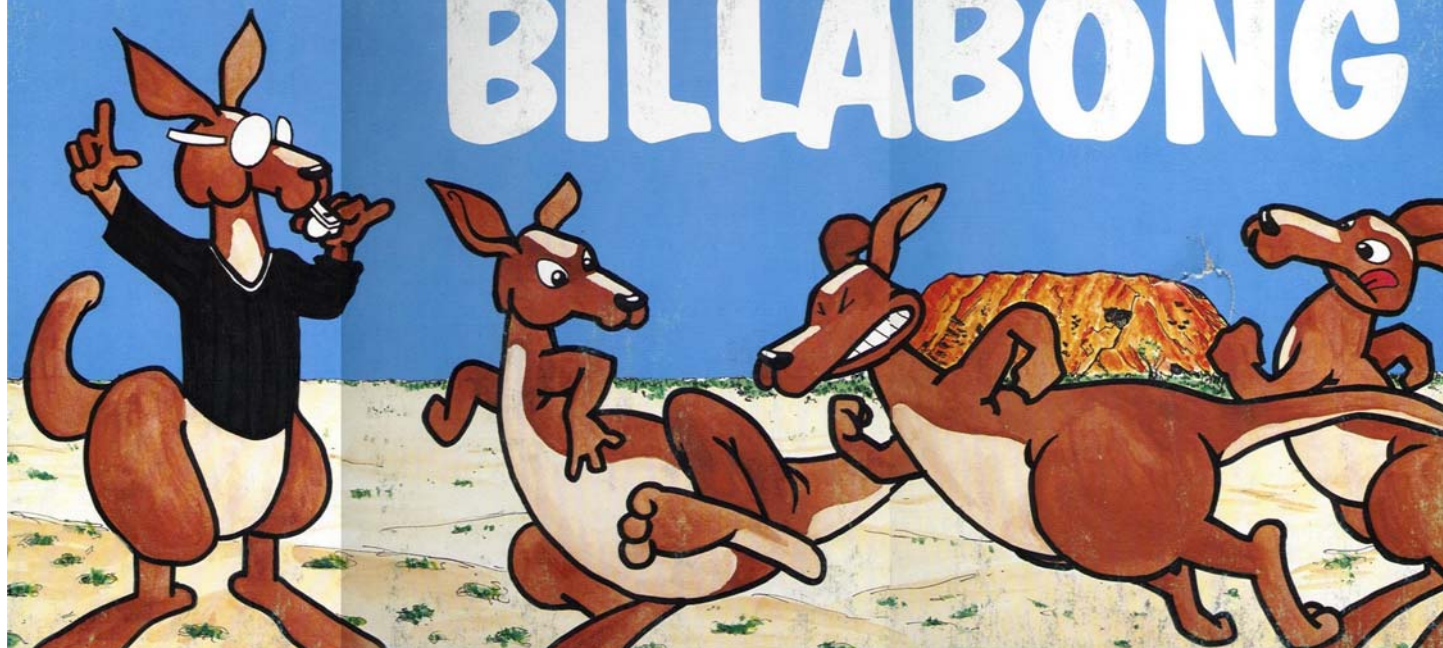


ERIC SOLOMON

BILLABONG



Billabong
Franjos, 1993
SOLOMON Eric
2 - 4 spelers vanaf 10 jaar
± 45 minuten

Inleiding

In dit spel wedijveren 20 kangoeroes in een huppelwedstrijd rond het meer Billabong. Elke speler is trainer van een team van 5 kangoeroes van dezelfde kleur.

De opdracht bestaat erin om als eerste al zijn kangoeroes met de klok mee rond het meer te verplaatsen. Het Billabongmeer is 2 op 4 velden groot en bevindt zich in het centrum van het speelbord.

De startlijn en tevens ook de aankomstlijn worden gevormd door de rivier die in het meer uitmondt.

Om ervoor te zorgen dat in de huppelwedstrijd alles correct verloopt, is er ook een scheidsrechter en dat is de zwarte kangoeroe.

Spelmateriaal

- 1 speelbord ;
- telkens vijf kangoeroes in vier kleuren ;



- een zwarte kangoeroe die fungeert als scheidsrechter.

Spelvoorbereiding

Elke speler ontvangt de 5 kangoeroes van zijn team. De zwarte kangoeroe, de scheidsrechter, wordt in Billabong gezet.

De startspeler wordt aangeduid.

Elke speler zet om beurt, met de klok mee, één van zijn kangoeroes op een vrij veld op het speelbord en bepaalt aldus de vertrekpositie van elk van zijn kangoeroes. Op één veld mag maximaal één kangoeroe staan.

Alvorens de wedstrijd voor een kangoeroe begint, dient hij, met de klok mee, de startlijn te overschrijden.

Het is absoluut niet noodzakelijk voor een speler om alle kangoeroes van zijn team zo dicht mogelijk bij de startstreep te plaatsen omdat er ook sprongen gemaakt kunnen worden (zie verder).

Bewegen van een kangoeroe

Als alle kangoeroes op het speelbord zijn geplaatst, begint het eigenlijke spel opnieuw met de startspeler.

De speler die aan de beurt is, mag met één van zijn kangoeroes één van de volgende zetten doen :

- ofwel wandelt hij met één kangoeroe
- ofwel springt hij met één kangoeroe.

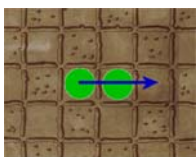
Wandelen houdt in dat een kangoeroe naar een willekeurig nabijgelegen leeg veld wordt gezet, en dit mag zowel horizontaal, verticaal als diagonaal (zoals een koning in het schaakspel). Wandelen gaat telkens over één veld.

Springen betekent dat een kangoeroe over een kangoeroe van zichzelf of van een andere speler wordt bewogen. Springen kan net zoals wandelen horizontaal, verticaal of diagonaal.

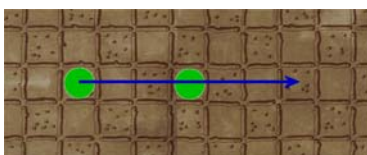
Voorwaarden van het springen :

- De reikwijdte van een sprong is gelijk aan de afstand tussen de startpositie van de kangoeroe en de positie van de kangoeroe waarover wordt gesprongen.
- Een kangoeroe die springt, moet steeds landen op een vrij veld.
- Tijdens een sprong mag maximaal één kangoeroe tegelijkertijd worden oversprongen.
- De kleur van de kangoeroe waarover wordt gesprongen speelt geen rol, zowel de eigen kangoeroes als de kangoeroes van de tegenstanders mogen worden oversprongen.
- Een kangoeroe mag niet over Billabong springen, wel over een hoekje ervan.
- Een speler mag in één beurt één kangoeroe meerdere sprongen laten uitvoeren op voorwaarde dat alle plaatsen waar de kangoeroe landt, vrij zijn.
- Ook over de scheidsrechterkangoeroe mag worden gesprongen.

Voorbeelden van toegelaten sprongen



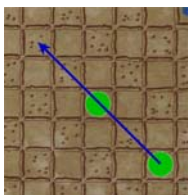
een korte sprong



een verre sprong



een korte diagonale sprong

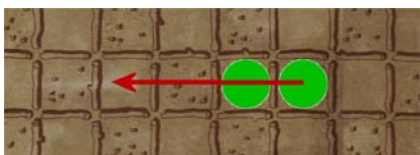


een verre diagonale sprong



Een sprong over het hoekje van Billabong.
Deze sprong is toegelaten omdat de kangoeroe niet over een waterveld springt.

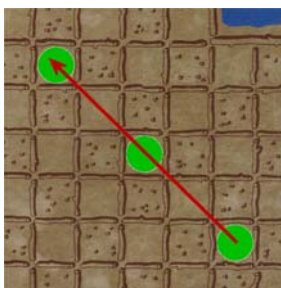
Voorbeelden van verboden sprongen



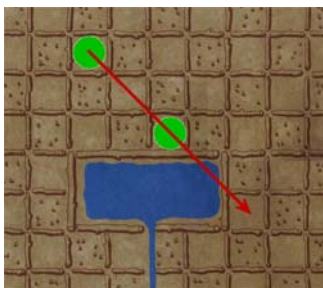
De reikwijdte van de sprong is foutief.



Er wordt gesprongen over meer dan één kangoeroe.



De sprong eindigt op een kangoeroe.

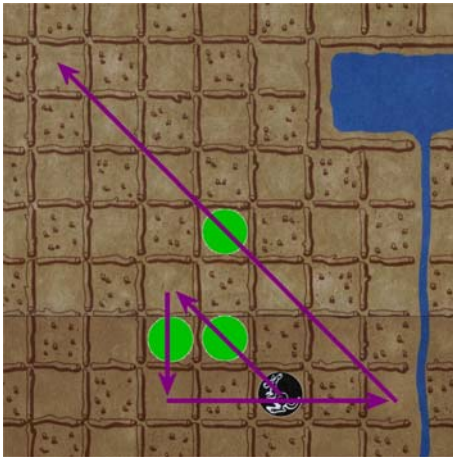


De sprong gaat over een waterveld van Billabong.

De scheidsrechterkangoeroe

Als een speler een ingewikkelde reeks van sprongen wil uitvoeren met één van zijn kangoeroes, dan wordt de scheidsrechterkangoeroe als veiligheid op de startpositie geplaatst. Als de sprongenreeks foutloos werd uitgevoerd, wordt de scheidsrechterkangoeroe terug in Billabong geplaatst.

Het voordeel van de scheidsrechterkangoeroe is dat ook hij kan worden oversprongen en worden gebruikt in een complexe serie van sprongen van een kangoeroe. De scheidsrechter wordt op het startveld van de kangoeroe geplaatst vooraleer de kangoeroe aan zijn ingewikkelde reeks van sprongen begint.



Deze beurt van de kangoeroe bestaat uit vier sprongen. Eerst springt hij diagonaal, dan verticaal naar beneden, horizontaal over de scheidsrechter en ten slotte diagonaal.

Einde van het spel.

Het meer Billabong moet door de kangoeroes, met de klok mee, worden gerond.

De speler die als eerste met alle vijf kangoeroes van zijn team de eindstreep overschrijdt, wint het spel.