

# Het Kookaburra Spel ©™ – spelregels

## Doel van het spel

Verplaats je dieren over de baan en zorg dat je de eerste bent die ze weer thuis krijgt.

## Begin van het spel

1. Elke speler kiest een kleur en zet al zijn/haar dieren vervolgens op het beginvak van dezelfde kleur.
2. Elke speler rolt 1 dobbelsteen. De speler met de hoogste worp bepaald wie begint. De andere spelers volgen in tegengestelde richting van de klok (rechtsom).

## Algemene regels

3. Elke beurt rolt een speler 2 dobbelstenen. De speler mag vervolgens 1 dier verplaatsen en mag hiervoor de waarde van 1 van de dobbelstenen gebruiken of het totaal van beide dobbelstenen. Bijvoorbeeld, als de speler een [3] en een [4] rolt, dan mag hij/zij kiezen om 1 dier 3 vakjes te verplaatsen, 4 vakjes of 7 (3+4) vakjes. De mogelijkheid om te kiezen is makkelijk om een ander dier van een andere speler op te eten die in de weg staat of te dicht bij huis is, om te stoppen bij een rivier of om een dier thuis te krijgen.
4. De speler mag slechts 1 dier per beurt verplaatsen (De speler mag dus niet 1 dier met 1 dobbelsteenworp verplaatsen en een ander dier met de andere worp)
5. Een speler mag zijn dieren zowel vooruit als achteruit verplaatsen.
6. Geen enkel dier mag op hetzelfde vakje komen als een ander dier van een andere kleur, maar mag zijn vakje wel delen met dieren van dezelfde kleur.
7. In zijn/haar beurt moet een speler altijd 1 van zijn/haar dieren verplaatsen. Er mag dus geen beurt overgeslagen worden.
8. Als een speler met beide dobbelstenen een '6' rolt, mag de speler na het verplaatsen van een dier nogmaals de dobbelstenen werpen en een dier verplaatsen.
9. Alle dieren van een speler moeten tenminste 1 volledige ronde rechtsom (tegen de richting van de klok in), volgens de pijlen, voltooien. (omdat de Kookaburra kan vliegen geldt dit niet voor dit dier, deze kan overal naartoe vliegen – zie de dier regels- )
10. Om thuis te geraken moet exact het benodigde nummer geworepen worden (met 1 of 2 dobbelstenen – zie regel 3 - )
11. THUIS (HOME) telt als 1 vakje.
12. De winnaar is de speler die al zijn/haar dieren thuis brengt na 1 ronde over het bord afgelegd te hebben.
13. Optie, gebruik indien gewenst en bepaal dit voor begin van het spel: De dieren kunnen niet verder terug bewegen dan hun startpositie.

## Dier regels

14. De Koala kan alleen van eucalyptusblad naar eucalyptusblad bewegen. Dit betekent dus dat een Koala alleen kan bewegen als er een 3, 6, 9 of 12 geworpen wordt.
15. De Kookaburra kan overal naartoe vliegen om een ander dier te redden. De speler die hiervoor kiest gebruikt de geworpen dobbelstenen dan niet, de Kookaburra mag naar elk vakje op het bord vliegen. Een ander dier redden betekent dat de Kookaburra samen met een dier op 1 vakje komt te staan om te voorkomen dat het dier opgegeten wordt.
16. De Platypus (Vogelbekdier) kan in de rivier van dezelfde kleur zwemmen (afsnijden via een korte route). Als de Platypus zijn beurt eindigt aan het begin van deze rivier mag hij gelijk naar het einde van de rivier zwemmen, mits er dier staat, of blijven staan.
17. De Krokodil kan elk dier op hetzelfde vakje opeten tenzij er 2 (of meer) dieren op het betreffende vakje staan. Het 'opgegeten' dier wordt terug naar de start geplaatst en moet opnieuw beginnen. Tip: hoe meer de Krokodil eet, des te leuker het spel wordt!
18. De Krokodil kan zwemmen in rivieren van de dezelfde kleur om een ander dier op te eten (of niet). Dezelfde regel geldt als voor de Platypus –regel 16 – De krokodil moet aan het begin van de rivier staan en mag gelijk in de rivier bewegen.
19. De Kangaroo kan springen met een ander dier in zijn buidel, maar moet dat dier 1 vakje verder eruit zetten. Bijvoorbeeld, als een speler [11] rolt kan hij de Koala die op hetzelfde vakje stond in zijn buidel nemen en 11 stappen verplaatsen. De Koala wordt dan op stap 12 gezet. Pas op, zelfs in dit geval gelden bestaande regels, dus een Koala moet nog steeds op een eucalyptusblad uitkomen – regel 14 – Een Koala kan dus bijvoorbeeld niet worden meegenomen als de Kangaroo 9 stappen beweegt, want dan zou de Koala op stap 10 uitkomen. Een ander voorbeeld, als de Kangaroo 5 stappen verplaatst, betekent dat dat zowel op de vijfde als de zesde stap geen dieren van een andere kleur mogen staan (behalve als het dier in de buidel een krokodil is). Uitzondering: De Kangaroo mag vanaf het startveld geen ander dier in zijn buidel meenemen en de Kangaroo mag ook geen ander dier in zijn buidel naar thuisvak meenemen.
20. De Kookaburra moet het laatste dier zijn dat thuis arriveert. Dat mag bovendien alleen als een [6] geworpen wordt. Dit mag een echte [6] of een gecombineerde [4+2], [3+3] of [5+2] zijn. Do Kookaburra moet wel op een echt veld staan om te kunnen finishen.
21. Als de Kookaburra het thuisveld bereikt moet hij lachen! Ha ho ho ha ha ha! (Dat is de lachende Kookaburra!!)

## Optionele geavanceerde regels

22. Als een Krokodil een andere Krokodil wil eten ontstaat een Krokodillengevecht. Beide spelers rollen een dobbelsteen, de hoogste worp wint. De verliezende Krokodil gaat terug naar zijn thuisvak.
23. Met de geworpen dobbelstenen mag de speler 2 dieren verplaatsen. 1 met het resultaat van de ene dobbelsteenworp, het andere dier met het andere resultaat. Deze regel komt dus in de plaats van regel 4. Echter, als de speler deze regel gebruikt, mag hij/zij er niet voor kiezen alsnog de Kookaburra te verplaatsen. De speler kondigt elke keer voor zijn beurt aan of hij deze regel of de originele regel gaat volgen.
24. Als met 4 spelers gespeeld wordt (m.n. volwassen spelers), wordt aangeraden de volgende regel te gebruiken: De krokodil kan niet achteruit bewegen, behalve via de rivier

**The Kookaburra Game**©™ (de dieren, het bord en de regels) zijn copyright en trademarked. Namaken, kopiëren, verkopen of verhandelen etc. is niet toegestaan zonder de schriftelijke toestemming van Eductal Z Promotions P/L, Po box 208 West Ryde NSW 2114 Australia.

Niet voor kinderen van 4 jaar of jonger, het spel bevat kleine onderdelen!

©Eductal Z Promotions 2000-2003

Nederlandse vertaling Augustus 2003, Spel-Info.nl