

Kookaburra-pelin säännöt

Pelin tavoite

Liikuta viisi eläintäsi laudan ympäri ja tuo ne ensimmäisenä kotiin turvaan.

Pelin aloittaminen

1. Jokainen pelaaja valitsee värin ja laittaa kaikki omat nappulansa aloitusruutuunsa (samanvärinen ruutu laudan reunalla):
2. Kaikki pelaajat heittävät noppaa. Suurimman silmäluvun saanut valitsee, kuka aloittaa. Vuoro kiertää sen jälkeen vastapäivään.

Yleisiä sääntöjä

3. Pelaajat heittävät vuorollaan kahta noppaa. Pelaaja voi sen jälkeen liikuttaa yhtä eläintään joko toisen tai molempien noppien tuloksen verran. Jos pelaaja heittää esimerkiksi kolmosen ja nelosen, hän voi liikuttaa eläintään joko kolme, neljä tai seitsemän askelta.
4. Pelaaja saa liikuttaa vain yhtä eläintään vuoronsa aikana.
5. Eläimet saavat liikkua eteenpäin tai taaksepäin.
6. Eläin saa olla samassa ruudussa vain samanväristen eläinten kanssa. Kaksi eriväristä eläintä eivät saa olla samassa ruudussa.
7. Vuoron aikana on pakko liikuttaa jotain eläintä.
8. Jos pelaaja heittää kaksi kuutosta, hän saa pelata uuden vuoron.
9. Eläinten tulee kiertää lauta vastapäivään vähintään kerran. Kookaburran ei tarvitse, koska se osaa lentää (katso eläinsäännöt).
10. Päästäkseen kotiin, eläimen täytyy siirtyä kotipesään tasaluvulla (joko yhden nopan tai kahden nopan tuloksella, katso sääntö 3).
11. Kotipesä lasketaan yhdeksi ruuduksi.
12. Pelin voittaa pelaaja, joka vie eläimensä kotipesään ensimmäisenä.
13. Vaihtoehtoinen sääntö: Jos pelaajia on neljä (ja erityisesti jos pelaajat ovat aikuisia), kannattaa käyttää sääntöä, joka kieltää krokotiilia liikkumasta taaksepäin muuten kuin joen kautta (katso sääntö 18).

Eläinsäännöt

14. **Koala** voi liikkua ainoastaan eukalyptuksen lehdeltä toiselle. Se voi sen vuoksi liikkua vain, jos pelaaja heittää 3, 6, 9 tai 12.
15. **Kookaburra** voi lentää minne tahansa. Nopanheiton tuloksesta ei tarvitse välittää (noppia kannattaa silti heittää, nopanheiton tulos voi olla hyödyllinen jollekin toiselle eläimelle), kookaburra voi mennä minne tahansa laudalla. Kookaburra on hyvä suojelemaan muita eläimiä krokotiileilta menemällä niiden seuraksi.
16. **Nokkaeläin** voi uida omanväristä jokeaan pitkin. Kun se pysähtyy joen alkupisteeseen, se voi uida jokea pitkin laudan toiselle puolelle (jos ruudussa ei ole toisen pelaajan eläimiä) tai pysyä paikallaan.
17. **Krokotiili** voi syödä muita eläimiä. Jos ruudussa on vain yksi eläin, krokotiili voi syödä sen liikkumalla ruutuun. Syöty eläin palaa kotipesäänsä ja joutuu aloittamaan kierroksensa uudestaan.
18. **Krokotiili** voi uida omanväristä jokea pitkin kumpaan tahansa suuntaan. Jos krokotiili pysähtyy joen jompaankumpaan päähän, se voi siirtyä vuoron päätteeksi toiseen päähän. Parhaassa tapauksessa se voi syödä eläimen joen kummastakin päästä samalla vuorolla!
19. **Kenguru** voi kuljettaa muita eläimiä pussissaan. Toisen eläimen on oltava samassa ruudussa kuin kengurun. Kyyditetty eläin siirtyy yhden askeleen pidemmälle kuin kenguru. Koalan täytyy päätyä eukalyptuksen lehdelle myös kengurun mukana kulkiessaan! Kenguru ei voi lähteä kotipesästä toisen eläimen kanssa eikä se voi myöskään päätyä kotipesään toinen eläin kyydissään. Kenguru voi kuitenkin kyyditä toisen eläimen kotipesään silloin, jos se itse jää kotipesän ulkopuolelle.
20. **Kookaburran** on oltava viimeinen kotiin palaava eläin. Kookaburra voi palata kotiin vain, jos pelaaja heittää kuutosen (mutta se voi olla kuutonen, 3+3, 4+2 tai niin edelleen). Kookaburran on oltava laudalla voidakseen palata kotiin.
21. Kun **kookaburra** palaa kotiin, sen täytyy nauraa! Ha ha ha haa!

Kehittyneitä, vapaavalintaisia eläinsääntöjä

22. Jos **krokotiili** haluaa syödä toisen krokotiilin, tulee krokotiilitappelu: molemmat pelaajat heittävät noppaa ja suurimman tuloksen saanut voittaa. Häviöjä tulee syödyksi ja joutuu palaamaan kotipesään.
23. Pelaaja voi liikuttaa kahta eri eläintä noppien tuloksilla, toisella nopalla yhtä ja toisella toista. Tämä sääntö korvaa perussääntöjen säännön numero neljä. Kookaburra ei voi kuitenkaan liikuttaa näin. Pelaajat voivat valita joka vuoro erikseen, liikuttavatko kahta vai yhtä eläintä.
24. Vaihtoehtoinen sääntö: Jos pelaajia on neljä (ja erityisesti jos pelaajat ovat aikuisia), kannattaa käyttää sääntöä, joka kieltää krokotiilia liikkumasta taaksepäin muuten kuin joen kautta (katso sääntö 18).

Varoitus: The Kookaburra Game © tm (eläimet, lauta ja säännöt) on tekijänoikeuden ja tavaramerkkien suojaamia. Sitä ei saa jäljentää, kopioida, ostaa tai myydä ilman lupaa.

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

© Edualc Z Promotions 2000-2003