



Made by Koninklijke Jumbo B.V.
Westzijde 184, 1506 EK Zaandam, The Netherlands
© 2018 Jumbodisët Group. All rights reserved.

jumbo.eu

19715

Kroko Loko



Spielregeln

Inhalt

- 4 Krokodile: 4 Kopfteile, 4 Schwanzteile
- 28 Tierkarten
- 1 großer Kroko-Würfel

Ziel des Spiels

Der Spieler, dessen Krokodil am längsten ist, gewinnt die Partie.

Vorbereitung

Jeder Spieler nimmt sich Kopf- und Schwanzteil eines Krokodils. Die kleinen Tierkarten werden gemischt und mit der Abbildung nach unten in der Tischmitte ausgelegt, sodass die Krokodilhaut zu sehen ist.

Spielbeginn

Der jüngste Spieler fängt an. Anschließend wird im Uhrzeigersinn gespielt. Wer an der Reihe ist, wirft den großen Kroko-Würfel.



Hast du ein Landtier gewürfelt?

Decke eine der Tierkarten in der Tischmitte auf.

Wenn die Vorderseite der Karte einen grünen Hintergrund hat, handelt es sich um ein Landtier: Dann darfst du diese Karte zwischen den Kopf und den Schwanz deines Krokodils legen. Dein Kroko Loko ist jetzt ein Stückchen länger! Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Wenn die Tierkarte kein Landtier zeigt, drehst du sie wieder um und legst sie zurück. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.



Hast du ein Lufttier gewürfelt?

Decke eine der Tierkarten in der Tischmitte auf.

Wenn die Vorderseite der Karte einen dunkelblauen Hintergrund hat, handelt es sich um ein Lufttier: Dann darfst du diese Karte zwischen den Kopf und den Schwanz deines Krokodils legen. Dein Kroko Loko ist jetzt ein Stückchen länger! Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Wenn die Tierkarte auf dem Tisch kein Lufttier zeigt, drehst du sie wieder um und legst sie zurück. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.



Hast du ein Wassertier gewürfelt?

Decke eine der Tierkarten in der Tischmitte auf.

Wenn die Vorderseite der Karte einen hellblauen Hintergrund hat, handelt es sich um ein Wassertier: Dann darfst du diese Karte zwischen den Kopf und den Schwanz deines Krokodils legen. Dein Kroko Loko ist jetzt ein Stückchen länger! Dann ist der nächste Spieler an der Reihe. Wenn die Tierkarte auf dem Tisch kein Wassertier zeigt, drehst du sie wieder um und legst sie zurück. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.



Hast du ein Land-, Luft- und Wassertier gewürfelt?

Dann hast du Glück: Du darfst dir eine Karte deiner Wahl aus der Tischmitte nehmen. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.



Hast du ein lachendes Krokodil gewürfelt?

Haha, dann darfst du einem anderen Spieler eine Tierkarte (Zwischenstück seines Krokodils) wegnehmen! Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe.



Hast du ein Krokodil mit Zahnschmerzen gewürfelt?

Oh je, dein Kroko Loko hat zu viele Süßigkeiten gefressen. Du mußt eine Runde aussetzen, bis dein Krokodil sich wieder besser fühlt!

Der Gewinner

Die Partie endet, sobald keine Tierkarten mehr auf dem Tisch liegen. Wer nun das längste Krokodil hat, gewinnt.