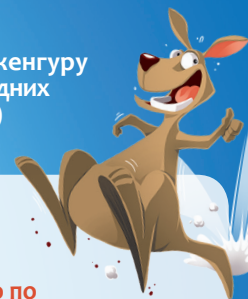




КОМПОНЕНТЫ

- 1 игровое поле
- 12 двусторонних жетонов кенгуру (4 маленьких кенгуру, 4 средних кенгуру и 4 больших кенгуру)
- 5 жетонов люцерны



Это самая популярная игра у всех кенгуру! Ведь они любят прыгать, словно на батуте, меняться командами и даже иногда ударять друг друга своими мощными лапами.

Собери свою команду кенгуру и приведи их к награде в виде вкусного лакомства!

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Вы — тренер команды кенгуру. Станьте первым, собрав 3 жетона люцерны, любимого лакомства кенгуру. Для этого вам нужно трижды провести кенгуру за противоположный край поля.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Положите игровое поле, разделённое на 36 квадратов, в центр стола — это игровая площадка для ваших кенгуру.

Игроки (тренеры) садятся друг напротив друга. Пространство вне поля перед каждым тренером является стартовой зоной.

Каждый тренер берет по 2 жетона кенгуру каждого типа и помещает их на стартовую зону перед собой (как показано на картинке).

Жетоны люцерны положите на стол рядом с игровым полем.

Случайным образом выберите первого игрока. Игра начинается!

У вас есть 2 варианта хода:

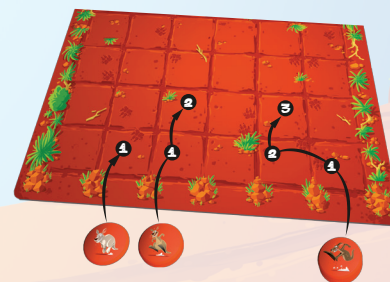
1. Обычный ход

В свой ход вы перемещаете жетон кенгуру только по пустым квадратам в любом направлении, вертикально или горизонтально (но не по диагонали). В конце вашего хода жетон кенгуру должен оказаться на пустом квадрате.

Если у вас жетон:

- маленького кенгуру, то вы пересекаете 1 линию;
- среднего кенгуру, то вы пересекаете 2 линии;
- большого кенгуру, то вы пересекаете 3 линии.

Пример передвижения маленького, среднего и большого кенгуру



2. Прыжок и/или Удар

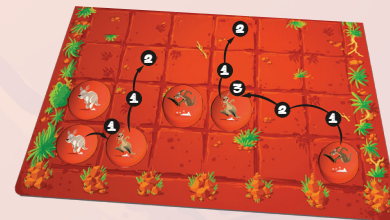
Если в конце хода ваш жетон остановится на занятом другим жетоном квадрате, то вы можете совершить прыжок или удар.

Прыжок

Кенгуру может использовать стоящего у него на пути кенгуру для пересечения:

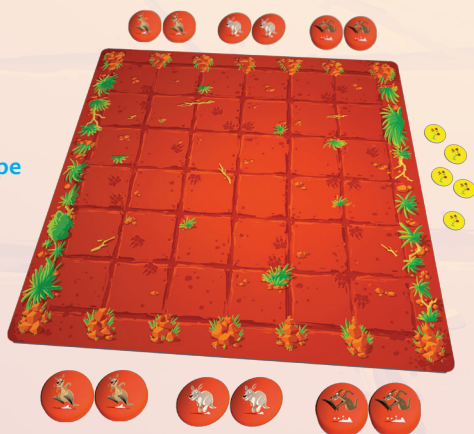
- 1 дополнительной линии, если он прыгнул на маленького кенгуру;
- 2 дополнительных линий, если он прыгнул на среднего кенгуру;
- 3 дополнительных линий, если он прыгнул на большого кенгуру.

Примеры прыжков



Если в результате прыжка ваш жетон снова оказывается на занятом квадрате, то можно совершить ещё один прыжок. Таким образом, за несколько прыжков кенгуру может пересечь всё игровое поле до стороны противника за один ход.

Подготовка к игре



ХОД ИГРЫ

Как передвигать жетоны кенгуру:

1. Выставьте жетон кенгуру на игровую площадку, пересекая одну из 6 линий перед вашей стартовой областью.
2. Тренеры по очереди перемещают один из своих жетонов кенгуру так, чтобы он пересекал число линий, соответствующее размеру кенгуру. Игрок обязан пересечь ровно столько линий, сколько доступно его кенгуру.
3. После того, как вы поместили жетон кенгуру на игровую площадку, он может покинуть её только с противоположного конца.



Важно:

В ходе одного перемещения каждую линию можно пересечь только один раз, но один и тот же квадрат можно использовать несколько раз.



Удар

Если вы переместили жетон кенгуру на квадрат с другим жетоном, то ваш кенгуру может его ударить. Таким образом, он занимает его место и отправляет жетон другого кенгуру на свободный квадрат. Главное, чтобы противник смог этим жетоном сыграть.

Не обязательно ударять первого встречного кенгуру, можно подождать несколько ходов, чтобы встретить другого. Удары позволяют увеличить будущие прыжки и/или лишить противника этой возможности.

Удар с правильным и неправильным перемещением

- ✗ неправильное движение
- правильное движение



Важно:

Вы можете перемещать только те жетоны кенгуру, которые расположены ближе всего к вам. Вы можете играть жетонами кенгуру с первого ряда квадратов, только когда стартовая область пуста, или ни один жетон из стартовой области нельзя переместить.

Затем, когда в первом ряду жетонов не осталось или их нельзя переместить, вы можете играть только жетонами кенгуру со второго ряда квадратов.

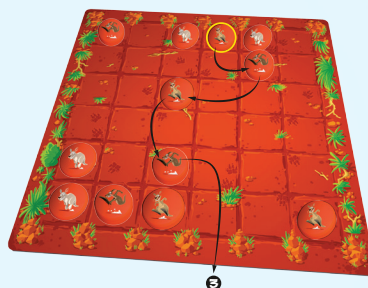
Жетоны кенгуру не принадлежат тренерам. Всякий раз, когда после хода противника его кенгуру становится самым близким к вам жетоном, то вы можете сыграть им.

Когда все кенгуру находятся на игровом поле, вы **ДОЛЖНЫ** играть жетонами кенгуру, которые находятся наиболее близко к вам на поле.

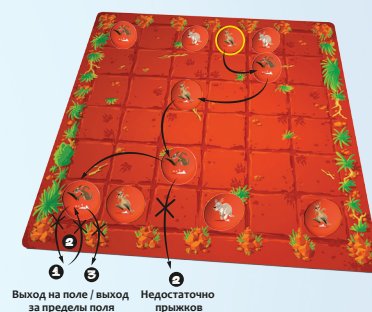
Как получить жетон люцерны:

Вы можете получить жетон люцерны, переместив жетон кенгуру за пределы игрового поля со стороны противника. Для этого вы должны использовать только разрешённые правилами ходы.

Правильный выход



Неправильный выход



Когда ваш жетон кенгуру выходит за пределы поля, то вы забираете жетон люцерны в качестве награды. Этот жетон теперь принадлежит тренеру, пропустившему кенгуру на свою сторону, а тренер, получивший жетон люцерны, не может пройти за край поля со стороны противника во время своего следующего хода. Оставшиеся на площадке кенгуру продолжают игру со своих квадратов.

КОНЕЦ ИГРЫ

Побеждает игрок, первым собравший 3 жетона люцерны.

 Клод Леру
 Стив Ожье

© 2018 Blue Orange. Kang и Blue Orange – торговые марки Blue Orange. Сделано в Китае. Разработано во Франции. www.blueorangegames.eu

