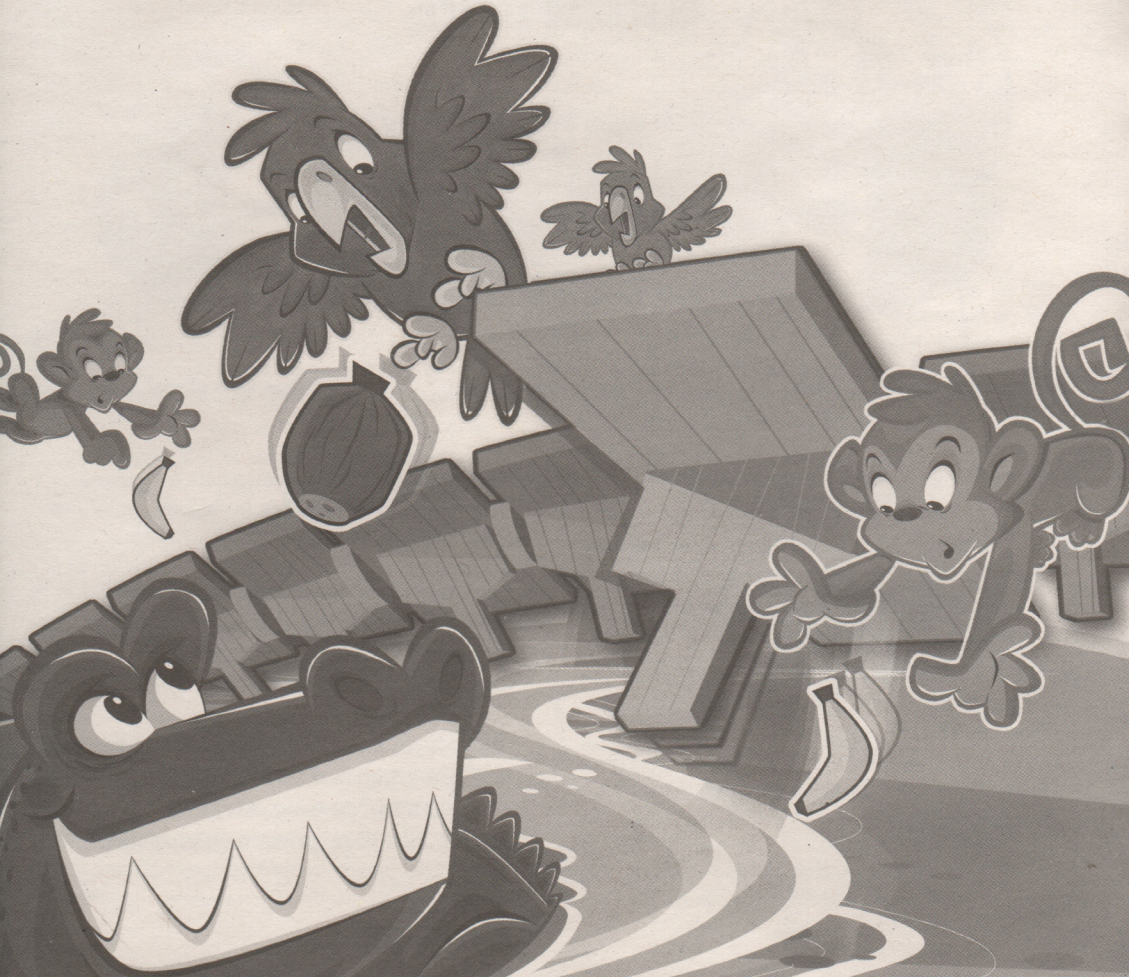
5+ | 2

HONGERIGE KROKODIL SPEL

Laat de krokodil over tafel glijden om je tegenspeler van de brug te meppen!

SPELREGELS



Wees snel met je fruit... anders pakt de krokodil het!

De hongerige krokodil wil eten, en hij eet niets liever dan kokosnoten en bananen! Maar de papegaaien en aapjes hebben hard gewerkt om al het fruit te verzamelen, en willen het naar de overkant van de brug brengen. Kun jij hen helpen om veilig de overkant te bereiken? Maar let op: de krokodil loert op hun heerlijke fruit en wil ze van de brug gooien!

INHOUD:

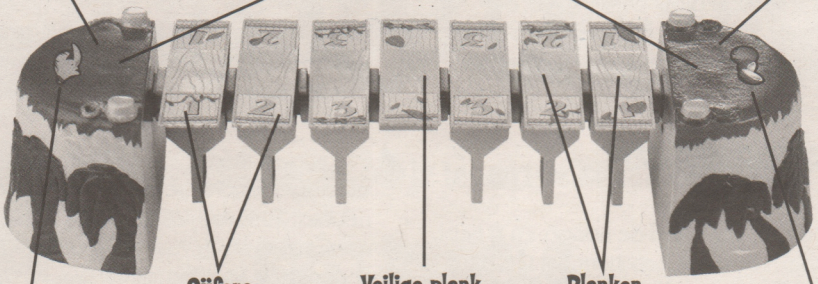
1 brug (1 plankenbrug en twee steunen)
5 aapjes
5 papegaaien
1 krokodil
1 stickervel

IN ELKAAR ZETTEN:

- Vraag of een volwassene je even helpt met in elkaar zetten voordat je gaat spelen.
- De planken zijn al in elkaar gezet en vormen één lange plankenbrug. Klik een steun vast aan de brug zoals afgebeeld. Klik vervolgens de andere steun vast aan de andere kant van de brug.
- Plak de fruitstickers voorzichtig op de steunen. De bananensticker moet op de steun met het blauwe touw, en de kokosnotensticker op de steun met het oranje touw. Op de steunen is aangegeven waar de stickers moeten worden geplaatst.
- Op de plankstickers staan cijfers en stukjes touw. De stickers moeten in de juiste volgorde aan weerskanten van de brug worden opgeplakt. Kijk goed op de afbeelding en plak de cijferstickers voorzichtig op. Met het touw aan de buitenkant van de brug, moeten de cijferstickers in deze volgorde worden opgeplakt: 1, 2, 3, geen cijfer, 3, 2, 1.

NB: Als je klaar bent met spelen en het spel wilt opbergen in de doos, kun je de steunen losmaken van de brug. Als je weer gaat spelen, kun je ze gewoon weer vastklikken!

DE BRUG



Papegaai

Aapje

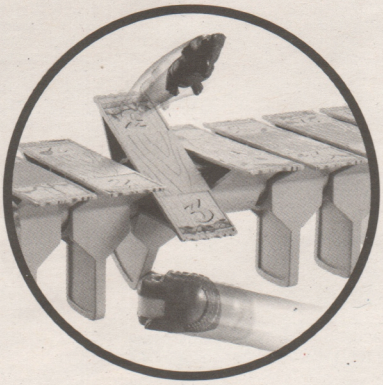
Krokodil

SPELEN MAAR!

Niveau 1: Snacktijd!

Doel: De krokodil begint honger te krijgen. Dat wil zeggen, eigenlijk heeft hij altijd honger en als hij de kans krijgt, eet hij al je fruit op! Op dit beginnersniveau speel je maar met 3 pionnen. De eerste speler die 2 pionnen aan de overkant heeft, is de winnaar!

- Plaats de brug horizontaal tussen de spelers in zodat de speler elkaar aankijken over de brug. Zorg ervoor dat alle planken vlak liggen.
- Iedere speler pakt een set pionnen - aapjes of papegaaien. Plaats 3 oranje aapjes op de brugsteun met het oranje touw en 3 blauwe papegaaien op de brugsteun met het blauwe touw. Zet de overgebleven pionnen apart want die worden niet gebruikt op dit spelniveau.
- De speler die het eerst jarig is, mag beginnen.
- Als je aan de beurt bent, rol je de krokodil in de richting van de brug. Het is de bedoeling dat de krokodil een van de brugplanken opwipt. Het opwippen van een brugplank heeft twee doelen: je tegenspeler van de brug gooien én bepalen hoeveel planken de speler zijn pionnen mag verzetten. In de volgende twee hoofdstukken worden deze doelen besproken.



Plons! - Pionnen van de brug gooien

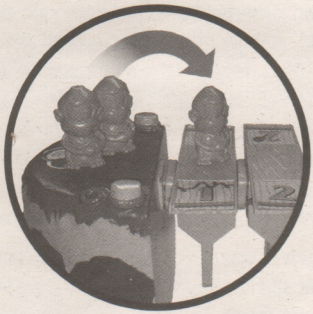
- Een pion op een plank die wordt opgewipt, gaat terug naar zijn startpositie - ZELFS als dat een van de eigen pionnen van de speler is.
- Een pion die van de brug valt maar niet op de plank stond die werd opgewipt, wordt teruggezet op zijn plank.
- Het moet duidelijk te zien zijn dat een plank wordt opgewipt (bijvoorbeeld door terugvallen op z'n plaats of helemaal ronddraaien). Als de spelers twijfelen of een plank echt is opgewipt, wordt aangenomen dat dit niet het geval is.
- Als er 2 planken zijn opgewipt, telt de plank met het laagste cijfer. Zet de pionnen terug die van de andere plank zijn gevallen.
- Plaats alle planken terug in hun oorspronkelijke (vlakke) stand voordat je pionnen verzet.

Spring! - Pionnen verplaatsen

- De planken van de brug zijn genummerd. Als je een van de planken opwipt, geeft het cijfer op die plank aan hoeveel plaatsen je AL je pionnen mag verzetten. Voorbeeld: Als je de plank met het cijfer 1 opwipt, mag je alle drie je pionnen één plank vooruit zetten.
- Belangrijk: als er 2 planken zijn opgewipt, telt alleen het laagste cijfer voor het verzetten van je pionnen.
- Je moet je pionnen altijd in de richting van de overkant van de brug verplaatsen: de aapjes in de richting van de stapel bananen en de papegaaien in de richting van de stapel kokosnoten.
- Er mogen nooit twee van je pionnen op dezelfde plank staan. Als je uitkomt op een plank waarop al een van je pionnen staat, moet je op de volgende vrije plank gaan staan. Zo bereik je sneller de overkant!
- Je mag WEL op een plank gaan staan waarop al een pion van je tegenspeler staat.

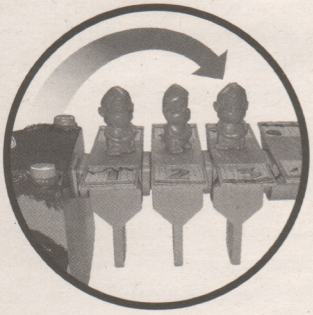
Voorbeeld van verplaatsing:

Je hebt een plank met cijfer 1 opgewipt, dus moet je al je pionnen 1 plank vooruit zetten.



Pion nr. 1: Je zet je eerste pion 1 plank vooruit.

Pion nr. 2: Je zet je tweede pion 1 plank vooruit. Omdat je niet met twee van je pionnen op één plank mag staan, zet je één pion op de eerstvolgende vrije plank.



Pion nr. 3: Je zet je derde pion 1 plank vooruit. Ga naar de eerstvolgende vrije plank. Dit betekent dat je de pion meerdere planken vooruit mag zetten.

- Nadat je al je pionnen hebt verplaatst en de van de plank gewipte pionnen weer in startpositie hebt gezet, is de volgende speler aan de beurt.
- Als een pion het grasveldje aan de overkant bereikt, pak je 'm van de brug en zet je 'm apart. Zo kunnen de spelers zien hoeveel pionnen de overkant hebben bereikt. NB: Je hoeft niet precies op het grasveldje uit te komen. Als je een plank met een 3 hebt opgewipt en nog maar 2 plaatsen moet tot het grasveldje, ben je veilig aan de overkant.
- De spelers spelen om beurten totdat een van de spelers 2 van zijn pionnen aan de overkant heeft. Die speler is de krokodil te slim af geweest en is de winnaar van het spel!

Niveau 2: Etenstijd!

Doel: De krokodil heeft nu echt honger en de brug oversteken wordt een stuk moeilijker. Op niveau 2 speel je nog steeds met maar 3 pionnen. De regels zijn onveranderd. Alleen de manier waarop je de pionnen verplaatst, is anders. De eerste speler die 2 pionnen veilig aan de overkant heeft, is de winnaar.

Spring! - Pionnen verplaatsen

- Als je een plank opwipt, bepaalt ook hier het cijfer op de plank het aantal planken dat de pionnen worden verzet. Maar op dit niveau worden niet langer automatisch al je pionnen hetzelfde aantal planken verzet. In plaats daarvan, staat het cijfer op de plank voor het TOTALE aantal planken dat je in een beurt vooruit mag.
- Je mag één pion het totale aantal planken verzetten, maar je kunt het aantal planken ook verdelen over meerdere pionnen.
- Ook hier geldt dat je niet met meerdere van je pionnen op één plank mag staan, dus je moet altijd op de eerstvolgende vrije plank gaan staan.
- Het aantal planken dat je opschuift, mag je dus verdelen over meerdere pionnen. Zo kun je strategisch spelen en sneller de overkant bereiken.

Pionnen verplaatsen - voorbeelden:

Je hebt een plank met het cijfer 3 opgewipt, dus je mag deze beurt in totaal 3 planken vooruit.

Verplaatsing van één pion: Je kunt ÉÉN pion 3 planken verplaatsen.

Verplaatsing van twee pionnen: Je kunt ÉÉN pion twee planken verplaatsen en een ANDERE pion één plank (in totaal dus drie planken). Als je op een plank uitkomt waarop al een van je pionnen staat, moet je naar de eerstvolgende vrije plank gaan.

Verplaatsing van drie pionnen: Je kunt drie pionnen ieder één plank verplaatsen (in totaal 3 planken). Als je op een plank terechtkomt waar al een van je pionnen staat, moet je naar de eerstvolgende vrije plank gaan.

- Nadat je al je pionnen hebt verplaatst en de van de plank gewipte pionnen hebt teruggezet in startpositie, is de volgende speler aan de beurt.
- De spelers spelen om beurten totdat een van de spelers 2 van zijn pionnen veilig aan de overkant heeft. Die speler heeft de krokodil het nakijken gegeven en is de winnaar van het spel!

Niveau 3: HAP, HAP, HAP!

Doel: De krokodil sterft van de honger en jij hebt een heleboel fruit om te beschermen! Op dit hoogste niveau zijn de spelregels zoals op niveau 2. Maar nu speel je met alle 5 je pionnen! En al die bananen en kokosnoten moeten worden beschermd tegen de krokodil! De eerste speler die 3 van zijn pionnen veilig aan de overkant heeft, is de winnaar!

Spring of plons!

- Iedere speler pakt een set pionnen en zet ze alle 5 in startpositie.
- Nu je de andere 2 niveaus onder de knie hebt, kun je proberen door strategisch spelen je pionnen sneller over de brug te krijgen. Hieronder volgen en paar tips en trucs.
- Denk goed na over de beste manier om je verschillende pionnen te verplaatsen. Kun je misschien over sommige pionnen springen en zo sneller de overkant bereiken?
- Als je een pion van je tegenspeler van de brug gaat gooien, kun je het best kiezen voor de pion die het dichtst bij de overkant is, of voor een pion waarover je tegenspeler zou kunnen springen om sneller vooruit te komen.
- Als je op de middelste plank van de brug gaat staan ben je even veilig. Die plank kan niet worden opgewipt dus daar kun je niet van de brug worden gegooid!
- Een andere manier om snel de overkant te bereiken is vooraf goed kijken welke pionnen je het best kunt verplaatsen en controleren waar de pionnen staan waar je over heen kan springen. Je kunt het aantal planken dat je vooruit mag, ook verdelen over je pionnen. Voorbeeld: Als je in totaal 3 planken vooruit mag, kun je pion A, B en C ieder 1 plank verplaatsen.
- De eerste speler die 3 van zijn pionnen veilig aan de overkant heeft, is de winnaar! Wauw, daar stond die hongerige krokodil toch wel even van te kijken!

mattel GAMES™
X8733-0825
service.mattel.com