

Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels

ARA⁴⁴⁷¹



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

Habermas-Spiel Nr. 4471

Ara

Ein tropisches Papageienwürfelspiel
für 2 - 4 Grünschnäbel von 5 - 99 Jahren.

Spielidee: Hajo Bücken & Dirk Hanneforth
Illustration: Felix Scheinberger
Spieldauer: ca. 10 Minuten

Die frechen Papageien haben ein neues Lieblingsessen entdeckt:
Kekse! Plappernd hüpfen sie von Schaukel zu Schaukel,
denn jeder Flattermax will das krümelige Gebäck
am liebsten für sich.
Doch da ist auch noch Blacky,
der schwarze Papagei, der den
anderen immer im Weg
steht!



Spielinhalt

9 Papageien (in fünf Farben)
4 Papageienplättchen
13 Kekse
1 Symbolwürfel
1 Spielanleitung

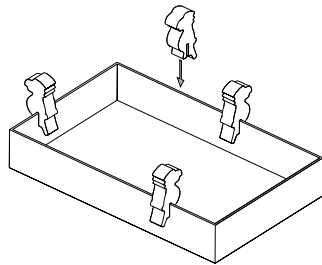
Spielziel

Wer mit etwas Glück und Überlegung direkt auf einem Futternapf landet, darf sich zur Belohnung einen Keks nehmen. Wer zuerst vier Kekse gesammelt hat, gewinnt.

Spielvorbereitung

Legt das gesamte Spielmaterial in den Schachteldeckel.
Stellt das Unterteil der Schachtel in die Mitte des Tisches.
Die Spielfelder seht ihr auf den vier Seiten des Schachtelunterteils.
Es gibt zwei Arten von Spielfeldern: Schaukeln und Futternäpfe.

Steckt Blacky, den schwarzen Papagei, auf eine der Schaukeln des Schachtelrandes. Außerdem werden pro Spieler zwei gleichfarbige Papageien auf beliebige Schaukeln verteilt.



Verdeckt die farblich passenden Papageienplättchen und mischt sie. Jeder Spieler nimmt ein Papageienplättchen, deckt es auf und legt es offen vor sich ab. Es bestimmt die Farbe der eigenen Papageien.

Der Würfel und die Kekse werden bereitgelegt.

Spielen weniger als vier Spieler, bleiben die übrigen Papageien und Plättchen im Schachteldeckel.

Spielablauf

Der Spieler, der am besten wie ein Papagei krächzen kann, beginnt. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt der jüngste Spieler und würfelt einmal. Danach folgen im Uhrzeigersinn die anderen Spieler.

Was ist auf dem Würfel zu sehen?

- **Der fliegende Papagei**

→ Sitzt einer deiner Papageien auf einem Fressnapf?

Versetze ihn auf eine freie Schaukel.

→ Sitzt keiner deiner Papageien auf einem Fressnapf?

Du darfst einen beliebigen fremden Papagei, der auf einem Fressnapf sitzt, auf eine freie Schaukel setzen.

→ Sitzt kein Papagei auf einem Fressnapf?

Fliege mit einem deiner Papageien auf eine freie Schaukel.



- **Der schwarze Papagei**

Du darfst Blacky auf eine beliebige, freie Schaukel fliegen lassen. **Achtung:** Blacky fliegt nie auf einen Fressnapf.



- **Ein, zwei oder drei Würfelaugen**

Du darfst einen deiner Papageien ein, zwei oder drei Felder im Uhrzeigersinn bewegen. Dabei musst du Folgendes beachten:

→ Besetzte Felder (Schaukeln und Fressnäpfe) werden übersprungen und nicht mitgezählt.

Ausnahme: Die Schaukel, auf der Blacky sitzt, darf nie übersprungen werden.

→ Wer keinen der eigenen Papageien ziehen kann, weil Blacky im Weg sitzt, darf ein zweites und letztes Mal würfeln.

→ Es besteht Zugzwang, d. h. wer einen Papagei ziehen kann, muss dies auch tun.

Papageien-Fütterung!

Landet ein Papagei am Ende seines Zuges auf einem Fressnapf, darf sich der Spieler einen Keks nehmen.

Spielende

Sobald ein Spieler den vierten Keks eingesammelt hat, endet das Spiel. Dieser Spieler gewinnt und darf mit lautem Gekrächze den Gewinnerflattertanz aufführen.

Papagei Blacky wünscht allen Grünschnäbeln viel Spaß beim Spielen!

Variante für kleine Taktiker

Es gelten folgende Regeländerungen:

- Es wird immer mit allen neun Papageien gespielt. Setzt sie gut verteilt auf beliebige Schaukeln.
- Papageien, die keinem Spieler gehören, bleiben auf ihren Schaukeln sitzen. Sie werden aber im Spiel nie bewegt.
- Beim Ziehen werden auch die besetzten Felder mitgezählt. Wer bei Zugende auf einem besetzten Feld landet, setzt seinen Papagei auf das nächste freie Feld.

Übrigens: Blacky ist ein Ara. Diese sehr große Papageienart lebt überwiegend im tropischen Amerika.

Habermas game nr. 4471

Ara

A tropical parrots' die game
for 2 - 4 greenhorns ages 5 - 99.

Author: Hajo Bücken & Dirk Hanneforth

Illustrations: Felix Scheinberger

Length of the game: approx. 10 minutes

The cheeky parrots have discovered a new favorite food - cookies! Chattering they hop from seesaw to seesaw as every single flattering bird would like to have the cookie crumbs for themselves. However, there is Blacky, the black parrot who always gets in the way of the others.



ENGLISH

Contents

- 9 parrots (in five colors)
- 4 parrots' discs
- 13 cookies
- 1 die with symbols
- set of game instructions

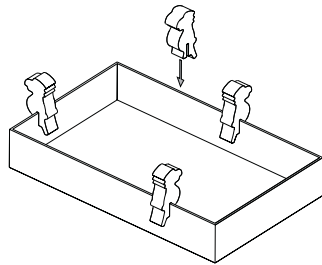
Aim of the game

Whoever, with a bit of luck and some thought, lands directly on the food-dish may take a cookie as a reward. Whoever is the first to collect four cookies, wins the game.

Preparation of the game

Put all the game material into the lid of the game box. Place the bottom part of the box in the center of the table. You can see the squares on the four sides of the bottom part. There are two types of squares: seesaws and food-dishes.

Stick Blacky on the edge of the bottom part of the box on a square with a seesaw. Also, distribute to each player two parrots of identical colors and place them on any of the seesaws.



Place the parrots' discs of the corresponding colors face down and shuffle them. Each player takes a disc, uncovers it and puts it face up in front of them. It indicates the color of their parrot. Die and cookies are placed ready to be used. If there are less than 4 players, the remaining parrots and discs are kept in the lid of the game box.

How to play

The player, who can caw the most like a parrot, starts the game. If you can not agree, the youngest player starts by rolling the die. The other players follow in a clockwise direction.

What appears on the die?

- **The flying parrot**

- ➔ One of your parrots is sitting on a food-dish?

- Move it to a free seesaw.

- ➔ None of your parrots is sitting on a food-dish?

- You can move any parrot of another player sitting on a food-dish onto a free seesaw.

- ➔ No parrot at all is sitting on a food-dish?

- Fly one of your parrots to a free seesaw.



ENGLISH

- **The black parrot**

- You can fly Blacky to any free seesaw.

- Watch out:** Blacky never flies to a food-dish.



- **One, two or three dots**

- You can move one of your parrots one, two or three squares in a clockwise direction taking in account the following:

- ➔ Occupied squares (seesaws and food-dishes) are jumped over and not counted.

- Exception:** The seesaw with Blacky on it may never be jumped over.

- ➔ Whoever can not move their parrot because Blacky sits in the way can roll the die a second and last time.

- ➔ You are obliged to move, that is, whoever can move one of their parrots, has to.

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 Habermas 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

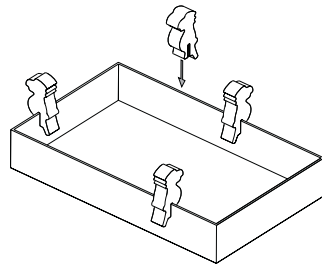
- 9 perroquets (de 5 couleurs différentes)
- 4 plaquettes de perroquet
- 13 gâteaux
- 1 dé à symboles
- 1 règle du jeu

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.

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.

- 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.

Habermas-spiel Nr. 4471

Ara

Een tropisch papegaaiendobbelspel 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 papegaai, die de andere steeds in de weg zit!



Spelinhoud

- 9 papegaaien (in vijf kleuren)
- 4 papegaaienschijfjes
- 13 koekjes
- 1 speciale dobbelsteen spelregels

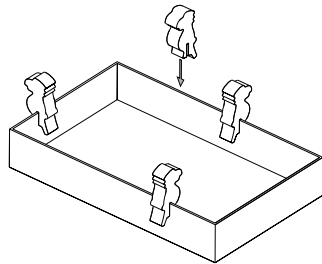
Doel van het spel

Wie met een beetje geluk en overleg direct op een etensbakje terecht komt, mag als beloning een koekje pakken. Degene die als eerste vier koekjes heeft verzameld, heeft gewonnen.

Spelvoorbereiding

Leg al het spelmateriaal in de deksel van de doos. Zet het onderstuk van de doos in het midden op tafel. De speelvelden zijn op de vier zijden van het onderstuk van de doos te zien.

Er zijn twee soorten speelvelden: schommels en etensbakjes. Steek Blacky, de zwarte papegaai, op een van de schommels aan de rand van de doos. Bovendien worden er voor elke speler twee pape-



gaaien van dezelfde kleur willekeurig over de schommels verdeeld. Keer de overeenkomstig gekleurde papegaaienschijfjes om en schud ze. Iedere speler pakt een papegaaienschijfje, draait het om en legt het open voor zich neer. Hiermee wordt de kleur van de eigen papegaaien bepaald.

De dobbelsteen en de koekjes worden klaargelegd. Als er minder dan vier spelers meedoen, blijven de overgebleven papegaaien en schijfjes in het deksel van de doos.

Spelverloop

De speler die het best het krijsen van een papegaai kan nadoen, mag beginnen. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint de jongste speler en gooit één keer met de dobbelsteen. Daarna komen kloksgewijs de andere spelers aan de beurt.

Wat is er bij de dobbelsteen boven komen liggen?

- **De vliegende papegaai**

- Zit een van je papegaaien op een etensbakje? Zet hem op een vrije schommel.

- Zit er geen enkele van je papegaaien op een etensbakje?

Je mag een papegaai van een andere speler, die op een etensbakje zit, op een vrije schommel zetten.

- Zit er geen enkele papegaai op een etensbakje?

Vlieg met een van je eigen papegaaien naar een vrije schommel.



- **De zwarte papegaai**

Je mag Blacky naar een willekeurige vrije schommel laten vliegen. **Opgelet:** Blacky vliegt nooit naar een etensbakje.



- **Eén, twee of drie ogen**

Je mag één van je eigen papegaaien kloksgewijs één, twee of drie velden verzetten. Daarbij moet je met het volgende rekening houden:

- Over bezette velden (schommels en etensbakjes) wordt heen gesprongen en deze tellen niet mee.

Uitzondering: over de schommel waarop Blacky zit, mag niet worden heen gesprongen.

- Wie geen enkele van zijn papegaaien kan verzetten omdat Blacky in de weg zit, mag een tweede en laatste keer gooien.
- Er bestaat zetplicht, d.w.z. dat wie een papegaai verzetten kan, dat ook moet doen.

Papegaaien voeren!

Als een van de papegaaien aan het eind van zijn zet op een etensbakje terechtkomt dan mag de speler een koekje pakken.

Einde van het spel

Zodra een van de spelers zijn vierde koekje heeft verzameld, is het spel afgelopen. Deze speler heeft gewonnen en mag luid krassend een overwinningsfladderdans uitvoeren. Blacky de papegaai wenst alle groene snaters veel plezier bij het spel!

Variant voor kleine tactici

Er gelden de volgende extra spelregels:

- Er wordt altijd met alle negen papegaaien gespeeld. Verdeel ze gelijkmatig over alle schommels.
- Papegaaien die van geen enkele speler zijn, blijven op hun schommels zitten. Ze worden tijdens het spel echter niet verzet.
- Bij het zetten worden ook de bezette velden meegeteld. Wie aan het eind van z'n zet op een bezet veld terechtkomt, zet zijn papegaai op het eerstvolgende vrije veld.

Overigens: Blacky is een ara. Deze bijzonder grote papegaaien-soort leeft vooral in tropische delen van Amerika.

Anschrift aufbewahren! Retain address!
Adresse à conserver! Adres bewaren!

Habermaaß GmbH
August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany

www.haba.de

Made in Germany

TL 68069

Aufl. 2004/1