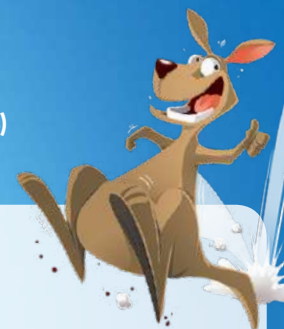




KANG

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

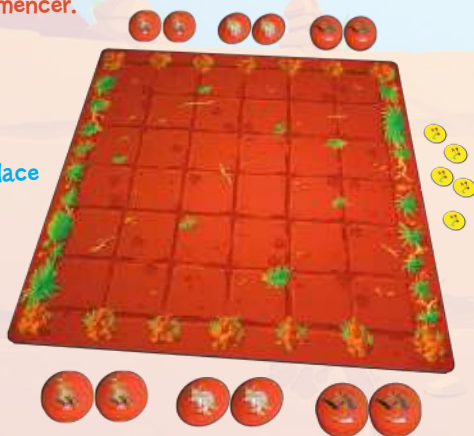
Le plateau de jeu est placé au centre de la table (représentant un terrain de jeu). Les lignes tracées sur le plateau par les kangourous délimitent 36 cases.

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

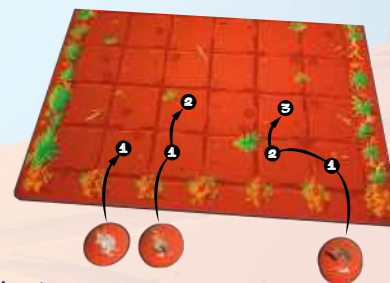
Un kangourou qui effectue un parcours en solitaire passe uniquement par des cases vides ; le nombre de lignes franchies dépend de sa taille :

- 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» ?

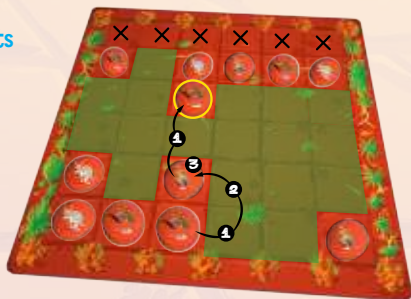
Lorsqu'un kangourou rejoint un autre kangourou, il peut, au lieu de rebondir dessus, le « boxer », c'est-à-dire prendre sa place et l'envoyer directement sur n'importe quelle case libre du terrain de jeu.

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.

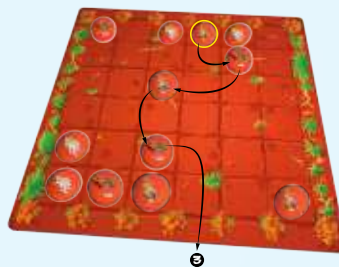
Quand tous les kangourous sont en jeu on DOIT continuer à jouer, à l'intérieur du plateau, un des kangourous les plus proches de soi.

Comment marquer un but?

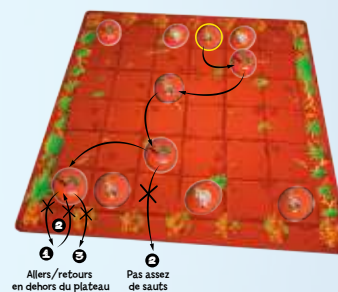
Un kangourou marque un but en sautant hors terrain de jeu du côté adverse.

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

