

Kenguru-pelissä kierretään kaikki sektorit järjestyksessä alkaen sektorista 1. Avatakseen pelin, pelaajan täytyy kuitenkin ensin saada osuma mihin tahansa taulun tuplaan.

Pelissä pelaajaa pääsee "loikkaamaan", kun hän osuu tikallaan vuorossa olevan sektorin tupla tai triplaraitaan. Kun pelaaja on heittänyt esimerkiksi sektoria kuusi, osuessaan tupla kutoseen, hän pääsee hyppäämään sektoriin 12 - ja yrittämään seuraavaksi 13:a. Viimeinen "auttava" tupla on näin ollen 10, koska $2 \times 10 = 20$. Vastaavasti viimeinen auttava tripla on sektorissa kuusi $6 \times 3 = 18$.

Jos pelaaja osuu kaikilla kolmella tikalla yrittämäänsä sektoriin, saa hän uuden heittovuoron. Kaikki sektorit on kerättävä myös oikeassa heittojärjestyksessä eikä aiemmin heittovuorolla heitettyä ohitikkua lasketa. (pelaaja heittää ensimmäisellä tikalla 8, vaikka hakee numeroa 7, osuu toisella tikalla seiskaan -> aiemmin heitettyä kasia ei hyväksytä, vaan 8 on heitettävä uudelleen)

Kun pelaaja on heittänyt kaikkiin sektoreihin, pitää lopuksi heittää keskustaan sekä siihen tuplaan, jolla pelaaja aloitti pelin. Keskustaksi hyväksytään myös sen ulkopiha (25p)

Pelin voittaa pelaaja, joka on ensimmäisenä heittänyt pelin läpi edellä kuvatusti. Tasoittavia heittovuoroja ei ole.

Kenguru voidaan lopettaa siis kaikista nopeimmin kuudella tikalla ja yhdellä heittovuorolla, koska pelaaja saa tällöin uuden heittovuoron. Kuuden tikan sarjassa pelaaja heittää tupla-D1-T3 ja D10-25/50-avaustupla

