

Känguruh

Das Spiel der großen Sprünge

Inhalt: Spielbrett, 32 Känguruhs

Vor jedem Spiel:

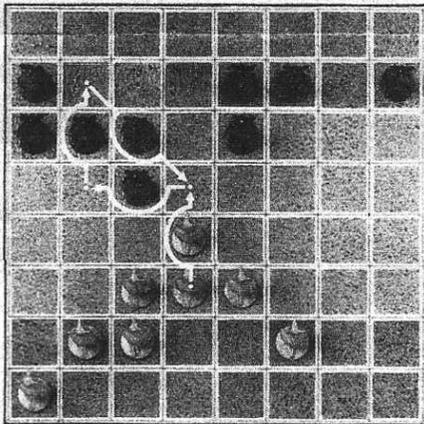
Das Spielbrett wird zusammengesteckt und so auf den Tisch gelegt, daß jeder Spieler zwei Reihen mit dunkelgrünen Feldern vor sich hat.

Jeder Spieler wählt 16 Känguruhs einer Farbe und besetzt damit seine beiden dunkelgrünen Reihen.

Die Spieler einigen sich, wer den ersten Zug macht. Bei jedem weiteren Spiel fangen sie dann abwechselnd an.

Und jetzt geht's los:

1. Beide Spieler ziehen abwechselnd.
2. Känguruhs können sich, wie man weiß, nur springend bewegen. Folgende Sprünge sind erlaubt:
 - In gerader Linie über ein direkt angrenzendes Känguruh auf ein direkt dahinter angrenzendes freies Feld.
 - Und zwar in jeder beliebigen Richtung: vorwärts, rückwärts, nach links, nach rechts, diagonal.
 - Über eigene oder gegnerische Känguruhs: Dabei wird jedes übersprungene gegnerische Känguruh „geschlagen“ und sofort vom Brett entfernt.
 - Mehrere Sprünge hintereinander: Kann ein Känguruh nach seinem ersten Sprung noch einmal (oder mehrmals) springen, dann darf es beliebig viele dieser Möglichkeiten im gleichen Zug nutzen. Es kann aber auch jederzeit stehenbleiben und weitere Möglichkeiten auslassen.
3. Wer am Zug ist und springen kann, der muß auch springen.
4. Hat ein Spieler mehrere Känguruhs, die er springen lassen kann, so bleibt ihm die freie Wahl. Er muß also nicht unbedingt den Sprung vorziehen, mit dem er gegnerische Känguruhs schlagen kann.



Beispiel:

Gelb macht vier Sprünge und schlägt drei rote Känguruhs. (Achtung: Gelb darf nicht wieder auf seinen Startplatz, denn dann müßte er in demselben Zug zum zweiten Mal über dasselbe eigene Känguruh springen!)

5. Besteht ein Zug aus mehreren Sprüngen hintereinander, so müssen alle Sprünge mit ein und demselben Känguruh ausgeführt werden. Es ist dabei auch nicht erlaubt, ein und dasselbe eigene Känguruh mehr als einmal im gleichen Zug zu überspringen.
6. Das Spiel endet, wenn ein Spieler kein Känguruh mehr hat. Oder wenn der Spieler, der am Zug ist, nicht mehr springen kann.

Känguruh

Das Spiel der großen Sprünge

Inhalt: Spielbrett, 32 Känguruhs

Vor jedem Spiel:

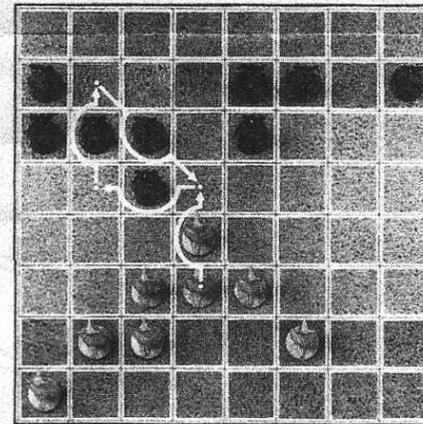
Das Spielbrett wird zusammengesteckt und so auf den Tisch gelegt, daß jeder Spieler zwei Reihen mit dunkelgrünen Feldern vor sich hat.

Jeder Spieler wählt 16 Känguruhs einer Farbe und besetzt damit seine beiden dunkelgrünen Reihen.

Die Spieler einigen sich, wer den ersten Zug macht. Bei jedem weiteren Spiel fangen sie dann abwechselnd an.

Und jetzt geht's los:

1. Beide Spieler ziehen abwechselnd.
2. Känguruhs können sich, wie man weiß, nur springend bewegen. Folgende Sprünge sind erlaubt:
 - In gerader Linie über ein direkt angrenzendes Känguruh auf ein direkt dahinter angrenzendes freies Feld.
 - Und zwar in jeder beliebigen Richtung: vorwärts, rückwärts, nach links, nach rechts, diagonal.
 - Über eigene oder gegnerische Känguruhs: Dabei wird jedes übersprungene gegnerische Känguruh „geschlagen“ und sofort vom Brett entfernt.
 - Mehrere Sprünge hintereinander: Kann ein Känguruh nach seinem ersten Sprung noch einmal (oder mehrmals) springen, dann darf es beliebig viele dieser Möglichkeiten im gleichen Zug nutzen. Es kann aber auch jederzeit stehenbleiben und weitere Möglichkeiten auslassen.
3. Wer am Zug ist und springen kann, der muß auch springen.
4. Hat ein Spieler mehrere Känguruhs, die er springen lassen kann, so bleibt ihm die freie Wahl. Er muß also nicht unbedingt den Sprung vorziehen, mit dem er gegnerische Känguruhs schlagen kann.



Beispiel:

Gelb macht vier Sprünge und schlägt drei rote Känguruhs. (Achtung: Gelb darf nicht wieder auf seinen Startplatz, denn dann müßte er in demselben Zug zum zweiten Mal über dasselbe eigene Känguruh springen!)

5. Besteht ein Zug aus mehreren Sprüngen hintereinander, so müssen alle Sprünge mit ein und demselben Känguruh ausgeführt werden. Es ist dabei auch nicht erlaubt, ein und dasselbe eigene Känguruh mehr als einmal im gleichen Zug zu überspringen.
6. Das Spiel endet, wenn ein Spieler kein Känguruh mehr hat. Oder wenn der Spieler, der am Zug ist, nicht mehr springen kann.