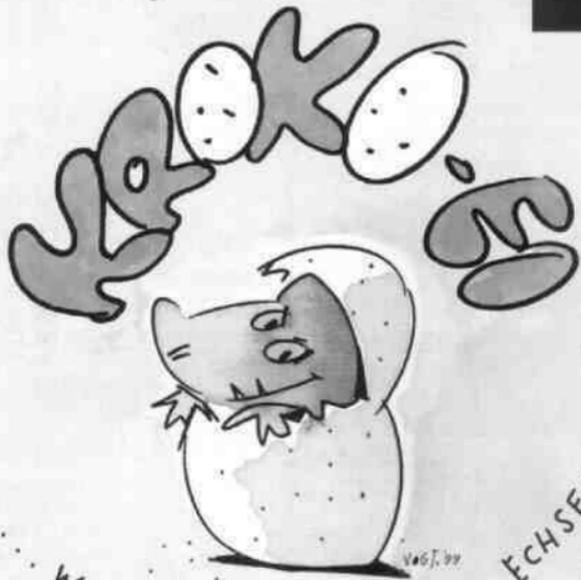


JACQUES ZEIMET



... WER LÄSST DIE MEISTEN ECHSEN SCHLÜPFEN?



DREI
MAGIER
SPIELE

Wer lässt die meisten
Echsen schlüpfen?



Ein Krokodil-Legespiel für 2 bis 4 Kinder ab 5 Jahren

Autor: Jacques Zeimet
Illustrationen: Rolf Vogt
Grafik: Johann Rüttinger
Redaktion: Kathi Kappler
© 1999: DREI MAGIER SPIELE
D-91486 Uehlfeld

Anmerkung:

Wenn wir das Wort Spieler benutzen, meinen wir selbstverständlich Spieler und Spielerinnen.

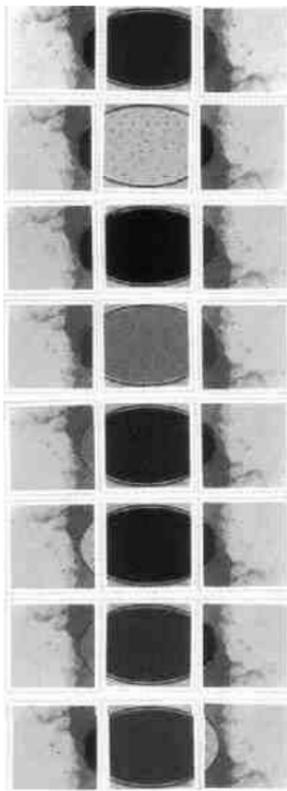
MATERIAL

- 24 quadratische „Kroko-Ei-Karten“ mit Motiven auf beiden Seiten
- Spielanleitung

VORBEREITUNG

Alle Kroko-Ei-Karten werden auf dem Tisch gemischt. Dabei müssen die Schwänze und Köpfe der Krokodile nach unten zeigen.

Dann legen die Kinder immer drei beliebige Karten so aneinander, dass acht bunte Eier zu sehen sind.



SPIELZIEL

Zuerst eine ganz kleine Geschichte:

Am Ufer des Nils liegen acht Krokodileier. Langsam brechen die Schalen auf - die Krokodilbabys beginnen zu schlüpfen.

Die Kinder können ihnen helfen, indem sie durch Tauschen und Umdrehen von Karten acht kleine Krokodile hervorzaubern, bei denen alle drei Teile die gleiche Farbe haben.

Und wer gewinnt?

Wer am Ende die meisten einfarbigen Krokodile hat, ist Krokodil-König(in)!

SPIELVERLAUF

Der jüngste Spieler beginnt.

Danach kommt einer nach dem anderen im Uhrzeigersinn an die Reihe.

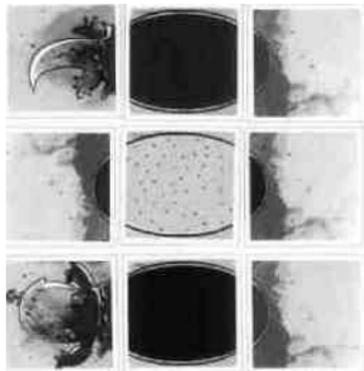
Wer am Zug ist, hat **zwei Möglichkeiten:**

- Er kann entweder **eine beliebige Karte umdrehen**
- oder **zwei Kärtchen** von zwei verschiedenen Eiern **tauschen** (ohne die Karten dabei umzudrehen).

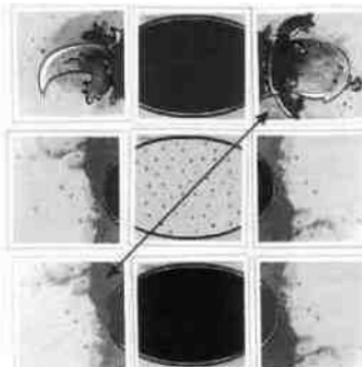
Wichtig:

Miteinander **getauscht** werden können **entweder** zwei mittlere oder **zwei äußere Karten**. Werden zwei Karten der äußeren Reihen getauscht, ist es egal, ob sie nur aus einer Reihe oder aus beiden Reihen stammen.

Gelingt es dem Spieler durch seine Aktion, zwei gleichfarbige Teile eines Krokodils aneinander zu legen, ist er noch einmal am Zug.



Im ersten Zug wurde die Unke obere Karte umgedreht. Dadurch sind zwei gleichfarbige Karte nebeneinander zu liegen gekommen, der Spieler darf weitermachen. Beim nächsten Umdrehen taucht war der Kopf des 1 gleichfarbigen Krokodilbabys auf. Da aber die passenden Teile nicht beieinander liegen, ist der nächste Spieler an der Reihe... ->



... er braucht nur noch zwei Karten auszutauschen, schon ist ein Krokodilbaby geschlüpft.

Wer es schafft, ein dreiteiliges, einfarbiges Krokodil zu legen, darf die drei Karten nehmen und vor sich hinlegen und ist außerdem noch einmal am Zug.

Konnte ein Spieler mit seiner Aktion keine farblich passenden Teile finden, ist der nächste Spieler an der Reihe.

Wer am Ende die meisten Kroko-Babys vorsieh liegen hat, ist Sieger!

Achtung! Es gelingt nicht immer, das letzte oder die letzten Krokodile zu befreien, weil manchmal die übrig gebliebenen Farben des Rumpfes nicht mehr mit den Farben des Kopfes oder des Schwanzes übereinstimmen.

Um diese schwierige Aufgabe zu lösen, müssen alle Kinder dem betreffenden Krokodil helfen.

Der Spieler, der an der Reihe ist, darf den Rumpf des unvollständigen Krokodils mit dem gleichfarbigen Rumpf eines beliebigen, schon befreiten Kroko-Babys tauschen und dann umdrehen.

Wem es gelingt, das kleine Krokodil zusammenzusetzen, der darf es natürlich vor sich hinlegen!

KROKO-EI Solo

Möchte ein Kind alleine mit KROKO-EI spielen, kann es versuchen,

- 8 dreifarbige Eier,
 - 8 dreifarbige Krokodile
- oder
- 8 einfarbige Eier,
 - 8 einfarbige Krokodile zu legen.



DREI MAGIER SPIELE GmbH
Mühlenstraße 10
91486 Uehlfeld
Telefon 09163/99990
Fax 09163/99995

Nr. 601/1-300

Nicht geeignet für Kinder
unter 36 Monaten.

Kleine Teile — Verschluckgefahr.