

The Kookaburra Game[®] - Spilleregler



Hensikten med spillet

Flytt dine 5 dyr rundt banen og vær den første til å bringe dem trygt tilbake hjem.

Start spillet

1. Hver spiller velger en farge. Plasser så alle dyrene på det start feltet med samme farge.
2. Spillet starter med at alle triller en terning. Den som får høyest tall starter. De andre følger etter tur, mot urviseren.

Generelle regler

3. Slå med begge terninger og flytt deretter ett av dyrene. Man kan velge om man vil bruke antall øyne på den ene eller begge terninger. For eksempel: hvis man slår en 3 og en 4, kan man velge å flytte 3 skritt, 4 skritt eller 7 skritt. Denne muligheten til å velge er nyttig hvis man kan spise dyrene til en annen spiller, hvis man vil stanse ved elven eller dra hjem med et dyr.
4. Man kan kun flytte et dyr om gangen (ikke et dyr med den ene terningen og et annet med den andre).
5. Man kan flytte dyrene enten fremover eller bakover.
6. Intet dyr kan stå på samme felt som et dyr med en annen farge, men det kan dele med dyr av egen farge.
7. Man må alltid flytte et dyr (ikke lov å hoppe over sin tur).
8. Hvis man slår 2 seksere, får man et ekstrslag.
9. Alle spillerens dyr må fullføre minst en runde mot utviseren (følg pilene). (Kookaburraen kan imidlertid fly og behøver ikke følge feltene, men kan fly hvor som helst – som du ser, dyrene bestemmer).
10. For å komme tilbake hjem må man slå nøyaktig det antall øyne som er nødvendig (enten med 1 eller 2 terninger, se regel 3).
11. Hjem teller et skritt.
12. Vinneren er den som først har kommet hjem med alle sine dyr, etter å ha fullført en runde på brettet.
13. Alternativ regel: Med fire spillere (spesielt voksne) anbefales denne regelen: Krokodillen kan ikke bevegges bakover, bortsett fra i elven (se regel 18).

Regler for dyrene

14. **Koalaen** kan kun bevege seg fra et eukalyptus blad til et annet. Den kan kun flyttes hvis man slår **3, 6, 9** eller **12**.
 15. **Kookaburraen** kan fly hvor som helst for å redde et annet dyr (når det er spillerens tur – det betyr at man kan la være at ta hensyn til hva terningene viser, og i stedet flytte Kookaburraen hvor som helst på brettet). (Å redde noen betyr å unngå å få et dyr spist av en krokodille, ved å fly Kookaburra til det samme feltet).
 16. **Nebbdyret** kan kun svømme i elven som har samme farge (som en snarvei). Når den flytter til et sted hvor elven renner, kan den velge å bli stående eller å svømme direkte ned elven (det er en snarvei), men kun hvis ingen av de andre spillernes dyr står på andre siden av elven.
 17. **Krokodillen** kan spise de andre dyrene, bortsett fra hvis det er 2 eller flere på samme felt. Spillet blir artigere jo flere dyr krokodillen spiser, for da må man flytte dyret som ble spist tilbake til starts og begynne forfra igjen!
 18. **Krokodillen** kan svømme over, opp eller ned sin elv for å spise et dyr (eller den kan la være å spise det). Samme regel gjelder for krokodillen som for nebbdyret: Den må stoppe på startstedet og deretter bevege seg opp eller ned elven.
 19. **Kenguru**en kan hoppe med et annet dyr i pungen sin, men må sette dette dyret av et felt lengre fremme (for eksempel: hvis man slår 11, kan kenguru
- Advarsel 1: Koalaen skal lande på et eukalyptus blad, og hvis det ikke er mulig kan ikke kenguru
- Et annet eksempel: Hvis terningene viser 5, kan det ikke stå andre spilleres dyr på verken nr. 5 eller 6 (med mindre dyret som bæres av kenguru
- Advarsel 2: Kenguru
20. **Kookaburraen** skal være det siste dyret som kommer hjem. Den kan kun flytte hjem når spilleren slår 6 (det kan være en 6, 3+3, 4+2 osv... se regel 3).
 21. Når **kookaburraen** kommer hjem må den le den høyt! Ha ho ho ha ha ha! (Husk at et annet navn for kookaburra er latterfugl)

Avanserte alternative regler for dyrene

22. Dersom en krokodille ønsker å spise en annen krokodille, betyr det en krokodille kamp. Spillerne som deltar i kampen slår en terning og den med det høyeste antall øyne vinner kampen. Krokodillen som taper må gå tilbake til start og begynne forfra igjen.
23. Når man slår terningene kan man velge om man vil flytte et dyr ut fra hva den ene terningen viser, og et annet ut fra hva den andre terningen viser. Denne alternative regelen betyr at regel nr. 4 ikke gjelder. Bruker man denne regelen kan man imidlertid ikke flytte Kookaburraen. Hver spiller bestemmer før han slår om han vil bruke denne regelen eller regel nr. 4.
24. Med fire spillere (spesielt voksne) anbefales denne regelen: Krokodillen kan ikke bevegges bakover, bortsett fra i elven (se regel 18).

ADVARSEL:

The Kookaburra Game[™] (dyrene, brettet og reglene) er copyrightet og trademarked. Det er ikke tillatt å reproducere, kopiere, selge, markedsføre det etc. uten skriftlig avtale med

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

©Edualc Z Promotions 2000-2003