



# Kang-a-Roo



Ein schnelles Kartenspiel  
von Reiner Knizia für 3 - 6 Spieler ab 6 Jahren

Piatnik Spiel Nr. 607998  
© 2013 Piatnik Wien, printed in Austria

Sammle die frechen, boxenden Beuteltiere! Nur wer am Ende die meisten Kängurus im australischen Busch erwischt hat, gewinnt. Aber Achtung: Schnell können dir Mitspieler deine Kängurus vor der Nase wegschnappen, wenn du nicht die richtige Karte auf der Hand hast.

## Spielinhalt:

- 55 Känguru-Karten  
(je 5 in 11 verschiedenen Farben)
- 11 Kängurus
- 1 Spielanleitung



## Spielvorbereitung:

Alle Kängurus werden in die Tischmitte gestellt. Die Karten werden gemischt und jeder Spieler erhält fünf Karten auf die Hand, die er sich ansehen darf. Weitere fünf Karten werden verdeckt beiseite gelegt und nehmen nicht am Spiel teil. Die restlichen 6 Karten werden als verdeckter Nachziehstapel in die Tischmitte gelegt.

## Spielablauf:

Es wird bestimmt, welcher Spieler beginnt. Danach wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der Spieler, der an der Reihe ist, wählt eine Känguru-Karte aus seiner Hand und legt sie auf einen offenen Ablagestapel in die Tischmitte. Er sagt dabei laut die Farbe des auf dieser Karte abgebildeten Kängurus an und nimmt sich das der angesagten Farbe entsprechende Känguru aus der Tischmitte und stellt es vor sich ab.



Befindet sich in der Tischmitte kein Känguru der entsprechenden Farbe, nimmt sich der Spieler das farblich passende Känguru von dem Spieler, in dessen Besitz es sich gerade befindet, und stellt es vor sich ab. Das ist aber nur möglich, wenn der andere Spieler das Känguru nicht mit einer passenden Karte verteidigt (siehe „Kängurus verteidigen“).

Sofort nach dem Ausspielen einer Karte wird eine neue vom Nachziehstapel gezogen, so dass man immer fünf Karten auf der Hand hat. Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, können keine Karten mehr gezogen werden. Das Spiel geht jedoch weiter.

Danach ist der Zug des Spielers beendet und der nächste Spieler ist an der Reihe. Dieser wählt eine Känguru-Karte aus seiner Hand, legt diese offen auf den Ablagestapel in der Tischmitte, sagt die Farbe des auf der Karte abgebildeten Kängurus an, usw.

#### Kängurus verteidigen:

Befindet sich das Känguru im Besitz eines Mitspielers, kann dieser, statt das Känguru abzugeben, eine Karte aus seiner Hand mit einem Känguru der entsprechenden Farbe offen auf den Ablagestapel legen. Der an der Reihe befindliche Spieler kann dann allerdings eine weitere Känguru-Karte derselben Farbe spielen, um das Känguru erneut zu fordern, usw.

**Nicht vergessen:** auch hier wird sofort nach dem Ausspielen einer Känguru-Karte eine neue vom Nachziehstapel gezogen.

#### **Spielende:**

Sobald ein Spieler seine letzte Känguru-Karte spielt, endet das Spiel sofort. Wer die meisten Kängurus gesammelt hat, gewinnt.

#### **Anmerkung:**

Es wird empfohlen, mehrere Spiele nacheinander zu spielen und die Anzahl der gesammelten Kängurus je Spieler nach jedem Spiel zu notieren. Der Gewinner steht fest, wenn ein Spieler in Summe mindestens 11 Kängurus gesammelt hat. Im Falle eines Gleichstandes wird ein weiteres Spiel gespielt.

Achtung! Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Enthält verschluckbare Kleinteile. Erstickungsgefahr.  
Adresse bitte aufbewahren.

Wenn du zu „Kang-a-Roo“ noch Fragen oder Anregungen hast, wende dich bitte an:  
Wiener Spielkartenfabrik, Ferd. Piatnik & Söhne, Hütteldorfer Straße 229-231, A-1140 Wien

[www.piatnik.com](http://www.piatnik.com)