A.404.21

BILLABONG - KANGOUROU !

Chaque joueur entraîne une équipe de cinq kangourous qui font la course autour d'un étang et se servent du ruisseau Billabong comme ligne d'arrivée.

MATERIEL DE JEU

Plan de jeu. 20 kangourous en quatre couleurs, un pion noir.

BUT DU JEU

Un joueur gagne quand il a fait sauter deux fois ses cinq kangourous, dans le sens des aiguilles d'une montre, au-dessus de la rivière. Les deux sauts doivent être séparés par une rotation complète autour de l'étang.

PREPARATION

Chaque joueur place, à tour de rôle, un pion *kangourou*, **dessin caché**, sur une case de son choix qui n'est pas encore occupée : plusieurs kangourous ne peuvent pas stationner sur une même case. Ainsi, les 5 kangourous de chaque joueur seront mis en place.

Si on connaît **l'objectif** - ***qui est de sauter deux fois au dessus du Billabong dans le sens des aiguilles d'une montre*** -, on placera évidemment ses kangourous dans la zone qui précède le passage de la rivière. D'autre part, compte tenu des règles de déplacement, il n'est pas opportun de stationner tous ses kangourous sur une même ligne...

Dès qu'un pion franchit la rivière pour le première fois, il est retourné et sa face kangourou apparaît : c'est une manière claire de savoir ***qui*** a déjà effectué un premier passage au-dessus du Billabong.

Décidez enfin du premier à jouer. On joue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

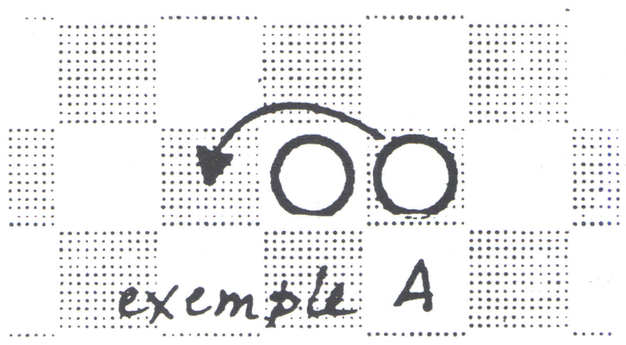
DEPLACEMENT DES KANGOUROUS

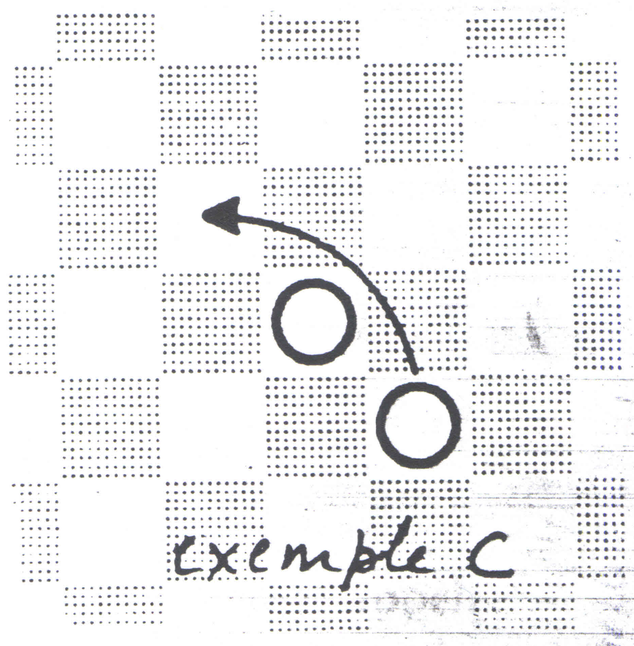
A chaque tour, un joueur peut déplacer un kangourou. Deux possibilités s'offrent :

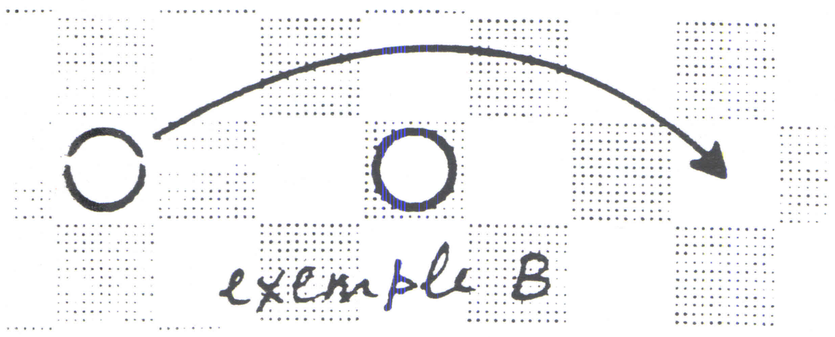
- **soit se déplacer d'une seule case dans n'importe quelle direction;**
- **soit sauter au-dessus de n'importe quel kangourou, dans n'importe quelle direction** avec la nuance suivante : le kangourou doit atterrir de l'autre côté du kangourou sauté à une distance égale à celle de son point de départ. *Exemple B : le kangourou 1, en sautant au-dessus du kangourou 2, atterrit sur la même ligne droite trois cases plus loin que le kangourou 2.*

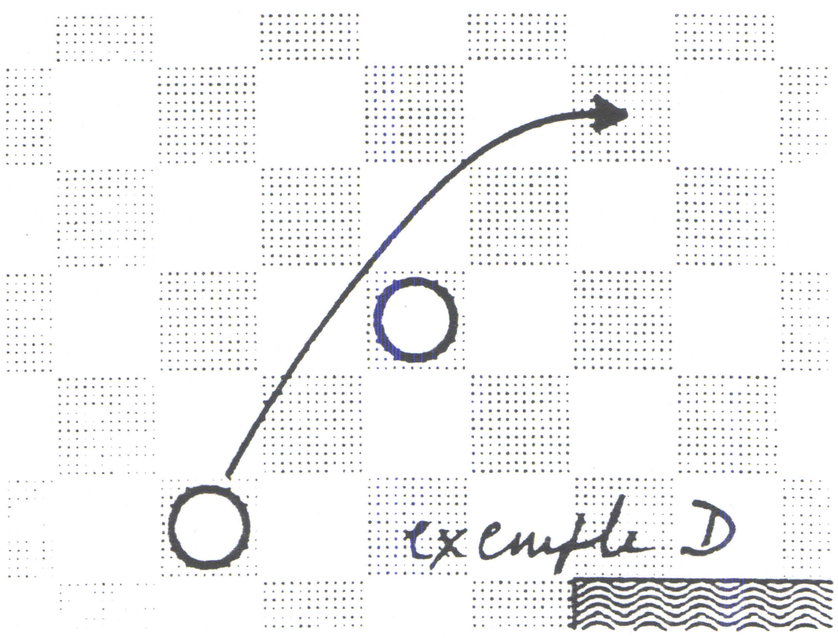
Les exemples A, B, C et D montrent que la distance entre le point de départ et le kangourou sauté, détermine la case d'arrivée.

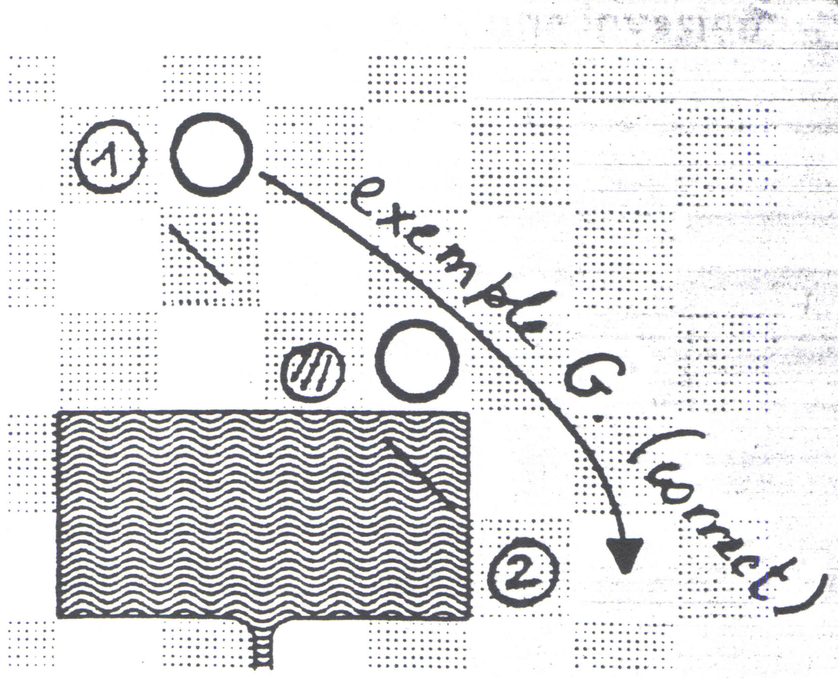
De plus, le kangourou peut resauter immédiatement et opérer une suite de déplacement par sauts dans le respect des règles décrites ci-dessus. L'exemple H en montre un exemple adroit.







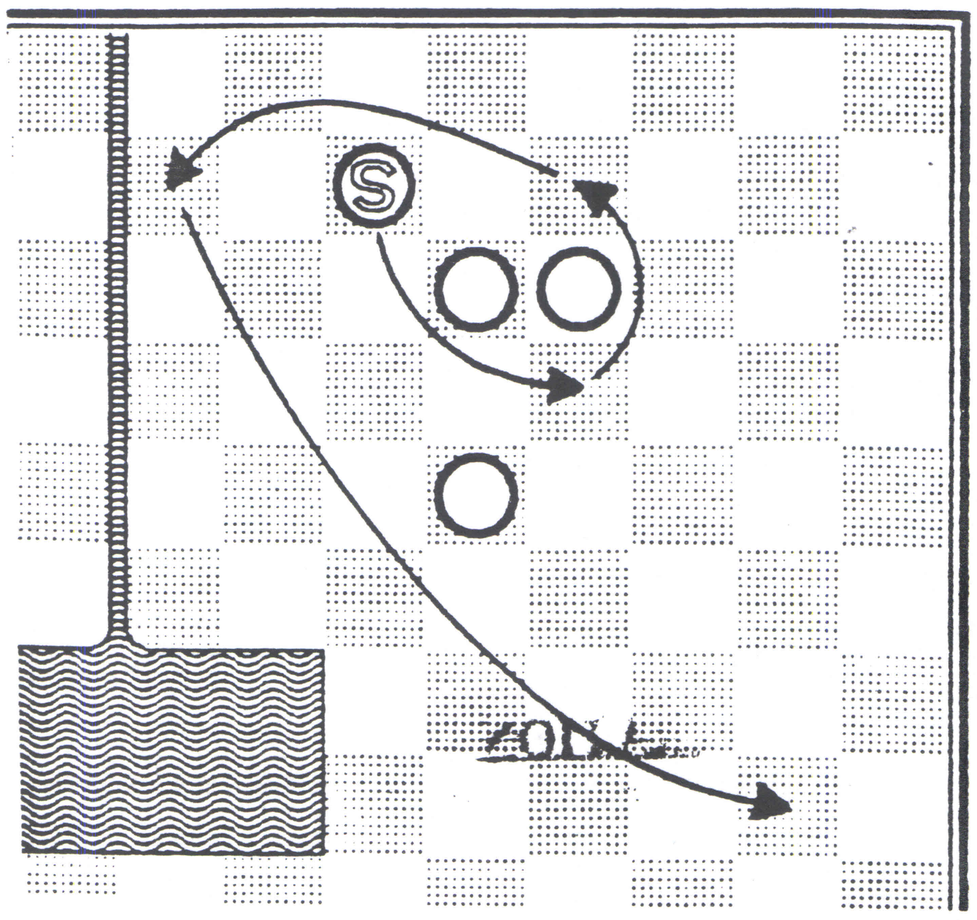




Le saut de 1 vers 2 au-dessus de ▨ est interdit car il coupe l'étang

4 remarques :

- On positionnera le pion noir sur la case de démarrage du kangourou. Ceci donne l'avantage de pouvoir retrouver la case de départ en cas d'erreur sur le parcours.
- Ce pion noir devient dès lors un pion à part entière et peut être sauté comme n'importe quel kangourou. Dans l'exemple H, la case de départ du kangourou est la case où a été positionné le pion S (start) : ce pion, on le voit, sert le déplacement du kangourou, quand, par une manoeuvre habile, il revient en arrière pour mieux progresser vers l'avant...
- ***Il ne peut y avoir de kangourou en chemin entre soi-même et le kangourou qu'on va sauter...***
- Enfin, on ne peut jamais sauter au-dessus de l'étang : seul le passage en coin, comme sur l'exemple G, est permis.



Les grands moments de Billabong sont évidemment les sauts en série qui permettent à un kangourou de traverser la moitié du plan de jeu, voire davantage.
La règle stricte est d'accepter de jouer avec le kangourou qu'on désigne après avoir réfléchi : plus question d'en prendre un autre parce qu'après coup, on le trouve plus intéressant !
Quand un joueur a fini de jouer, le pion noir est sorti du jeu et remis au joueur suivant.

FIN DE JEU

Dès qu'un kangourou a sauté le billabong pour la seconde fois, dans le sens des aiguilles d'une montre et après une rotation complète autour de l'étang, il est sorti du plan de jeu.
Le premier joueur à faire sortir ses cinq kangourous, gagne la partie.

Traduction de **CASSE-NOISETTES**

chaussée d'Alsemberg 76
1060 Bruxelles (tél 02.537.83.92)

rue Longue 15
1150 Woluwe/Stockel (tél 02.731.68.11)

Ce jeu s'est inspiré d'un canevas qu'on trouve dans l'Etoile Chinoise, également appelée HALMA. Si vous avez aimé ce jeu, vous aimerez vraisemblablement VIKINGS, une invasion d'île par les normands.