



KANG

COMPONENTS

- 1 game Board
- 12- 2 sided Kangaroos (4 small, 4 medium, 4 large)
- 5 Alfalfa tokens



This is a great kangaroo game...even for Roo-kies!

As a sport, these kangaroos like to jump, change sides, act as trampolines or punching balls. Be the best coach for your team and lead them to victory!

OBJECT OF THE GAME

Each player is a coach for a team of kangaroos and the first one to collect 3 Alfalfa tokens (the kangaroos' favourite food), wins the game (1 token for 1 goal scored across your opponent's line).

SET UP

The game board (representing the playground) is placed in the center of the table. The lines drawn on the board by the kangaroos define the 36 squares on the playground.

Each coach takes place on each side of the playground. The starting area for each coach is in front of them, outside the board.

Each coach picks 6 kangaroos (2 large, 2 medium and 2 small) and places them on their starting area.

The 5 Alfalfa tokens are placed on the table, within players' reach.

The game can then start.

Setting up



PLAYING A ROUND

How to move kangaroos:

1. A Kangaroo enters the playground by crossing over one of the 6 lines limiting the squares in front of their starting area.
2. Each coach, in turn, moves one of their Kangaroos, so that it crosses over a number of lines, according to its size.
3. Once on the playground, a kangaroo can only get out through the opposite side of the board.



Kangaroos can make 2 types of moves:

1. Solo course

A kangaroo going solo only moves via empty squares; the number of lines crossed depends on its size:

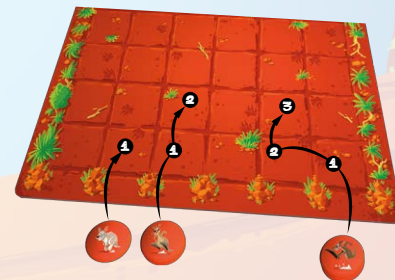
- Small kangaroos must cross only one line,
- Medium kangaroos 2 lines,
- Large kangaroos 3 lines.

A kangaroo can move in any direction, horizontally or vertically (but not diagonally), and take turns on its way.

The kangaroo ends its course on a free square, where its race ends.

The next coach can then play a kangaroo.

Moves for a small, medium and large kangaroo.



2. Course with bouncing and/or Punching

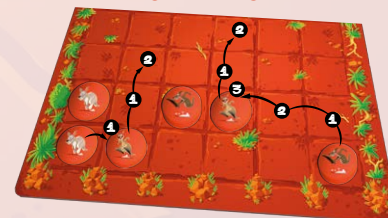
A kangaroo can meet another one, provided it has already crossed the requested number of lines. If so, it can bounce on the other kangaroo or punch it.

How to bounce?

A kangaroo can use any kangaroo standing on its path as a trampoline to make its course longer by:

- Mandatorily crossing an extra line if bouncing on a small kangaroo
- Mandatorily crossing 2 new lines if bouncing on a medium one
- Mandatorily crossing 3 new lines if bouncing on a large one

Bouncing moves in 1,2, 3



If this new course leads to another Kangaroo, then it is possible to bounce even further and, one bounce after another, to cross the whole playground into the opponent's side.

Important:

One line cannot be crossed twice in the same course, however one square can be used several times.



How to punch?

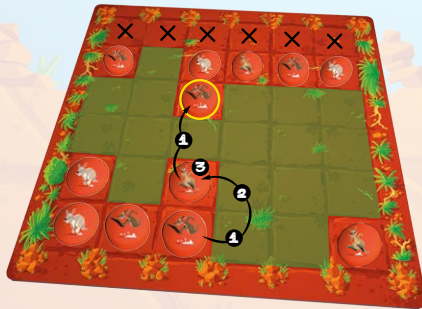
If a kangaroo passes another kangaroo, it can “punch it” instead of bouncing on it, meaning that it takes its place and sends it flying straight to any free square on the playground.

Carefull! That free square cannot be on the row immediately above the row where the playable kangaroos of the opponent coach are located.

A kangaroo can punch the first kangaroo it meets, or wait for a few bounces to meet one further along. Punching allows you to extend your future bouncing possibilities, and/or to mess with the opponent's possibilities.

Punching with correct and wrong replacements

- ✗: wrong replacement
- : correct replacement



IMPORTANT:

As a coach, you can only play with the kangaroos that are the closest to you - these are the «playable kangaroos».

In the beginning of the game, you will first play with the kangaroos in the starting area.

You can play Kangaroos present in the first row of squares only when the starting area is empty or if those in the starting area cannot be moved.

After that, you can only play kangaroos present in the second row of squares when there are none left in the first row or, exceptionally, when those still in the first row cannot be moved.

Kangaroos do not belong to any team for good. Whenever a kangaroo, after being played by an opponent, becomes one of your «playable kangaroos», you can play it in your turn, right away.

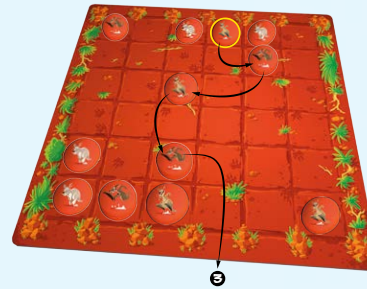
When all the kangaroos are in the playground, you **MUST** play one of the kangaroos inside the field closest to you.

How to score a goal and win a round?

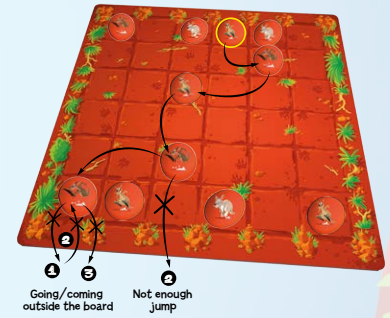
Kangaroos can score a goal by jumping out of the playground into the opponent's side.

Kangaroos must have used only the moves allowed in the rules to reach the other side.

Correct exit



Wrong exit



The coach whose kangaroo exits scores a goal and collects an Alfalfa token as a reward.

All kangaroos already in play on the playground stay in their place.

The Kangaroo that reached the other side now belongs to the coach who granted the goal.

By convention, that same coach cannot score in the opponent's side during his next move.

END OF THE GAME

The first coach to collect 3 Alfalfa tokens by scoring 3 goals, wins the game.



CLAUDE LEROY

STEEVE AUGIER

© 2018 Blue Orange. Kang and Blue Orange are trademarks of Blue Orange. Made in China. Designed in France. 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

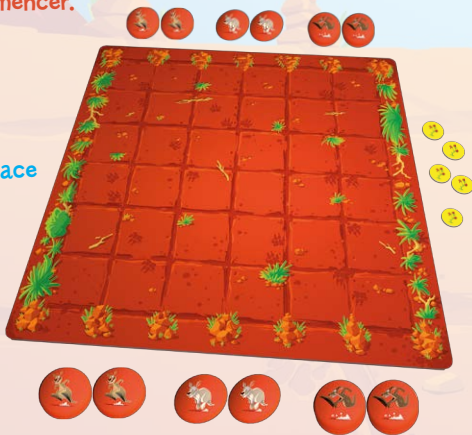
Le plateau de jeu est placé au centre de la table (représentant un terrain de jeu). Les lignes tracées sur le plateau par les kangourous délimitent 36 cases.

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 un 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

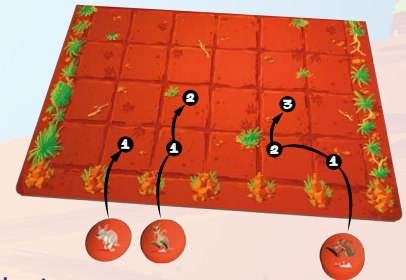
Un kangourou qui effectue un parcours en solitaire passe uniquement par des cases vides ; le nombre de lignes franchies dépend de sa taille :

- 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

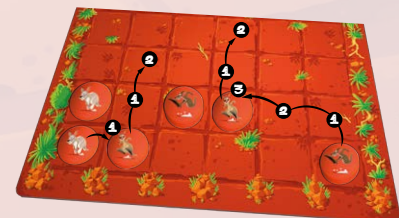
Un kangourou peut en rejoindre un autre, s'il a préalablement franchi son nombre réglementaire de lignes. Dans ce cas, il en profite pour rebondir dessus ou le boxer.

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» ?

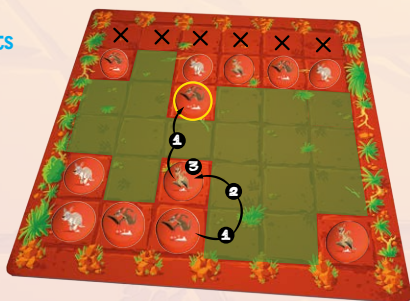
Lorsqu'un kangourou rejoint un autre kangourou, il peut, au lieu de rebondir dessus, le « boxer », c'est-à-dire prendre sa place et l'envoyer directement sur n'importe quelle case libre du terrain de jeu.

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



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.

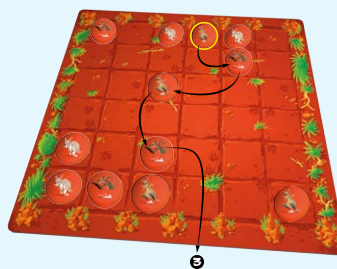
Quand tous les kangourous sont en jeu on DOIT continuer à jouer, à l'intérieur du plateau, un des kangourous les plus proches de soi.

Comment marquer un but?

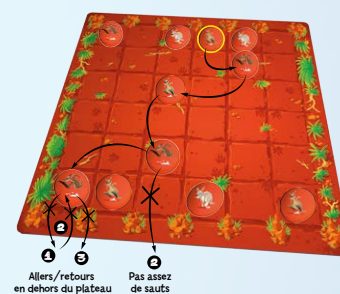
Un kangourou marque un but en sautant hors terrain de jeu du côté adverse.

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.



© 2018 Blue Orange. Kang et Blue Orange sont des marques de Blue Orange. Made in China. Designed in France. www.blueorangegames.eu





KANG

SPIELMATERIAL

- 1 Spielbrett
- 12 Kängurus
(beidseitig bedruckt: 4 große, 4 mittlere, 4 kleine)
- 5 Luzerne-Marker



Entdeckt den Lieblingssport der Kängurus: Sie springen, wechseln die Seite, dienen als Trampolin oder Punching-Ball. Sei der bessere Trainer und führe dein Team zum Sieg!

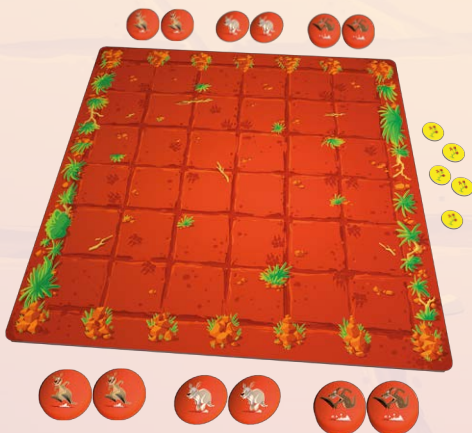
ZIEL DES SPIELS

Jeder Spieler ist Trainer eines Känguru-Teams. Der Erste, der 3 Luzerne-Marker sammelt - die Lieblingsnahrung unserer Kängurus - gewinnt die Partie. (Ein Tor auf der gegnerischen Seite entspricht einem Luzerne-Marker).

AUFBAU

Das Spielbrett wird in die Mitte des Tisches gelegt und stellt das Spielfeld dar. Die Kängurus haben das Feld mit Linien in 36 Felder geteilt. Jeder Trainer setzt sich auf seine Seite des Spielfelds. Der Startbereich für jeden Trainer liegt vor ihm, außerhalb des Spielfelds. Jeder Trainer wählt 6 Kängurus (2 große, 2 mittlere, 2 kleine) und legt sie in seinen Startbereich. Die 5 Luzerne-Marker werden auf den Tisch gelegt, so dass sie jeder Spieler gut erreichen kann. Das Spiel kann nun beginnen.

Aufbau



EINE RUNDE SPIELEN

Wie man die Kängurus bewegt:

- 1 Ein Känguru betritt das Spielfeld über eine der 6 Linien, die die Felder direkt neben dem Startbereich begrenzen.
- 2 Jeder Trainer bewegt abwechselnd eines seiner Kängurus. Es darf dabei die Anzahl an Linien überspringen, die der Größe des Kängurus entsprechen.
- 3 Wenn es einmal auf dem Spielfeld steht, kann ein Känguru das Spielfeld nur noch auf der gegnerischen Seite verlassen.



Kängurus können zwei Arten von Bewegungen machen:

1 Solo-Bewegung

Ein Känguru auf Solo-Tour kann sich nur über leere Felder bewegen. Die Anzahl der Linien, die es überspringen kann, hängt von seiner Größe ab.

Ein kleines Känguru kann 1 Linie überspringen

Ein mittleres Känguru kann 2 Linien überspringen

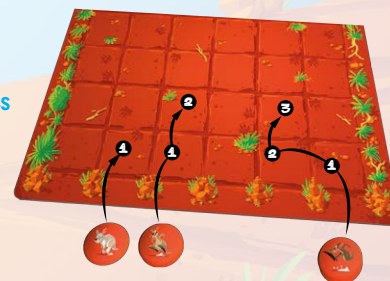
Ein großes Känguru kann 3 Linien überspringen.

Ein Känguru kann sich horizontal und vertikal in alle möglichen Richtungen bewegen, aber nicht diagonal.

Es beendet seine Bewegung auf einem leeren Feld, damit ist sein Zug beendet.

Dann darf der andere Trainer eines seiner Kängurus bewegen.

Beispiele für Solo-Läufe eines kleinen, eines mittleren und eines großen Kängurus



2 Bewegung mit Abprallen und/oder Boxen

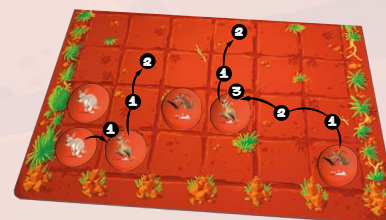
Ein Känguru darf auf ein anderes Känguru treffen, wenn es zuvor die erforderliche Anzahl Linien übersprungen hat. Dann kann es vom anderen Känguru abprallen oder dieses boxen.

Wie funktioniert das Abprallen?

Ein Känguru kann das Känguru, auf das es trifft, als Trampolin benutzen, um seine Bewegungsweite zu vergrößern:

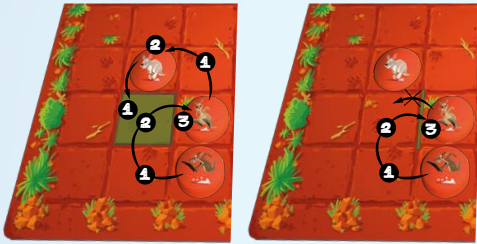
- 1 Linie weiter springen, wenn es von einem kleinen Känguru abprallt
- 2 Linien weiter springen, wenn es von einem mittleren Känguru abprallt
- 3 Linien weiter springen, wenn es von einem großen Känguru abprallt.

Zug mit Abprallen



Wenn die neue Bewegung es zulässt, ein anderes Känguru zu treffen, dann ist es möglich, seine Bewegung weiter zu verlängern und von Abpraller zu Abpraller bis über das andere Ende des Spielfelds hinaus zu gelangen.

Wichtig: Man darf im selben Zug nicht zwei Mal die gleiche Linie überspringen, aber man darf mehrmals über das gleiche Feld ziehen.



Wie funktioniert das Boxen?

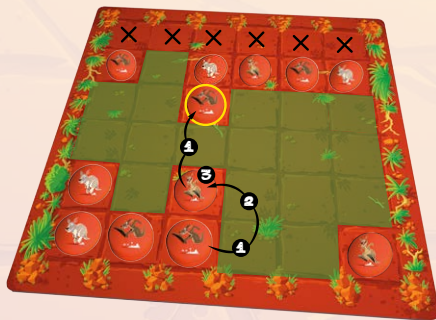
Wenn ein Känguru auf ein anderes Känguru trifft, kann es, statt abzu-prallen, das andere Tier boxen, das heißt, dessen Platz einnehmen und das andere Känguru auf ein beliebiges freies Feld befördern.

Vorsicht! Das freie Feld darf nicht jenseits der Kängurus liegen, die der gegnerische Trainer spielen kann.

Man kann das erste Känguru boxen, das man trifft, oder darauf warten, ein weiter entferntes Känguru nach einem oder mehreren Abprallern zu boxen. Das Boxen dient dazu, die eigenen Abprallmöglichkeiten zu erweitern oder die gegnerischen Möglichkeiten durcheinander zu bringen.

Boxen + Verschieben + falsches Verschieben

- ✗ : falsche Bewegung
- : richtige Bewegung



WICHTIG:

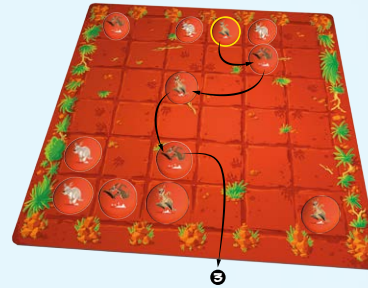
Man kann Kängurus in der ersten Reihe nur spielen, wenn der Startbereich leer ist oder die Kängurus im Startbereich nicht bewegt werden können. Anschließend können Kängurus in der zweiten Reihe nur gespielt werden, wenn keine mehr in der ersten Reihe stehen oder in Ausnahmefällen keine Kängurus der ersten Reihe bewegt werden können. Kängurus gehören niemals vollständig zu einem der beiden Teams. Wenn ein Känguru, nachdem es vom Gegenspieler gezogen worden ist, eines derjenigen ist, die dir am nächsten stehen, kannst du es sofort in deinem Zug bewegen. Wenn alle Kängurus auf dem Spielfeld sind, MÜSSEN die Spieler eines der Tiere spielen, die ihnen auf dem Spielfeld am nächsten stehen.

Wie erzielt man ein Tor und gewinnt eine Runde?

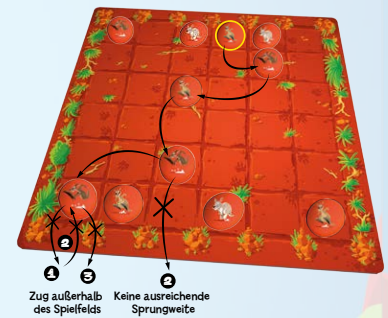
Kängurus erzielen ein Tor, wenn sie auf der Seite des Gegners vom Spielfeld springen.

Kängurus dürfen nur mit in den Regeln erlaubten Bewegungen auf die andere Seite kommen.

Richtiger Austritt



Falscher Austritt



Der Trainer, der ein Känguru vom Feld springen lässt, erzielt ein Tor und erhält 1 Luzerne-Marker dafür.

Die Kängurus, die sich bereits auf dem Spielfeld befinden, bleiben danach an ihrem Platz.

Das Känguru, das das Tor erzielt hat, gehört nun dem Trainer, der das Tor zugelassen hat.

Der Trainer, der das Tor zugelassen hat, darf in seinem ersten Folgezug kein Tor erzielen.

SPIELENDER

Der Trainer, der als Erster drei Tore erzielt und drei Luzerne-Marker erhält, gewinnt das Spiel.

CLAUDE LEROY
STEEVE AUGIER

© Blue Orange. Kang und Blue Orange sind Marken von Blue Orange. Made in China. Designed in France. www.blueorangegames.eu





KANG

MATERIALI DI GIOCO

- 1 Plancia
- 12 Canguri Bifacciali (4 piccoli, 4 medi, 4 grandi)
- 5 gettoni "erba medica"



Scopri lo sport preferito dai canguri un po' fuori di testa! Si catapultano, cambiano di campo, diventano trampolini o anche punching-balls. Allena al meglio la tua squadra e portala alla vittoria!

SCOPO DEL GIOCO

Il primo allenatore che colleziona 3 gettoni "erba medica", il cibo preferito dai nostri canguri, vince la partita (1 obiettivo raggiunto nel campo avversario fa guadagnare 1 gettone "erba medica").

PREPARAZIONE

La plancia di gioco viene posta al centro del tavolo (rappresenta il territorio di gioco). Le linee tracciate sul suolo dai canguri delimitano 36 caselle. I due allenatori si installano frontalmente nelle due opposte aree di partenza.

Ciascuno poi prende 6 canguri (2 grandi, 2 medi, 2 piccoli) e li colloca sulla linea di partenza, davanti a sé e fuori dalla plancia di gioco. I 5 cinques gettoni «erba medica» vengono messi sul tavolo alla portata di entrambi i giocatori.

La sfida ha inizio.

Preparazione



TURNO DI GIOCO

Come si muovono i canguri?

1. Un canguro accede all'area di gioco superando uno dei 6 segmenti che delimitano le caselle sul bordo della plancia.
2. Ogni allenatore al suo turno sposta uno dei suoi canguri, facendogli superare un certo numero di caselle in funzione della sua taglia.
3. Una volta sulla plancia un canguro potrà uscirne soltanto dalla parte opposta.



I canguri possono effettuare 2 tipi di spostamenti:

1. Percorso solitario

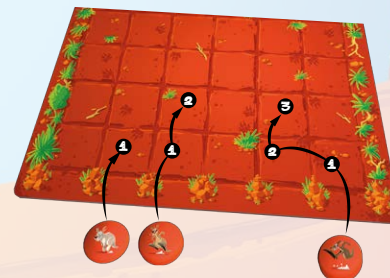
Un canguro che effettua un percorso in solitario attraversa soltanto caselle vuote; il numero di linee oltrepassate dipende dalla sua taglia.

- Un canguro piccolo deve superare solo 1 linea
- Un canguro medio deve superare 2 linee
- Un canguro grande deve superare 3 linee

Un canguro può muovere in tutte le direzioni, orizzontali e verticali (non diagonali). La mossa termina su una casella vuota e finisce lì.

Parte allora l'altro allenatore con un suo canguro.

Esempio di un percorso in solitario con un canguro piccolo, medio o grande



2. Percorso con rimbalzo e/o pugilato

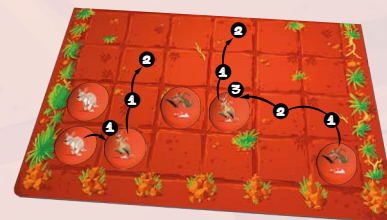
Un canguro può raggiungerne un altro soltanto se avrà superato il numero predeterminato di linee. In questo caso ne approfitta per rimbalzare o boxare.

Come si rimbalza?

Un canguro può utilizzare il canguro raggiunto come trampolino e prolungare il proprio percorso:

- supererà obbligatoriamente una linea aggiuntiva se rimbalza su un canguro piccolo;
- supererà obbligatoriamente 2 nuove linee se rimbalza su un canguro medio;
- supererà obbligatoriamente 3 nuove linee se rimbalza su un canguro grande.

Percorso con rimbalzi



Se il nuovo percorso con aggiunta consente di arrivare su un altro canguro, è possibile prolungare ulteriormente la propria mossa e, di rimbalzo in rimbalzo, attraversare tutto il territorio fino ad uscire dalla lato opposto.

Importante:

Una linea non può essere superata 2 volte durante lo stesso percorso; è però possibile ripassare attraverso una medesima casella.



Come "boxare"?

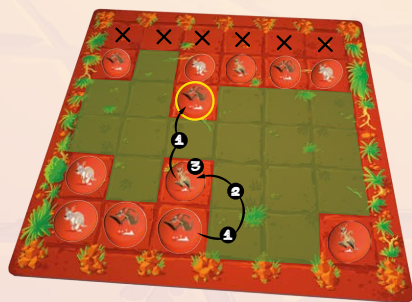
Quando un canguro ne raggiunge un altro può, in alternativa al rimbalzargli sopra, "boxarlo", vale a dire prendere il suo posto e spostarlo direttamente su una qualunque casella libera della plancia.

Attenzione! Questa casella libera non può essere oltre i canguri giocabili dall'avversario.

Si può "boxare" il primo canguro raggiunto, oppure proseguire e "boxare" un canguro successivamente raggiunto dopo una serie di rimbalzi. "Boxare" permette di aumentare le possibilità di rimbalzi e/o di scompaginare il piazzamento dell'avversario.

Boxare con spostamenti consentiti e vietati

- ✗: Piazzamento proibito
- : Piazzamento ammesso



IMPORTANTE:

È consentito giocare i canguri presenti sulla prima fila di caselle soltanto quando l'area di partenza è vuota oppure se le tessere dell'area di partenza non si possono muovere.

In seguito si possono giocare i canguri presenti sulla seconda fila di caselle quando non ve ne sono più sulla prima, oppure eccezionalmente, quando quelli presenti sulla prima fila non si possono muovere.

I canguri non appartengono a nessuno dei contendenti; se un canguro giocato dall'avversario diventa quello più vicino a te, lo puoi rigiocare immediatamente.

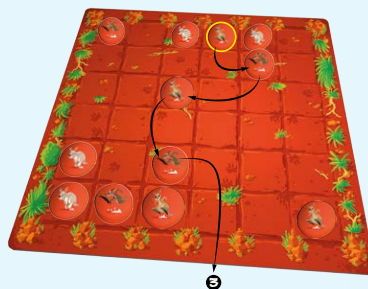
Quando tutti i canguri sono in gioco si DEVE continuare a giocare, all'interno della plancia, uno dei canguri più vicino a te.

Come raggiungere un bersaglio?

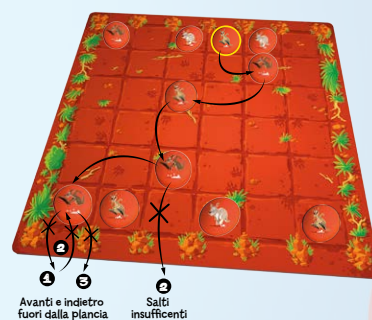
Un canguro raggiunge un bersaglio saltando oltre il territorio di gioco dalla parte dell'avversario.

Il percorso che lo porterà all'esterno dovrà rispettare esattamente le regole degli spostamenti.

Uscita consentita



Uscita vietata



Avanti e indietro fuori dalla plancia
Salti insufficienti

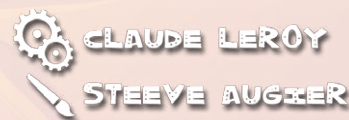
Il giocatore che fa uscire un canguro dalla plancia raggiunge l'obiettivo e guadagna 1 gettone "erba medica" come ricompensa.

I canguri ancora in gioco restano al loro posto. Il canguro uscito è bottino del giocatore che ha raggiunto l'obiettivo.

Si conviene comunque che il giocatore che ha raggiunto l'obiettivo non può ripetersi immediatamente nella mossa successiva, raggiungendo di nuovo l'obiettivo nel campo avversario.

FINE DELLA PARTITA

L'allenatore che raccoglie per primo 3 gettoni "erba medica" è il vincitore.



© 2018 Blue Orange. Kang e Blue Orange sono marchi depositati di Blue Orange. Prodotto in Cina. Ideato in Francia. www.blueorangegames.eu





KANG

COMPONENTES

- 1 tablero De juego
- 12 Canguros a DoBLE cara (4 Pequeños, 4 medianos, 4 grandes)
- 5 fichas De alfalfa



Este es un gran juego de canguros... ¡que se aprende de un salto!
A los canguros les gusta saltar, intercambiar posiciones, hacer de trampolín o darse empujones por puro deporte. ¡Sé el mejor entrenador de tu equipo y llévalos hasta la victoria!

OBJETIVO DEL JUEGO

Cada jugador es el entrenador de un equipo de canguros. El primer equipo que consiga 3 fichas de alfalfa (la comida favorita de los canguros) ganará la partida. Para ello deberá marcar 3 goles cruzando la línea del entrenador contrario.

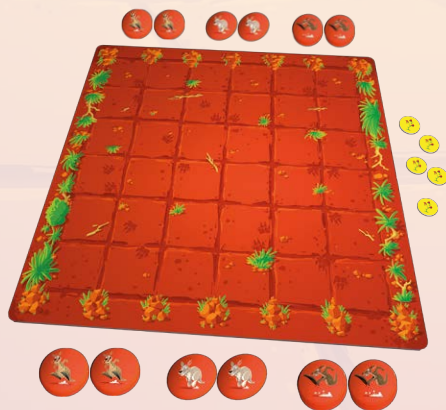
PREPARACIÓN DEL JUEGO

El tablero, que representa el terreno de juego, se coloca en el centro de la mesa. Las líneas dibujadas en él por los canguros lo divide en 36 casillas cuadradas.

Cada entrenador se coloca en un lado del terreno de juego. La zona de inicio de juego de cada entrenador se encuentra delante de él, fuera del tablero.

Después cada uno toma 6 canguros (2 grandes, 2 medianos y 2 pequeños) y los coloca en su área de inicio.

Se colocan las 5 fichas de alfalfa en la mesa al alcance de los jugadores y todo está listo para empezar.



Preparación del juego

JUGANDO UNA RONDA

Cómo se mueven los canguros:

1. Cualquier canguro debe entrar en el terreno de juego cruzando una de las 6 líneas que limitan las casillas que se encuentran delante de su área de inicio.
2. Cada jugador, en su turno, mueve uno de sus canguros que cruzará un número diferente de líneas dependiendo de su tamaño.



Los canguros pueden moverse de dos maneras:

1. Carrera en solitario

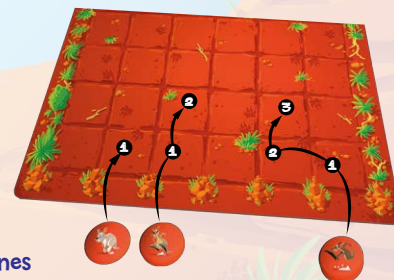
Un canguro que avanza en solitario solo puede moverse por las casillas vacías. El número de líneas que puede cruzar depende de su medida:

- Los canguros pequeños pueden cruzar una sola línea.
- Los canguros medianos 2 líneas.
- Los canguros grandes 3 líneas.

Un canguro puede moverse en cualquier dirección, horizontal o verticalmente (pero no en diagonal) y dar giros durante su movimiento. Si el canguro finaliza su movimiento en una casilla libre, su carrera acaba allí.

Una vez acabado el movimiento, le toca al otro entrenador mover uno de sus canguros.

Movimientos de los canguros según sean pequeños, medianos o grandes.



2. Carrera con botes y empujones

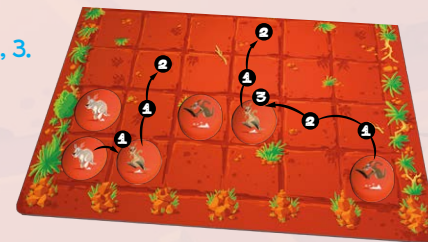
Un canguro puede encontrarse con otro durante su movimiento de casilla a casilla. Si esto ocurre, puede botar sobre él o empujarlo.

¿Cómo se bota?

Un canguro puede usar a cualquier otro canguro que encuentre en su camino como trampolín y así llegar más lejos con su movimiento. Según la medida del canguro sobre el que bote los movimientos serán:

- Cruza una línea más si bota sobre un canguro pequeño.
- Cruza 2 líneas más si bota sobre un canguro mediano.
- Cruza 3 líneas más si bota sobre un canguro grande.

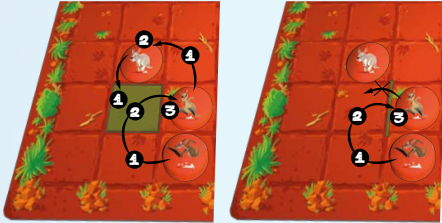
Movimientos con bote en 1, 2, 3.



Si como resultado del movimiento tras un bote, se cae encima de otro canguro, es posible encadenar un bote tras otro hasta llegar a cruzar todo el terreno de juego.

Importante

Una línea del terreno de juego no puede ser cruzada dos veces en la misma carrera, pero una misma casilla puede ser usada más de una vez.



¿Cómo se empuja?

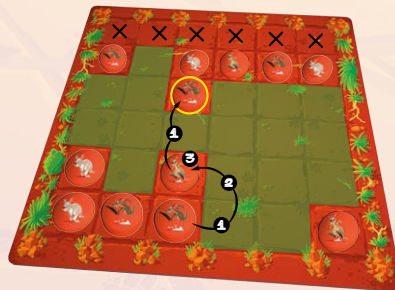
Si un canguro cae encima de otro, puede decidir empujarlo en vez de botar sobre él. Si lo hace, ocupa su lugar en el tablero y lo envía directamente a cualquier espacio libre del terreno de juego.

¡Cuidado! La casilla a la que se envíe el canguro empujado no puede estar detrás de la última fila de canguros del oponente. Un canguro puede empujar al primer canguro que encuentre en su camino o botar en otros antes de empujar a uno.

Empujar a otros canguros permite a los entrenadores planificar sus posibilidades de botar en las jugadas siguientes o también desbaratar los planes del oponente.

Desplazamiento de un canguro empujado

- X: Casillas incorrectas
- : Casillas correctas



IMPORTANTE:

Como entrenador, tú puedes jugar solamente los canguros que se encuentran en la línea más cercana a ti. Tú puedes jugar canguros que estén en la primera fila de casillas solo cuando el área de inicio está vacía o si los canguros que están ya en esa área no pueden ser movidos. Igualmente, tú solo puedes jugar canguros que estén en la segunda línea de casillas cuando no haya ninguno en la primera o, excepcionalmente, cuando los que hay no pueden moverse.

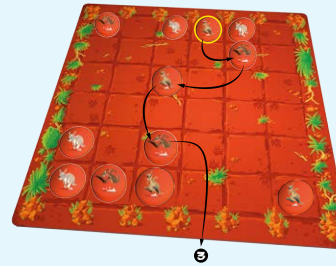
Los canguros no pertenecen a ningún equipo para toda la partida. Si un canguro que acaba de ser jugado por tu oponente se encuentra entre de los más cercanos a ti, puedes jugarlo tú también en tu turno inmediatamente. Cuando todos los canguros están en el terreno de juego, los jugadores DEBEN jugar siempre uno de los canguros más cercanos a ellos.

¿Cómo se marca un gol y se gana una ronda?

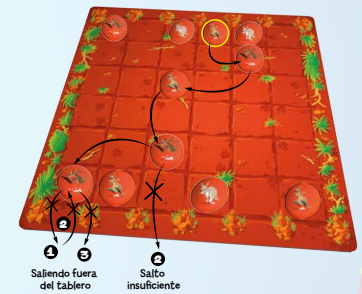
Los canguros marcan los goles saltando fuera del terreno de juego por la parte del entrenador contrario.

Para ello, los canguros deben haberse movido usando solo los movimientos permitidos en las reglas para llegar hasta el otro extremo del terreno de juego.

Salida correcta



Salida incorrecta



El entrenador que consigue sacar uno de los canguros por el extremo opuesto del terreno de juego gana una ficha de alfalfa como recompensa.

Todos los canguros que están en juego permanecen donde están.

El canguro que ha salido del tablero pertenece ahora al entrenador que ha encajado el punto.

El entrenador que ha marcado el punto no puede marcar de nuevo en su próximo movimiento.

FIN DEL JUEGO

El primer entrenador que consiga 3 fichas de alfalfa marcando 3 goles, gana la partida.



© Blue Orange. Kang and Blue Orange son marcas registradas de Blue Orange. Fabricado en China. Diseñado en Francia. www.blueorangegames.eu





KANG

MATERIAL DE JOGO

- 1 tabuleiro de jogo
- 12 Cangurus com dupla face (4 Pequenos, 4 médios, 4 grandes)
- 5 fichas alfafa



Descobre o desporto favorito dos cangurus!

Eles gostam de se catapultar, mudar de campo, agir como trampolins e como sacos de boxe. Sê o melhor treinador para a tua equipa e lidera os teus atletas à vitória!

OBJETIVO DO JOGO

Cada jogador é o treinador de uma equipa de cangurus e o primeiro a reunir 3 fichas alfafa, a comida favorita dos cangurus, ganha o jogo (1 golo marcado no campo do adversário rende uma ficha alfafa).

PREPARAÇÃO

O tabuleiro de jogo é posicionado no centro da mesa (representando um campo de jogo). As linhas traçadas no tabuleiro pelos cangurus delimitam 36 quadrados.

Cada treinador instala-se num dos lados do campo de jogo. A área de partida de cada jogador encontra-se à sua frente, fora do tabuleiro de jogo.

Cada treinador escolhe 6 cangurus (2 grandes, 2 médios e 2 pequenos) e coloca-os na sua área de partida.

As 5 fichas alfafa estão colocadas na mesa ao alcance dos jogadores.

O jogo pode começar.

Estrutura do jogo



JOGAR UMA RONDA

Como mover os cangurus:

1. Um canguru entra no campo de jogo ao atravessar uma das 6 linhas que delimitam os quadrados em frente à sua área de partida.
2. Cada treinador, na sua ronda, desloca um dos seus cangurus de modo a que ele atravesse um certo número de linhas de acordo com o seu tamanho.
3. Uma vez no campo de jogo, um canguru só pode sair pelo lado oposto do tabuleiro de jogo.



Os cangurus podem fazer 2 tipos de movimentos:

1- Percurso a solo

Um canguru que faz um percurso a solo, só pode passar por quadrados vazios; o número de linhas atravessadas vai depender do seu tamanho:

Um canguru pequeno só pode atravessar 1 linha,

Um canguru médio pode atravessar 2 linhas,

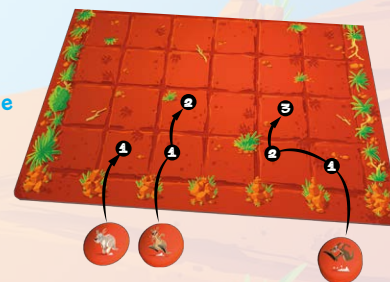
Um canguru grande pode atravessar 3 linhas.

Um canguru pode-se movimentar em todas as direções, horizontais ou verticais (não se pode movimentar na diagonal).

O canguru termina o seu percurso num quadrado vazio e a sua corrida termina lá.

O próximo treinador pode avançar o seu canguru.

Exemplo de um percurso a solo de um canguru pequeno, médio e grande.



2- Percurso com salto e/ou soco

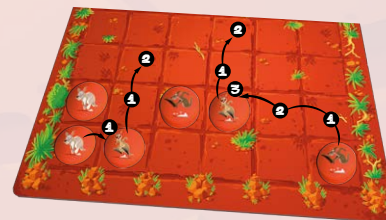
Um canguru pode encontrar outro canguru no campo de jogo, se este já tiver atravessado o seu número correto de linhas. Neste caso, ele pode saltar por cima do outro canguru ou dar-lhe um soco.

Como saltar:

Um canguru pode usar o canguru que está no seu caminho como um trampolim de modo a prolongar o seu percurso inicial:

- Ao saltar por cima de um canguru pequeno atravessa 1 linha extra
- Ao saltar por cima de um médio atravessa 2 novas linhas
- Ao saltar por cima de um grande atravessa 3 novas linhas

Percurso com salto(s)



Se neste novo percurso o jogador encontrar outro canguru é ainda possível saltar mais longe, e salto após salto, o canguru atravessa todo o campo de jogo até chegar ao lado do adversário.

Importante:

Uma linha não pode ser atravessada duas vezes na mesma ronda mas o mesmo quadrado pode ser usado várias vezes.



Como dar um soco?

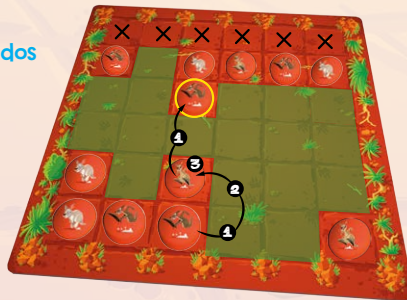
Se um canguru encontra outro canguru, pode-lhe dar um soco em vez de lhe saltar por cima. O que significa que o canguru ocupa o quadrado desse canguru e envia-o para outro quadrado vazio do campo de jogo, de forma aleatória.

Atenção! Esse quadrado livre tem de estar situado dentro da área onde o jogador adversário pode avançar com os seus cangurus e não atrás dos cangurus já jogados.

Um canguru pode dar um soco ao primeiro canguru que encontra, ou esperar por alguns saltos para encontrar um que já esteja mais avançado. Dar socos permite ao jogador alargar as suas possibilidades de saltar ou desorganizar as possibilidades de salto do jogador adversário.

Dar socos com movimentos permitidos e movimentos proibidos

- ✗ : movimento proibido
- : movimento permitido



IMPORTANTE:

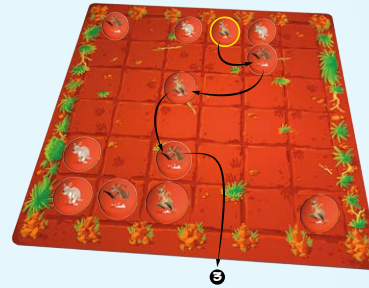
Só se podem jogar os cangurus da primeira fila de quadrados quando a área de partida estiver vazia ou se não se poder mover os cangurus dessa área. Depois disso, só se pode mover os cangurus da segunda fila de quadrados quando já não houver nenhuns na primeira fila ou, excepcionalmente, quando os cangurus da primeira fila não puderem ser jogados. Os cangurus não pertencem necessariamente a uma equipa. Quando um canguru jogado pelo jogador adversário fica mais próximo de ti, podes jogá-lo imediatamente na tua ronda. Quando todos os cangurus estiverem no campo de jogo, os jogadores DEVEM jogar com os cangurus que estiverem mais próximos deles dentro do campo.

Como marcar um ponto e ganhar uma ronda?

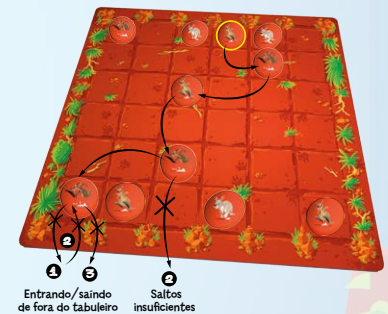
Os cangurus podem marcar pontos ao saltar fora do campo de jogo chegando ao lado do jogador adversário.

Os cangurus só podem atravessar o campo de jogo utilizando as regras corretas para o percorrem.

Saída correta



Saída incorreta



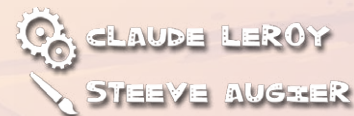
O treinador que faz sair um canguru do campo de jogo, marca um ponto e recolhe uma ficha alfafa como recompensa.

Todos os cangurus que estejam em jogo no campo permanecem no mesmo lugar.

O canguru que saiu de campo pertence ao treinador que lhe deu o ponto. Por convenção, o treinador que ganhou o ponto não pode marcar outro no campo do adversário durante a sua próxima ronda.

FIM DO JOGO

O primeiro treinador a marcar 3 pontos e a reunir 3 fichas alfafa, ganha o jogo.



©2018 Blue Orange. Kang e Blue Orange são marcas registadas de Blue Orange. Feito na China. Desenhado em França. www.blueorangegames.eu





KANG

SPELONDERDELEN

- 1 Speelbord
- 12-bubbelzippige kangoeroes (4 kleine, 4 middelgrote, 4 grote)
- 5 Alfalfafiches



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 alfalfafiches (het favoriete voedsel van kangoeroes) kan veroveren, wint het spel (1 kangoeroe in het kamp van de tegenstander laten eindigen, levert een alfalfafiche op).

SPELOPSTELLING

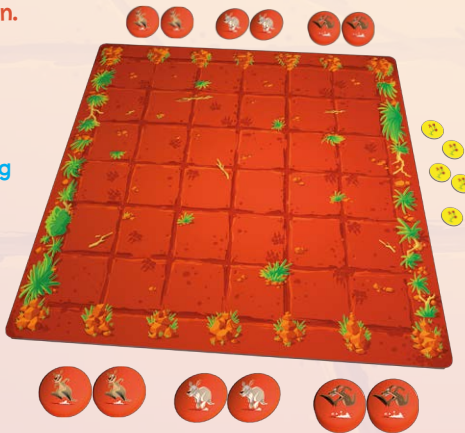
Het speelbord (dat het speelterrein voorstelt) wordt in het midden van de tafel geplaatst. De lijnen op het bord bepalen de 36 vierkante velden van het speelterrein.

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 alfalfafiches 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:

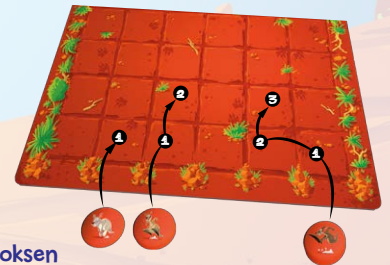
- Kleine kangoeroes moeten één lijn kruisen,
- Middelgrote kangoeroes 2 lijnen,
- Grote kangoeroes 3 lijnen.

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

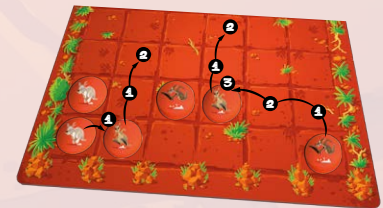
Een kangoeroe mag op een andere kangoeroe landen, nadat die eerst het opgelegde aantal lijnen heeft gekruist. Als dat zo is, kan je op de andere kangoeroe stuiten of de andere kangoeroe (weg)boksen.

Hoe te stuiten?

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

Stuiten - voorbeelden



Als de verlenging van het traject op een andere kangoeroe eindigt, is het mogelijk om nog verder te stuiten en zo met de ene na de andere stuitersprong, het ganze 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 stuitermogelijkheden 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.

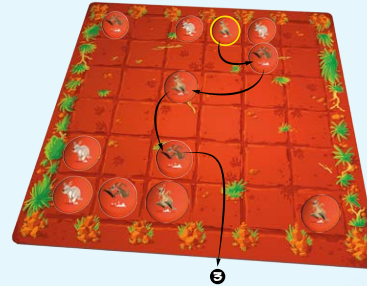
Als alle kangoeroes zich op de speelterrein bevinden, **MOETEN** de spelers een van de kangoeroes spelen die zich op het speelterrein het dichtst bij hen bevinden.

Hoe een doelpunt scoren en een ronde winnen?

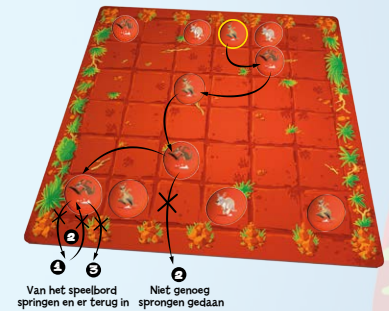
Kangoeroes kunnen een doelpunt maken door uit het speelterrein in de startplaats van de tegenstander te springen.

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 alfalfiche 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.

EINDE VAN HET SPEL

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



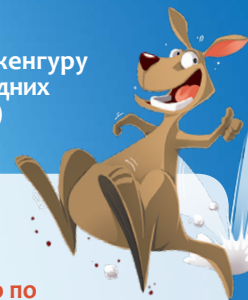
© 2018 Blue Orange. Kang en Blue Orange zijn handelsmerken van Blue Orange. Vervaardigd in China. Ontworpen in Frankrijk. www.blueorangegames.eu





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:

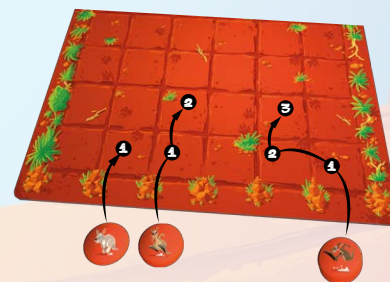
1. Обычный ход

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

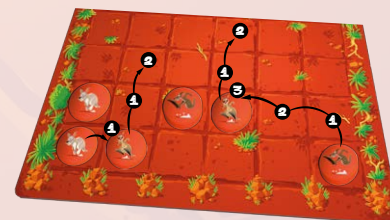
Если в конце хода ваш жетон остановится на занятом другим жетоном квадрате, то вы можете совершить прыжок или удар.

Прыжок

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

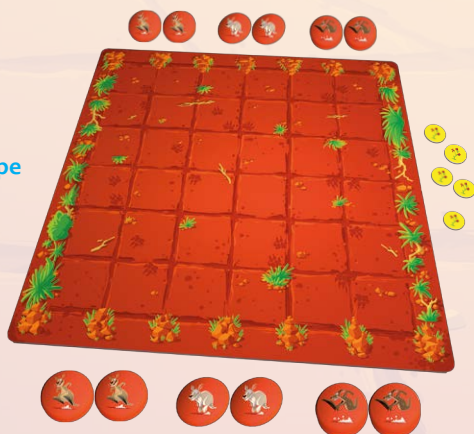
- 1 дополнительной линии, если он прыгнул на маленького кенгуру;
- 2 дополнительных линий, если он прыгнул на среднего кенгуру;
- 3 дополнительных линий, если он прыгнул на большого кенгуру.

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.



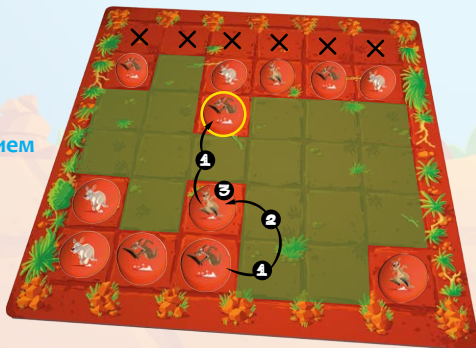
Удар

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.

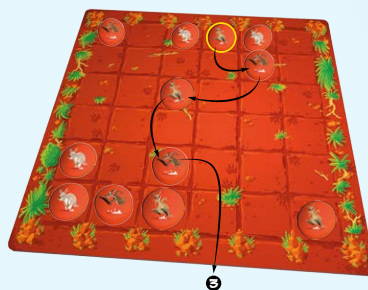
Жетоны кенгуру не принадлежат тренерам. Всякий раз, когда после хода противника его кенгуру становится самым близким к вам жетоном, то вы можете сыграть им.

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

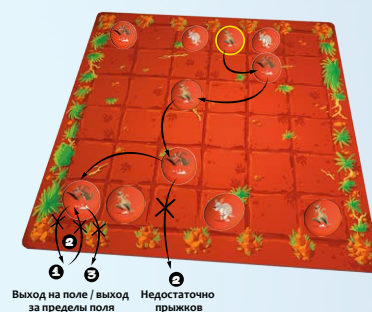
Как получить жетон люцерны:

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 Леруа
Стив Ожье

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

