

The Kookaburra Game® - Spilleregler



Hensigten med spillet

Flyt dine 5 dyr rundt sporet og vær den første der bringer dem hjem i sikkerhed.

Starte spillet

1. Hver spiller vælger en farve. Sæt så alle dyrene til start på startstedet med samme farve.
2. Alle kaster efter tur en af terningerne. Spilleren med højest antall øjne på terningerne begynder. De andre spillere starter efter tur mod klokken.

Almindelige regler

3. Slå med begge terninger og flyt derefter et af dyrene. Man kan bruge antal øjne på den ene eller begge terninger. For eksempel: hvis man slår en 3 og en 4, kan man vælge at flytte 3 skridt, 4 skridt eller 7 skridt. Muligheden for at vælge er praktisk når man kan spise en anden spillers dyr, som man møder på vejen. Eller hvis man vil standse ved floden eller lade et af dyrene gå hjem.
4. Spilleren kan kun flytte et dyr ad gangen. (Man kan ikke flytte et dyr med den ene terning og et andet med den anden terning).
5. Spilleren kan flytte sine dyr enten frem eller tilbage.
6. Ingen af dyrene kan stå på samme sted som dyr med en anden farve. Der kan stå flere dyr med samme farve på samme sted.
7. Når det er ens tur skal man flytte et dyr.
8. Hvis man slår 2 seksere i samme slag får man et ekstrasklag.
9. Alle spillers dyr skal gå mindst en runde mod uret (følg pilene). (Kookaburraen kan flyve og behøver ikke at følge felterne, den kan flyve hvor som helst – se dyrereglerne).
10. For at komme hjem må man slå nøjagtig det antal øjne som er nødvendig for at gå felterne der mangler (enten med 1 eller 2 terninger, se regel 3).
11. Hjem tæller et skridt.
12. Vinderen er den som først har flyttet alle sine dyr hjem, efter en runde på spillepladen.
13. Alternativ regel: Med fire spillere (spesielt voksne) anbefales denne regelen: Krokodillen kan ikke bevæges bagover, bortsæt fra i floden (se regel 18).

Regler for dyrene

14. **Koalaen** kan kun gå fra et eucalyptusblad til et andet. Den kan kun flyttes hvis man slår **3, 6, 9** eller **12**.
15. **Kookaburraen** kan flyve hvor som helst for at redde et andet dyr. (Når det er din tur, betyder det at du kan lade være at tage hensyn til øjnene terningerne viser, og i stedet for flytte Kookaburraen til hvilket som helst sted på brædtet). (For at redde et dyr fra at blive spist af en krokodille kan Kookaburraen flyve til det felt dyret står på).
16. **Næbdyret** kan bare svømme i floden som har samme farve (det er floden overfor startstedet). Når den flytter til et sted hvor floden render, kan den vælge at svømme lige ned ad floden (det er en genvej), men kun hvis ingen andre spillers dyr står i vejen på den anden side. Den kan også vælge at blive stående. Næbdyret må standse på startstedet og derefter bevæge sig op eller ned ad floden.
17. **Krokodillen** kan spise de andre dyr hvis der ikke er 2 eller flere på samme felt. Jo flere dyr krokodillen spiser jo sjovere bliver spillet. De dyr der er blevet spist må flyttes hjem til startstedet og starte forfra igen!
18. **Krokodillen** kan svømme over, op eller ned ad sin flod for at spise et dyr (eller den kan lade være med at spise et dyr). Samme regel gælder for krokodillen som for næbdyret: Den må standse på startstedet og derefter bevæge sig op eller ned ad floden.
19. **Kænguruen** kan hoppe med et andet dyr i sin lomme, men skal sætte det andet dyr af et felt længere fremme. (For eksempel: hvis man slår 11, kan kænguruen tage koalaen som står på samme sted med. Kænguruen standser på 11 og koalaen går videre til 12).
Advarsel 1: Koalaen skal lande på et eucalyptusblad, hvis det ikke kan lade sig gøre må kænguruen ikke tage koalaen med.
Et andet eksempel: hvis terningene viser 5, kan der ikke stå andre spillers dyr på hverken nr 5 eller nr 6 (undtagen hvis dyret som bæres af kænguruen er en krokodille).
Advarsel 2: Kænguruen kan ikke gå ud fra hjemstedet eller ind til hjemstedet med et dyr i pungen. Den må sætte dyret af et andet sted på stien.
20. **Kookaburraen** skal være det sidste dyr der går ind på hjemstedet. Den kan kun flytte hjem når spilleren slår 6 (det kan være en 6, 3+3, 4+2 osv... se regel 3).
21. Når **kookaburraen** kommer hjem ler den højt! Ha ho ho ha ha ha! (Husk det er en leende kookaburra).

Avanserte alternative regler for dyrene

22. Dersom en krokodille ønsker at spise en anden krokodille, betyr det en krokodille kamp. Spillerne som deltar i kampen kaster en af terningene og den med højest antall øjne vinner kampen. Krokodillen som taper må flyttes hjem til startstedet og starte forfra igen.
23. Når man kaster terningene kan man vælge om man vil flytte et dyr ut fra hva den ene terningen viser, og et andet ut fra hva den andre terningen viser. Denne alternative regelen betyr at regel nr. 4 ikke gjælder. Bruker man denne regelen kan man imidlertid ikke flytte Kookaburraen. Hver spiller bestemmer før han kaster om han vil bruke denne regelen eller regel nr. 4.
24. Med fire spillere (spesielt voksne) anbefales denne regelen: Krokodillen kan ikke bevæges bagover, bortsæt fra i floden (se regel 18).

ADVARSEL:

The Kookaburra Game™ (dyrene, spillepladen og reglene) er copyrightet og trademarket. Det er ikke tillatt at reprodusere, kopiere, selge, markedsføre det etc. uten skriftlig avtale med

Edualc Z Promotions P/L, Po box 208 West Ryde NSW 2114 Australia

©Edualc Z Promotions 2000-2003