



Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni

# KROKOLORS

## HAPPS UND WEG!

Crocosnack! • Croco dine !  
Krokolder – hap, slik, weg!  
Crocolores – ¡Mordisquito y manta!  
La palude dei coccodrilli – Mordi e fuggi!



Copyright **HABA**® - Spiele Bad Rodach 2014

# Croco dîne !

Un jeu de réaction mordant pour 2 à 4 joueurs de 4 à 99 ans.

**Auteure:** Anja Dreier-Brückner  
**Illustration:** Christine Faust  
**Durée de la partie:** env. 15 minutes



Dans les eaux marécageuses, d'affamés crocodiles sont aux aguets, dans l'attente d'un délicieux festin. Sans bouger, ils observent les environs et attendent qu'une friandise apparaisse devant leur gueule. Lorsque cela arrive, d'un coup de machoire, ils croquent leur butin ! Mais ce qu'ils attrapent entre leurs dents n'est pas toujours un régal ... Celui qui réussira à bien cibler son butin et récupérera le plus de friandises gagnera la partie.

*But:*  
Récupérer le plus possible de friandises

FRANÇAIS

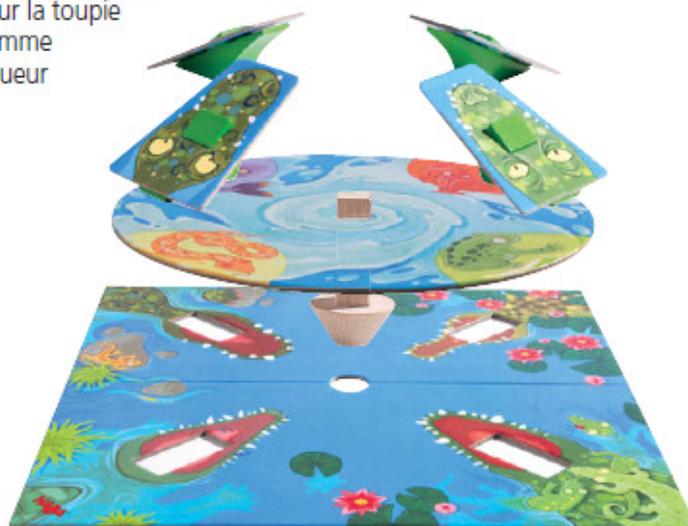


## Contenu du jeu

1 plateau de jeu, 1 tourbillon (= disque tournant), 1 toupie, 4 crocodiles (constitués chacun d'une tête en carton et d'une gueule en bois), 36 cartes, 1 règle du jeu

## Préparatifs

Posez le plateau de jeu au milieu de la table. Enfoncez le disque tournant sur la toupie et assemblez les crocodiles comme montré ci-dessous. Chaque joueur choisit un crocodile.



Placer le tourbillon et les crocodiles sur le plateau de jeu; aligner trois cartes de manière visible

FRANÇAIS



Regarder ces trois cartes:  
plus il y a de friandises,  
plus cela rapporte de  
points;

*réveil = zéro point*

Faire tourner le tourbillon  
et donner le signal de  
départ en disant « Pour  
qui sont les friandises ? »

Tous attrapent en même  
temps les friandises qui  
rapportent le plus

Posez le disque tournant avec la toupie dans le trou au milieu du plateau de jeu. Mettez tous les crocodiles dans les découpes correspondantes du plateau de jeu, de manière à ce que leurs têtes soient tournées en direction du disque tournant. Mélangez toutes les cartes et alignez-en trois, faces visibles, à côté du plateau de jeu. Formez une pile de pioche avec les cartes restantes, face cachée.



## Avant de jouer pour la première fois

Avant de jouer, chaque joueur devra s'exercer à faire tourner le tourbillon. Mais attention: la toupie ne doit pas sortir du trou quand le disque tourne ! Si c'est trop difficile pour vous, vous pouvez aussi faire tourner le disque en le poussant avec la main. Plus le tourbillon tourne lentement plus il est facile pour vos crocodiles d'attraper quelque chose. Faites aussi quelques essais pour attraper une friandise avec la gueule du crocodile.

## Déroulement de la partie

Regardez d'abord les trois cartes posées à côté du plateau de jeu. Ce sont les friandises (= poissons, grenouilles, crabes ou serpents) que vous pouvez attraper. Plus vous en aurez d'une espèce, plus cela vous rapportera de points. Parfois, il y a aussi des réveils cassés parmi les friandises. Personne ne souhaite en récupérer car, en plus d'être non comestibles, ils peuvent aussi faire perdre des points.

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui a vu un crocodile en dernier commence en faisant tourner le tourbillon. Dès que celui-ci se met à tourner, tu donnes le signal de départ en disant à voix haute « Pour qui sont les friandises ? » .

Maintenant, vous jouez tous en même temps. Chacun essaye avec son crocodile d'attraper une friandise quand celle-ci passe juste devant sa gueule.

### Comment attraper une friandise ?

Fais basculer ton crocodile vers l'avant de manière à ce que sa gueule immobilise le tourbillon.



Les autres joueurs basculent aussi leur crocodile vers l'avant et tous regardent alors quelle friandise est dans la gueule de leur crocodile. Les crocodiles qui n'appartiennent à aucun joueur ne sont pas basculés.

### Comptage

Chaque joueur récupère les cartes alignées représentant la friandise que son crocodile touche et, le cas échéant, les cartes de réveil de la même couleur et les pose devant lui. Les cartes qui ne peuvent être distribuées à aucun crocodile restent là où elles sont.

Complétez les cartes manquantes, il doit toujours y en avoir trois de visibles et remettez vos crocodiles en position initiale sur le plateau de jeu. C'est ensuite au tour du joueur suivant de faire tourner le tourbillon.

### Fin de la partie

La partie se termine lorsque la pile de pioche est épuisée et que toutes les cartes ont été distribuées. Chaque joueur compte alors les friandises représentées sur ses cartes.

#### Attention :

Pour chaque carte de réveil récupérée, vous devrez remettre dans la boîte une carte de friandise de la même couleur. Vous n'avez donc pas le droit de compter ces cartes. Si vous n'avez pas de carte de friandise de la couleur correspondante, vous n'en remettez pas.

Le joueur qui aura le plus de friandises gagne la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

*Attraper*  
= stopper le tourbillon;

*les autres joueurs basculent leurs crocodiles vers l'avant*

*Récupérer les cartes correspondant aux friandises attrapées*

*Compléter les cartes alignées pour en avoir trois; remettre les crocodiles en position initiale; Joueur suivant*

*Fin de la partie = pile de pioche épuisée et toutes les cartes distribuées;*

*contrôler les cartes de réveil et éventuellement redonner des cartes de friandises*

*Gagnant = le plus de friandises*





## Variante pour très jeunes crocodiles

On joue suivant les règles ci-dessus, en tenant compte des changements suivants:

- Retirez les cartes de réveil.
- A la fin de la partie, comptez seulement vos cartes au lieu des friandises qui sont représentées dessus.
- Le joueur qui aura le plus de cartes gagne.

## L'auteure

**Anja Dreier-Brückner** est née en 1965 à Rheinhausen (Allemagne). Elle a fait des études de design graphique et visuel à l'université "Bergische Universität Gesamthochschule" de Wuppertal. Depuis 1995, elle illustre et écrit des jeux pour enfants ainsi que des livres d'images. Anja Dreier-Brückner est mariée. Elle a trois enfants, vit et travaille à Velbert.

*Je dédie ce jeu à mon mari qui m'apporte toujours conseils et soutien quand je développe mes jeux.*



## L'illustratrice

**Christine Faust** vit à Halle an der Saale (Allemagne) en compagnie de ses trois crocodiles chéris qu'elle nourrit grâce à son travail d'illustratrice de livres pour enfants et de jeux. En plus de cela, elle réalise des animations pour des films et pour la télévision. Sa friandise préférée : une banane sur une tartine beurrée. Pour HABA, elle a déjà illustré le jeu « Œufs volants ».

*A mon mini crocodile Mia.*

