

ARRASS

Auteur : Thomas Liesching

F

Jeu de cartes pour 2 à 4 joueurs à partir de 6 (4) ans
Durée du jeu : 5 à 10 minutes

Contenu :

- 48 cartes perroquet (aras)
 - 16 cartes numérotées de 6 couleurs
(2 ensembles : 0-3,
4 ensembles imprimés recto verso : 0/2 ; 1/3)
 - 1 carte but (mangeoire)
- Règle du jeu

Idée et objectif du jeu :

Compter rapidement combien de parties des perroquets sont similaires sur 2 cartes étalées et poser la carte numérotée avec ce résultat. Des points sont attribués aux plus rapides ayant la bonne réponse et celui qui marque le plus grand nombre de points gagne.

Préparation :

- Chaque joueur prend les **cartes numérotées** (imprimées recto verso) d'une couleur dans sa main. Les cartes numérotées non utilisées sont remises dans la boîte.
- Les 48 **cartes perroquet** sont mélangées et chaque joueur reçoit le même nombre de cartes.
- Chaque joueur pose ses cartes perroquet devant

lui sur une pile face cachée.

- La **carte but** est préparée au milieu de la table.

Déroulement de la partie :

- Deux joueurs sont choisis.
- Au signal, ceux-ci retournent en même temps la première carte de leur pile et la posent immédiatement sur différents côtés de la carte but.

***Remarque :** pour une égalité des chances, il faut retourner les cartes le plus vite possible et en même temps. Il est alors important que les cartes soient toujours d'abord visibles pour les joueurs.*

***Important :** le sens dans lequel les deux perroquets retournés sont posés importe peu. Les cartes posées restent en place et ne sont **pas** déplacées pour mettre tous les perroquets dans le même sens.*

- Après avoir retourné les cartes, chaque joueur compte en silence le nombre de parties des perroquets qui sont de la même couleur.

***Exemple :** les deux perroquets retournés affichent chacun un bec jaune et une queue rouge ; la bonne réponse est donc 2.*

- Puis chaque joueur pose le plus vite possible la carte numérotée correspondant à sa réponse sur la carte but, avec la **réponse choisie face**

cachée, afin que le résultat ne soit pas visible.

- Quand **tous** les joueurs ont posé leur carte réponse sur la pile de la carte but, on compte les points :
- on détermine ensemble le nombre total des parties de même couleur des perroquets.
- Puis, toute la pile des cartes numérotées (sauf la carte but) est retournée et vérifiée dans l'ordre.

Remarque : les cartes des joueurs qui ont posé leur réponse le plus vite se trouvent maintenant sur le dessus de la pile et sont comptées en premier.

- Avec **2 joueurs**, celui qui a posé la bonne carte numérotée le premier reçoit une des cartes perroquet posées face visible au centre et la pose devant lui comme point de victoire.
- Avec **3 ou 4 joueurs**, le premier et le deuxième joueur qui ont posé la bonne carte reçoivent chacun une des cartes perroquet posées face visible au centre comme point de victoire.
- Puis chaque joueur reprend sa carte numérotée dans sa main.
- La prochaine manche commence de nouveau en retournant des cartes perroquet.

Si aucun joueur n'a posé la bonne réponse, les deux cartes perroquet posées face visible au centre sont retirées du jeu et deux joueurs au choix continuent de jouer.

Avec 2 joueurs, si au moins un joueur a posé le bon résultat, seul le plus rapide (qui vient

de gagner une carte) retourne la première carte perroquet de sa pile et la pose face visible sur la place libérée à côté de la carte but.

Avec 3 ou 4 joueurs, les deux plus rapides (qui viennent de gagner une carte) retournent la première carte perroquet de leur pile et la posent face visible à côté de la carte but (par exemple à droite et à gauche). Si seulement un joueur a posé la bonne réponse, il retourne la première carte perroquet de sa pile et la pose face visible sur la place libérée à côté de la carte but.

- Ensuite, chacun compte de nouveau en silence le nombre de parties identiques des perroquets, etc.

Fin de la partie :

- Quand un joueur doit retourner une carte perroquet mais n'en a plus, la partie est terminée.
- Le joueur totalisant le plus de points de victoire gagne.

ARRASS pour les petits perroquets (pour 2 à 4 joueurs à partir de 5 ans)

On joue comme pour la version de base avec le changement suivant :

les deux joueurs les plus jeunes (ou les deux joueurs qui ont le moins de points) reçoivent chacun un **ensemble de cartes numérotées imprimées sur une seule face**. Ils peuvent ainsi trouver les chiffres nécessaires plus vite, parce qu'il n'y a qu'une face à prendre en compte.

ARRASS – Vol longue distance (pour 2 à 4 joueurs à partir de 6 ans)

On joue comme pour la version de base avec le changement suivant :

deux joueurs retournent leur carte perroquet, comme décrit dans le jeu de base, et la pose face visible **sur leur propre pile de cartes**. La comparaison des 2 cartes est plus difficile ainsi parce que les cartes sont plus éloignées l'une de l'autre.

ARRASS pour les bébés perroquets (pour 2 à 4 joueurs à partir de 4 ans)

- Chaque joueur pose les **cartes numérotées** (imprimées recto verso) d'une couleur devant lui sur la table. Les cartes numérotées non utilisées sont remises dans la boîte.
- Les 48 **cartes perroquet** sont mélangées. La première carte est posée face visible au centre de la table et 6 cartes sont distribuées à chaque joueur, que chacun pose sur une pile face cachée devant lui. Les cartes restantes ne sont plus utilisées pour cette partie et sont rangées dans la boîte.
- Le joueur le plus jeune prend sa première carte perroquet et la retourne. Puis il compare sa carte avec celle au centre de la table et compte le nombre de parties de même couleur des perroquets.
- Il cherche ce chiffre sur ses cartes numérotées et pose la carte avec le chiffre correspondant visible sur la carte perroquet qu'il a retournée.
- Puis c'est au tour de son voisin de gauche. Il

retourne sa première carte perroquet, la compare avec celle au centre de la table et montre sa réponse face visible à l'aide de la carte numérotée, etc.

- Quand tous les joueurs ont comparé leur première carte, la manche est terminée.
- Le joueur ayant le plus grand nombre dans une manche (plusieurs joueurs en cas d'égalité) peut poser leur carte perroquet **face visible** en pile sur la carte déjà posée au centre.
- Les joueurs avec les chiffres les plus bas posent leur carte perroquet **face cachée** sous leur propre pile de cartes.
- Une nouvelle manche commence alors. On compare maintenant avec la carte qui est sur le dessus de la pile au centre.
- On joue plusieurs manches, jusqu'à ce qu'un ou plusieurs joueurs ne puissent plus retourner de carte.
- Celui qui a pu poser ses cartes le premier gagne (le cas échéant plusieurs joueurs).

ADLUNG Spiele

Küferstraße 40/1 • D-71686 Remseck a. N.
Tel: +49 7146 / 44005 • Fax: +49 7146 / 44006
<http://www.adlung-spiele.de> • info@adlung-spiele.de

© copyright 2016