

Kroko- Loko

Spelregels



Kroko Loko

Voor 2-4 kinderen vanaf 4 jaar

Wist je dat krokodillen hele gevaarlijke dieren zijn die alles opeten, wat maar aan hun neus voorbij komt? Hoe meer ze in dit spel eten, hoe langer ze worden. Elke speler krijgt zijn eigen krokodil. Gooi met de mooi geïllustreerde dobbelsteen en zoek een kaartje met een land-, water- of luchtdier. Met een goed geheugen en een beetje geluk wordt jouw krokodil steeds langer.

Als je aan het einde van het spel de langste krokodil hebt, ben jij de winnaar van Kroko Loko.

Inhoud

4 krokodillen: 4 kopstukken, 4 staartstukken

28 kaartjes met dieren

1 grote, mooi geïllustreerde dobbelsteen

Vorbereiding

Kies een krokodil: dat wil zeggen een kaartje met een kop en een kaartje met een staart. Leg alle kleinere kaartjes op tafel. Deze zijn allemaal aan twee kanten bedrukt. Aan de ene kant staat een tussenstukje van een krokodil; aan de andere kant staat een land-, water- of luchtdier afgebeeld. Leg de kaartjes met de afbeelding van het stukje krokodil naar boven op tafel.

Spelen maar

De jongste speler mag beginnen. Het spel gaat daarna verder in de richting van de wijzers van de klok. Gooi met de dobbelsteen.



Gooi je een **landdier** (groene achtergrondkleur), draai dan één kaartje om en probeer een landdier te vinden onder één van de kaartjes die op tafel liggen.

- Lukt dit dan mag je met dit kaartje als tussenstuk je krokodil een stukje langer maken.
- Lukt dit niet, leg het kaartje dan weer met de juiste zijde naar boven op tafel.



Gooi je een **waterdier** (lichtblauwe achtergrondkleur), draai dan één kaartje om en probeer een waterdier te vinden onder één van de kaartjes die op tafel liggen.

- Lukt dit dan mag je met dit kaartje als tussenstuk je krokodil een stukje langer maken.
- Lukt dit niet, leg het kaartje dan weer met de juiste zijde naar boven op tafel.



Gooi je een **luchtdier** (donkerblauwe achtergrondkleur), draai dan één kaartje om en probeer een luchtdier te vinden onder één van de kaartjes die op tafel liggen.

- Lukt dit dan mag je met dit kaartje als tus-

senstuk je krokodil een stukje langer maken.
- Lukt dit niet, leg het kaartje dan weer met de juiste zijde naar boven op tafel



Gooi je **lucht-, land- of waterdier** (donkerblauw, groen, lichtblauw), dan mag je een kaartje naar keuze van de tafel pakken.



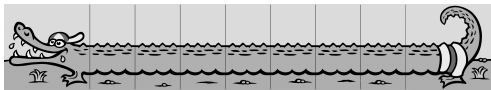
Gooi je de **lachende krokodil** (oranje achtergrondkleur), pak dan een tussenstukje (kaartje) naar keuze van één van je medespelers.



Gooi je de **krokodil met kiespijn** (roze achtergrondkleur), dan heb je pech! Sla een beurt over; je hebt zoveel pijn dat je niets kunt eten!

De winnaar

Als er geen kaartjes meer op tafel liggen is het spel afgelopen. Degene die dan de langste krokodil heeft is de winnaar van het spel.



© Richard en Nico den Dulk, the Netherlands
Opgelet: Wegens de kleine onderdelen is dit spel niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar.
© 2003 Jumbo International, Amsterdam.
www.jumbo.nl

