

4+

2-4

15'

KROKO LOKO

D



Ein lustiges Würfel-Memo von Richard & Nico den Dulk

In der Luft, an Land oder im Wasser? Wo versteckt sich wohl das gesuchte Tier? Nur wer sich in diesem spannenden Würfel-Memo gut merkt, wo welches Tier liegt, wird es sich schnappen und so das eigene Krokodil wachsen lassen können! Wer wird am Ende wohl das längste Krokodil vor sich liegen haben?

SPIELINHALT

4 Krokodile,

bestehend aus jeweils einem zusammenpassenden Kopf- und Schwanzteil



1 Würfel



32 beidseitig bedruckte Tierplättchen,

eine Seite zeigt den Krokodilkörper, die andere eines von 32 Tieren in einem von drei Lebensräumen:

10 Tiere,
die an Land leben



11 Tiere,
die hauptsächlich im Wasser
zu finden sind



11 Tiere,
die in der Luft zu finden
sind, weil sie fliegen können



1 Bogen Etiketten zum Bekleben des Würfels

1 Spielanleitung

SPIELZIEL

Das Ziel ist es, am Spielende das längste Krokodil zu haben, indem mit etwas Würfelglück und einem guten Gedächtnis Tierplättchen passend zum Würfelergebnis gefunden werden.

SPIELVORBEREITUNG

- Beklebt vor dem ersten Spiel den Würfel mit den Etiketten.
- Nehmt euch alle ein Krokodil mit jeweils passendem Kopf- und Schwanzteil und legt beide Teile direkt aneinandergelegt vor euch ab, sodass ihr alle ein kleines Krokodil vor euch liegen habt.
- Mischt alle Tierplättchen verdeckt (mit der Krokodilseite nach oben) und legt sie so in der Tischmitte auf, dass sie alle gut erreichen können. Achtet dabei darauf, dass sich die einzelnen Plättchen nicht überlappen.
- Legt den Würfel bereit.



SPIELABLAUF

Wer von euch am jüngsten ist, beginnt. Danach spielt ihr im Uhrzeigersinn.

Wenn du an der Reihe bist, würfelst du. Abhängig davon, was auf dem Würfel zu sehen ist, gehst du wie folgt vor:



Decke ein beliebiges Plättchen in der Tischmitte auf. Kontrolliere, ob es zu deinem Würfelergebnis (Land, Wasser, Luft) passt. Wenn ja, nimmst du das Plättchen zu dir, drehst es auf die Rückseite um und schiebst es zwischen den Kopf- und Schwanzteil eines Krokodils. Wenn nicht, lässt du das Plättchen an seinem Platz liegen und drehst es auf die Krokodilseite um.



Nimm dir ein beliebiges Plättchen aus der Tischmitte und schiebe es mit der Krokodilseite nach oben zwischen den Kopf- und Schwanzteil eines Krokodils.



Wähle eine beliebige Person, stihl ihr ein Plättchen von ihrem Krokodil und schiebe es mit der Krokodilseite nach oben zwischen den Kopf- und Schwanzteil eines Krokodils.



Du hast leider Pech und musst aussetzen!

Danach ist die nächste Person an der Reihe.

SPIELEND

Das Spiel endet, sobald alle Tierplättchen von der Tischmitte verteilt sind. Wer nun das längste Krokodil vor sich liegen hat, gewinnt. Bei Gleichstand teilen sich alle am Gleichstand Beteiligten den Sieg.

Wenn ihr zu „Kroko Loko“ noch Fragen oder Anregungen habt, wendet euch bitte an:
Piatnik, Hütteldorfer Straße 229-231,
A-1140 Wien, oder an info@piatnik.com



Ihr findet uns auf:



/PiatnikSpiele



/piatnik_spiele/



/c/PiatnikSpiele

4+

2-4

15'



KROKO LOKO

H



Vidám kocka- és memóriajáték
Szerzők: Richard & Nico den Dulk

Mit gondoltok, hol rejtőzhet a keresett állat? A levegőben, a szárazföldön vagy a vízben? Aki emlékszik arra, hogy melyik állat hol van, az megszerezheti azt és meghosszabbíthatja vele a krokodilját. Kinek lesz a leghosszabb krokodilja a játék végén?

A JÁTÉK TARTALMA

4 krokodil,

amelyek mindegyike egy-egy összeálló fej- és farokrészből áll



1 dobókocka



10 földön
élő állat



1 ív matrica

32 kétoldalú állatlapka.

Az egyik oldalon a krokodil teste, a másikon 32 állat közül egy látható a három élőhely egyikén:

11 olyan állat,
amelyik főként vízben él



1 játékleírás

11 főként a levegőben
található repülő állat



A JÁTÉK CÉLJA

Mindenkinek az a célja, hogy a játék végére neki legyen a leghosszabb krokodilja. Egy kis szerencse és jó memória is kell ahhoz, hogy megtalálják a megfelelő állatlapkákat.



A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

- Az első játék előtt ragasszátok fel a matricákat a kockára.
- Mindenki vegyen el egy krokodilt az összeálló fej- és farokrészsel, és fektesse a két részt az asztalra közvetlenül egymás mellé, hogy mindenki előtt egy kis krokodil legyen.
- Keverjétek meg lefordítva (a krokodil oldalával felfelé) az összes állatlapkát, és fektessétek őket egymás mellé az asztal közepére, hogy mindegyik könnyen elérje azokat. Figyeljete arra, hogy a lapkák ne fedjék egymást.
- Készítsétek elő a kockát.



A JÁTÉK MENETE

A legfiatalabb játékos kezd. Őt követően az óramutató járásával megegyező irányban kerülök majd sorra. Amikor rád kerül a sor, dobj a kockával. A dobásod eredményétől függően a következőket kell tenned:



Fordíts fel egy tetszésed szerinti állatlapkát az asztal közepén. Ellenőrizd, hogy egyezik-e a kockadobásod eredményével (föld, víz, levegő). Ha igen, vedd el a lapkát, fordítsd vissza és csúsztasd be a krokodilod feje és farka közé. Ha nem, akkor hagyd a lapkát a helyén, és fordítsd vissza a krokodil oldalára.



Vedd el az egyik (bármelyik) lapkát az asztal közepéről, és csúsztasd a krokodilod feje és farka közé a krokodil oldalával felfelé.



Válassz egy játékost, lopj el egy lapkát a krokodiljából, és csúsztasd a krokodilod feje és farka közé a krokodil oldalával felfelé.



Peched van, most nem vehetsz el lapkát!

Ezek után a következő játékoson a sor.

A JÁTÉK VÉGE

A játék akkor ér véget, amikor az asztal közepéről az összes állatlapka gazdára talált. Az lett a győztes, akinek a leghosszabb lett a krokodilja. Döntetlen esetén a döntetlenben érintettek osztóznak a győzelemben.

Ha bármilyen kérdése van a „Kroko Loko” játékkal kapcsolatban, kérjük, vegye fel velünk a kapcsolatot: Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.
1034 Budapest, Bécsi út 100
e-mail: piatnik@piatnik.hu, piatnik.hu



Megtalál minket a:



/PiatnikBudapest



/piatnikhungary/

