



# KANG

## SPELONDERPELEN

- 1 Speelbord
- 12-Dubbelzijdige kangoeroes (4 kleine, 4 middelgrote, 4 grote)
- 5 Alfalfiches



Ontdek de favoriete sport van kangoeroes.

Zij springen als gekken in het rond, veranderen van kamp en doen alsof ze een trampoline of een boksbal zijn.

Coach jouw team als beste en leid ze naar de overwinning!

### DOEL VAN HET SPEL

Elke speler is de coach van een team kangoeroes en de eerste die 3 alfalfiches (het favoriete voedsel van kangoeroes) kan veroveren, wint het spel (1 kangoeroe in het kamp van de tegenstander laten eindigen, levert een alfalfiche op).

### SPELOPSTELLING

Het speelbord (dat het speelterrein voorstelt) wordt in het midden van de tafel geplaatst. De lijnen op het bord bepalen de 36 vierkante velden van het speelterrein.

Elke coach speelt aan een kant van het speelterrein. De startplaats van de kangoeroes bevindt zich voor elke coach onder het speelbord.

Elke coach kiest 6 kangoeroes (2 grote, 2 middelgrote en 2 kleine) en plaatst ze op die startplaats.

De 5 alfalfiches worden - binnen het bereik van de spelers - op tafel gelegd. Het spel kan nu beginnen.

Spelopstelling



### EEN BEURT NEMEN

Kangoeroes verplaatsen:

1. Een kangoeroe springt in het speelterrein door een van de 6 lijnen te kruisen van de velden boven de startplaats.

2. Elke coach verplaatst op zijn beurt een van zijn kangoeroes, zodat deze een aantal lijnen kruist, afhankelijk van de grootte van de kangoeroe.

3. Eenmaal op de speelterrein kan een kangoeroe alleen via de andere kant van het speelbord uit het speelterrein springen.



Kangoeroes kunnen 2 soorten bewegingen maken:

#### 1. Solotraject

Een kangoeroe kan enkel via lege vierkante velden sprongen maken; het aantal verplicht te kruisen lijnen hangt af van de grootte van de kangoeroe:

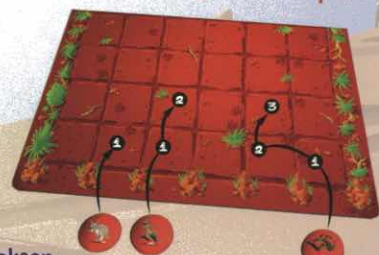
- Kleine kangoeroes moeten één lijn kruisen,
- Middelgrote kangoeroes 2 lijnen,
- Grote kangoeroes 3 lijnen.

Een kangoeroe kan in elke richting horizontaal of verticaal bewegen (maar niet diagonaal) en mag onderweg bochten nemen.

De kangoeroe eindigt zijn sprongen op een vrij veld, waar zijn solotraject eindigt.

De volgende coach is dan aan de beurt om een kangoeroe te spelen.

Sprongen voor een kleine, middelgrote en grote kangoeroe.



#### 2. Traject met stuiten en/ of boksen

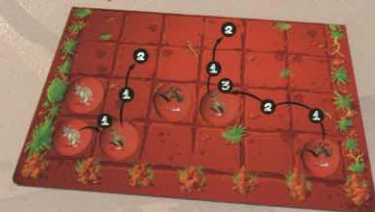
Een kangoeroe mag op een andere kangoeroe landen, nadat die eerst het opgelegde aantal lijnen heeft gekruist. Als dat zo is, kan je op de andere kangoeroe stuiteren of de andere kangoeroe (weg)boksen.

#### Hoe te stuiteren?

Een kangoeroe kan elke kangoeroe die op een veld staat waar zijn sprongen eindigen, als trampoline gebruiken om zijn traject langer te maken door verplicht:

- 1 extra lijn te kruisen als je stuitert op een kleine kangoeroe
- 2 extra lijnen te kruisen als je stuitert op een middelgrote kangoeroe
- 3 extra lijnen te kruisen als je stuitert op een grote kangoeroe

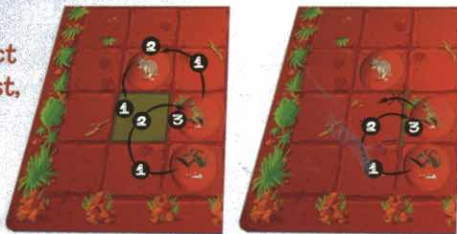
Stuiteren - voorbeelden



Als de verlenging van het traject op een andere kangoeroe eindigt, is het mogelijk om nog verder te stuiteren en zo met de ene na de andere stuitersprong, het ganse speelterrein over te steken naar de kant van de tegenstander.

### Belangrijk:

Een lijn mag in eenzelfde traject geen twee keer worden gekruist, maar eenzelfde vierkant veld mag wel meerdere keren worden gebruikt.



### Hoe te boksen?

Als een kangoeroe zijn sprongen op een andere kangoeroe beëindigt, kan hij deze «boksen» in plaats van erop te stuiten: dit betekent dat de kangoeroe dit veld inneemt en de andere kangoeroe naar een willekeurig vrij veld op het speelterrein «bokst».

**OPGELET!** Dat vrije veld mag zich niet in een rij bevinden achter de rij waar de speelbare kangoeroes van de andere coach staan.

Een kangoeroe kan de eerste kangoeroe (weg)boksen die hij tegenkomt, of eerst stuiten en later een kangoeroe (weg)boksen.

Met boksen kun je je toekomstige stuiptermogelijkheden verbeteren en / of de spelmogelijkheden van de tegenstander beperken.

### Boksen met correcte en verkeerde verplaatsingen

- ✗: verkeerde verplaatsing
- : correcte verplaatsing



### BELANGRIJK:

Als coach mag je enkel spelen met de kangoeroes die het dichtst bij jou staan - die noemen we de «speelbare kangoeroes». In het begin van het spel speel je dus eerst met de kangoeroes in de startplaats.

Je mag de kangoeroes in de eerste rij van vierkante velden enkel verplaatsen als de startplaats leeg is of als de kangoeroes in de startplaats niet volgens de regels verplaatst kunnen worden.

Daarna mag je enkel kangoeroes spelen die in de tweede rij vierkanten staan als er geen meer in de eerste rij staan of - uitzonderlijk - wanneer deze die zich nog in de eerste rij bevinden, niet verplaatst kunnen worden. Kangoeroes horen niet voorgoed bij een team. Wanneer een kangoeroe, nadat hij door een tegenstander is gespeeld, het dichtst bij jou in de buurt staat (= een speelbare kangoeroe), mag je deze meteen in jouw beurt spelen.

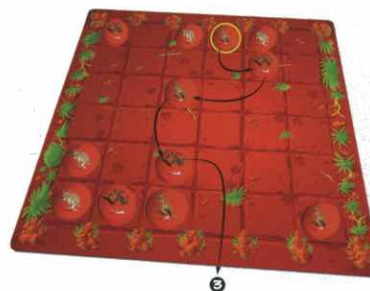
Als alle kangoeroes zich op de speelterrein bevinden, MOETEN de spelers een van de kangoeroes spelen die zich op het speelterrein het dichtst bij hen bevinden.

### Hoe een doelpunt scoren en een ronde winnen?

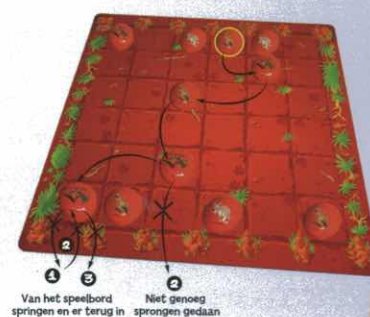
Kangoeroes kunnen een doelpunt maken door uit het speelterrein in de startplaats van de tegenstander te springen.

Kangoeroes mogen alleen de volgens de regels toegelaten sprongen gebruiken om de andere kant te bereiken.

### Juiste exit



### Verkeerde exit



De coach wiens kangoeroe in de startplaats van de tegenstander eindigt, scoort een doelpunt en ontvangt een alfalfafiche als beloning.

Alle kangoeroes die al op het speelterrein staan, blijven op hun plaats.

De kangoeroe die de overkant bereikte, behoort nu toe aan de coach die het doelpunt heeft toegekend. Maar die coach mag in zijn volgende beurt niet scoren aan de kant van de tegenstander.

### ENDE VAN HET SPEL

De eerste coach die 3 alfalfafiches verzamelt door 3 doelpunten te scoren, wint het spel.



© 2018 Blue Orange. Kang en Blue Orange zijn handelsmerken van Blue Orange. Vervaardigd in China. Ontworpen in Frankrijk. [www.blueorangegames.eu](http://www.blueorangegames.eu)





# KANG

## MATÉRIEL DE JEU

- 1 Plateau de jeu
- 12 kangourous à 2 faces (4 Petits, 4 moyens, 4 grands)
- 5 jetons luzerne



Découvrez le sport favori des kangourous ! Ils se catapultent, changent de camp, se prennent pour des trampolines ou pour des punching-balls. Coachez au mieux votre équipe et soyez le premier à gagner en marquant des buts !

## BUT DU JEU

Chaque joueur est le coach d'une équipe de kangourous et le premier qui collecte 3 jetons luzerne, nourriture favorite de nos kangourous, gagne la partie (1 but marqué dans le camp adverse rapporte un jeton luzerne).

## PRÉPARATION

Le plateau de jeu est placé au centre de la table (représentant un terrain de jeu). Les lignes tracées sur le plateau par les kangourous délimitent 36 cases.

Chaque coach s'installe de part et d'autre du terrain de jeu. L'aire de départ de chaque coach se trouve devant lui, hors du plateau.

Les 5 jetons luzerne sont placés sur la table à portée des joueurs.

La partie peut commencer.



Mise en place

## TOUR DE JEU

Comment bouger vos Kangourous

1. Un kangourou accède au terrain de jeu en franchissant une des 6 lignes qui bornent les cases en bordure du plateau.
2. Chaque coach déplace à son tour un de ses kangourous, en lui faisant franchir un certain nombre de lignes, en fonction de sa taille.
3. Une fois sur le terrain, un kangourou ne peut en sortir que par le côté adverse.



Les kangourous peuvent effectuer 2 types de déplacements :

### 1. Parcours solo

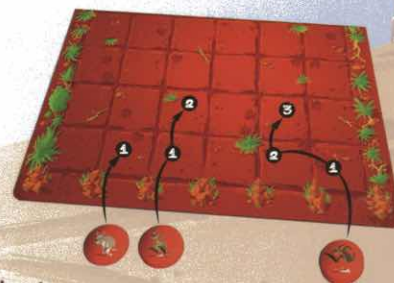
Un kangourou qui effectue un parcours en solitaire passe uniquement par des cases vides ; le nombre de lignes franchies dépend de sa taille :

- Un petit kangourou doit franchir 1 seule ligne,
- Un moyen kangourou doit franchir 2 lignes,
- Un grand kangourou doit franchir 3 lignes.

Un kangourou peut aller dans toutes les directions possibles, horizontales ou verticales (diagonales exclues).

Il termine son parcours sur une case vide et sa course s'arrête là. C'est alors au tour du coach suivant de faire jouer un kangourou.

Exemple de parcours solo d'un petit, d'un moyen ou d'un grand kangourou.



### 2. Parcours avec rebond et/ou boxing

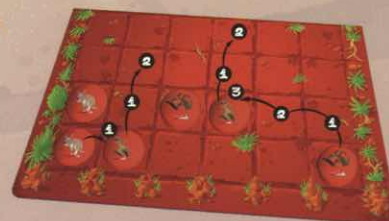
Un kangourou peut en rejoindre un autre, s'il a préalablement franchi son nombre réglementaire de lignes. Dans ce cas, il en profite pour rebondir dessus ou le boxer.

#### Comment Rebondir?

Un kangourou peut utiliser le kangourou qu'il rejoint comme tremplin pour prolonger son parcours initial :

- en franchissant obligatoirement une ligne supplémentaire s'il rebondit sur un petit,
- en franchissant obligatoirement 2 nouvelles lignes si on rebondit sur un moyen,
- en franchissant obligatoirement 3 nouvelles lignes si on rebondit sur un grand.

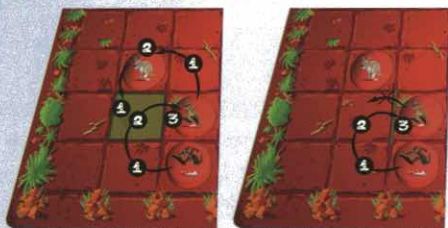
Parcours avec rebond(s)



Si ce nouveau parcours permet de rejoindre encore un autre kangourou, il est possible de prolonger d'autant sa course, et, de rebond en rebond, traverser tout le terrain de jeu jusqu'à sortir du côté adverse.

Important :

On ne peut pas lors d'un même parcours franchir 2 fois la même ligne, mais on peut repasser par la même case.



Comment "Boxer" ?

Lorsqu'un kangourou rejoint un autre kangourou, il peut, au lieu de rebondir dessus, le « boxer », c'est-à-dire prendre sa place et l'envoyer directement sur n'importe quelle case libre du terrain de jeu.

Attention! Cette case libre ne peut pas être située au-delà des kangourous jouables par le coach adverse.

On peut « boxer » le premier kangourou qu'on rejoint, ou attendre de boxer un kangourou plus distant, après un ou plusieurs rebonds. Boxer permet d'étendre son futur réseau de rebonds, et/ou de désorganiser le réseau adverse.

«Boxing» avec remplacements autorisés et refusés

- X : emplacement interdit
- : emplacement autorisé

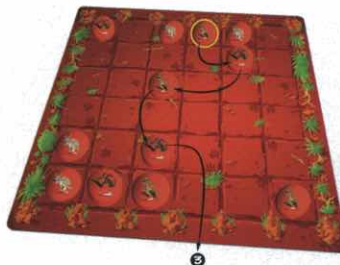


Comment marquer un but?

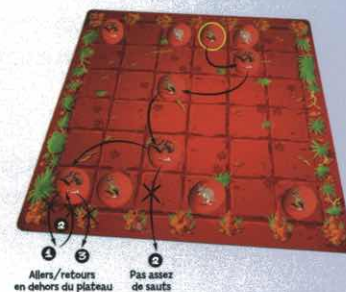
Un kangourou marque un but en sautant hors terrain de jeu du côté adverse.

Le parcours menant à l'extérieur doit rester conforme aux règles de déplacements.

Sortie autorisée



Sorties refusées



Le coach qui sort un kangourou, marque un but et récolte 1 jeton luzerne en récompense.

Les kangourous déjà en jeu sur le terrain de jeu restent à leur place.

Le kangourou sorti appartient désormais au coach qui a concédé le but.

Par convention, le coach qui a concédé le but n'a pas le droit de marquer de but dans le camp opposé au coup suivant.

**FIN DE PARTIE**

Le coach qui a le premier récolté 3 jetons luzerne en marquant 3 buts gagne la partie.



CLAUDE LEROY



STEEVE AUGIER

© 2018 Blue Orange. Kang et Blue Orange sont des marques de Blue Orange. Made in China. Designed in France. [www.blueorangegames.eu](http://www.blueorangegames.eu)

**IMPORTANT:**

On ne PEUT jouer un kangourou de la première rangée de cases que s'il n'y a en a plus devant soi. Par la suite, on ne PEUT jouer les kangourous de la deuxième rangée que s'il n'y en a plus sur la première ou dans le cas exceptionnel où ceux de la première seraient dans l'impossibilité de bouger.

Les kangourous n'appartiennent pas définitivement à un camp ; si un kangourou joué par l'adversaire devient un des plus proches de vous, vous pouvez le rejouer immédiatement.

Quand tous les kangourous sont en jeu on DOIT continuer à jouer, à l'intérieur du plateau, un des kangourous les plus proches de soi.

