

The Kookaburra Game[®]

Spelregels



Doel van het spel

Wie als eerste zijn 5 dieren een volledige ronde over het spelbord laat afleggen en veilig weet thuis te brengen, wint het spel.

Spelmateriaal

Een dubbelzijdig spelbord (Beide zijden tonen hetzelfde parcours. De ene zijde is een standaard uitvoering terwijl de andere zijde door een Aboriginal kunstenaar werd uitgevoerd.) • 20 dieren in 4 kleuren (telkens een kookaburra, koala, kangoeroe, vogelbekdier en krokodil) • twee dobbelstenen

Voor het spel kan beginnen

1. Iedereen kiest een kleur en zet alle dieren van die kleur op het overeenkomstige startveld.
2. De spelers gooien om de beurt met beide dobbelstenen. Wie het hoogste getal gooit, mag beginnen. Daarna gaat de beurt telkens verder tegen de wijzers van de klok in.

Algemene spelregels

3. Als je aan de beurt bent, gooi je met beide dobbelstenen en verplaats je een eigen dier naar keuze. Je mag kiezen om zoveel vakjes verder te gaan als het getal op één van de twee dobbelstenen of zoveel vakjes als de som van de twee getallen.
Als je bijvoorbeeld een 3 en een 4 gooit, mag je kiezen om 3, 4 of 7 (3+4) vakjes verder te gaan. Soms is het handig om te kunnen kiezen, bijvoorbeeld om een dier van een andere speler op te eten, om vlak voor een rivier te stoppen of om één van je eigen dieren thuis te brengen.
4. Je mag in elke beurt slechts één dier verplaatsen. (Je kunt dus niet één dier bewegen de ene dobbelsteen en een ander dier met de andere.)
5. Als je een dier verplaatst, mag je telkens kiezen of je vooruit of achteruit gaat.
6. Dieren van verschillende kleuren kunnen nooit op het zelfde vakje staan. Dieren van de zelfde kleur kunnen wel op het zelfde vakje staan.
7. Als je aan de beurt bent, moet je ook een dier verplaatsen. Je kunt niet passen.
8. Wanneer je twee keer een 6 gooit, mag je na jouw beurt meteen nog een keer gooien.
9. Elk van jouw vijf dieren moeten ten minste één volledige ronde tegen de wijzers van de klok in (let op de pijlen op het spelbord) afleggen. Omdat de Kookaburra naar elk willekeurig vakje kan vliegen – zie regel 15 – moet dit dier als enige geen volledige ronde maken.
10. Om een dier thuis te kunnen brengen, moet je het precieze aantal vakjes gooien om het startveld terug te bereiken (met één of twee dobbelstenen – zie regel 3).
11. Het startveld telt mee als een vakje.
12. Wie als eerste zijn of haar vijf dieren na een volledige ronde over het spelbord weer thuis weet te brengen, wint het spel.
13. ~~Optionele regel: Het is niet toegestaan om verder achteruit te gaan dan jouw eigen startveld.~~

Speciale spelregels voor elk dier

14. De koala bezoekt enkel vakjes met een eucalyptusblad. Je kunt de koala kan dus enkel met een 3, 6, 9 of 12 verplaatsen.
15. De kookaburra kan, wanneer het jouw beurt is, naar elk willekeurig vakje op het bord vliegen om een ander dier te beschermen. (Het kan dan niet opgegeten worden door een krokodil van een andere speler.) Je mag de getallen op de dobbelstenen in dit geval negeren en de kookaburra op een vakje naar keuze zetten. (Denk ook aan regel 6 als je dat doet.)

16. Het vogelbekdier kan over de rivier van dezelfde kleur zwemmen om zo een binnenweg te nemen. Wanneer je een zet met jouw vogelbekdier op het vakje voor de rivier van je eigen kleur beëindigt, mag je onmiddellijk naar het vakje aan de andere kant van de rivier zwemmen (als hier geen dieren van een andere speler staan). Je mag er ook voor kiezen om op het vakje voor de rivier blijven staan. Het vogelbekdier kan de weg over de rivier niet achteruit afleggen.
17. Jouw krokodil kan de dieren van de andere spelers opeten als hij op hetzelfde vakje terecht komt. Wanneer twee of meer dieren van een speler zich op het zelfde vakje bevinden, beschermen deze elkaar en kan je ze ook niet opeten. **Tip: Het spel wordt leuker naarmate de krokodillen meer dieren opeten**, want een dier dat opgegeten wordt moet opnieuw beginnen vanaf het startveld!
18. De krokodil kan over de rivier van dezelfde kleur zwemmen en zo een binnenweg nemen. Op die manier kan hij ook de dieren aan de overkant van de rivier opeten. Net als het vogelbekdier moet de krokodil op het vakje voor de rivier stoppen om naar de andere kant te zwemmen. De krokodil kan echter zowel vooruit als achteruit zwemmen!
19. De kangoeroe kan een ander dier meenemen in zijn buidel. Dat dier springt daarna weer uit de buidel en gaat één vakje verder dan de kangoeroe. Voorbeeld: je gooit een 11 en verplaatst je kangoeroe samen met je koala (die samen op hetzelfde vakje stonden). De kangoeroe gaat 11 vakjes vooruit, de koala 12.
Let op! Ook alle andere regels blijven gelden, zo moet de koala aan het einde weer op een eucalyptusblad staan (met een 9 had je dit dus niet kunnen doen omdat de koala dan 10 vakken verder zou gaan en dat kan niet – zie regel 14). Een ander voorbeeld: stel dat je een 5 gooit, dan moeten zowel het vijfde als het zesde vakje leeg zijn of enkel dieren van de eigen kleur bevatten. Alleen wanneer de kangoeroe de krokodil meeneemt in zijn buidel, moet het zesde vakje niet leeg zijn, maar mag er hooguit één dier van een andere speler ontstaan, enz.
Let op! Wanneer de kangoeroe het startveld verlaat of weer thuiskomt, kan hij geen dier met zich meenemen. Om dat te kunnen doen moet de zet dus beginnen en eindigen op een vakje van het parcours zelf. Als de kangoeroe vlak voor het startveld stopt, kan het andere dier wel vanuit de buidel thuis gebracht worden.
20. De kookaburra moet altijd als laatste dier thuis gebracht worden. De kookaburra kan enkel thuis gebracht worden wanneer je een 6 gooit. (Dat kan een 6 zijn maar ook 3+3, 4+2, etc. – zie regel 4). Om thuis te kunnen komen, moet de kookaburra zich dus op het parcours bevinden.
21. Wie met zijn kookaburra naar huis vliegt moet luidop lachen. Ha ho ho ha ha ha! De kookaburra staat immers niet voor niets bekend als de Australische lachvogel ☺

Optionele spelregels voor ervaren spelregels

22. Wanneer een krokodil een andere krokodil wil opeten, moeten ze met elkaar vechten. De spelers die bij het gevecht betrokken zijn, rollen allebei één dobbelsteen en wie het hoogste getal gooit, wint het gevecht. De krokodil van de andere speler moet terug naar het startveld en opnieuw beginnen. (Bij een gelijke worp, gooien de spelers telkens opnieuw.)
23. Wanneer je de dobbelstenen gooit, kan je beslissen om één dier te verplaatsen met de ene dobbelsteen en een ander dier met de andere. Deze optionele regel doet regels 3 en 4 dus teniet! In een beurt waarin je dit doet, kan je echter niet je kookaburra verplaatsen! Je moet dus na elke worp beslissen of je deze optionele regel wil gebruiken of gewoon speelt volgens de basisregel (3).
24. Wanneer 4 spelers meedoen (in het bijzonder volwassenen), is het aanbevolen om de volgende optionele regel toe te passen: De krokodil kan niet achterwaarts verplaatst worden, behalve via de rivier. (Deze regel vervangt regel 13 en vermijdt dat spelers enkel maar andere dieren zouden opeten zonder zelf de moeite te doen om het parcours af te leggen.)

Voor een sneller spel

Pas regel 24 toe en/of maak gebruik van 3 dobbelstenen in plaats van 2.

WAARSCHUWING: The Kookaburra Game[™] (de dieren, het spelbord en de spelregels) is auteursrechtelijk en als handelsmerk beschermd. Het is niet toegestaan om deze te vermenigvuldigen of te verspreiden zonder de voorafgaande, schriftelijke toestemming van:

Educalc Z Promotions P/L, Po box 208 West Ryde NSW 2114 Australië

© Educalc Z Promotions 2000-2003

The Kookaburra Game[®]

Junior spelregels



Deze vereenvoudigde spelregels maken het spel toegankelijker voor jongere kinderen (3, 4 en 5 jaar).

1. De jongste speler begint.
2. De dieren leggen het parcours in de richting van de pijlen af.
3. Als je aan de beurt bent, gooi je met beide dobbelstenen en kies je steeds het hoogste getal.
4. De koala kan elk vakje van het spelbord betreden (dus niet alleen eucalyptus).
5. Het vogelbekdier en de krokodil kunnen over alle rivieren zwemmen (dus niet alleen die van de eigen kleur) en moeten niet stoppen vóór de rivier. Als je bijvoorbeeld een 5 gooit, kan je 2 vakjes voor de rivier zetten, dan de rivier oversteken, en vervolgens nog 3 vakjes zetten.
6. De kangoeroe kan een ander dier in zijn buidel meenemen. Het dier blijft in de buidel zitten en kan ook in de volgende beurt samen met de kangoeroe verplaatst worden.
7. Dieren van verschillende kleuren mogen nu wel op eenzelfde vakje staan, behalve bij een krokodil van een andere kleur (tenzij je graag opgegeten wordt).
8. De krokodil kan andere dieren opeten. Een dier dat opgegeten wordt, moet opnieuw beginnen vanaf het startveld.
9. De kookaburra vliegt naar de hoeken van het bord, één hoek per keer. Het aantal ogen op de dobbelstenen speelt geen rol. Vanuit de laatste hoek, kan de kookaburra thuisgebracht worden.
10. Dieren kunnen thuis gebracht worden met een worp die groter is dan het aantal benodigde vakjes. (je kunt bijvoorbeeld een koala die twee velden van het doel verwijderd is, met een 4 thuis brengen).
11. De speler die als eerste zijn 5 dieren thuis brengt, is de winnaar.

Vertaling: Sven De Backer voor FORUM-Federatie vzw