



El juego de Kookaburra

Objetivo del juego:

Avanzar los 5 animales por la pista de juego con el fin de llevarlos a su casa lo más rápido posible. El primero que lo consiga habrá ganado la partida.

Comienzo del juego.

1. Cada jugador escoge un color y coloca sus animales en la línea de salida del mismo color.
2. Cada jugador tira un dado, el que saca el número más alto empieza el juego. Los otros le siguen en el sentido contrario de las agujas del reloj. (O sea de derecha a izquierda).

Reglas generales.

3. A cada turno, cada jugador tira los 2 dados. El jugador puede mover cualquier animal. (si no está ya metido en casa). Puede mover uno de sus animales contando la cifra de uno de los dados o la suma de los dos dados. Ejemplo: si los dados sacan uno 3 y otro 4, el jugador puede mover uno de sus animales de 3, de 4 o 7 casillas (3+4). Esto es muy practico para poder comer a otro animal o poder llegar a casa.
4. Un jugador solo puede mover un animal por turno. (No se puede mover un animal con la cifra de un dado y otro animal con la cifra de otro dado).
5. Cuando sea su turno de jugar, podrá avanzar o retroceder su animal.
6. En cada casilla no pueden quedarse 2 animales de distinto color, pero sí 2 o más del mismo color.
7. En cada turno es obligatorio mover un animal, (no se puede pasar el turno).
8. Si un jugador tira los dados y saca un doble 6, mueve un animal y tira otra vez.
9. Todos los animales del mismo jugador tienen que dar por lo menos una vuelta en el sentido contrario de la agujas del reloj, (seguir flechas). Porque Kookaburra puede volar, no necesita ir de casilla en casilla, puede volar donde sea (ver reglas animales).
10. Para llegar a casa un animal necesita una tirada de dados con cifra exacta. Por ejemplo, si faltan 4 casillas para llegar, el jugador tendrá que sacar un 4 formado por la suma de los 2 dados o un solo dado (ver regla 3). Un 5 o un 6 no son validos.
11. La casa cuenta por una casilla.
12. El ganador es el primero que mete en casa todos sus animales, después de haberlos paseado por el juego. Kookaburra es el ultimo que debe de llegar a casa.
13. Regla facultativa: Los animales no pueden retroceder mas lejos de su propia casilla de salida. (los jugadores deben de decidir si aplican esta regla o no antes de empezar el juego).

Las reglas de los animales.

14. El **Koala** solo puede pararse en las hojas de eucaliptos (pues come hojas de eucaliptos). Lo que quiere decir que solo se puede desplazar si en los dados salen las cifras 3, 6, 9 ó 12.
15. El **Kookaburra** puede volar donde quiera (siempre y cuando sea su turno de jugar) para salvar a otro animal. Lo que quiere decir que el jugador puede ignorar el resultado de los dados y mover el Kookaburra donde se quiera en el juego. Salvar otro animal significa ponerse en la misma casilla donde haya otro animal de su mismo color y así evitar que se lo coma un cocodrilo.
16. El **platypus** (ornitorrinco) puede nadar a lo largo de su río (el río opuesto a la casilla de salida – los peces son del mismo color) si se para en la casilla de salida de su río. Es un atajo, pero la casilla del otro lado del río tiene que estar libre sin animal de otro color.
17. El **cocodrilo** puede comer cualquier animal siempre y cuando esté solo en su casilla. Si hay 2 o más en una casilla no se puede comer. ¡El animal comido debe de empezar de nuevo el juego en la casilla de salida! ¡Cuantos más cocodrilos coman, mas divertido y excitante es el juego!
18. El **cocodrilo** puede nadar subiendo y bajando su río para comer otro animal (o sin comer), pero se aplica la misma regla que para el platypus: debe de pararse primero en la casilla de salida del río y nadar directamente a lo largo para pararse del otro lado. (Donde puede comer otro animal si hay uno en la casilla)
19. ¡El **canguro** puede saltar con otro animal en la bolsa! Pero el animal que salta con él se para en una casilla mas lejos que el canguro. Ejemplo: si el jugador tira los dados y sale un 11, el canguro que estaba sentado en la misma casilla que el koala puede llevarlo en su bolsa y avanzar de 11 casillas, pero el koala avanzara de 12 casillas.
Cuidado. En este caso todas las reglas se aplican, lo que quiere decir que el koala debe pararse en una hoja de eucaliptos (lo que quiere decir que si el jugador tira los dados a 10, el canguro no puede llevar al koala ya que $10 + 1 = 11$, y 11 no está en la hoja de eucaliptos, ver regla 14).
Cuidado (2). El canguro no puede llevar a ningún animal desde la casilla de salida ni tampoco llegar a casa con algún animal en la bolsa. Tiene que estar en la pista para poder cargar a un animal.
20. El **kookaburra** es el ultimo animal que puede entrar en su casa. Solo puede entrar en ella si el jugador tira los dados y saca un 6 (pero esto puede ser un 6 solo o si las cifras de los dos dados suman 6 (ver regla 3).
21. Cuándo llega a su casa, el **kookaburra** debe reír (¡Ha ho ho ha ha ha!). (Al kookaburra se le llama también cotorra reidora)

Reglas avanzadas facultativas

22. Si el **cocodrilo** quiere comer a otro cocodrilo, esto resulta en una batalla de cocodrilos: cada uno de los jugadores implicados en la batalla tira un dado, el más alto gana. El cocodrilo perdedor vuelve a su casa y empieza otra vez.
23. Después de tirar los dados, el jugador puede avanzar un animal con un dado y otro animal con el otro dado. Atención, si esta regla se aplica, el Kookaburra no puede ser uno de los dos animales avanzados. El jugador decide en cada turno si aplica esta regla o emplea las reglas normales de tirar los dados (reglas No 3 & 4). Si esta regla es aplicada, se anula la regla No 4.
24. Si son 4 personas los jugadores (sobre todo adultos), recomendamos la siguiente regla: el **cocodrilo** no puede desplazarse para atrás, a menos que pase por su río.

Atención: El juego de Kookaburra (los animales, el juego y sus reglas) esta protegido por un Copyright and Trademark. Nadie esta autorizado para reproducir, copiar, vender, etc. Sin el debido permiso de Edualc Z Promotions P/L – Po Box 208, West Ryde NSW 2114 Australia.

Precaución: Este juego solo está autorizado para niños a partir de los 4 años. Contiene piezas pequeñas.