



SCAN ME



6+



2-5



20



Ein farbiges Verwirrspiel
von Luís Dinis

Sitzt da wirklich ein roter Papagei mit blauen Flügeln? Oder ist das ein blauer Papagei mit gelben Flügeln? Und wohin fliegt er denn jetzt schon wieder? Beobachte gut, was hier von Dach zu Zaun flattert. Und lass deine Papageien möglichst dort landen, wo sie einander begegnen können. Vielleicht treffen sie dabei sogar den fröhlichen Paradiesvogel... und nicht den griesgrämigen Paramiesvogel!



SPIELMATERIAL

5 Landeplätze



Zaun



Dach



Windrad



Wasser-
turm



Wäsche-
leine



72 Federn

67 Spielkarten, davon



25 Ortskarten
(zeigen die 5 Landeplätze)



32 Papageienkarten
(mit 1 Paradiesvogel und
1 Paramiesvogel)



10 Fernglaskarten
(Papageien im Fernglas-Ausblick)

SPIELIDEE UND ZIEL

Ihr deckt nacheinander Papageien auf und lasst sie an 5 Orten landen. Beobachtet gut, wohin sie flattern! Wenn sich einer von ihnen im Fernglas blicken lässt, solltet ihr wissen, wo sich seine farbgleichen Freunde niedergelassen haben. Dafür werdet ihr mit wunderschönen Federn belohnt. Behaltet auch im Auge, wohin die Artgenossen eures eigenen Papageis flattern. Findet ihr am Ende des Spiels viele davon am selben Ort, bringt euch das noch mehr Federn ein.

Hole dir ganz viele Federn und gewinne!

SPIELVORBEREITUNG

- 1 Legt die 5 Landeplätze in einem Kreis aus.

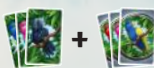
- 2 Legt alle Federn in die Mitte.

- 3 5 Spielkarten zeigen beidseitig einen Papagei.

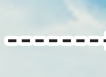
Von diesen legt ihr auf jeden Landeplatz eine.



- 5 Mischt 5 Fernglaskarten, in denen jeder Papagei einmal enthalten ist. Zieht alle eine davon, schaut sie selber an, zeigt sie aber nicht den Anderen!



+



- 7 Die 10 Papageienkarten mit dieser Rückseite legt ihr gemischt verdeckt oben auf den Stapel.

- 6 Mischt dann alle übrigen Fernglaskarten zusammen mit den 17 Papageienkarten derselben Kartenrückseite zu einem verdeckten Stapel.

Achte auf deine Papageien!

Schau **deine** Fernglaskarte an. Sie zeigt dir **deine** Papageiensorte – die außer dir niemand kennt! Am Ende des Spiels willst du möglichst viele davon am gleichen Ort (deiner Wahl) wiederfinden. Natürlich versuchen das deine Mitspieler mit ihren Papageien auch ... aber bei denen kannst du das verhindern, indem du sie ständig kreuz und quer davonflattern lässt ...



Achte auf andere Papageien!



Während des Spiels werden Fernglaskarten einzelner Papageien auftauchen. Immer dann solltest du wissen, an welchem Ort sich viele Exemplare dieser gesuchten Sorte befinden! Und mache es deinen Mitspielern – durch schlaues Flattern – nicht zu einfach, sich ebenfalls alles zu merken.

DER SPIELABLAUF

Wer zuletzt einen Papagei gesehen hat, startet das Spiel. Danach spielt ihr immer reihum weiter. Bist du an der Reihe, deckst du die **oberste Karte des Stapels** auf. Dies kann eine **Papageienkarte** oder **Fernglaskarte** sein.



Ist es eine Papageienkarte?

(Dazu gehören auch Paradiesvogel und Paramiesvogel!)

Lege diese Karte offen auf einen **leeren Landeplatz**! Ist **keiner leer, überdeckst** du die oberste Karte auf einem **Landeplatz deiner Wahl** – das darf aber **kein Papagei derselben Sorte** sein!

In seltenen Fällen liegt überall ein Papagei der aufgedeckten Sorte. Dann legst du die aufgedeckte Karte auf irgendeinen davon.

Beispiel:

Kira deckt diesen Papagei auf. Es gibt keinen leeren Landeplatz, auf den sie ihn legen müsste. Nicht legen darf sie ihn auf das Windrad, denn dort sitzt obenauf schon ein Artgenosse. Die übrigen 4 Landeplätze stehen Kira zur Auswahl. Sie lässt den Papagei auf dem Dach landen, wo sie den dort liegenden Papagei überdeckt.



Mach die Flutter!

Nachdem du den aufgedeckten Papagei gelegt hast, lässt du einen Papagei einer anderen **Sorte flattern**. Suche dafür einen aus, der oben auf einem Landeplatz sitzt. (Dies kann auch ein Paradies- oder Paramiesvogel sein.) Versetze ihn von einem Landeplatz auf einen anderen – aber niemals...

- auf einen Papagei derselben Sorte!
- auf die Karte, die du im aktuellen Spielzug **aufgedeckt und abgelegt hast!**

Ganz selten ist nach diesen Regeln kein Flattern möglich. Dann lässt du es ausnahmsweise bleiben.

Das war dein Spielzug. Und schon ist der nächste Spieler an der Reihe!



Beispiel:
Jetzt lässt Kira einen Papagei flattern. Das darf nicht der eben gelandete oder einer seiner Artgenossen sein. Von den anderen Papageien wählt sie den auf der Wäscheleine. Auf dem Wasserturm – bei seinem Artgenossen – darf er nicht landen. Auch das Dach, wo sich der aufgedeckte Papagei niedergelassen hat, darf nicht „angeflattert“ werden. Kira lässt den ausgesuchten Papagei auf den Zaun flattern. Auch ein Flug zum Windrad wäre erlaubt gewesen.



Ist es eine Fernglaskarte?

Dann seht euch alle den Papagei **im Fernglas** an! Kennt irgendwer einen Landeplatz, auf dem es schon Papageien **dieser Farbkombination** gibt – vielleicht sogar viele von ihnen? Nein?!... oder Doch?!... Verratet es nicht – sondern:

→ Legt jetzt **alle still**, heimlich und **verdeckt** eine Ortskarte vor euch ab!

Mit der Ortskarte, die du auslegst, zeigst du den Landeplatz, auf dem du Papageien dieser „Fernglas-Sorte“ vermutest.

Es wäre auch nicht übel, den Paradiesvogel dort anzutreffen!

Meide aber den Landeplatz des Paramiesvogels!

Nun deckt ihr alle gleichzeitig eure ausgelegten Ortskarten auf und durchsucht nacheinander die Landeplätze eurer gespielten Ortskarten. Verändert dabei nie die Reihenfolge der Papageien, wie sie dort liegen! **Dafür gibt es Federn als Belohnung:**

- Du bekommst eine Feder pro gefundenem „Fernglas-Papagei“ an deinem gewählten Ort.
- Du bekommst eine Feder, wenn sich der Paradiesvogel an deinem gewählten Ort aufhält.
- Du musst eine Feder zurück (in die Mitte) geben, wenn sich der Paramiesvogel dort aufhält. (Wer keine Feder hat, bleibt davon verschont.)

Beispiel: Anika vermutet die meisten Papageien der (im Fernglas) gesuchten Sorte auf dem Dach. Deshalb legt sie ihre Dachkarte verdeckt vor sich ab. Dasselbe tut auch Rolf. Pascal meint, auf dem Zaun gibt es die meisten dieser Papageien. Und auch den Paradiesvogel vermutet er dort. Deshalb wählt er seine Zaunkarte aus...



Auf dem Dach befinden sich 2 Papageien der gesuchten Sorte. Anika und Rolf, die das Dach (mit ihrer Ortskarte) ausgewählt haben, erhalten also beide 2 Federn. Aber... momentmal... da sitzt ja auch der Paramiesvogel auf dem Dach! Wie schade! So bekommen Anika und Rolf leider eine Feder weniger – also nicht zwei, sondern nur eine.

Pascal hat die Ortskarte mit dem Zaun drauf gespielt. Auch auf dem Zaun sitzen 2 der gesuchten Papageien und ... tatsächlich ... auch noch der Paradiesvogel. Das beschert Pascal sogar 3 Federn.

Nehmt eure gespielte Ortskarte wieder auf die Hand und legt die aufgedeckte Fernglaskarte beiseite. Das war dein Spielzug – denn wer eine Fernglaskarte aufgedeckt hat, lässt anschließend **keinen Papagei flattern!** Und schon ist der nächste Spieler an der Reihe!

DAS SPIEL IST GLEICH VORBEI ... ABER WO SIND DENN JETZT DEINE PAPAGEIEN???

Wer die **letzte Karte des Stapels** aufdeckt, führt seinen Spielzug noch aus. Dann **endet** der gewohnte Ablauf des Spiels. Aber jetzt könnt ihr alle noch ein **letztes Mal Federn gewinnen ...** wenn ihr möglichst viele **eigene Papageien auf einem Landeplatz** findet.

Dafür legt ihr auch jetzt wieder **alle verdeckt** eine Ortskarte vor euch ab.

Mit der Ortskarte, die du auslegst, zeigst du den Landeplatz, auf dem du die meisten deiner eigenen Papageien **vermutest** – also von der Sorte, die deine **geheime Fernglaskarte** zeigt. Auch hier wäre der **Paradiesvogel toll** – und der **Paramiesvogel** gar nicht ...!

Deckt nun alle eure **geheime Fernglaskarte** auf! Jetzt seht ihr, wem welche Sorte der Papageien gehört. Anschließend deckt ihr alle eure **gespielte Ortskarte** auf.

Nun durchsucht ihr nacheinander die Landeplätze eurer gespielten Ortskarten.



Anika



Rolf

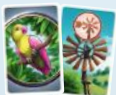


Pascal



Und wieder gibt's Federn als Belohnung:

- Du bekommst eine Feder für jeden eigenen Papagei, der sich auf deinem gewählten Landeplatz befindet.
- Du bekommst eine Feder, wenn sich der Paradiesvogel an diesem Platz aufhält.
- Du musst eine Feder zurück (in die Mitte) geben, wenn sich der Paramiesvogel dort niedergelassen hat. (Wer keine Feder hat, bleibt davon verschont.)



Anika



4 Federn



0 Federn



1 Feder



-1 Feder



= 4 Federn



Gehen euch die Federn aus? ...

Spielt ihr alle so unglaublich herausragend, dass ihr den gesamten Vorrat an Federn irgendwann aufgebraucht habt? Dann tut ihr folgendes: Gebt alle dieselbe Menge eurer gesammelten Federn zurück in den Vorrat (z.B. jeder 5) – und spielt dann weiter. Weil ihr alle gleich viele Feder abgibt, hat dabei niemand einen Nachteil.

DAMIT ENDET DAS SPIEL ... UND WER HAT GEWONNEN?

Zählt eure Federn ... oder ... wenn euch das Zählen noch zu schwerfällt: Stapelt sie alle übereinander und vergleicht, wer den höchsten Federhaufen hat. Wer die meisten Federn hat, darf auf's Siegertreppchen flattern! Bei einem Gleichstand seid ihr mehrere Gewinner! Und dann?! Flattert doch gleich nochmal los!



Danksagungen: Der Autor möchte sich bei den schönen Vögeln bedanken, die im Parc du Cinquenaire in Brüssel von Baum zu Baum fliegen und so dieses Spiel inspiriert haben. Ein Dank geht auch an alle, die das Spiel getestet und Verbesserungsvorschläge gemacht haben, insbesondere an die Kinder von CAF (Componente de Apoio à Família – Escola Básica Nº 1 de Benavente), Joana, Mariana, São, Duarte und an das Team von Zoch.

Art. Nr.: 60 110 5203

Autor: Luís Dinis

Illustration: Dennis Lohausen

Satz & Layout: Matthias Holländer



2025 Zoch Verlag
Simba Toys GmbH & Co. KG
Werkstraße 1, D-90765 Fürth
Zoch-verlag.com
service.zoch-verlag.de





6+



2-5



20



A colorful confusion game
by Luis Dinis

Is that actually a red parrot with blue wings sitting there? Or is that a blue parrot with yellow wings? And where is it flying? Watch closely who is flying from the roof to the fence. And if possible, let your parrots land where they can meet each other. Maybe they will even come upon the jolly good-luck bird... and not the grouchy bad-luck bird!



GAME MATERIALS

5 landing spots



fence



roof



wind wheel



water
tower



clothes-
line



72 feathers

67 game cards:



25 location cards
(showing the 5 landing spots)



32 parrot cards
(including 1 colorful good-luck
bird and 1 black bad-luck bird)



10 binoculars cards
(parrots in the binoculars lookout)

IDEA AND OBJECT OF THE GAME

In turn, you reveal parrots and let them land at five locations. Watch closely where they are fluttering! Every time one of them turns up in the binoculars, you should know where its friends of the same color have come to rest. For this, you are rewarded with beautiful feathers. Also, keep an eye on where the fellow members of your own type of parrot flutter: If you find many of these at the same location at the end of the game, you will get even more feathers.

Get lots of feathers and win!

SET-UP OF THE GAME

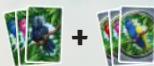
- 1 Lay out the 5 landing spots in a circle.

- 2 Put all feathers in the middle.

- 3 5 game cards show a parrot on both sides. Put one of these on each landing spot.



- 5 Shuffle 5 binoculars cards that show each parrot once. Each player draws one of them, looks at it, but doesn't show it to the others!



- 6 Then shuffle all remaining binoculars cards together with the 17 parrot cards with the same back and form a face-down pile.



- 4 Take the 5 location cards with backs in one color. If you play with fewer than five players, put the remaining location cards back into the box.



- 7 Shuffle the 10 parrot cards with this back and put them face down on top of the pile.

Pay attention to your parrots!

Have a close look at **your** binoculars card. It shows **your** type of parrot – that nobody knows but you! At the end of the game you want to find as many of them as possible at the same location (of your choice). The other players are trying to do the same with their parrots... but you might be able to interfere by making these flutter away criss-cross time and again ...



Pay attention to other parrots!

During the game, **binoculars cards** of the parrots will come up. Whenever this happens, you should be aware how many birds of **this type** currently are **at which location**. And – by fluttering cleverly – don't make it too easy for the other players to memorize them.



COURSE OF THE GAME

The player who last saw a parrot begins the game. After that, players proceed in turn. On your turn, you reveal the **top card of the pile**. It can be a **parrot card** or a **binoculars card**.



Is it a parrot card?

(This also includes the good-luck bird or the bad-luck bird!)

Place this card face up on an **unoccupied landing spot**! If there is **no empty spot**, you **cover the top card on a landing spot of your choice** – but this must not be a **parrot of the same type!**

In very rare cases, there are parrots of the revealed type lying on all spots. Then you place the revealed card on any spot, just as you like.

Example:

Kira reveals this parrot. There is no unoccupied landing spot where she would have to put it. She may not place it on the wind wheel, since a parrot of the same type is sitting there. But Kira can freely choose from among the other 4 landing spots. She lets the parrot land on the roof, covering the parrot that was sitting there.



Flutter away!

After you have placed the revealed parrot, you immediately let a parrot of a **different type flutter**. To do so, choose a parrot that is sitting at the **top** of a landing spot.

(This can also be a good-luck bird or bad-luck bird.)

Move the bird from one landing spot to a different one – but never...

- onto a parrot of the same type!
- onto the card you have revealed and placed on the current game turn!

It happens very rarely that there is no fluttering at all possible according to these rules. In this case, as an exception, you leave this step out.

This ends your game turn.

Now it's the next player's turn!



Is it a binoculars card?

In this case, all players have a look at the parrot shown **in the binoculars!**

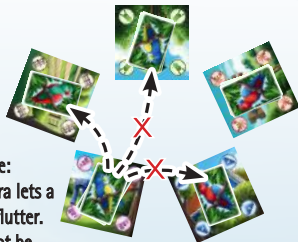
Does anybody know a landing spot that already holds parrots in this color combination – maybe even several of them?

No?!... Or yes?!... Don't tell the others – instead:

→ Now **each of you** secretly puts one location card **face down** in front of you.

The location card you lay out shows the landing spot where you assume parrots of this „type of binoculars.“ It would also be good to find the good-luck bird there!

But avoid the landing spot of the bad-luck bird!



Example:
Now Kira lets a parrot flutter.

It cannot be the one that just landed nor any other of this type. From among the other parrots, she chooses the one sitting on the clothesline. The parrot may not land on the water tower, since another parrot of the same type is sitting there. It may not flutter to the roof either, where the parrot that Kira had revealed has landed. Kira lets the chosen parrot flutter to the fence. A flight to the wind wheel would also have been allowed.

Now all players simultaneously reveal the location cards they have placed! Then you check the landing spots of the location cards you have placed, one after another. In doing so, never change the order of the parrots lying there! For this, you are **rewarded with feathers**:

- You receive one feather for each parrot (of the „binoculars type“) you have found at your chosen location.
- You receive one feather if the good-luck bird is at your chosen location.
- You have to give one feather back (to the middle) if the bad-luck bird is currently there. (If you have no feather, you are spared from this.)

Example: Anita assumes most parrots of the type in question (shown in the binoculars) are on the roof. Therefore, she places her roof card face down in front of her. Rolf does the same. Pascal thinks that most of these parrots are on the fence, and he also assumes the good-luck bird to be there. Therefore, he chooses his fence card.



There are 2 parrots of the type in question on the roof. So Anita and Rolf, who have chosen the roof (through their location card), both receive 2 feathers. But... wait a minute... the bad-luck bird is also sitting on the roof--too bad! Consequently, Anita and Rolf both unfortunately receive one feather less--i.e., not 2, but only 1.

Pascal has played the location card that shows the fence. The fence is holding 2 of the parrots in question and... yeah, really... also the good-luck bird. This gives Pascal even 3 feathers.

Take the location card you have played back into your hand and put the revealed binoculars card aside. This ends your game turn – since you have revealed a binoculars card, you then do **not let any parrot flutter!** Now it's the next player's turn!

THE GAME IS ALMOST OVER ... BUT WHERE ARE YOUR PARROTS RIGHT NOW???

The player who reveals the last card of the pile still completes his game turn. This ends the normal course of the game. But now, all of you can **gain feathers one more time ...** if you find many of **your own parrots on one landing spot.**

To this end, **each of you** puts one location card **face down** in front of you.

The location card you are playing shows the landing spot where you assume you have the most of your own parrots – i.e., parrots of the type shown on your secret binoculars card. Here also, the good-luck bird would be great to have – and the bad-luck bird wouldn't...!

Now all players reveal their **secret binoculars card** – and everybody can see **who owns what type of parrots.** After that, you all reveal the **location card** you have played.

Now you check the landing spots of the location cards you have played, one after another.



Anika



Rolf

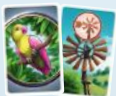


Pascal



And again, you are rewarded with feathers:

- You receive one feather for each of **your own parrots** that is on your **chosen landing spot**.
- You receive one feather if the **good-luck bird** is on this spot.
- You have to give one feather back (to the middle) if the **bad-luck bird** is sitting there. (If you have no feather, you are spared from this.)



Anika



4 feathers



0 feathers



1 feather



-1 feather



= 4 feathers



Are you running out of feathers?

Have you all played so incredibly well that you have used up the supply of feathers at some point? In this case, do the following: All of you put the same amount of the feathers you have collected back into the supply (e.g., everybody gives 5) – and then continue playing. Since everyone gives up the same number of feathers, nobody has any disadvantages from this.

THIS ENDS THE GAME ... AND WHO WINS?

Count your feathers... or ... if counting is too hard for you yet, stack them on top of one another and compare who has the highest pile of feathers.

The player with the most feathers may flutter onto the winner's podium! In case of a tie, there is more than one winner! And then?! Just flutter off again right away!



Acknowledgments: The author wishes to thank the lovely birds that fly from tree to tree at Parc du Cinquantenaire in Brussels (which inspired him to invent this game), and also all the people who tested the game and gave valuable suggestions for improvement, in particular the kids from CAF (Componente de Apoio à Família – Escola Básica Nº 1 de Benavente), Joana, Mariana, São, Duarte, and the Zoch team. Thank you all!

Art. Nr.: 60 110 5203

Author: Luís Dinis

Illustration: Dennis Lohausen

Setting and layout: Matthias Holländer

English translation: Sybille & Bruce Whitehill, „Word for Wort“



2025 Zoch Verlag
Simba Toys GmbH & Co. KG
Werkstraße 1, D-90765 Fürth
Zoch-verlag.com
service.zoch-verlag.de





6+



2-5



20



Un jeu qui vous en fait
voir de toutes les couleurs
de Luis Dinis

Est-ce vraiment un perroquet rouge à ailes bleues qui est perché là ? Ou un perroquet bleu à ailes jaunes ? Et voilà qu'il va encore se poser autre part ! Observez bien qui est passé du toit à la clôture. Et arrangez-vous pour que vos perroquets se retrouvent au même endroit. Vous aurez peut-être même la chance d'y rencontrer l'oiseau de paradis... et pas cet oiseau de paravi de malheur !



CONTENU

5 perchoirs



clôture



toit



éolienne



château
d'eau



corde à
linge



72 plumes

67 cartes :



25 cartes Lieu
(représentant les 5 perchoirs)



32 cartes Perroquet
(dont 1 carte Oiseau de
paradis et 1 Oiseau de paravi)



10 cartes Longue-vue
(perroquets vus à travers
une longue-vue)

PRINCIPE ET BUT DU JEU

Vous dévoilez des perroquets l'un après l'autre et les envoyez se percher sur 5 lieux différents, appelés « perchoirs ». Observez bien où ils vont se percher ! À chaque fois que l'un d'entre eux apparaît à travers la longue-vue, vous devez vous souvenir où ses congénères, arborant les mêmes couleurs, se sont posés. Ceci vous rapportera de merveilleuses plumes. Ne perdez pas non plus de vue les lieux où se sont perchés vos propres perroquets. En effet, plus vous en trouverez rassemblés au même endroit à la fin de la partie, plus vous gagnerez de plumes supplémentaires. **Gagnez le plus de plumes et remportez la victoire !**

MISE EN PLACE

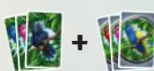
- ❶ Disposez les 5 perchoirs en cercle.

- ❷ Placez toutes les plumes au milieu.

- ❸ 5 cartes montrent un perroquet sur les deux faces. Placez-en une sur chacun des perchoirs.



- ❹ Mélangez 5 cartes Longue-vue représentant chacun des 5 perroquets. Tirez chacun une de ces cartes et prenez en connaissance sans la montrer aux autres !



- ❺ Mélangez toutes les cartes Longue-vue restantes et les 17 cartes Perroquet possédant le même dos pour former une pioche, face cachée.



- ❻ Prenez chacun en main les 5 cartes Lieu avec la même couleur au dos. À moins de 5 joueurs, rangez les cartes Lieu inutilisées dans la boîte.



- ❼ Pour finir, mélangez les 10 cartes Perroquet avec un dos différent et placez-les, face cachée, sur le dessus de la pioche.

Surveillez vos perroquets !

Regardez attentivement **votre** carte Longue-vue. Elle vous indique **votre** espèce de perroquet (que personne ne connaît, à part vous). À la fin de la partie, vous tenterez de les retrouver sur un même perchoir (au choix). Bien entendu, vos adversaires s'efforcent de faire la même chose avec leurs perroquets... mais à vous d'essayer de les en empêcher en les faisant s'envoler dans tous les sens.



Surveillez les perroquets des autres !



Au cours du jeu, vous piocherez des cartes montrant un perroquet. À vous de savoir à quel endroit se trouvent plusieurs spécimens de cette espèce. Compliquez la mémorisation de vos adversaires en faisant habilement voltiger les perroquets.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le dernier joueur à avoir vu un perroquet entame la partie. Chacun joue ensuite à tour de rôle dans le sens horaire. À votre tour de jeu, retournez la **première carte de la pioche** : il peut s'agir d'une **carte Perroquet** ou **Longue-vue**.



C'est une carte Perroquet ?

(y compris une oiseau de paradis ou un oiseau de paravi)

Placez cette carte, face visible, sur un perchoir libre. Si **aucun n'est libre, recouvrez** la carte supérieure sur un **des perchoirs au choix, mais pas un perroquet de la même espèce !**

Il peut arriver que la carte supérieure sur tous les perchoirs soit un perroquet de la même espèce que la carte piochée. Dans ce cas, posez-la où vous voulez.

Exemple :

Kira pioche ce perroquet. Il ne reste aucun perchoir libre sur lequel elle serait obligée de le poser.

Elle ne peut pas le poser sur l'éolienne car l'un de ses congénères y est déjà perché. Elle a le choix parmi les 4 autres lieux. Elle choisit de poser le perroquet sur le toit et recouvre le perroquet qui s'y trouvait.



Envolée

Après avoir placé le perroquet pioché, faites immédiatement s'envoler un perroquet d'une autre espèce. Choisissez l'un des perroquets visibles sur un des perchoirs (y compris l'oiseau de paradis ou l'oiseau de paravi). Déplacez-le vers un autre perchoir, mais jamais...

- sur un perroquet de la même espèce que lui !
- sur la carte que vous venez de piocher et de poser !

Dans de très rares cas, il peut arriver qu'aucun perroquet ne puisse s'envoler. Dans ce cas, tout le monde reste exceptionnellement à sa place.

Votre tour est terminé et c'est à votre voisin de gauche de jouer.



Exemple : Kira fait ensuite s'envoler un perroquet. Elle

ne peut pas choisir le perroquet qu'elle vient de poser, ni l'un de ses congénères. Parmi les autres perroquets, elle choisit celui perché sur la corde à linge. Elle ne peut pas le déplacer sur le château d'eau où se trouve déjà un congénère. Il en va de même pour le toit où Kira vient de poser le perroquet qu'elle avait pioché. Elle décide donc de faire s'envoler le perroquet choisi vers la clôture. Il aurait également pu s'envoler sur l'éolienne.



C'est une carte Longue-vue ?

Tout le monde observe le perroquet à travers la longue-vue. Avez-vous repéré le lieu où s'est perché un perroquet arborant cette combinaison de couleurs... et même plusieurs de cette espèce, peut-être ? Non ?!... Ah, si ?!... Ne dites rien aux autres ... :

→ Placez **chacun**, calmement et secrètement, une carte Lieu **face cachée** devant vous.

La carte Lieu choisie indique l'endroit où vous pensez que les perroquets apparaissant à travers la longue-vue se sont posés. Et si l'oiseau de paradis s'y trouvait aussi, ce serait encore mieux. Par contre, il faudrait éviter de tomber sur le lieu où est perché l'oiseau de paravi !

Retournez alors votre carte Lieu tous en même temps ! Vérifiez l'un après l'autre les perchoirs qui ont été choisis. Ne modifiez pas l'ordre des cartes ! Gagnez des plumes en récompense :

- Chaque perroquet (correspondant à l'espèce dans la longue-vue) présent sur le lieu que vous avez choisi vous rapporte 1 plume.
- L'oiseau de paradis sur le lieu que vous avez choisi vous rapporte 1 plume.
- L'oiseau de paravi sur le lieu que vous avez choisi vous fait perdre 1 plume ; remettez-la au milieu. (Si vous n'avez pas de plume, il ne se passe rien.)

Exemple : Anika pense que le plus grand nombre de perroquets de l'espèce recherchée (à travers la longue-vue) se trouvent sur le toit. Elle place donc sa carte Toit face cachée devant elle. Rolf choisit le même lieu. Pascal pense que la majorité de ces perroquets sont sur la clôture. Et il soupçonne l'oiseau de paradis d'y être aussi. Il choisit donc sa carte Clôture...



2 perroquets de l'espèce recherchée sont perchés sur le toit. Anika et Rolf, qui avaient choisi le toit (avec leur carte Lieu) gagnent donc 2 plumes. Mais... une minute !... L'oiseau de paravi est également perché sur le toit ! Dommage ! Anika et Rolf gagne 1 plume de moins et repartent donc avec 1 seule plume au lieu de 2.

Pascal a choisi la carte Clôture. Là sont également perchés 2 perroquets de l'espèce recherchée, ainsi que... l'oiseau de paradis. Cela lui rapporte 3 plumes.

Reprenez chacun en main la carte Lieu que vous aviez choisie et mettez la carte Longue-vue piochée de côté. Votre tour est terminé car celui qui retourne une Longue-vue ne peut pas faire s'envoler de perroquet ! C'est déjà à votre voisin de gauche de jouer.

LA PARTIE EST PRESQUE TERMINÉE ... MAIS AU FAIT, OÙ SONT VOS PERROQUETS ?

Celui qui pioche la dernière carte du paquet termine son tour. Puis le déroulement habituel de la partie s'arrête. Mais vous avez encore tous une dernière chance de gagner des plumes... à condition de trouver le maximum de vos propres perroquets sur un même perchoir.

Choisissez une nouvelle fois une carte Lieu et posez-la, face cachée, devant vous.

La carte Lieu choisie indique l'endroit où vous pensez que la plupart de vos perroquets (c'est-à-dire l'espèce sur votre carte Longue-vue secrète piochée au début) se sont posés. Là encore, si l'oiseau de paradis s'y trouve, c'est encore mieux. Par contre, pas l'oiseau de paravi !

Retournez votre carte Longue-vue secrète tous en même temps ! Chacun découvre alors à qui appartient chaque espèce de perroquets. Dévoilez ensuite tous les lieux choisis.

Découvrez, l'un après l'autre, les perroquets perchés sur les lieux choisis.



Anika



Rolf



Pascal

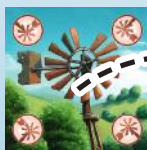


Là encore, vous gagnez des plumes en récompense :

- Chaque **perroquet de votre espèce** perché sur le lieu que vous avez **choisi** vous rapporte 1 plume.
- L'**oiseau de paradis** présent sur le lieu que vous avez choisi vous rapporte 1 plume.
- L'**oiseau de paravi** installé sur le lieu que vous avez choisi vous fait perdre 1 plume ; remettez-la au milieu. (Si vous n'avez pas de plume, il ne se passe rien.)



Anika



4 plumes 



0 plumes



1 plume 



-1 plume 

= 4 plumes 

S'il vous manque des plumes

Si vous jouez tellement bien que la réserve de plumes est vide au cours de la partie, procédez alors de la manière suivante : Remettez tous le même nombre de plumes dans la réserve (5, par exemple) et reprenez la partie. Comme chacun a remis autant de plumes, personne n'est désavantagé.

FIN DE LA PARTIE ET VAINQUEUR

Comptez vos plumes... ou ... si vous avez la flemme, empilez-les et comparez la hauteur des piles. Celui qui possède le plus de plumes peut aller se percher sur la plus haute marche du podium ! En cas d'égalité, les joueurs concernés se partagent la victoire ! Et après... ? Pourquoi ne pas s'envoler de nouveau !



Remerciements : L'auteur tient à remercier les charmants oiseaux du Parc du Cinquanteaire de Bruxelles qui, à voler d'arbre en arbre, ont inspiré ce jeu. Merci à tous ceux qui ont testé ce jeu et y ont apporté des améliorations. Un remerciement spécial aux enfants de la CAF (Composante de Apoio à Família – Escola Básica Nº 1 de Benavente), à Joana, Mariana, São, Duarte et à l'équipe de Zoch.

Art. N° : 60 110 5203
Auteur : Luís Dinis
Illustrations : Dennis Lohausen
Mise en page : Matthias Holländer
Traduction : Eric Bouret



24

2025 Zoch Verlag
Simba Toys GmbH & Co. KG
Werkstraße 1, D-90765 Fürth
Zoch-verlag.com
service.zoch-verlag.de





6+



2-5



20



Un gioco di colori confusi
di Luis Dinis

Si tratta davvero di un pappagallo rosso con le ali blu? O è un pappagallo blu con le ali gialle? E dove se ne sta andando ora? Osserva attentamente gli uccelli che si aggirano tra tetti e recinzioni. Cerca di far atterrare i tuoi pappagalli in posti strategici, dove si possono incontrare. E speriamo che facciano conoscenza con l'allegro uccello del paradiso... e che evitino il cupo uccello del pessimismo!



MATERIALE DI GIOCO

5 luoghi di atterraggio



recinzione



tetto



mulino a vento



torre
d'acqua



filo per
stendere



72 piume

67 carte da gioco, di cui



25 carte luogo
(che mostrano i 5 luoghi
di atterraggio)



32 carte pappagallo
(con 1 uccello del paradiso e
1 uccello del pessimismo)



10 carte monocolo
(pappagalli visti attraverso
il monocolo)

IDEA DEL GIOCO E OBIETTIVO

A turno, scoprite le carte pappagallo e fateli atterrare in uno di 5 possibili luoghi. Osservate attentamente dove volano i pappagalli! Ogni volta che uno di loro appare nel **monocolo**, bisognerà che sappiate dove si trovano i suoi amici dello stesso colore. In cambio riceverete splendide piume. Fate anche caso a dove atterrano i pappagalli della stessa specie del vostro. Infatti, se alla fine del gioco ne trovate parecchi nello stesso luogo, guadagnerete ancora più piume.

Raccogli un sacco piume e vincera il

DREPARAZIONE DEL GIOCO

1 Disponete in cerchio i 5 luoghi di atterraggio.

2 Mettete tutte le piume al centro.

3 Ci sono 5 carte che raffigurano un pappagallo da entrambi i lati.

Posatene una su ogni luogo di atterraggio.



5 Mischiate 5 carte monocolo, una per ogni pappagallo. Ogni giocatore tira una delle carte e la guarda senza mostrarla agli altri!



6 Mischiate poi tutte le restanti carte monocolo insieme alle 17 carte pappagallo con lo stesso retro per formare un mazzo coperto.

Fai attenzione ai tuoi pappagalli!

Guarda bene la tua carta monocolo. Ti indica la tua specie di pappagallo, che solo tu conosci! Alla fine del gioco vorrai trovarne il maggior numero possibile in un unico posto (a tua scelta). Anche i tuoi avversari cercheranno di fare lo stesso con i loro pappagalli... ma forse tu potresti impedirglielo, facendoli volare ripetutamente qua e là...



Osserva anche gli altri pappagalli!

Durante il gioco compariranno le carte monocolo di singoli pappagalli. Quando succede, dovreste sapere in quale luogo trovare molti esemplari questa specie! Quindi, presta attenzione a tutti i pappagalli. E rendi difficile ai tuoi avversari ricordarsi tutto, facendo svolazzare i pappagalli in modo strategico.



SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Chi per ultimo ha visto un pappagallo inizia il gioco. In seguito, il gioco procede in senso orario. Quando sei di turno, gira la prima carta del mazzo. Può trattarsi di una carta pappagallo o di una carta monocolo.



È una carta pappagallo?

(Questo include anche l'uccello del paradiso e l'uccello del pessimismo!)

Posiziona questa carta scoperta su un luogo di atterraggio vuoto!

Se non ce n'è nessuno vuoto, sovrapponila a una carta in cima a un luogo di atterraggio a tua scelta.

Tuttavia qui non potrà esserci un pappagallo della stessa specie (combinazione di colori)!

In rarissimi casi, troverete ovunque pappagalli della stessa specie di quello scoperto. In tal caso, metterai la nuova carta in uno di questi a scelta.

Esempio:

Kira scopre questo pappagallo. Non ci sono luoghi di atterraggio vuoti dove potrebbe posizionarlo. Non può metterlo sul mulino a vento, perché lì c'è già un esemplare della stessa specie. Le restano a disposizione gli altri 4 luoghi di atterraggio. Decide di far atterrare il pappagallo sul tetto, sovrapponendolo a quello già presente.



Fai volare un pappagallo

Dopo aver posizionato il pappagallo appena scoperto, fai subito volare un pappagallo di un'altra specie. Sceglينه uno che si trova in cima a un luogo di atterraggio. (Può essere anche un uccello del paradiso o un uccello del pessimismo.) Spostalo da un luogo di atterraggio a un altro, ma mai...

- sopra un pappagallo della stessa specie!
- sulla carta che hai appena scoperto e posizionato in questo turno!

In rarissimi casi, secondo queste regole, non è possibile alcuno volo. In tal caso, salta questa azione.

Questo conclude il tuo turno. Ora tocca al prossimo giocatore!



Esempio:
Ora Kira fa volare un pappagallo. Non può essere quello appena atterrato o uno della stessa specie. Tra gli altri pappagalli, sceglie quello che si trova sul filo per stendere. Questo non può atterrare sulla torre dell'acqua, dove c'è già un esemplare della sua specie. Nemmeno il tetto, dove si è posato il pappagallo scoperto da Kira, può essere considerato. Kira decide di far volare il pappagallo dalla corda per stendere sul recinto. Sarebbe stato consentito anche un volo verso il mulino a vento.



È una carta monocolor?

Allora guardate tutti il pappagallo attraverso il monocolor! Qualcuno conosce un luogo di atterraggio dove ci sono già pappagalli con questa combinazione di colori – magari addirittura molti di loro? No?!... o forse sì?!... Non rivelatelo, ma piuttosto:

→ Disponete **tutti** in silenzio e di nascosto una carta luogo davanti a voi. Tenetela **coperta**.

La carta luogo che giochi indica il luogo dove sospetti che ci siano pappagalli della specie che vedete nel monocolor. Non sarebbe male incontrare lì l'uccello del paradiso!
Ma evita il luogo di atterraggio dell'uccello del pessimismo!

Ora voltate tutti le carte luogo che avete scelto! Poi, esaminate uno per uno i luoghi di atterraggio delle carte luogo che avete giocato. Non modificate mai l'ordine in cui si trovano i pappagalli! Ricevete delle piume come ricompensa in questi casi:

- Ricevi una piuma per ogni pappagallo (della specie che c'è nel monocolo) che si trova nel luogo che hai scelto.
- Ricevi una piuma se l'uccello del paradiso si trova nel luogo che hai scelto.
- Devi restituire una piuma (al centro) se l'uccello del pessimismo si trova lì.
(Chi non ha piume è esentato da questa regola.)

Esempio: Anna sospetta che ci siano la maggior parte dei pappagalli della specie cercata (nel monocolo) sul tetto. Perciò posiziona la sua carta tetto coperta davanti a sé. Lo stesso fa anche Roberto. Pascal invece crede che sul recinto ci siano il maggior numero di pappagalli di questa specie. E lì sospetta anche l'uccello del paradiso. Perciò sceglie la sua carta recinto ...



Sul tetto ci sono 2 pappagalli della specie cercata. Anna e Roberto, che hanno scelto il tetto (con la loro carta luogo), ricevono quindi entrambi 2 piume. Ma... un momento... c'è anche l'uccello del pessimismo sul tetto! Che peccato! Di conseguenza Anna e Roberto riceveranno una piuma in meno - quindi non due, ma solo una.

Pascal ha giocato la carta luogo con il recinto. Anche sul recinto ci sono 2 pappagalli della specie cercata e in effetti... anche l'uccello del paradiso. Questo gli fa guadagnare addirittura 3 piume.

Riprendete in mano la carta luogo che avete giocato e mettete da parte la carta monocolo scoperta. Così termina il tuo turno – infatti, chi ha scoperto una carta monocolo, in seguito, non farà volare **nessun pappagallo!** Ora tocca al prossimo giocatore!

IL GIOCO STA PER FINIRE ... MA DOVE SONO FINITI I TUOI PAPPAGALLI???

Chi scopre l'ultima carta del mazzo esegue ancora il suo turno. Poi **termina** il normale svolgimento del gioco. A questo punto potete ancora **guadagnare un'ultima volta delle piume** ... se trovate il maggior numero possibile dei **vostr**i pappagalli **in un solo luogo di atterraggio**.

Disponete **tutti** ancora una volta una carta luogo **coperta** davanti a voi.

La carta luogo che giochi indica il luogo dove **sospetti di trovare** il maggior numero dei tuoi pappagalli – quelli della specie che è mostrata sulla tua carta monocolo **segreta**. Anche qui sarebbe fantastico trovare l'uccello del paradiso – mentre l'uccello del pessimismo è proprio da evitare!

A questo punto voltate la vostra **carta monocolo segreta!** Ora vedete tutti a **chi appartiene ogni specie di pappagallo**. Poi, voltate tutti le **carte luogo** che avete giocato.

Esaminate uno per uno i luoghi di atterraggio delle carte luogo che avete giocato.



Anna



Roberto

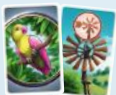


Pascal



Ora, ancora una volta, riceverete delle piume come ricompensa:

- Ricevi una piuma per ogni tuo pappagallo che si trova nel luogo che hai scelto.
- Ricevi una piuma se l'uccello del paradiso si trova in quel luogo.
- Devi restituire una piuma (al centro) se l'uccello del pessimismo si è posato lì. (Chi non ha piume è esentato da questa regola.)



Anna



4 piume



0 piume



1 piuma



-1 piuma



= 4 piume



Vi stanno finendo le piume? ...

State giocando così incredibilmente bene che avete esaurito le scorte di piume? Allora fate così:
Restituite tutti la stessa quantità di piume raccolte mettendole nelle scorte (ad esempio, 5 ciascuno)
e continuate a giocare. Poiché tutti restituiscono la stessa quantità di piume, non si creeranno svantaggi.

COSÌ FINISCE IL GIOCO ... E CHI HA VINTO?

Contate le vostre piume... oppure... se il conteggio vi sembra ancora troppo difficile: impilate tutte le piume e determinate chi ha la pila più alta. Chi ha più piume può volare sul podio!
In caso di pareggio, siete tutti vincitori! E poi?! Cominciate al volo un'altra partita!



Ringraziamenti: L'autore desidera ringraziare i bellissimo uccelli che volano da un albero all'altro nel Parc du Cinquantenaire a Bruxelles, che hanno ispirato questo gioco. Un ringraziamento va anche a tutti coloro che hanno testato il gioco e fornito suggerimenti per migliorarlo, in particolare ai bambini del CAF (Componente de Apoio à Família - Escola Básica Nº 1 de Benavente), Joana, Mariana, São, Duarte, così come al gruppo di lavoro di Zoch.

Art. N°: 60 110 5203
Autore: Lufs Dinis
Illustrazioni: Dennis Lohausen
Impaginazione: Matthias Holländer
Traduzione: Sara Pirovino



32

2025 Zoch Verlag
Simba Toys GmbH & Co. KG
Werkstraße 1, D-90765 Fürth
Zoch-verlag.com
service.zoch-verlag.de

