



DAS KOOKABURRA-SPIEL®

ZWECK DES SPIELES:

Alle Tiere sollen von der Ausgangsbasis nach einer Runde ums Spielfeld so schnell wie möglich zurückgebracht werden. Wer als Erster seine 5 Tiere wieder auf der Basis hat gewinnt.

ZU BEGINN:

1. Jeder Spieler wählt eine Farbe und stellt seine Tiere auf den Startplatz derselben Farbe auf.
2. Jeder Spieler würfelt einmal mit einem Würfel. Der Spieler mit der höchsten Zahl beginnt, die anderen folgen gegen den Uhrzeigersinn.

GENERELLE SPIELREGELN:

3. Wer an der Reihe ist, wirft 2 Würfel. Der Spieler kann dann irgendeines seiner Tiere vorwärts bewegen, entweder um die Summe der beiden gewürfelten Zahlen, oder um die Zahl eines der Würfel, z. B.: Wenn eine Drei und eine Vier gewürfelt worden sind, kann der Spieler wählen zwischen 3, 4 oder 7. So kann er entscheiden, ob er erst ein anderes Tier "auffressen" will, oder vielleicht lieber zum Ufer des Flusses oder zur Basis kommen will!
4. Bei jedem Wurf darf immer nur ein Tier bewegt werden (also kann man z. B. NICHT die Zahl eines Würfels für ein Tier und die des anderen für ein anderes Tier benutzen).
5. Die Tiere können sowohl vorwärts als auch rückwärts bewegt werden.
6. Tiere einer anderen Farbe können nicht auf dem selben Feld stehen bleiben. Tiere der gleichen Farbe können sich ein Feld teilen.
7. Jeder Spieler MUSS spielen, wenn er an der Reihe ist (also kein Aussetzen).
8. Wer eine Doppelsechs gewürfelt hat, darf noch ein 2. Mal würfeln.
9. Jedes Tier jedes Spielers muss mindestens eine ganze Runde vollziehen, und zwar gegen den Uhrzeigersinn (Pfeilrichtung). (Da der Kookaburra fliegen kann, muss er sich nicht an diese Regel halten - siehe 'Tier Regeln')
10. Um zur Basis zu kommen, muss man für jedes Tier die genaue Anzahl von Feldern würfeln (entweder mit der Zahl von einem oder beiden Würfeln, siehe Regel 3).
11. Die Basis zählt als 1 Feld.
12. Gewinner ist wer als Erster alle seine Tiere nach je (mind.) einer Runde zurück zur Basis gebracht hat.
13. Optionale Regel: Wenn mit vier Spielern gespielt wird (besonders bei Erwachsenen), ist es zu empfehlen, von folgender Regel Gebrauch zu machen: Das Krokodil kann nicht rückwärts gehen, ausgenommen es will zurück in den Fluss (siehe Regel 18)

TIER REGELN

14. Der **KOALA** kann nur von einem Eukalyptusblatt zum andern gehen. Das heißt, dass er sich nur bewegen kann, wenn eine 3 oder 6 oder 9 oder 12 gewürfelt worden ist.
15. Der **KOOKABURRA** kann beliebig fliegen (wenn der entsprechende Spieler an der Reihe ist) um ein anderes Tier vom Krokodilfraß zu retten, indem er sich auf das selbe Feld setzt (die Würfelzahl spielt in diesem Fall keine Rolle).
16. Das **SCHNABELTIER** kann Abkürzungen nehmen, indem es in seinem Fluss (gleiche Farbe) aufwärts oder abwärts schwimmt. Um in den Fluss zu gelangen, muss es auf dem Feld direkt beim Flussanfang/-ende landen und kann dann gleich übersetzen auf die andere Seite des Flusses (aber nur, wenn kein Tier einer anderen Farbe dieses Feld besetzt – in diesem Fall muss es auf dem Feld VOR dem Fluss bleiben).
17. Das **KROKODIL** kann alle anderen Tiere auffressen! Wenn sich ein Tier auf dem gleichen Feld befindet wie das Krokodil, wird es gefressen! Wenn aber zwei Tiere auf einem Feld sind, kann das Krokodil ihnen nichts antun. Ein 'aufgefressenes' Tier muss von vorne anfangen! **Je mehr Tiere von Krokodilen gefressen werden, desto spannender wird das Spiel!!**
18. Das Krokodil kann, wie das Schnabeltier, auf seinem Fluss schwimmen und dabei ein anderes Tier verschlingen (oder auch nicht). Die weiteren Schnabeltier-Regeln gelten, d.h. auch das Krokodil muss **direkt** vor dem Fluss landen, um schwimmen gehen zu können.
19. Das **KÄNGURUH** kann hüpfen mit einem anderen Tier in seinem Beutel, aber dieses andere Tier kommt dabei immer ein Feld weiter als das Känguruh. Wenn z. B. ein Spieler eine 11 würfelt und ein Känguruh sitzt auf dem gleichen Feld wie ein Koala, dann kann das Känguruh den Koala in seinem Beutel mitnehmen. Das Känguruh landet auf das 11. Feld und der Koala wird auf dem 12. Feld abgesetzt.
ACHTUNG: Die Regeln für den Koala müssen beachtet werden, d.h., dass auch in diesem Fall ein Koala NUR auf einem Eukalyptusblatt landen darf. Also muss das 12. Feld ein Eukalyptusblatt sein (siehe Regel 14).
AUSNAHME: Das Känguruh darf weder STARTEN noch zur Basis zurück kehren mit einem anderen Tier im Beutel. Es darf seinen Beutel nur unterwegs benutzen.
20. Der **KOOKABURRA** muss als Letzter zur Basis zurückkommen. Er darf direkt hinfliegen, wenn der Spieler eine 6 würfelt (das kann eine Sechs auf dem Würfel sein, oder 4+2 oder 3+3, siehe Regel 3).
21. Wenn er zur Basis kommt, muss der Kookaburra laut lachen (Ha ho ho ha ha ha!!), denn nicht umsonst heißt er bei uns 'der lachende Hans'.

ZUSÄTZLICHE TIER-REGELN FÜR FORTGESCHRITTENE

22. Wenn ein Krokodil ein anderes Krokodil fressen möchte, muss dies in einem Krokodilkampf ausgetragen werden. Jeder Spieler muss einmal würfeln (nur mit einem Würfel). Die höchste Zahl gewinnt den Kampf. Der Verlierer muss zurück zum Start und beginnt von neuem.
23. Wenn (mit beiden) Würfeln gewürfelt wurde, kann der Spieler eines seiner Tiere mit einer gewürfelten Zahl auf ein anderes Feld bewegen und ein weiteres Tier mit der Zahl des zweiten Würfels fortbewegen. Diese Regel setzt Regel Nummer 4 aus. Wenn diese Regel angewandt wird, darf der Kookaburra nicht auf ein anderes Feld fortbewegen. Bei jeder Runde darf der Spieler entscheiden, ob er diese Regel oder Regel Nummer 3 anwenden möchte.
24. Wenn mit vier Spielern gespielt wird (besonders bei Erwachsenen), ist es zu empfehlen, von folgender Regel Gebrauch zu machen: Das Krokodil kann nicht rückwärts gehen, ausgenommen es will zurück in den Fluss (siehe Regel 18)

WARNUNG: Das 'Kookaburra-Spiel' (Tiere, Spiel und Spielregeln) ist gesetzlich geschützt.

Jegliche Reproduktion, Kopierung, Verkauf, etc. ist verboten, außer mit schriftlicher Genehmigung von Edualc Z Promotions P/L, P.O. Box 208, West Ryde, NSW, 2114 Australien. ***** Nicht für Kinder unter 4 Jahren geeignet (enthält kleine Teile). ****