



Le Jeu du Kookaburra™

But du jeu

Avancer vos 5 animaux autour de la piste et les ramener à la maison le plus vite possible. Le premier qui ramène tous ses animaux a gagné.

Début du jeu

1. Chaque joueur choisit une couleur et positionne ses animaux sur le départ de la même couleur.
2. Chaque joueur jette un dé, celui qui a le numéro le plus haut commence à jouer. Les autres suivent dans le sens contraire des aiguilles de la montre (de droite à gauche)(suivez les flèches)

Règles générales

3. A chaque tour, chaque joueur jette deux dés. Le joueur peut déplacer n'importe quel animal (s'il n'est pas déjà rentré à la maison). Il peut déplacer un de ces animaux du nombre d'un de ses dés ou de la somme des deux dés. Par exemple si les deux dés montrent un [3] et un [4], le joueur peut déplacer un de ses animaux de 3, 4 cases ou 7 cases (3+4). C'est bien pratique d'avoir le choix pour pouvoir manger un autre animal ou pour rentrer à la maison.
4. Un joueur ne peut déplacer qu'un seul animal à chaque tour. (on ne peut pas déplacer un animal avec le résultat d'un dé et un autre animal avec le résultat de l'autre dé).
5. Tous les animaux peuvent se déplacer en avant ou en arrière.
6. Un animal d'une couleur ne peut pas partager une case avec un animal d'une autre couleur mais il peut la partager avec n'importe quel nombre d'animaux de sa couleur.
7. Quand c'est son tour, le joueur doit avancer un animal. (on ne peut pas sauter son tour)
8. Si le joueur jette les dés et fait un double 6, il peut avancer un animal et jouer à nouveau.
9. Tous les animaux du même joueur doivent accomplir au moins un tour dans le sens contraire des aiguilles de la montre (suivez les flèches !). Parce que le kookaburra peut voler, il n'a pas besoin d'aller de case en case autour du jeu. Il peut voler n'importe où (voir règles des animaux)
10. Pour rentrer à la maison un animal a besoin d'un jet de dés avec le nombre exact. Par exemple, si la maison est loin de 4 cases, le joueur doit jeter un 4 (formé avec un ou deux dés – voir règle no 3). Un 5 ou un 6 n'est pas acceptable.
11. La Maison compte pour une case.
12. Le gagnant est le premier joueur qui ramène tous ses animaux à la maison après les avoir promené autour du jeu. Le Kookaburra doit être le dernier animal qui rentre à la maison.
13. Règle optionnelle : En jouant à quatre, (spécialement adultes) il est recommandé d'appliquer la règle suivante : Le crocodile ne peut pas revenir en arrière à part en passant par sa rivière.

Les règles des animaux.

14. Le koala ne peut s'arrêter que sur une feuille d'eucalyptus (il se nourrit de feuilles d'eucalyptus) . Cela veut dire qu'il ne peut se déplacer que si les dés donnent 3 ou 6 ou 9 ou 12.
15. Le Kookaburra peut voler n'importe où (quand c'est son tour de jouer) sur le jeu pour sauver un autre animal. (cela veut dire que le joueur peut ignorer le résultat des dés et déplacer le kookaburra n'importe où sur le jeu. Sauver un autre animal signifie se mettre sur la même case qu'un de ses animaux pour éviter qu'il se fasse manger par un crocodile.
16. Le platypus (Ornythorinque) peut nager le long de sa rivière (la rivière opposée à sa case de départ – les poissons sont de la même couleur) si il s'arrête sur la case de départ de sa rivière. C'est un raccourci, mais la case de l'autre côté de la rivière doit être libre de tout animal d'une autre couleur.
17. Le crocodile peut manger n'importe quel animal, mais seulement si cet animal est seul sur sa case. Si il y en a 2 ou plus, il ne peut pas manger. L'animal mangé doit recommencer à sa case départ ! Plus les crocs mangent et plus le jeu devient excitant !
18. Le crocodile peut nager en montant ou en descendant sa rivière pour manger un autre animal (ou sans manger) mais c'est la même règle que le platypus: Il doit d'abord s'arrêter sur la case de départ de la rivière et nage directement le long et s'arrête de l'autre côté. (où il peut manger un autre animal si il y en a un sur cette case !!)
19. Le kangourou peut sauter avec un autre animal dans sa poche ! mais l'animal qui saute avec atterrit une case plus loin que le kangourou. Par exemple si le joueur jette les dés et a un 11, le kangourou qui était assis sur la même case que le koala peut le prendre dans sa poche et avance 11 cases. Le koala lui, avance de 12 cases.
Attention. Même dans ce cas, toutes les règles s'appliquent, cela veut dire que le koala doit atterrir sur une feuille d'eucalyptus (et ça veut dire que si le joueur jette les dés à 10, le kangourou ne peut pas prendre le koala puisque $10 + 1 = 11$, = pas sur une feuille d'eucalyptus, voir règle no 14)
Attention (2). Le kangourou ne peut pas prendre un animal dans sa poche depuis la case départ et il ne peut pas non plus rentrer à la maison avec un animal dans sa poche. Il doit être sur la piste pour pouvoir prendre un animal dans sa poche.
20. Le Kookaburra doit être le dernier animal à rentrer à la maison. Il ne peut seulement rentrer si le joueur jette les dés et a un 6 (mais cela peut être un vrai 6 ou 4+2 ou 3+3, etc voir règle no 3). Il doit être sur la piste et jeter un six.
21. Quand il rentre à la maison, le kookaburra doit rire (Ha ho ho ha ha ha!) (le kookaburra est aussi appelé la 'Jacasse rieuse'...)

Règles 'avancées' optionnelles

22. Si le crocodile veut manger un autre crocodile, cela résulte en une bataille de crocodile: chacun des joueurs impliqué dans la bataille jette un dé et le plus haut gagne. Le crocodile perdant retourne à la maison et recommence.
24. Après avoir jeté les dés, le joueur peut déplacer un animal avec un dé et un autre animal avec l'autre dé. Attention, si cette règle est appliquée le Kookaburra ne peut pas être un des deux animaux déplacés. Le joueur décide à chaque tour d'appliquer cette règle ou d'utiliser les règles normales du jeté des dés (règles 3 & 4). Si cette règle est appliquée, elle annule la règle no 4
24. En jouant à quatre (surtout adultes), il est recommandé d'appliquer la règle suivante : le crocodile ne peut pas se déplacer en arrière, à part en passant par sa rivière

Attention: Le Jeu du Kookaburra (les animaux, le jeu et ses règles) est protégé par un copyright and Trademark. Personne n'est autorisée à reproduire, copier, vendre, etc sans le consentement écrit de Educal Z Promotions P/L - Po Box 208, West Ryde NSW 2114 Australie

Attention : ce jeu n'est pas pour les enfants en-dessous de 4 ans. Il contient des pièces de petite taille