

Kroko Loko



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

jumbo.eu

19705

NL Spelregels

Inhoud

- 4 krokodillen: 4 kopstukken, 4 staartstukken
- 28 dierenkaartjes
- 1 grote kroko-dobbelsteen

Het doel van het spel

De speler met de langste krokodil heeft gewonnen.

Vorbereiding

Iedere speler pakt een krokodillenkop en een krokodillenstaart. Hussel de kleine dierenkaartjes en leg ze allemaal op tafel, met de dierenplaatjes naar beneden. Je ziet nu overal krokodillenhuid.

Start van het spel

De jongste speler begint. We spelen met de klok mee. Om beurten gooi je met de grote kroko-dobbelsteen.



Gooi je een landdier?

Draai een van de dierenkaartjes op tafel om.

Is het een kaartje met een groene achtergrond? Dan is het een landdier. Je mag dit kaartje tussen de kop en staart van je krokodil leggen. Jouw Kroko Loko is nu een stukje langer! Nu is de volgende speler aan de beurt.

Is het kaartje op tafel geen landdier? Dan draai je het dierenkaartje weer om en leg je het terug. Nu is de volgende speler aan de beurt.



Gooi je een luchtdier?

Draai een van de dierenkaartjes op tafel om.

Is het een kaartje met een donkerblauwe achtergrond? Dan is het een luchtdier. Je mag dit kaartje tussen de kop en staart van je krokodil leggen. Jouw Kroko Loko is nu een stukje langer! Nu is de volgende speler aan de beurt.

Is het kaartje op tafel geen luchtdier?

Dan draai je het dierenkaartje weer om en leg je het terug. Nu is de volgende speler aan de beurt.



Gooi je een waterdier?

Draai een van de dierenkaartjes op tafel om.

Is het een kaartje met een lichtblauwe achtergrond? Dan is het een waterdier. Je mag dit kaartje tussen de kop en staart van je krokodil leggen. Jouw Kroko Loko is nu een stukje langer! Nu is de volgende speler aan de beurt.

Is het kaartje op tafel geen waterdier? Dan draai je het dierenkaartje weer om en leg je het terug. Nu is de volgende speler aan de beurt.



Gooi je land-, lucht- en waterdier?

Goed gegooid, jij mag een kaartje naar keuze van tafel pakken. Daarna is de volgende speler aan de beurt.



Gooi je een lachende krokodil?

Haha, dan mag je een dierenkaartje (tussenstuk) van een andere speler pakken! Daarna is de volgende speler aan de beurt.



Gooi je een krokodil met kiespijn?

Oei, jouw Kroko Loko heeft teveel gesnoept. Sla een beurt over om uit te buiken!

Winnaar

Het spel is afgelopen als er geen dierenkaartjes meer op tafel liggen. De speler met de langste krokodil is de winnaar van het spel.

FR Règles du jeu

Contenu

- 4 crocodiles : 4 pièces pour la tête, 4 pièces pour la queue
- 28 cartes animaux
- 1 grand dé Kroko

But du jeu

Le joueur qui réussit à avoir le plus grand crocodile a gagné !

Avant de commencer

Chaque joueur prend une tête de crocodile et une queue de crocodile. Remue les petites cartes animaux et pose-les toutes sur la table, avec l'illustration orientée vers le bas : tu vois donc une peau de crocodile au dos de toutes les cartes.

Déroulement du jeu

Le joueur le plus jeune commence. Le jeu se joue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. À tour de rôle, chaque joueur lance le grand dé Kroko.



Tu lances un animal qui vit sur terre ?

Retourne une des cartes animaux posées sur la table.

C'est une carte avec un fond vert ? Dans ce cas, il s'agit bien d'un animal terrestre. Tu peux poser cette carte entre la tête et la queue de ton crocodile. Ton Kroko Loko devient déjà un peu plus long ! C'est maintenant au prochain joueur de lancer le dé. La carte que tu as retournée ne montre pas un animal qui vit sur terre ? Retourne de nouveau la carte et remets-la à l'endroit où elle se trouvait. C'est maintenant au prochain joueur de lancer le dé.



Tu lances un animal qui vit dans les airs ?

Retourne une des cartes animaux posées sur la table. C'est une carte avec un fond bleu foncé ? Dans ce cas, il s'agit bien d'un animal qui vit dans les airs. Tu peux poser cette carte entre

la tête et la queue de ton crocodile. Ton Kroko Loko devient déjà un peu plus long ! C'est maintenant au prochain joueur de lancer le dé.

La carte que tu as retournée ne montre pas un animal qui vit dans les airs ? Retourne de nouveau la carte et remets-la à l'endroit où elle se trouvait. C'est maintenant au prochain joueur de lancer le dé.



Tu lances un animal qui vit dans l'eau ?

Retourne une des cartes d'animaux posées sur la table. C'est une carte avec un fond bleu clair ? Dans ce cas, il s'agit bien d'un animal qui vit dans l'eau. Tu peux poser cette carte entre la tête et la queue de ton crocodile. Ton Kroko Loko devient déjà un peu plus long ! C'est maintenant au prochain joueur.

La carte que tu as retournée ne montre pas un animal qui vit dans l'eau ? Retourne de nouveau la carte et remets-la à l'endroit où elle se trouvait. C'est maintenant au prochain joueur.



Tu as lancé un animal qui vit sur terre, dans les airs et dans l'eau ?

Bien joué, tu as le droit de prendre une carte de ton choix sur la table. C'est maintenant au prochain joueur de lancer le dé.



Tu as lancé un crocodile rieur ?

Ah ! ah ! tu as le droit de prendre une carte animaux à un autre joueur. C'est maintenant au prochain joueur de lancer le dé.



Tu as lancé un crocodile avec un mal de dents ?

Aie, ton Kroko Loko a mangé trop de bonbons. Passe ton tour pour le laisser digérer tranquillement !

Le gagnant

Le jeu est terminé quand il n'y a plus de carte animaux sur la table. Le joueur qui a le plus long crocodile remporte la partie !