de ses perroquets parce que Coco lui barre le passage, a le droit de lancer une deuxième et dernière fois le dé.
- On est obligé de déplacer son pion du nombre de cases correspondantes. S'il n'y a pas d'obstacles, le joueur devra avancer son perroquet.

### Nourrir les perroquets !

A la fin du tour, si un perroquet atterrit sur une jatte, le joueur a le droit de prendre un petit gâteau.

### Fin de la partie

Dès qu'un joueur a récupéré son quatrième petit gâteau, la partie est terminée. Ce joueur est le gagnant et a le droit de se réjouir en faisant un vrai vacarme de perroquet.

Coco vous souhaite beaucoup de plaisir à jouer avec tous ses amis les perroquets !

### Variante pour ceux qui veulent user de tactique

#### On jouera alors suivant les règles ci-dessous :

- On joue toujours avec les neuf perroquets. Les répartir sur n'importe quelle balançoire.
- Les perroquets qui n'appartiennent à aucun joueur restent posés sur leur balançoire. On ne les déplacera jamais au cours de la partie.
- En avançant, on compte aussi les cases occupées. Celui qui atterrit sur une case occupée pose son perroquet sur la case libre suivante.

**Au fait**, Coco est un ara : c'est un très grand perroquet qui vit surtout en Amérique du Sud.

14

Habermaß-spiel Nr. 4471

## Ara

Een tropisch papegaaieendobbelspel voor 2 - 4 groene snaters van 5 - 99 jaar.

**Spelidee:** Hajo Bücken & Dirk Hanneforth

**Illustraties:** Felix Scheinberger

**Speelduur:** ca 10 minuten

De ondeugende papegaaien hebben een nieuw lievelingskostje ontdekt: koekjes! Luidkeels kwebbelend springen ze van de ene schommel op de andere, want elke fladderaar wil het kruimelige gebak het liefst voor zichzelf houden. Maar daar is ook Blacky nog, de zwarte papegaaï, die de andere steeds in de weg zit!



### Spelinhoud

- 9 papegaaïen (in vijf kleuren)
- 4 papegaaïenschijfjes
- 13 koekjes
- 1 speciale dobbelsteen spelregels

15