

Il Gioco del Kookaburra

Scopo del gioco:

Muovete i vostri 5 animali intorno al percorso cercando di riportarli a casa al sicuro per primi.



Inizio:

1. Ogni giocatore deve scegliere un colore e mettere i propri animali alla casella d'inizio di quel colore.
2. Ogni giocatore getta un dado, quello col risultato piu' alto decide chi inizia per primo. Gli altri seguono in senso antiorario.

Regolamento:

3. Ad ogni turno il giocatore getta due dadi. Il giocatore puo' allora muovere uno dei propri animali e puo' usare la cifra che esce su un solo dado o la somma dei due dadi. Per esempio, se gettando i dadi escono un 3 e un 4, il giocatore puo' scegliere di muovere il proprio animale di 3 caselle oppure di 4 o di 7 (3+4). Essere in grado di scegliere e' utile quando si vuole 'mangiare' l'animale di altri giocatori che e' sulla via o troppo vicino alla fine, per fermarsi all'inizio di un fiume o per arrivare a casa con uno dei propri animali.
4. I giocatori possono muovere solo un animale per ogni turno (per es.: i giocatori non possono muovere un animale con un dado ed un altro con l'altro dado.)
5. Per ogni gettata di dadi, il giocatore puo' muovere i propri animali avanti o indietro.
6. L'animale non puo' condividere la casella con un animale di altro colore ma puo' condividerla con qualsiasi numero di animali dello stesso colore.
7. Al proprio turno, il giocatore deve muovere un animale, (e vietato saltare il turno).
8. Se gettando i dadi si ottiene un doppio sei, il giocatore ha diritto ad un'altra gettata.
9. Tutti gli animali di ogni giocatore devono finire almeno un giro in senso antiorario (seguire le frecce). (Per il kookaburra, che puo' volare da qualsiasi parte, non e' necessario andare in giro - ved. le regole per gli animali-).
10. Per far rientrare l'animale nella propria casa, il giocatore deve gettare il numero esatto (con uno o due dadi - ved. reg. 3)
11. CASA conta una mossa.
12. Il vincitore e' il primo giocatore che porta tutti i propri animali a casa dopo che hanno percorso tutto il tracciato una volta.
13. Opzione: quando si gioca in quattro (particolarmente se adulti), si raccomanda di applicare la seguente regola: il coccodrillo non puo' andare indietro se non attraverso il proprio fiume. (ved. reg. 18).

Regole per gli animali:

14. Il koala si puo' solo muovere da una foglia di eucalipto all'altra: questo significa che si puo' solo muovere se si ottiene un 3, 6, 9 o 12.
15. Il kookaburra puo' volare liberamente per salvare qualcuno (quando e' il proprio turno di giocare). Questo significa che si puo' ignorare il risultato della gettata e il kookaburra puo' volare liberamente. "Salvare qualcuno" significa evitare di essere mangiati dal coccodrillo quando si e' nella stessa casella.
16. L'omitorinco puo' nuotare nel fiume con i pesci del suo colore (come scorciatoia). Quando si ferma all'inizio del proprio fiume, puo' scegliere di nuotare direttamente, (grande scorciatoia) se non ci sono animali di altri giocatori sull'altra riva, o restare dov'e'.
17. Il coccodrillo puo' mangiare qualsiasi animale eccetto se ce ne sono due (o piu' di due) nella stessa casella. *Suggerimento: Piu' il coccodrillo mangia, piu' il gioco diventa divertente* perche' l'animale che e' stato mangiato deve ritornare all'inizio del gioco e ricominciare.
18. Il coccodrillo puo' nuotare su, giu', o attraversare il fiume per mangiare qualcuno (o non mangiare nessuno) ma deve seguire la stessa regola dell'omitorinco: deve prima fermarsi all'inizio del fiume e poi muovere su o giu'.
19. Il canguro puo' saltare con un altro animale nel suo marsupio ma deve lasciare quest'animale un passo avanti. Per es.: se il giocatore getta un undici, il canguro prende il koala (che era seduto vicino a lui) nel marsupio e avanza 11 passi ma il koala avanza di 12 passi.
Avviso: Anche in questo caso, valgono tutte le regole: questo significa che il koala deve fermarsi sulle foglie di eucaliptus. (Percio' se la gettata del dado da' un 9, il canguro non puo' portare il koala con se' perche' questo avanzerebbe 9+1=10 (non su una foglia, ved. reg. 14). Un altro esempio e': se il dado da' un 5, entrambi le caselle 5 e 6 devono essere libere degli animali di altri giocatori (eccetto se l'animale portato dal canguro e' il coccodrillo).
Avviso 2: il canguro non puo' lasciare la casella senza qualcuno nel marsupio e non puo' ritornare a casa senza qualcuno nel marsupio. Deve iniziare e finire sul percorso per portare qualcuno nel marsupio.
20. Il kookaburra deve essere l'ultimo animale che arriva a casa. Puo' tornare a casa solo se il giocatore getta un 6 (ma puo' essere un vero 6 oppure un 3+3 o 4+2 ecc., ved. reg.4). Il kookaburra deve essere sul percorso per finire.
21. Quando arriva a casa, il kookaburra deve ridere! Ha ho ho ha ha ha! (cosi' ride il kookaburra, ricordate?)

Regolamento facoltativo avanzato

22. Se un coccodrillo vuole mangiare un altro coccodrillo, si danno battaglia cosi': ogni giocatore deve gettare un dado e quello col risultato piu' alto vincerà. Il coccodrillo perdente ritorna nella casella d'avvio e ricomincia.
23. Quando si gettano i dadi, il giocatore puo' muovere un animale con il risultato di un dado e un altro col risultato dell'altro dado. Se si decide di usare questa regola, la reg.4 non e' piu' valida. Se si usa questa regola, il kookaburra non si puo' muovere. A ogni giro, il giocatore puo' decidere di usare questa regola o semplicemente la regola n.3.
24. Quando si gioca in quattro (particolarmente se adulti) e' raccomandato l'uso della seguente regola: il coccodrillo non puo' andare indietro, eccetto attraverso il proprio fiume.

ATTENZIONE: Il Kookaburra Game ©© (gli animali, il quadro, le regole) e' soggetto a copyright e marchio registrato. Nessuno e' autorizzato a riprodurre, copiare, comprare o vendere, ecc. senza il previo consenso di:

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

Domande sulle regole sono pubblicate su:

www.KookaburraGame.com.au/rules_faq_it