



NL Kroko's Outfit  
GA369



25 tafelkaarten



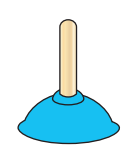
10 getalkaarten



20 krokokaarten

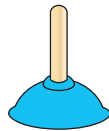


46 munten

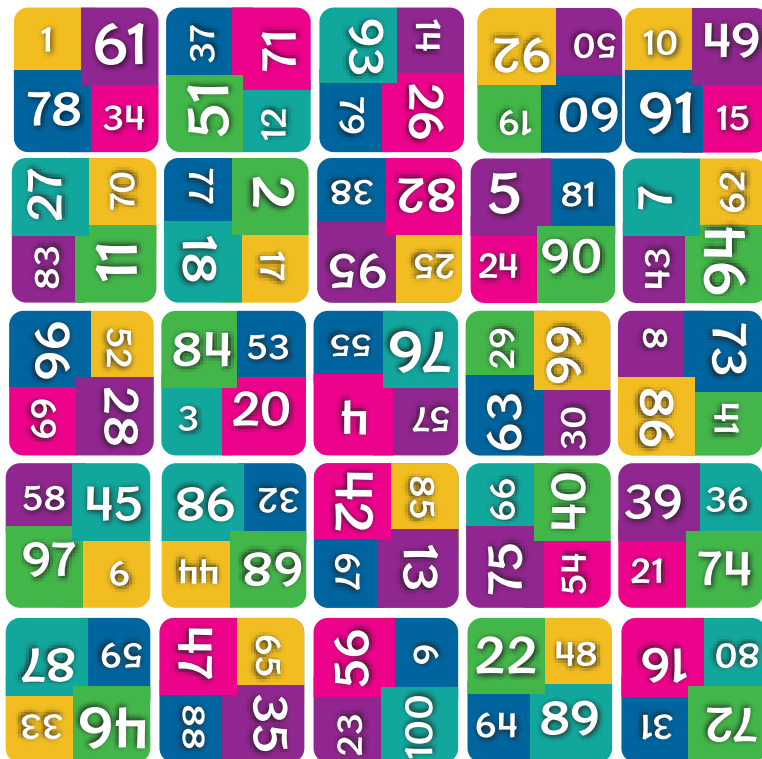


4 ploppers

## Vorbereitung

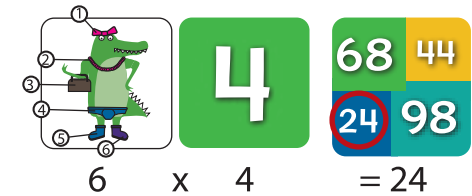


1. Leg alle tafelkaarten in een vierkant.
2. Geef iedere speler een plopper.
3. Schud de krokokaarten en de getalkaarten door elkaar en leg ze op een omgedraaide stapel naast het speelbord.
4. Zoek de getalkaart met de 1 en leg deze open neer.



## Spelverloop

5. Eén speler draait de bovenste kaart van de stapel om.
6. Is de gedraaide kaart een getalkaart, leg deze dan op de andere getalkaart die al openligt.
7. Is de gedraaide kaart een krokokaart, leg deze dan open naast de getalkaart.
8. Tel nu het aantal accessoires dat de kroko om-, of aanheeft. Dit getal vermenigvuldig je met het getal op de getalkaart.



9. Probeer nu zo snel mogelijk dit antwoord te vinden op de tafelkaarten en deze kaart te pakken met je plopper.
10. Het spel start pas nadat de eerste krokokaart is getrokken. Is de eerste kaart die je draait een getalkaart? Draai dan verder totdat je een krokokaart hebt gepakt.
11. Wanneer je de eerste bent die de kaart plopt, verdien je een munt. Variant: Je kunt ook spelen dat je per goede kaart niet 1 munt verdient, maar bijvoorbeeld 2 of 3 of 4 of 5 enz.
12. Leg de tafelkaart weer terug in het speelveld en draai de volgende kaart van de stapel om.
13. Als de stapel met kaarten op is, telt iedere speler zijn/haar verdiende geld. Wie het meeste heeft verdiend, wint het spel!



## Variant

Vind je de sommen nog te moeilijk? Leg dan de tafelkaarten andersom neer met de grote getallen naar boven. Inplaats van vermenigvuldigen kun je nu de getallen bij elkaar optellen.





# EN Crocs' Outfit

GA369



25 number cards



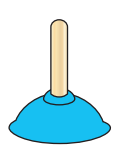
10 multiply cards



20 croc cards



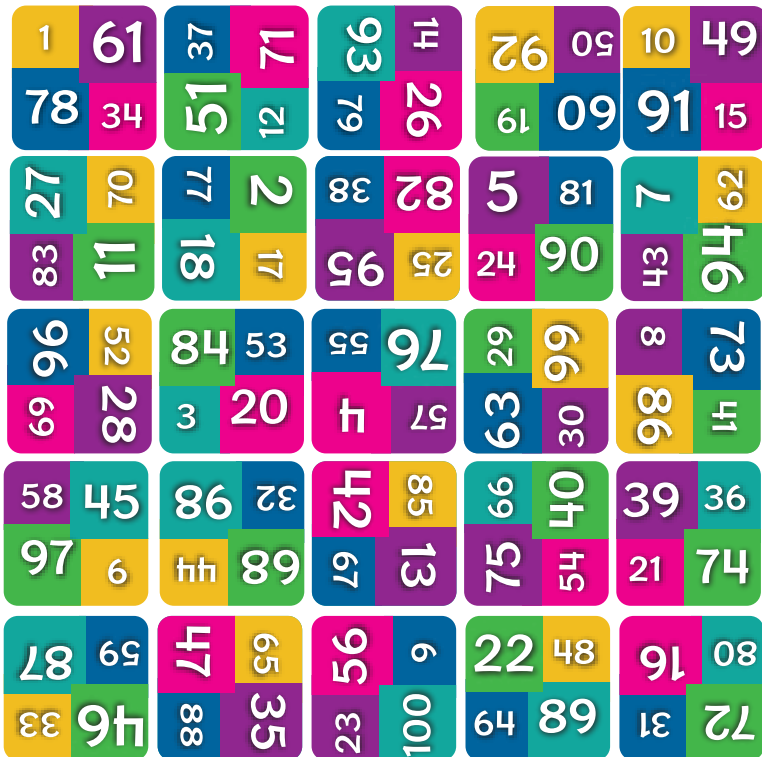
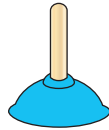
46 coins



4 plumbers

## Preparation

1. Place all number cards in a square.
2. Give every player a plumber.
3. Shuffle the croc cards and the multiply cards and put them on one turned pile next to the game board.
4. Find the multiply card with number 1 and place this face up.



## Progress of the game

5. One player turns over the top card of the deck.
6. If the turned card is a multiply card, place it on the other multiply card that is already exposed.
7. If the turned card is a croc card, place it face up next to the multiply card.
8. Count the number of accessories that the crocodile is wearing. You multiply this number by the number on the multiply card.
9. Try to find the answer on the number cards as quickly as possible and take this card with your plumber.
10. The game starts after the first croc card has been drawn. Is the first card you turn a multiply card? Then continue turning until you have a croc card.



11. When you are the first to plumb a card, you win a coin. Variant: You can also decide that you do not win 1 coin per good card, but for example, 2,3,4 or 5 coins.
12. Return the number card to the playing field and turn over the next card of the deck.
13. When the deck of cards runs out, each player counts his / her earned money. Whoever has earned the most wins the game!



Did you plumb the wrong card? Then you can only participate again when the next card is turned over.

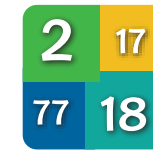
## Variant

Do you find the sums too difficult? Then place the number cards the other way round with the large numbers facing up. Instead of multiplying, you can now add the numbers together.





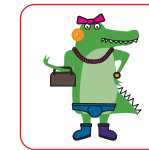
DE Krokos Kleidung  
GA369



25 Zahlenkarten



10 Multiplikationskarten



20 Krokokarten

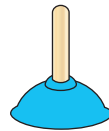


46 Münzen

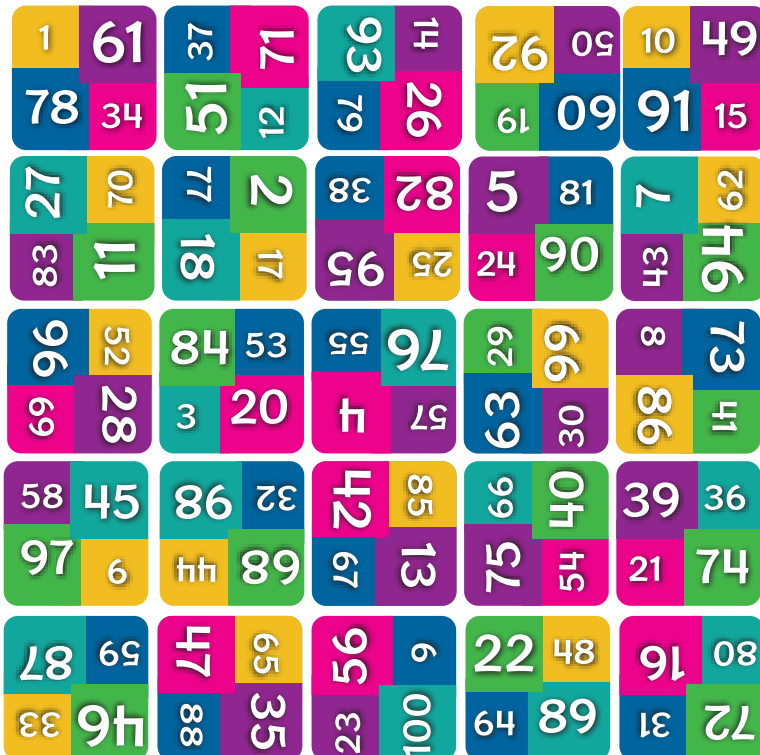


4 Pümpel

## Vorbereitung



- Legen Sie mit den Zahlenkarten ein Quadrat.
- Geben Sie jedem Spieler einen Pümpel.
- Mischen Sie die Krokodilkarten und die Multiplikationskarten und legen Sie sie in einem gedrehten Stapel neben das Spielbrett.
- Suchen Sie die Multiplikationskarte mit der Nummer 1 und legen Sie diese offen auf den Tisch.



## Spielregeln

- Ein Spieler dreht die oberste Karte des Stapels um.
- Wenn die umgedrehte Karte eine Multiplikationskarte ist, legen Sie sie auf die andere Multiplikationskarte, die bereits ausgelegt ist.
- Wenn die umgedrehte Karte eine Krokokarte ist, legen Sie sie offen neben die Multiplikationskarte.
- Zählen Sie die Anzahl der Accessoires, die das Krokodil trägt. Multiplizieren Sie diese Zahl mit der Zahl auf der Multiplikationskarte.
- Versuchen Sie, so schnell wie möglich die Lösung auf den Zahlenkarten zu finden, und nehmen Sie diese Karte mit Ihrem Pümpel.
- Das Spiel beginnt, nachdem die erste Krokokarte gezogen wurde. Wenn die erste Karte, die Sie umdrehen, eine Multiplikationskarte ist, decken Sie dann so lange Karten auf, bis Sie eine Krokodilkarte ziehen.
- Wenn Sie als erster eine Karte pümpeln, gewinnen Sie eine Münze. Variante: Sie können auch festlegen, dass Sie nicht 1 Münze pro richtige Karte gewinnen, sondern beispielsweise 2, 3, 4 oder 5 Münzen.
- Legen Sie die Zahlenkarte wieder auf das Spielfeld und drehen Sie die nächste Karte des Stapels um.
- Wenn der Kartenstapel zu Ende geht, zählt jeder Spieler sein/ihr verdientes Geld. Wer am meisten verdient hat, gewinnt das Spiel!



$$6 \times 4 = 24$$



## Variante

Finden Sie Multiplizieren zu schwierig? Legen Sie dann die Zahlenkarten umgekehrt mit den großen Zahlen nach oben aus. Anstatt zu multiplizieren, können Sie jetzt die Zahlen addieren.



$$6 + 4 = 10$$



# FR La tenue du croco

GA369



25 cartes numérotées



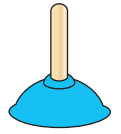
10 cartes de multiplication



20 cartes de croco



46 pièces de monnaie



4 ventouses

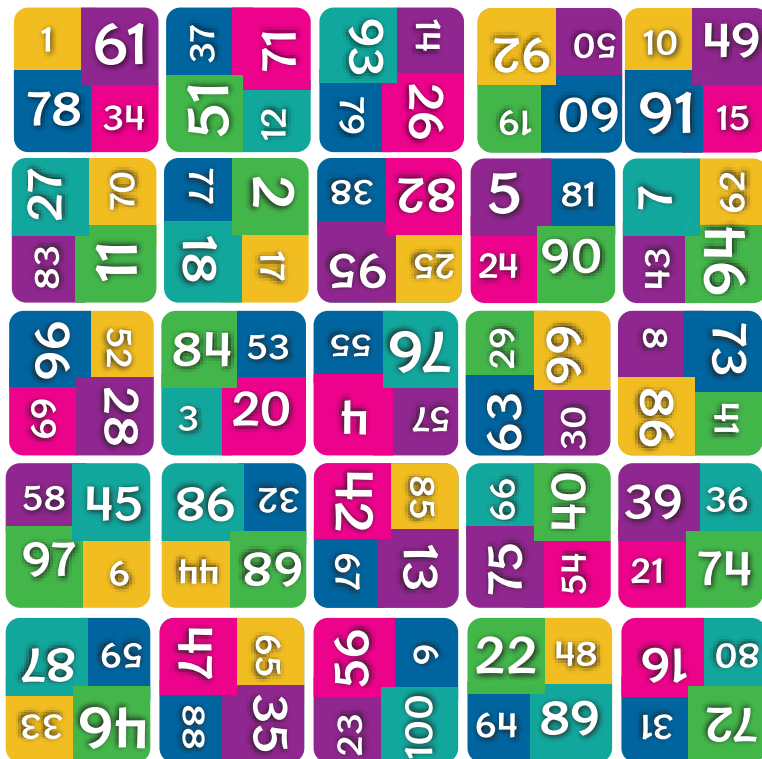
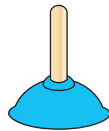
## Préparation

1. Place toutes les cartes numérotées sur la table en prenant soin de former un carré

2. Donne à chaque joueur une ventouse.

3. Mélange les cartes croco et les cartes de multiplication et place-les au centre de la table pour former une pioche face cachée à côté du carré de jeu.

4. Trouve la carte de multiplication avec le numéro 1 et place-la face visible.



## Déroulement du jeu

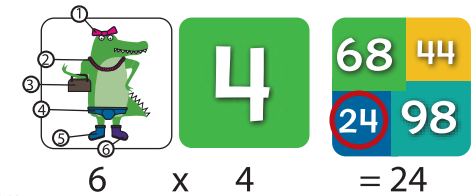
5. Un joueur retourne la première carte de la pioche.

6. Si la carte retournée est une carte de multiplication, place-la sur l'autre carte de multiplication qui est déjà visible.

7. Si la carte retournée est une carte croco, place-la face visible à côté de la carte multiplicateur pour former une autre pile.

8. Ensuite, compte le nombre d'accessoires que porte le crocodile. Multiplie ce nombre par le nombre indiqué sur la carte de multiplication.

9. Retiens bien le résultat de la multiplication, car il faut maintenant essayer de trouver le plus rapidement possible le bon chiffre parmi les cartes numérotées. Tu as trouvé la bonne carte ? Attrape-la vite avec ta ventouse !



10. Le jeu commence après que la première carte croco a été piochée. Si la première carte que tu as piochée est une carte de multiplication, continue à piocher jusqu'à ce que tu trouves une carte croco.

11. Lorsque tu es le premier à attraper une carte avec ta ventouse, tu gagnes une pièce de monnaie. Variante: tu peux également décider de ne pas gagner 1 pièce par bonne carte, mais par exemple 2,3,4 ou 5 pièces.

12. Remets la carte numérotée sur le terrain de jeu et retourne la carte suivante.

13. Lorsque le jeu de cartes est épuisé, chaque joueur compte son argent. Celui qui a le plus de monnaie gagne le jeu !



As-tu attrapé la mauvaise carte numérotée avec ta ventouse ? Tu ne pourras rejouer que lorsque la prochaine carte sera retournée.

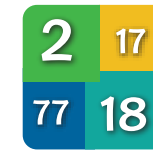
## Variante

Si les multiplications sont encore trop difficiles, retourne les cartes numérotées pour que les grands numéros soient visibles. Au lieu de multiplier, tu peux maintenant additionner les chiffres.





IT Il Croccoutfit  
GA369



25 carte numero



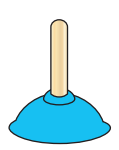
10 carte moltiplicazione



20 carte coccodrillo



46 monete



4 ventose

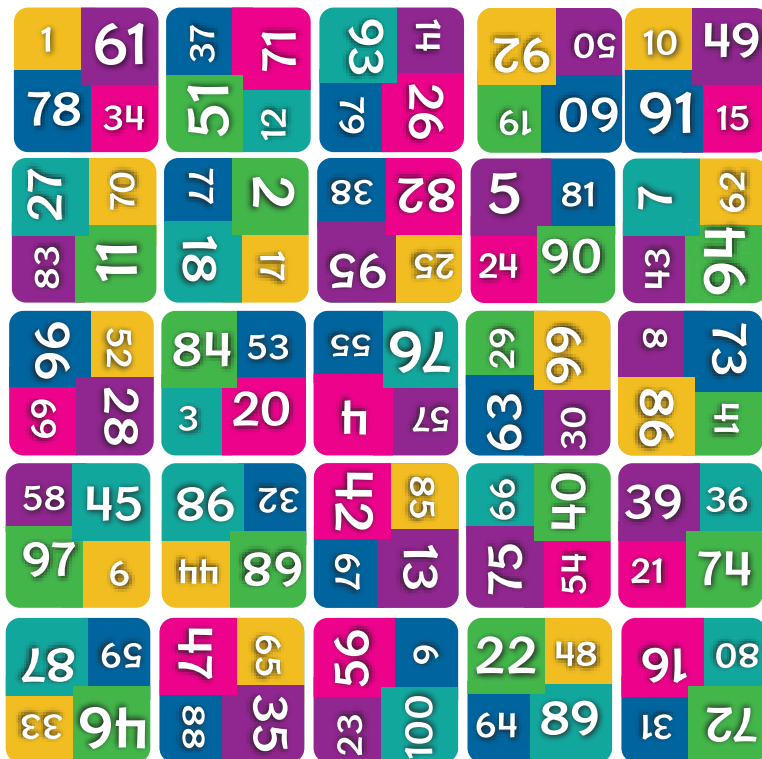
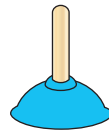
## Preparazione

1. Posiziona tutte le carte numero formando un quadrato.

2. Date una ventosa ad ogni giocatore.

3. Mescolate le carte coccodrillo e le carte moltiplicazione e mettetele in un mazzo a faccia in giù vicino al quadrato di gioco.

4. Cercate la carta moltiplicazione con il numero 1 e posizionala a faccia in su.



## Flusso di Gioco

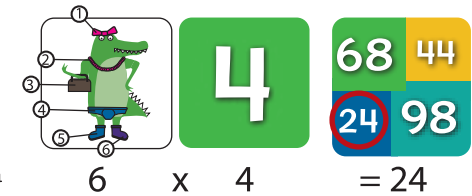
5. Un giocatore gira la prima carta del mazzo.

6. Se la prima carta girata è una carta moltiplicazione, posizionala sull'altra carta moltiplicazione già girata.

7. Se la carta girata è una carta coccodrillo, posizionala a faccia in su vicino alla carta moltiplicazione.

8. Contate il numero di accessori che indossa il coccodrillo. Moltiplica questo numero con il numero sulla carta moltiplicazione.

9. Cercate di trovare il più velocemente possibile il risultato corretto sulle carte numero e prendete la carta con la vostra ventosa.



10. Il gioco inizia dopo che la prima carta coccodrillo è stata girata. E se la prima carta che girate è una carta moltiplicazione? Continuate a girare fino ad avere una carta coccodrillo.

11. Se siete i primi a prendere una carta con la ventosa, vincete una moneta. Variante: potete anche decidere che non vincete una moneta, ma anche 2,3,4 o 5.

12. Rimettete la carta corretta nel quadrato di gioco e girate la prossima carta del mazzo.

13. Quando il mazzo di carte finisce, ogni giocatore conta quante monete ha guadagnato. Il giocatore con più monete è il vincitore.



## Variante

Trovate che sia troppo difficile? Girate le carte dall'altro lato con i numeri grandi a faccia in su. Al posto che eseguire le moltiplicazioni, fate la somma dei numeri.





# ES Vestidos de cocodrilo

GA369



25 cartas numeradas



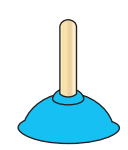
10 cartas de multiplicar



20 cartas de cocodrilos

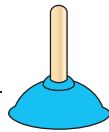


46 monedas

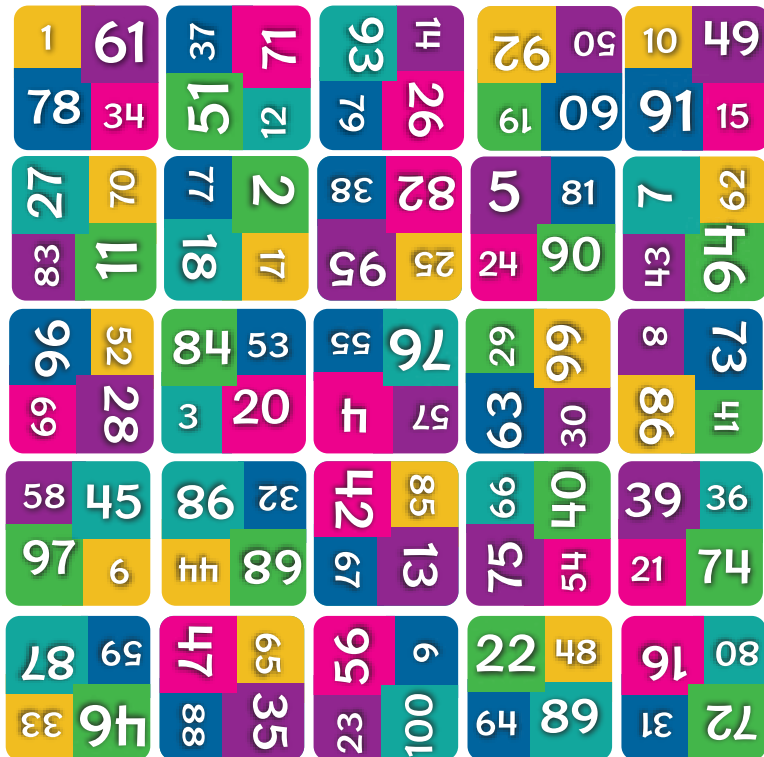


4 ventosas

## Preparación

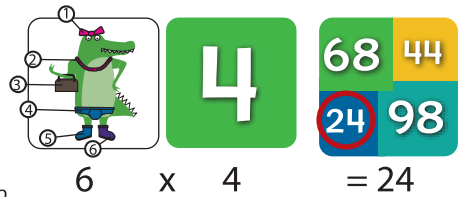


- Coloca todas las cartas numeradas en un cuadrado.
- Reparte a cada jugador una ventosa.
- Baraja las cartas de cocodrilo y las cartas de multiplicación y colócalas en un montón al lado del tablero de juego.
- Encuentra la tarjeta de multiplicación con el número 1 y colóquela boca arriba.



## Progreso del juego

- Un jugador da la vuelta a la carta superior de la baraja.
- Si la carta destapada es una carta de multiplicación, colócala en la otra carta de multiplicación que ya esté expuesta.
- Si la carta convertida es una tarjeta de cocodrilo, colócala boca arriba junto a la carta de multiplicación.
- Cuenta la cantidad de accesorios que lleva puesto el cocodrilo. Multiplica este número por el número de la tarjeta de multiplicación.
- Intenta encontrar la respuesta en las tarjetas de números lo más rápido posible y coge esta tarjeta con su ventosa.
- El juego comienza después de que se haya robado la primera tarjeta de cocodrilo. ¿Es la primera carta que le das la vuelta de multiplicar? Luego continúa girando hasta que tengas una tarjeta de cocodrilo.
- Cuando eres el primero en sondear una carta, ganas una moneda. Variante: También puedes decidir que no ganas 1 moneda por carta buena, sino, por ejemplo, 2, 3, 4 o 5 monedas.
- Devuelve la tarjeta numérica al campo de juego y dá la vuelta a la siguiente carta del montón.
- Cuando se acaba el montón de cartas, cada jugador cuenta el dinero ganado. ¡Quien haya ganado más gana el juego!



¿Has puesto la tarjeta equivocada? Entonces solo puedes volver a participar cuando se dé la vuelta a la siguiente tarjeta.

## Variante

¿Encuentras las sumas demasiado difíciles? coloca las tarjetas de números al revés con los números grandes hacia arriba. En lugar de multiplicar, ahora puedes sumar los números juntos.





PL Modny Krokodyl  
GA369



25 kart  
liczbowych



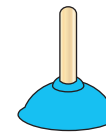
10 karta  
wielokrotności



20 kart Modnego  
Krokodyla

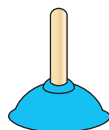


46 monet

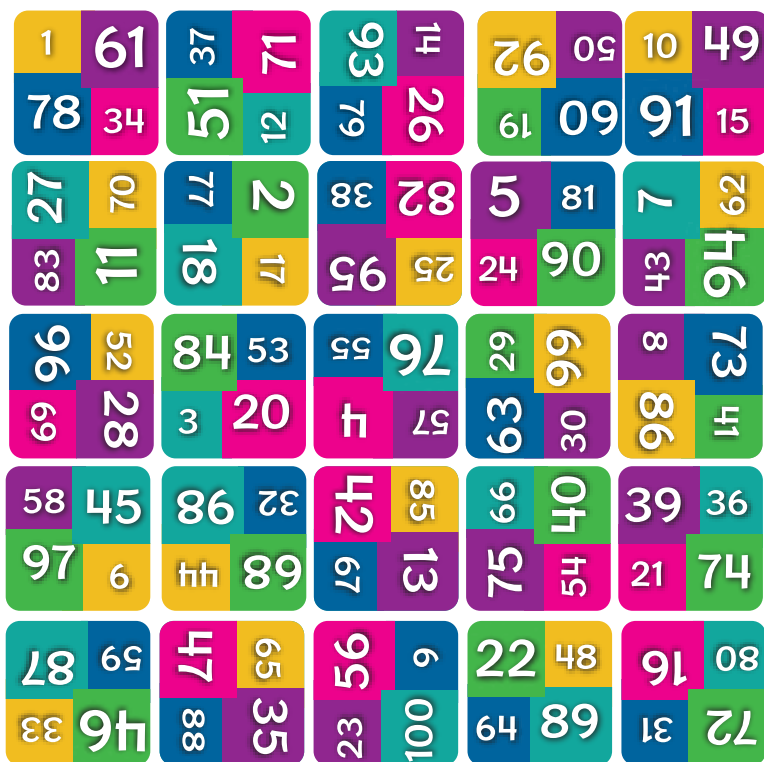


4 duże  
przyssawki

## Przygotowanie do gry



1. Rozłóż karty liczbowe (Mix cyfr w kwadracie).
2. Rozdaj graczom/drużynie po 1 przyssawce.
3. Potasuj karty wielokrotności i karty Modnego krokodyla. Jeden stos potóż rysunkiem do dołu.
4. Znajdź kartę z cyfrą 1 i połóż na wierzchu.



## Etapy gry

5. Jeden z graczy odwraca górną kartę ze stosu.
6. Jeśli odwrócona karta jest kartą wielokrotności, umieść ją na drugiej karcie wielokrotności, która jest już odkryta.
7. Jeśli odwrócona karta jest kartą Modnego Krokodyla, połóż ją odkrytą obok karty wielokrotności.
8. Policz liczbę akcesoriów, które nosi krokodyl. Mnożcie ten numer przez liczbę na karcie mnożenia.



9. Postaraj się znaleźć odpowiedź na kartach liczbowych tak szybko, jak to możliwe i zabierz tę kartę swoją przyssawką.

10. Gra rozpoczyna się po wyciągnięciu pierwszej karty Croc. Czy pierwsza karta, którą zamieniasz, zwielokrotnia? Następnie kontynuuj odkrywanie, aż uzyskasz kartę krokodyla.

11. Kiedy pierwszy zdobędziesz kartę przy pomocy przyssawki, zdobędziesz monetę. Wariant: Możesz także zdecydować, że nie wygrasz 1 monety na dobrą kartę, ale na przykład 2, 3, 4 lub 5 monet.

12. Zwróć kartę liczbową na pole gry i odwróć następną kartę z talii.

13. Kiedy wyczerpie się talia kart, każdy gracz liczy swoje zarobione pieniądze. Kto zarobił najwięcej, wygrywa!



## Warianty

- Czy uważasz, że działania są zbyt trudne? Umieść karty liczbowe drugą stroną, z dużymi cyframi skierowanymi do góry. Zamiast mnożenia, możesz teraz dodawać.

