

Het Kookaburra Spel

Doel van het spel

Beweeg jouw dieren over het speelbord. De eerste speler die erin slaagt om al zijn of haar dieren veilig thuis te brengen heeft gewonnen.

Het spel beginnen

1. Elke speler kiest een kleur en zet zijn of haar dieren op het startvak met dezelfde kleur.
2. Alle spelers gooien met een dobbelsteen, degene die het hoogst gooit beslist wie er gaat beginnen. Daarna gaat de beurtvolgorde tegen de klok in.

Algemene Spelregels

3. De speler die aan de beurt is gooit met 2 dobbelstenen. De speler mag kiezen of hij het aantal ogen van één enkele dobbelsteen of de som van beide dobbelstenen wil gebruiken om één van zijn dieren te bewegen. Bijvoorbeeld: De speler gooit een (3) en een (4), deze kan dan kiezen om zijn dier 3 velden, 4 velden of 7 velden (3+4) te verplaatsen. De mogelijkheid om te kiezen is erg handig wanneer jij een ander dier kan opeten omdat deze te dicht bij thuis is, om aan het begin van een rivier te stoppen of om een dier thuis te laten komen.
4. De speler kan per beurt maar één dier verplaatsen. (Het is niet toegestaan om één dobbelsteen te gebruiken om een dier te verplaatsen en daarna de andere dobbelsteen om nog een dier te verplaatsen).
5. Door middel van een dobbelsteen te gooien kan de speler zijn of haar dier vooruit of achteruit verplaatsen.
6. Geen enkel dier kan een veld delen met een dier van een andere kleur maar het is wel toegestaan om een enkel veld te delen met meerdere dieren van dezelfde kleur.
7. De speler is verplicht om tijdens zijn of haar beurt een dier te verplaatsen (een beurt overslaan is niet toegestaan).
8. Als een speler een dubbel 6 heeft gegooid kan hij of zij spelen en daarna nog een keer gooien.
9. Alle dieren van de spelers moeten het bord (tegen de klok in) minimaal 1 keer rond zijn geweest. (volg de pijlen) (omdat de Kookaburra kan vliegen hoeft deze het bord niet rond, deze kan overal heen vliegen - zie de dieren regels).
10. Om thuis te komen moet het juiste aantal ogen gegooid worden (met één of twee dobbelstenen - zie regel 3).
11. Thuis telt als één veld.
12. De winnaar is degene die als eerste speler al zijn of haar dieren thuis brengt, nadat deze het speelbord één keer rond zijn geweest.
13. Optionele spelregel: De dieren kunnen niet terug gaan voorbij het startveld. (Voordat het spel begint moeten de spelers onderling bepalen of deze regel wel of niet van kracht is).

Dieren Regels

14. De **Koala** kan zich alleen van het ene eucalyptus blad naar het andere verplaatsen. Dit betekent dat de Koala alleen kan bewegen wanneer er een 3, 6, 9 of een 12 gegooid wordt.
15. De **Kookaburra** kan overal naartoe vliegen om iemand te redden. (tijdens een beurt, nadat de dobbelstenen gegooid zijn) (Dit betekent dat het resultaat van de dobbelstenen genegeerd kan worden en dat de Kookaburra naar een veld van zijn of haar keuze op het speelbord verplaatst kan worden).
16. Het **Vogelbekdier** kan een rivier van zijn kleur overzwemmen (kortere route). Wanneer het vogelbekdier op het startveld van zijn rivier belandt dan kan de speler ervoor kiezen om via de rivier naar beneden te zwemmen (als er geen dieren van een andere kleur aan de andere kant van de rivier staan).
17. De **Krokodil** kan ieder willekeurig dier opeten, behalve als er 2 of meer dieren op 1 veld staan. **Tip: Hoe vaker de krokodil een ander dier opeet, des te leuker het spel wordt.** Het dier dat gegeten wordt door de krokodil moet terug naar de start van het spel en opnieuw beginnen.
18. De **Krokodil** kan net zoals het vogelbekdier de rivier naar boven en naar beneden zwemmen om een ander dier op te eten of om zich gewoon te verplaatsen. Dezelfde regels gelden voor de Krokodil als voor het Vogelbekdier, het dier moet op het startveld van de rivier stoppen om deze over te zwemmen.
19. De **Kangaroo** kan springen met een ander dier in zijn buidel maar is verplicht dit dier één veld verder af te zetten. Bijvoorbeeld: De speler gooit een 11, De kangaroo neemt de koala (die op hetzelfde veld staat) mee in de zijn buidel, de Kangaroo gaat 11 velden vooruit en de Koala 12. **Let op:** Ook hier gelden alle gewone regels, dat wil zeggen dat de Koala verplicht is om te eindigen op een veld met een eucalyptus blad. Als de Koala niet op een eucalyptus blad zou eindigen dan kan hij niet meegenomen worden door de kangaroo. Nog een voorbeeld: Wanneer er een 5 gegooid wordt, dan moet veld 5 en 6 vrij zijn. Er mogen dus geen dieren van een andere kleur op deze velden staan (behalve wanneer de Krokodil in de buidel meegenomen wordt). **Let op 2:** De Kangaroo kan niet met een ander dier in zijn buidel vanuit start vertrekken of terug naar start gaan. Hij moet zijn beurt op het pad starten en eindigen.
20. De **Kookaburra** moet altijd de laatste zijn die thuis komt. Hij kan alleen naar huis gaan wanneer de speler een 6 gooit. (Dit kan natuurlijk een 6 zijn of 3+3 of 2+4 etc. zie regel nr. 4). De Kookaburra moet op het pad staan om thuis te kunnen komen.
21. Als de **Kookaburra** thuis komt dan moet deze lachen! (Ha ho ho ha ha ha!) (Dat is de wereldberoemde lach van de Kookaburra)

Optionele Dieren Regels voor gevorderden

22. Wanneer de Krokodil een andere krokodil wil opeten dan word dit een Krokodillen gevecht genoemd. De bij het gevecht betrokken spelers gooien beide met een D6, degene die het hoogste aantal ogen gooit wint het gevecht. De verliezende Krokodil keert terug naar thuis en begint opnieuw.
23. Wanneer de Kangaroo een ander dier in zijn buidel meeneemt dan gelden alleen de lege velden. Dit wil zeggen dat wanneer er een 5 gegooid wordt en er staat een dier op één van de vijf velden, dan gaat de Kangaroo naar het 6e veld. **Let op:** Ook hier gelden alle gewone regels. Zie regel nr. 19
24. De Kookaburra die alleen op een veld staat, kan niet voorkomen dat er een ander dier op dit veld eindigt. Wanneer dit gebeurt dan moet de Kookaburra verder vliegen naar een ander leeg veld (of start) (Er mag ook geen dier van dezelfde kleur het veld bezetten).
25. Nadat de dobbelstenen gegooid zijn, kan de speler voor iedere dobbelsteen een dier verplaatsen. Deze optionele regel zorgt ervoor dat regel nummer 4 niet meer van kracht is. Wanneer deze regel gebruikt word, kan de Kookaburra niet verplaatst worden. Tijdens iedere beurt kan de speler kiezen of hij deze regel gebruikt of regel nr. 3.

Deze regels zijn vertaald door: Harold van Veenendaal (<http://www.gamingcorner.nl> & <http://boardgames.pagina.nl>)

WAARSCHUWING: The Kookaburra Game©™ (de dieren, het bord en de spelregels) zijn © & ™. Het is niet toegestaan om het spel te kopiëren, te verkopen, reproduceren etc. zonder schriftelijke toestemming van: