

GUTE REISE
SPIELE, AUF DIE MAN
ABFÄHRT

Kroko-Doc



SPIELANLEITUNG

Für beliebig viele Kinder ab 5 Jahren

Das Ziel des Spiels

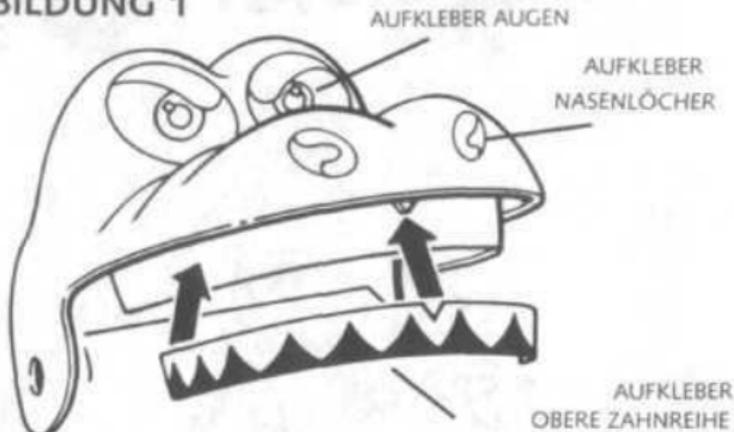
Kroko hat Zahnschmerzen. Ihr müßt herausfinden, welcher Zahn weh tut. Jeder drückt auf einen Zahn - wer Pech hat, erwischt den schlimmen: Kroko protestiert, schließt den Mund und der Spieler scheidet aus. Wer von euch zuletzt noch übrig ist, gewinnt das Spiel.

Spielausstattung

Kroko-Körper Kroko-Kopf Aufkleber

Vor dem allerersten Spiel:

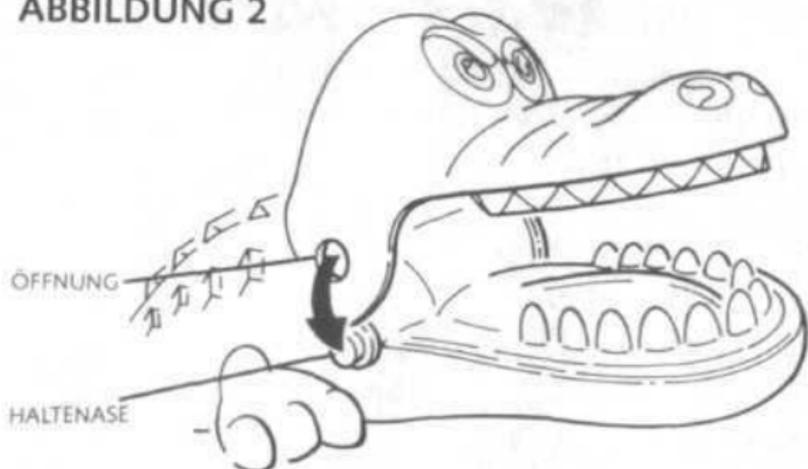
ABBILDUNG 1



Die Aussparungen des Aufklebers in die Ecken über der Zahnreihe einpassen.

1. Löse die Aufkleber von der Folie und klebe sie vorsichtig auf Krokos Kopf. Siehe Abbildung 1.
2. Setze Krokos Kopf auf seinen Körper. Siehe Abbildung 2.

ABBILDUNG 2

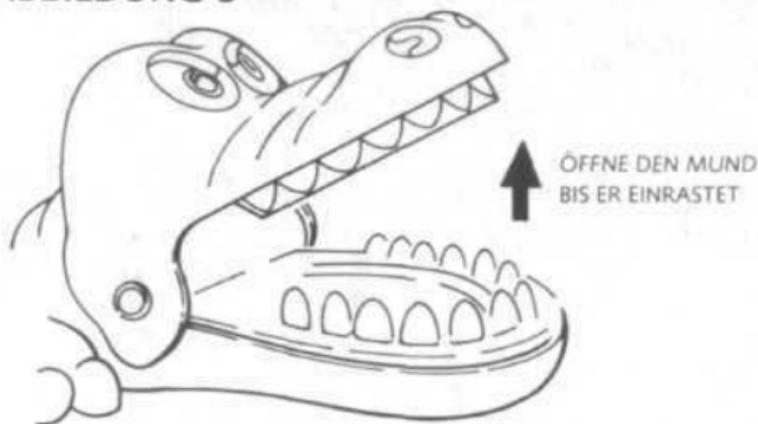


Schiebe die zwei Öffnungen in Krokos Kopf über die Haltenasen im Körper, bis sie einrasten.

Die Vorbereitung des Spiels

1. Stelle Krokodil auf eine ebene, glatte Fläche. Ideal eignen sich Tisch oder Fußboden.
2. Krokodils Mund muß ganz geschlossen werden.
3. Danach muß Krokodils Mund ganz geöffnet werden, bis er einrastet (siehe Abbildung 3).

ABBILDUNG 3



Der Spielablauf

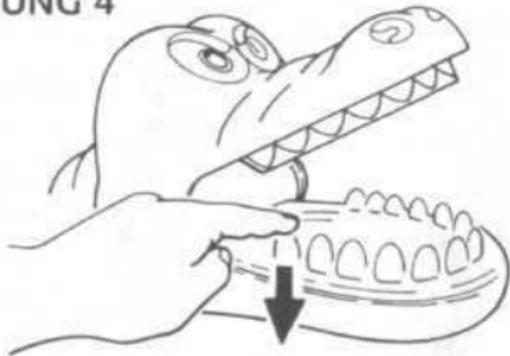
Der jüngste Spieler beginnt. Die anderen folgen im Uhrzeigersinn.

Jeder Spieler, der an der Reihe ist, wählt einen beliebigen Zahn aus! Dann drückt der Spieler diesen (locker sitzenden) Zahn mit seinem Zeigefinger fest nach unten - bis er einrastet (siehe Abbildung 4).

WICHTIG:

Der erste Zahn, den ein Spieler berührt, muß auch hineingedrückt werden. Jeder Spieler darf beim Eindrücken des Zahnes nur eine Hand benutzen; die andere muß er hinter seinem Rücken halten.

ABBILDUNG 4



DRUCKE DEN ZAHN FEST NACH UNTEN

- Bleibt Kroko nach dem Eindrücken des Zahnes ruhig sitzen, ist der Spieler noch einmal davongekommen! Sein Zug ist beendet und der nächste Spieler ist dran.
- Schnappt Krokos Mund protestierend zu, so muß der Spieler ausscheiden, weil Kroko böse auf ihn ist.

WENN KROKO ZUSCHNAPPT:

Ausgeschiedene Spieler können nicht mehr mitspielen. Krokos Mund wird wieder ganz geöffnet - und schon ist es bereit für die nächste Runde.

Der linke Nachbar setzt das Spiel fort (sofern noch mehr als ein Spieler beteiligt ist).

Das Ende des Spiels

Das Spiel endet, wenn nur noch ein Spieler beteiligt ist. Er gewinnt das Spiel.

DIE AUFBEWAHRUNG DES SPIELS:

Um die Mechanik zu schonen, muß Kroko mit geschlossenem Mund aufbewahrt werden: Drückt so lange auf die Zähne, bis der Mund zuschnappt.

© 1994 Tonka Corporation. Alle Rechte vorbehalten.

Wichtig! Bitte aufbewahren,
Verbraucherservice.

Wir stellen jedes Produkt mit besonderer Sorgfalt her. Wenn jedoch trotzdem mit diesem Produkt etwas nicht in Ordnung sein sollte, dann schreiben Sie bitte kurz an die nachstehende Anschrift:

Deutschland:
Kenner Parker,
Verbraucherservice,
Max-Planck-Straße 10.
63128 Dietzenbach.

Österreich:
Hasbro Österreich GmbH
Verbraucherservice,
Davidgasse 92-94,
A-1100 Wien

Schwiz:
Hasbro Schweiz AG,
Verbraucherservice,
Alte Bremgartenstrasse 2,
CH-8965 Benkon.

14139D0994