



Das Spielecafé erklärt



ausgezeichnet
mit dem Siegel



Billabong

von Dr. Eric Solomon, Grafiken: atelier198,
erschienen im franjos Spieleverlag

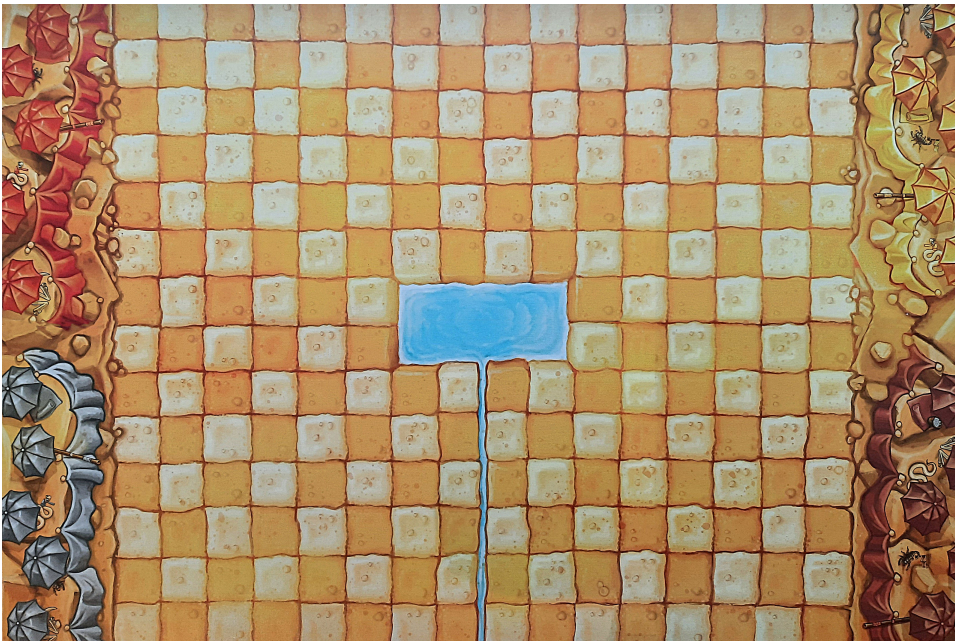
Das Spielecafé erklärt-Video findest du auf
www.jungundaltspielt.de

Billabong ist ein Wettrennen.

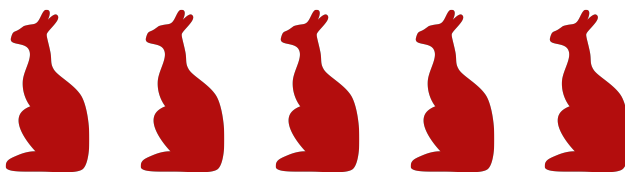
Wer zuerst seine fünf Kängurus ins Ziel gebracht hat gewinnt.

Vorbereitung

Der Spielplan wird ausgelegt.



Jede mitspielende Person wählt eine Farbe und nimmt sich die fünf passenden Kängurus.

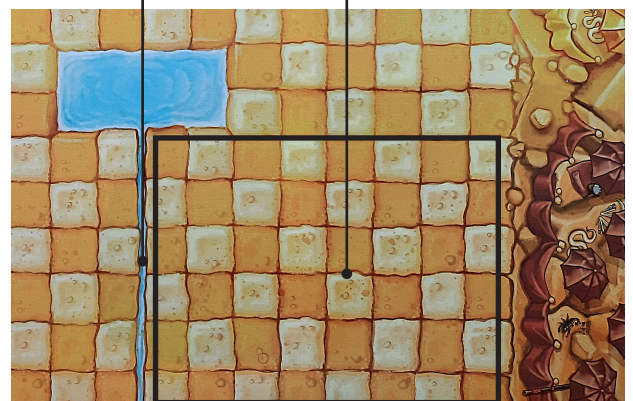


Zufällig wird bestimmt, wer das Spiel beginnt.

Reihum setzen alle jeweils ein Känguru auf ein freies Feld hinter der Ziellinie. Das geht reihum solange, bis alle Kängurus gesetzt sind.

Startfelder

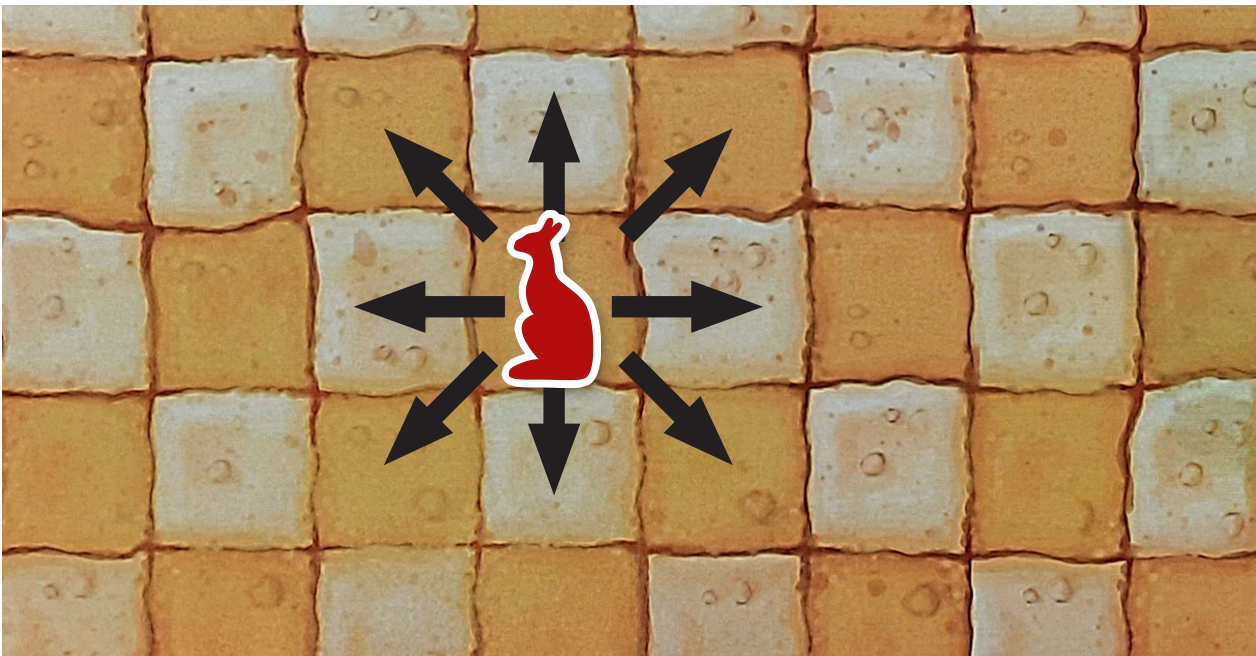
Ziellinie



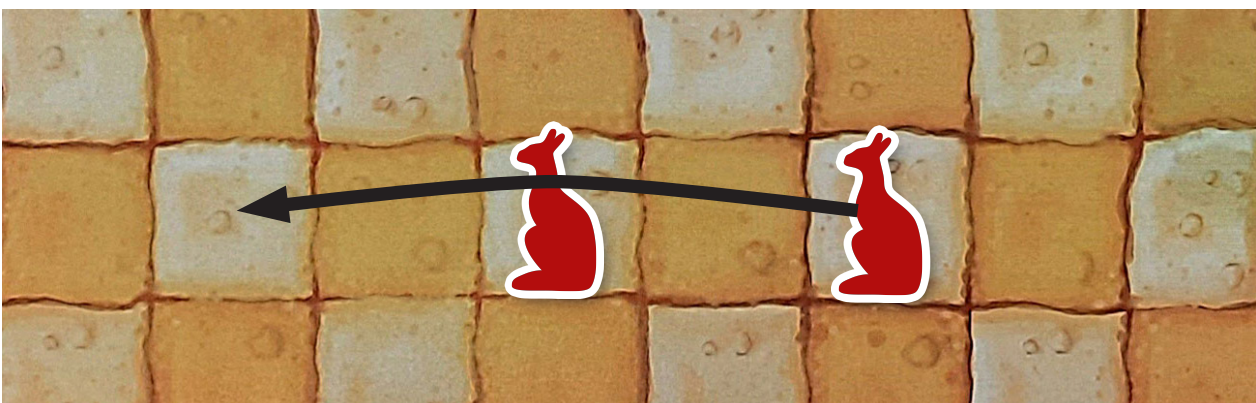
Eine Partie beginnt

Wenn du am Zug bist, ziehst du mit einem eigenen Känguru.
Du kannst frei auswählen mit welchen deiner Kängurus du ziehst.
Du kannst auch mehrmals hintereinander mit dem selben Känguru ziehen.

Beim Ziehen hast du zwei Möglichkeiten.
Entweder wanderst du genau ein Feld in eine beliebige Richtung.
Waagrecht, senkrecht oder diagonal.
Auch rückwärts ist möglich.
Das Feld muss aber leer sein.



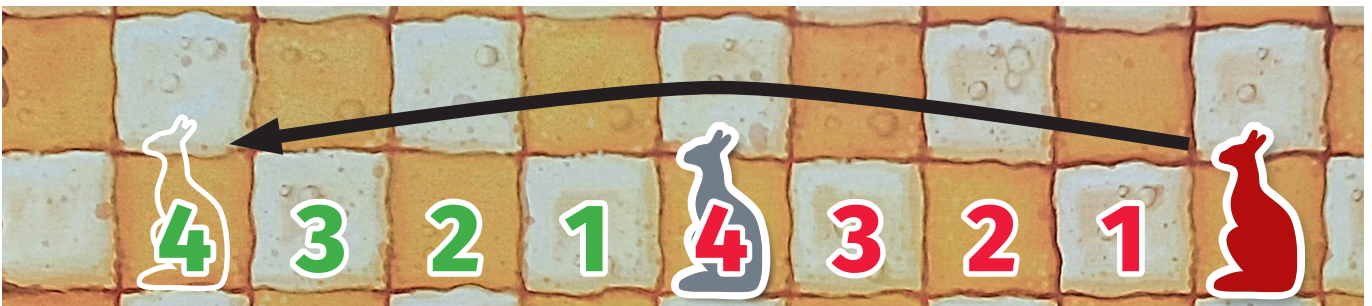
Die andere Möglichkeit.
Du kannst über ein anderes Känguru springen.
Das kann dein eigenes oder ein fremdes Känguru sein.
Springen kannst du waagrecht, senkrecht oder diagonal.
Auch rückwärts ist erlaubt.



Zähle die Felder zwischen deinem Känguru und dem Känguru, das du überspringen willst.
Genau so viele Felder hinter dem übersprungenen Känguru landet dein Känguru.



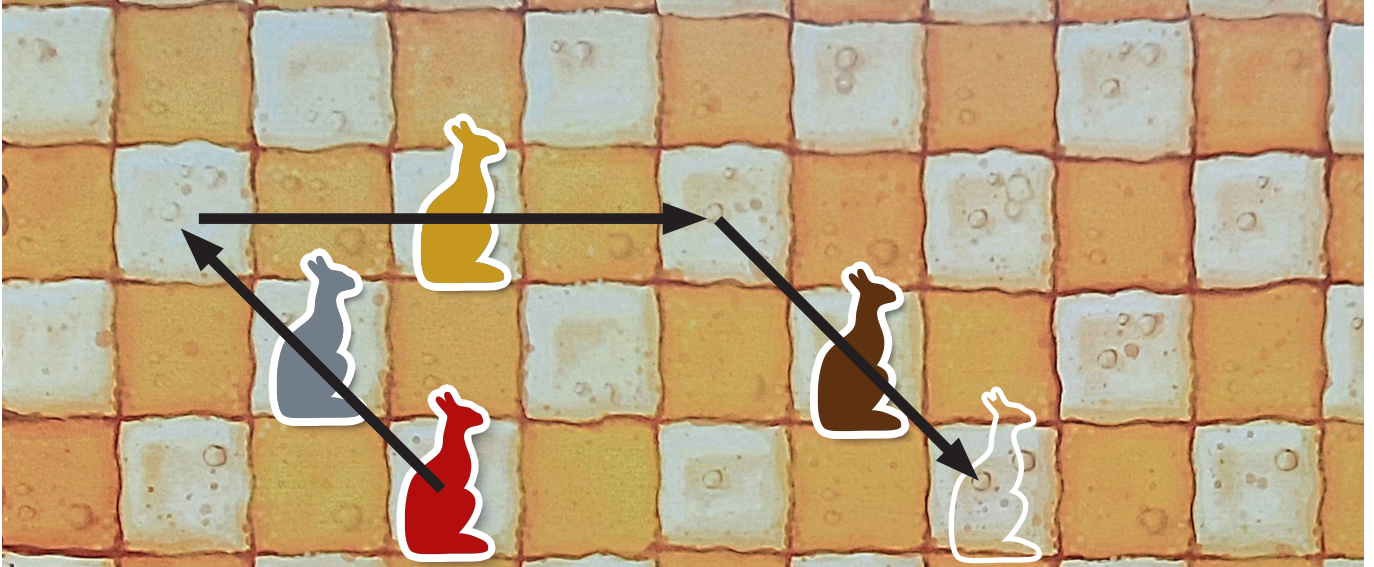
Im Beispiel springt das rote über das graue Känguru.
VOR dem grauen sind 2 Felder.
Also landet das rote 2 Felder HINTER dem grauen.



In diesem Beispiel sind sogar vier Feld VOR dem grauen.
Also landet das rote vier Felder HINTER dem grauen.

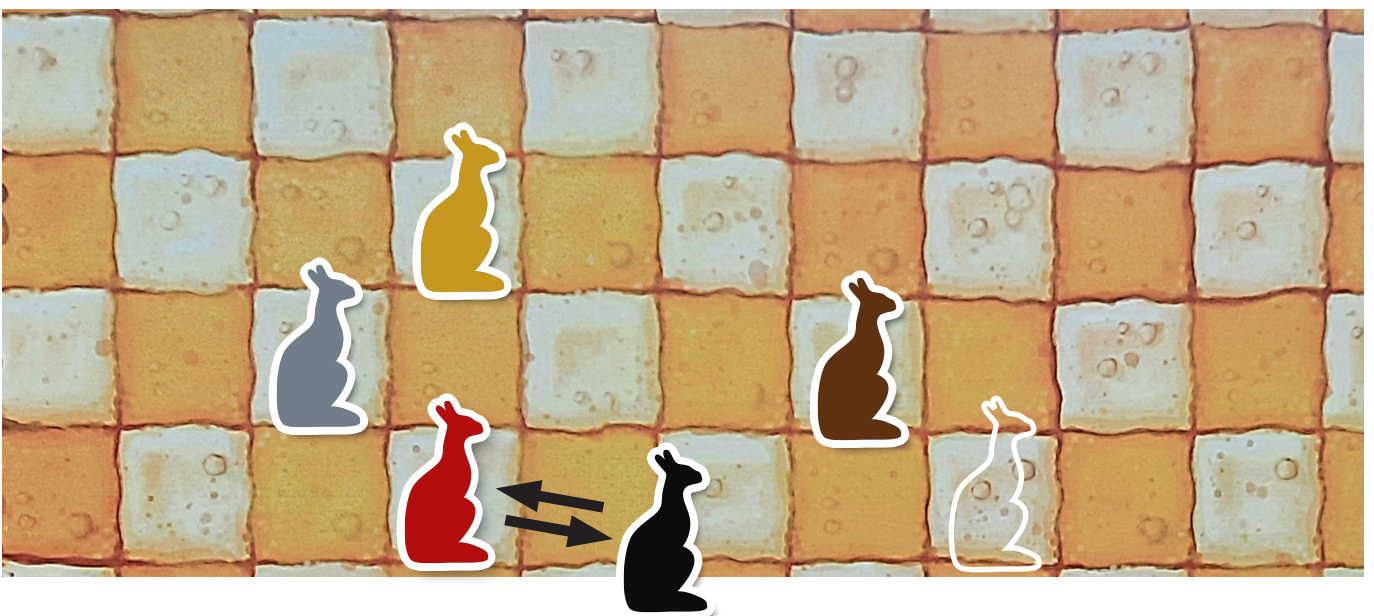
Wichtig dabei ist, dass alle übersprungenen Felder leer sein müssen.
Auch das Feld, auf das du springst, muss leer sein.
Du darfst aber nicht aus dem Spielfeld springen.
Oder über ein Seefeld in der Mitte.

Nach einem Sprung darfst du sofort noch einmal springen.
Du kannst in einem Zug beliebig viele Sprünge mit dem einen Känguru machen.
Du darfst aber nicht springen und wandern mischen.
Für jeden einzelnen Sprung gelten die beschriebenen Regeln.



Im Beispiel springt das rote Känguru zuerst über das graue, dann über das gelbe und dann noch einmal über das braune.

Um immer zu sehen, wo dein Zug begonnen hat, stelle das schwarze Känguru auf das Startfeld deines ersten Sprungs. Auch dieses schwarze Känguru darf übersprungen werden.



Zieht oder springt ein Känguru über die Ziellinie, wird es aus dem Spiel genommen.

Es muss aber vorher eine komplette Runde um den See gemacht haben.

Wer zuerst alle eigenen fünf Kängurus aus dem Spiel genommen hat, gewinnt.

