



KROKOLORES

HÄPPCHEN UND WEG!



Großes Spiel

300122

Ein bissiges Reaktionsspiel.

Autorin: Anja Dreier-Brückner

Illustration: Christine Faust

	4-99 Jahre
	2 - 4 Spieler
	ca. 15 Min.

Spielidee: Ziel ist es, mit dem Krokodil im richtigen Moment zuzuschnappen und die meisten Häppchen zu sammeln.

Spielinhalt: 1 Spielplan, 1 Strudel (= Drehscheibe), 1 Kreisel, 4 Krokodile (aus je einem Pappkopf und einem Holzmaul), 36 Karten, 1 Spielanleitung

Vorbereitung:

- Spielplan in Tischmitte legen, Strudel auf Kreisel stecken und Krokodile zusammenbauen
- Kreisel mit Strudel auf Spielplan positionieren, alle Krokodile in die eckigen Ausstanzungen des Spielplans stellen (Köpfe zum Strudel gerichtet)
- Alle Karten mischen und 3 offen neben den Spielplan legen, restliche Karten als verdeckten Nachziehstapel bereithalten

Spielablauf:

- Zuerst offene Karten genau anschauen: Fische, Frösche, Krebse und Schlangen = Häppchen (je mehr, desto wertvoller); kaputte Wecker = Nieten (ggf. am Ende sogar Minuspunkte)
- Reihum im Uhrzeigersinn
- Der erste Spieler dreht den Strudel und gibt Startsignal „Krokoloress!“
- Jetzt spielen alle gleichzeitig: jeder versucht, mit seinem Krokodil genau in dem Moment zuzuschnappen, in dem die wertvollen Häppchen an seiner Nase vorbeisaußen
- Zuzuschnappen = Krokodil nach vorne kippen (Strudel stoppen)
- Hat ein Krokodil zugeschnappt, kippen auch die restlichen Spieler ihre Krokodile vor
- Auswertung:
Was berührt das Krokodilmaul? Offen liegende Karten entsprechend der geschnappten Häppchen/Wecker verteilen; Karten, die keinem Krokodil bzw. Spieler zugeordnet werden können, bleiben liegen
- Offen liegende Karten auf 3 ergänzen und Krokodile wieder in Ausgangsposition zurückkippen
- Nächster Spieler

Spielende: Das Spiel endet, sobald der Nachziehstapel aufgebraucht ist und alle Karten verteilt sind. Alle zählen ihre Häppchen zusammen.
Achtung: Für jede Weckerkarte muss eine Häppchenkarte in der gleichen Farbe aussortiert werden, diese Häppchen zählen nicht mit! (keine Häppchenkarte in der gleichen Farbe = kein Abzug).
Der Spieler mit den meisten Häppchen gewinnt das Spiel.

Tipps und Besonderheiten: Mit Variante für jüngere Spieler.

