

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



1 Bogen Etiketten zum Bekleben des Würfels

11 Tiere,
die hauptsächlich im Wasser
zu finden sind



1 Spielanleitung

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



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

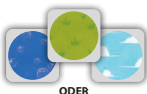
- Beklebt vor dem ersten Spiel den Würfel mit den Etiketten.
- Nehmt euch alle ein Krokodil, bestehend aus jeweils einem passenden Kopf- und Schwanzteil, und legt beide Teile direkt aneinandergelegt vor euch ab, sodass ihr alle ein kleines Krokodil vor euch liegen habt.
- Mischt alle Tierplättchen verdeckt (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:



ODER

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 deines 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 deines 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 deines Krokodils.



Du hast leider Pech und musst aussetzen!

Danach ist die nächste Person an der Reihe.

SPIELENDE

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'

H

KROKO LOKO



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



32 kétoldalú állatlapka.

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

10 földön
élő állat



1 ív matrica

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 megtaláljátok a megfelelő állatlapkákat.



A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

- Az első játék előtt ragasszátok fel a matricákat a kockára.
- Mindenki vegyen el egy krokodilt az összeillő fej- és farkrésszel, 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 kerülül 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 hagyj 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 játékos, 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 osztoznak 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/



4+ 2-4 15'

CZ



KROKO LOKO



Zábavná paměťová hra s kostkou
od Richarda & Nico den Dulk

Ve vzduchu, na zemi nebo ve vodě? Kdepak se asi ukrývá hledané zvířátko? Jen ten, kdo si dokáže zapamatovat, kde se zvířátko nachází, ho může také získat. A přitom povyroste jeho vlastní krokodýl! Který z hráčů bude mít na konci hry nejdelšího krokodýla?

OBSAH HRY

4 krokodýli

z nichž každý se skládá z hlavové
a ocasní části, které k sobě patří



1 kostka



32 oboustranně potištěných destiček se zvířaty

na jedné straně je tělo krokodýla, na druhé jedno ze 32 zvířat
v jejich životním prostředí:

10 zvířat žijících
na souši



1 arch se štítky

11 zvířat, která žijí
převážně ve vodě



1 pravidla hry

11 zvířat, která se vyskytují ve
vzduchu, protože umí létat



CÍL HRY

Cílem je vytvoření co nejdelšího krokodýla tím, že s trochou štěstí a s využitím dobré paměti nacházíte destičky se zvířátky, které splňují zadání na kostce.



PŘÍPRAVA HRY

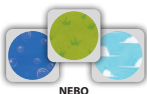
- Před první hrou polepte kostku štítky.
- Všichni si vezměte krokodýla se shodnými dílky hlavy a ocasu a umístěte oba dílky před sebe, abyste všichni měli před sebou malého krokodýla.
- Zamíchejte všechny destičky se zvířaty lícem dolů (stranou s krokodýlem nahoru) a umístěte je dprostřed stolu tak, aby na ně všichni snadno dosáhli. Dbejte přitom na to, aby se jednotlivé destičky nepřekrývaly.
- Připravte si kostku.



PRŮBĚH HRY

Nejmladší hráč začíná. Dále se hraje po směru hodinových ručiček.

Hráč, který je na řadě, hází kostkou. Podle hodů kostkou postupujete následovně:



Otočte libovolnou destičku ze stolu a zkontrolujte, zda splňuje zadání na kostce (souš, voda, vzduch). Pokud ano, umístěte destičku stranou s krokodýlem nahoru mezi hlavu a ocas vašeho krokodýla. Pokud ne, vraťte destičku zpět na místo stranou s krokodýlem nahoru.



Vezměte si libovolnou destičku ze stolu a položte ji mezi hlavu a ocas vašeho krokodýla stranou s krokodýlem nahoru.



Vyberte si libovolného hráče, seberte mu jednu destičku z jeho krokodýla a vložte ji mezi hlavu a ocas vašeho krokodýla.



Bohužel máte smůlu a jedno kolo nehrajete!

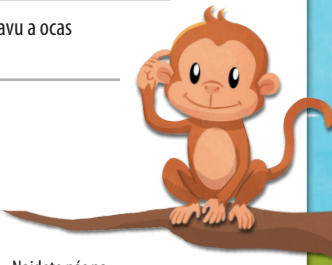
Poté je na řadě další hráč.

KONEC HRY

Hra končí, jakmile jsou rozebrány všechny destičky se zvířátky ze stolu. Vyhrává hráč, který vytvořil nejdelšího krokodýla. V případě remízy se o vítězství hráči dělí.

Máte-li dotazy nebo připomínky ke hře „Kroko Loko“, prosím, kontaktujte nás:

Piatnik Praha s.r.o., K Vypichu 1087, 252 19 Rudná,
info@piatnik.cz, www.piatnik.cz



Najdete nás na



/PiatnikCZ



/piatnikcz



/PiatnikSpiele

4+ 2-4 15'

SK



KROKO LOKO



Zábavná pamäťová hra s kockou
od Richarda & Nico den Dulk

Vo vzduchu, na zemi alebo vo vode? Kdeže sa asi ukrýva hľadané zvieratko? Len ten, kto si dokáže zapamätať, kde sa zvieratko nachádza, ho môže tiež získať. A pritom povyrastie jeho vlastný krokodíl! Ktorý z hráčov bude mať na konci hry najdlhšieho krokodíla?

OBSAH HRY

4 krokodíly

z ktorých každý sa skladá
z hlavovej a chvostovej časti,
ktoré k sebe patria



1 kocka



32 obojstranne potlačených doštičiek so zvieratami

na jednej strane je telo krokodíla,
na druhej jedno z 32 zvierat v ich životnom prostredí:

10 zvierat žijúcich
na súši



1 hárok so štítkami

11 zvierat, ktoré žijú
prevažne vo vode



1 pravidlá hry

11 zvierat, ktoré sa vyskytujú vo
vzduchu, pretože vedia lietať



PRÍPRAVA HRY

Cieľom je vytvorenie čo najdlhšieho krokodíla tým, že s trochou šťastia a s využitím dobrej pamäte nachádzate žetóny so zvieratkami, ktoré spĺňajú zadanie podľa hodu kockou.



PRÍPRAVA HRY

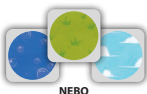
- Pred prvou hrou polepte kocku štítkami.
- Všetci si vezmite krokodíla so zhodnými dielikmi hlavy a chvosta a umiestnite oba dieliky pred seba, aby ste všetci mali pred sebou malého krokodíla.
- Zamiešajte všetky doštičky so zvieratami lícom dole (stranou s krokodíлом hore) a umiestnite ich doprostred stola tak, aby na ne všetci ľahko dosiahli. Dbajte pritom na to, aby sa jednotlivé žetóny neprekryvali.
- Pripravte si kocku.



PRIEBEH HRY

Najmladší hráč začína. Ďalej sa hrá v smere hodinových ručičiek.

Hráč, ktorý je na rade, hádže kockou. Podľa hodu kockou postupujete nasledovne:



Otočte ľubovoľnú doštičku zo stola. Skontrolujte, či spĺňa zadanie hodu na kocke (súš, voda, vzduch). Ak áno, umiestnite doštičku stranou s krokodíлом nahor medzi hlavu a chvost vášho krokodíla. Pokiaľ nie, ponechajte doštičku na mieste stranou s krokodíлом nahor.



Veźmite si ľubovoľnú doštičku zo stola a položte ju medzi hlavu a chvost vášho krokodíla stranou s krokodíлом hore.



Vyberte si ľubovoľného hráča, zoberte mu jednu doštičku z jeho krokodíla a vložte ho medzi hlavu a chvost vášho krokodíla, stranou s krokodíлом hore.



Bohužiaľ máte smolu a jedno kolo nehráte!

Potom je na rade ďalší hráč.

KONIEC HRY

Hra končí, akonáhle sú rozobrané všetky doštičky so zvieratkami zo stola. Vyhráva hráč, ktorý vytvoril najdlhšieho krokodíla. V prípade remízy sa o víťazstve hráči delia.

Ak máte otázky alebo pripomienky k hre „Kroko Loko“, prosím, kontaktujte nás:

Piatnik Praha s.r.o., K Vypichu 1087, CZ-252 19 Rudná,
info@piatnik.cz, www.piatnik.cz



Nájdete nás na



/PiatnikCZ



/piatnik_sk



/c/PiatnikSpiele

