

Το Παιχνίδι της Κουκαμπάρας©®

Οι κανόνες του παιχνιδιού

Η αρχή του παιχνιδιού

Κίνησε τα πέντε ζώα γύρω από το διάδρομο, να είσαι πρώτος να τα φέρεις ακίνδυνα πίσω στο σπίτι.

Πώς ξεκινάς το παιχνίδι

1. Κάθε παίκτης διαλέγει ένα χρώμα και κινάει τα ζώα του στο πρώτο σημείο που έχει το ίδιο χρώμα.
2. Κάθε παίκτης πετάει ένα από τα ζάρια. Όποιος έχει το μεγαλύτερο αριθμό αρχίζει πρώτος. Οι άλλοι ακολουθούν αντίθετος προς την φορά των δεικτών του ρολογιού.

Οι γενικοί κανόνες

3. Κάθε φορά ο παίκτης πετάει δυό ζάρια και κινάει ένα από τα ζώα, χρησιμοποιώντας ένα ζάρι η το σύνολο. Παραδείγματος χάριν, αν πετάξεις τρία και τέσσερα, μπορείς να πάς τρία βήματα, τέσσερα βήματα η επτά βήματα (3 και 4). Να διαλέξεις τον αριθμό, έρχεται πρακτικό, επειδή μπορείς να φάς κάποιο άλλο ζώο στο δρόμο η κοντά στο σπίτι, η να μπορείς να σταματήσεις στην κορυφή του ποταμού η να πάς σπίτι με 'να από τα ζώα.
4. Κάθε φορά ο παίκτης μπορεί να κινάει μόνο ένα ζώο. Παραδείγματος χάριν, ο παίκτης δέν μπορεί να κινάει ένα ζώο με ένα ζάρι και το άλλο ζώο με το άλλο ζάρι.
5. Με ένα πέταμα του ζαριού, ο παίκτης μπορεί να κινάει τα ζώα του μπρός η πίσω.
6. Κανένα ζώο μπορεί να σημερισθή την ίδια θέσει με άλλο ζώο με διαφορετικό χρώμα. Αλλά μπορεί να πιάσει την ίδια θέσει με ότι ζώο από το ίδιο χρώμα.
7. Στην στροφή του, κάθε παίκτης πρέπει να κινήσει ένα ζώο (χωρίς πήδημα στην στροφή).
8. Όταν ρίχνετε εξάρες, ξάνα ρίχνετε μιά δεύτερη φορά.
9. Όλλα τα ζώα του κάθε παίκτη πρέπει να ολοκληρώση τουλάχιστον ένα γύρω αντίθετα προς την φορά των δεικτών του ρολογιού (ακολουθήστε τα βέλη). Επειδή μπορεί να πετάξει, η Κουκαμπάρα δεν πρέπει να πάει γύρω, μπορεί να πετάξει οπουδήποτε - δείτε τους ζωικούς κανόνες.
10. Το ζώο για να επιστρέψει στο σπίτι του, πρέπει να ρίξει τον ακριβό αριθμό (με ένα η δυό ζάρια – δείτε τον κανόνα τρία).
11. Το σπίτι μετράει για ένα βήμα.
12. Ο νικητής είναι ο πρώτος που φέρνει όλλα τα ζώα σπίτι μετά να τους έχει κινήσει γύρω από το πίνακα του παιχνιδιού μία φορά.
13. Προαιρετικός κανόνας: Όταν πέξεις με τέσσερους παίκτης (ειδικά με τέσσερους ενήλικους), συνιστάτε να εφαρμόση τον ακόλουθο κανόνα: Ο κροκόδειλος δεν μπορεί να κινηθεί προς τα πίσω, εκτός από μέσα από τον ποταμό (δείτε τον κανόνα δεκαοχτώ).

Ζωικούς κανόνες

14. Το **Κοάλα** μπορεί μόνο να κινηθεί από ένα φύλλο γόμμας ευκαλύπτων προς άλλο. Αυτό σημαίνει ότι μπορεί μόνο να κινηθεί εάν τα ζάρια δίδουν **τρία ή έξι ή εννέα ή δώδεκα**.
15. Το **Κουκαμπάρα** μπορεί να πετάξει οπουδήποτε για να διασώσει κάποιον (στο γυρισμό του παίκτη). Αυτό σημαίνει ότι μπορείτε να αγνοήσετε το αποτέλεσμα του ζαριού, και το Κουκαμπάρα μπορεί να κινηθεί οπουδήποτε στον πίνακα. Να διασώσεις κάποιον σημαίνει να καθίσεις μαζί με άλλο ζώο στο ίδιο βήμα για να αποφύγεις να μήν σε φάει ο κροκόδειλος.
16. Το **Πλάτυπους** μπορεί να κολυμπήσει τον ποταμό του χρωματός του (ως σύντομη διάβαση). Όταν σταματά στο αρχικό διάστημα του ποταμού μπορεί να διαλέξει να κολυμπήσει μέσα στον ποταμό, (εάν δέν υπάρχουν ζώα κανενός άλλου φορέα από την άλλη πλευρά) ή να καθείσει όπου είναι.
17. Ο **Κροκόδειλος** μπορεί να φάει όποιο δήποτε ζώο, εκτός εάν είναι δύο (ή περισσότερο από δύο) στο ίδιο βήμα. Το περισσότερο που ο κροκόδειλος τρώει, η περισσότερη διασκέδαση έχει το παιχνίδι, αυτό γίνεται γιατί το φαγόμενο ζώο του παίκτη πρέπει να επιστρέψει στην αρχή και να αρχίσει πάλι.
18. Ο **Κροκόδειλος** μπορεί να κολυμπήσει πάνω η κάτω στους ποταμούς του για να φάει κάποιον (ή να μην φάει καθέναν) εντούτοις, ο ίδιος κανόνας ισχύει όπως με το πλάτυπους, διότι πρέπει πρώτα να σταματήσει στο αρχικό διάστημα του ποταμού και να κινήσει έπειτα επάνω/ κάτω στον ποταμό.
19. Το **Καγκουρό** μπορεί να πηδήσει με άλλο ζώο στην σακούλα του αλλά πρέπει να ρίξει αυτό το ζώο ένα βήμα πιο πέρα. Παραδείγματος χάριν, εάν ο παίκτης ρίξει ένδεκα, το καγκουρό παίρνει το κοάλα (που καθόταν δίπλα του) στη σακούλα του. Το καγκουρό θα προχωρήσει ένδεκα βήματα αλλά το κοάλα θα προχωρήσει δώδεκα βήματα.

Προειδοποίηση 1: Ακόμη και σε αυτήν την περίπτωση όλοι οι κανόνες ισχύουν, αυτό σημαίνει ότι το κοάλα πρέπει να προσγειωθεί σε ένα φύλλο γόμμας ευκαλύπτων. Έτσι εάν κυλίσει ο παίκτης εννέα, το καγκουρό δεν μπορεί να πάρει το

κοάλα γιατί θα πρέπει να προχωρήσει το κοάλα δέκα βήματα (όχι σε ένα φύλλο - δείτε τον κανόνα δεκατέσσερα). Ένα άλλο παράδειγμα είναι ότι εάν ρύχνετε πέντε, τα βήματα πέντε και έξι πρέπει να είναι χωρίς ζώα άλλου φορέα (εκτός εάν το ζώο είναι κροκόδειλος που το κράταγε η καγκουρό στην σακούλα).

Προειδοποίηση 2: Το Καγκουρό δεν μπορεί να φύγει από το σπίτι με ζώο στην σακούλα του, και δεν μπορεί να επιστρέψει με ζώο στην σακούλα του. Πρέπει να αρχίσει και να τελειώσει στην πορεία για να φέρνει ζώο στην σακούλα του.

20. Το **Κουκαμπάρα** πρέπει να είναι το τελευταίο ζώο να γυρίσει σπίτι. Μπώρει μόνο να πάει σπίτι όταν ο παίκτης κυλίζει έξι (μπορεί να είναι ακριβώς έξι, τρία και τρία, τέσσερα και δύο, κ.λπ.). Το κουκαμπάρα πρέπει να είναι στο δρόμο να τελειώσει.
21. Όταν φτάνει σπίτι, το κουκαμπάρα πρέπει να γελάει. Χα χο χο χα χα χα! (Έτσι γελάει το κουκαμπάρα, θυμάσαι?)

Για εκείνους που θέλουν ποιά προχωρημένο παιχνίδι, κητάξται τους επόμενους ζωικούς κανόνες

22. Εάν ένας κροκόδειλος θέλει να φάει έναν άλλο κροκόδειλο, αυτό οδηγεί σε μια πάλη κροκοδείλων. Κάθε παίκτης στην πάλη πετάει ένα ζάρι, και ο παίκτης με το μεγαλύτερο αριθμό κερδίζει την πάλη. Ο νικημένος κροκόδειλος επιστρέφει στο σπίτι και αρχίζει πάλι.
23. Κάθε παίκτης, όταν πετάει τα ζάρια, μπορεί να κινεί ένα ζώο με ένα άπο τα ζάρια και το άλλο ζώο με το άλλο ζάρι. Αυτός ο προαιρετικός κανόνας ακυρώνει τον κανόνα τέσσερα. Όμως όταν χρησιμοποιήσης αυτό τον κανόνα, το κουκαμπάρα δεν μπορεί να κινηθεί. Σε κάθε γήρο ο παίκτης μπορεί να αποφασίσει να χρησιμοποιήσει αυτόν τον κανόνα ή τον κανόνα τρία.
24. Όταν παίζεις με τέσσερους παίκτες (ειδικά με τους ενήλικους), συνηθίζεται να εφαρμοστεί αυτός ο κανόνας: Ο κροκόδειλος δέν μπορεί να κινήση προς πίσω, εκτός από μέσα τον ποταμό.

ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗ: Το Παιχνίδι της Κουκαμπάρας^{©™} (τα ζώα, ο πίνακας και οι κανόνες) είναι συγγραφικά δικαιώματα και καταθεμένος εμπορικό σήμα. Κανένας δεν έχει την άδεια για να αναπαραγάγει, αντίγραφο, εμπόριο, αγορά, κ.λπ. χωρίς τη γραπτή συγκατάθεση του -

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

©Edualc Z Promotions 2000-2003

Οι ερωτήσεις για τους κανόνες απαντιούνται στο www.kookaburragame.com/rules_faq_en

Περίληψη των Κανόνων

Ο σκοπός του παιχνιδιού είναι να κινήσεις τα πέντε Αυστραλιανά ζώα γύρω από το διάδρομο, να είσαι ο πρώτος να τα φέρεις ακίνδυνα πίσω στο σπίτι. Ο πρώτος παίκτης που θα τελειώσει είναι ο νικητής! Κάθε παίκτης ρίχνει δύο ζάρια στην σειρά του.

Ζωικούς κανόνες

- Το Κοάλα μπορεί μόνο να σταματήσει σε ένα φύλλο γόμμας ευκαλύπτων.
- Το Πλάτυπους μπορεί να πάρει μια σύντομη περικοπή με την κολύμβηση μέσω του ποταμού.
- Το Καγκουρό μπορεί να φέρει ένα άλλο ζώο στην σακούλα του όταν πηδάει γύρω.
- Ο Κροκόδειλος μπορεί να φάει όποιο δήποτε ζώο, και αυτό το ζώο πρέπει να επιστρέφει στο σπίτι και αρχίζει πάλι.
- Εάν ένας Κροκόδειλος φάει άλλο Κροκόδειλο, αυτό οδηγεί σε μια πάλη Κροκοδειλων!
- Το Κουκαμπάρα μπορεί να πετάξει οπουδήποτε για να διασώσει άλλο ζώο (με το κάθισμα δίπλα σε ένα άλλο ζώο έτσι δεν μπορεί να φαγωθεί από έναν κροκόδειλο).
- Το Κουκαμπάρα πρέπει να είναι το τελευταίο ζώο να γυρίσει σπίτι, όπου γελά δυνατά επειδή έχει κερδίσει!

Το μυστικό του παιχνιδιού είναι να πρόσεχεις τους κροκόδειλους !!

Τα πλήρη Αγγλικά, Ιαπωνικά, Γαλλικά, Γερμανικά, Ισπανικά, Ολλανδικά, Σουηδικά, Νορβηγικά, Δανικά και Ελληνικοί κανόνες είναι μέσα στο κουτί.

Οι κανόνες είναι τώρα διαθέσιμοι στα Ισπανικά, Ολλανδικά, Σουηδικά, Νορβηγικά και Δανικά.

Οι κανόνες στα Ελληνικά είναι μέσα στο κουτί.