

Spielanleitung
Instruction * Règle du jeu * Regla del juego * Spelregels

D EN F ES NL

Nr. 22399

Allikroko



belsduc

Allikroko

Kleine Krokodile satt zu bekommen ist nicht gerade leicht, denn es müssen recht viele Fische gefangen werden bevor sie Ruhe geben. Das merkt auch Mama Allikroko, aber wenn sie es geschickt anstellt, sind bald alle satt und es herrscht wieder Ruhe in der Kokodil-Kinderstube.

Alter: ab 3 Jahre
Mitspieler: 1 - 4
Inhalt: 1 Allikroko Spielfigur
12 Holzfische
4 Krokodilspielsteine
1 Punktekarte

Spielidee: Brigitte Pokornik, Lizenz: White Castle Games
Illustration : Christiane Hüpper

Kleine Krokodilkinder sind schon anstrengend aber hungrige kleine Krokodilkinder sind eine Plage und so bleibt Mama Allikroko nichts anderes übrig, als den gemütlichen Platz am Ufer des Sees zu verlassen, um Fische für den ungeduldigen Nachwuchs zu fangen. Zum Glück ist sie sehr geschickt und so dauert es nicht lange, bis die Kleinen wieder Ruhe geben.

Kurz-
beschreibung: Die Spieler nehmen die Box in beide Hände und bewegen das Krokodil und die Fische über die Wasseroberfläche. Sobald das Krokodil in den Strudel gerät und dabei das Maul schließt, zählen die Fische, die darunter gefangen wurden. Wer mit dem kleinen Krokodil als Erster oben auf der Punkteleiste ankommt, ist Gewinner des Spieles.

Vorbereitung
des Spiels: Allikroko, die 12 Fische, die 4 Krokodilspielsteine und die Punktekarte werden unter der verspiegelten Wasseroberfläche hervorgeholt. Die Wasserfläche wird in die Box zurückgegeben und Allikroko wird in eine Ecke gelegt. In die anderen drei Ecken kommen jeweils 4 Fische, egal welcher Farbe. Jeder Mitspieler sucht sich einen Krokodilstein aus und legt diesen vor eine Spalte der Punktekarte.

- Spielverlauf:** Der erste Spieler nimmt die Box vorsichtig in beide Hände. Durch leichte Schüttelbewegungen werden die Fische und Allikroko bewegt.
In der Mitte der Wasserfläche befindet sich ein Strudel. Sobald Allikroko in diesen Strudel gerät, schließt sich sein Maul und die Fische, die dabei in seinem Maul gefangen werden, darf sich der Spieler auf der Punktekarte eintragen, das heißt, es setzt seinen Krokodilstein um so viele Punkte vorwärts, wie er Fische gefangen hat.
- Nun ist der nächste Spieler an der Reihe, zuvor werden aber Allikroko und die Fische wie beim ersten Mal in den Ecken der Box verteilt.
- Vorsicht: Fische sollten nicht im Strudel verschwinden, denn diese können dann von dem jeweiligen Spieler nicht mehr gefangen werden. Bevor der nächste Spieler beginnt, müssen sie aber wieder unter der Wasserfläche herausgenommen werden.
- Spielende:** Sobald ein Spieler mit seinem kleinen Krokodil das oberste Feld auf der Punktekarte erreicht hat, ist er Gewinner des Spieles.

beleduc Lernspielwaren GmbH
Heinrich-Heine-Weg 2
D-09526 Olbernhau

Allikroko

It is not easy to feed small crocodiles because they need a lot of fish before they feel satisfied. Mama Allikroko knows that too but with a bit of skill she can catch enough to fill them and there'll be peace again in the crocodile nursery.

Age: 3+
Players: 1 - 4
Contents: 1 Allikroko figure
12 wooden fish
4 crocodile playing pieces
1 point-scoring card

Game idea : Brigitte Pokornik, concession: White Castle Games
Illustration: Christiane Hüpper

Small crocodiles can be tiring enough but hungry little crocodiles are a plague and so mama Allikroko has to leave the comfortable spot on the bank of the lake and go and catch fish for her impatient little children. Luckily, she is very skilful and it doesn't take long before the little crocodiles are happy again.

Short description: Each player picks up the box with his two hands and moves the crocodile and the fish over the water surface. As soon as the crocodile gets into the whirlpool and closes his mouth, the fish underneath are caught. The winner is the one whose small crocodile reaches the top of the point-scoring card.

Preparation of the game: Allikroko, the 12 fish, the 4 crocodile playing pieces and the point-scoring card are taken out from under the reflective water surface. The water surface is put back into the box and Allikroko is placed in a corner. 4 fish are put into each of the other three corners, regardless of colour. Every player selects a crocodile stone and places this in front of a column on the point-scoring card.

Rules of
the game:

The first player picks up the box carefully with his two hands. He shakes the box gently to move Allikroko and the fish. There is a whirlpool in the middle of the water surface. As soon as Allikroko gets into this whirlpool, closes his mouth and the fish that are in his mouth are caught, the player may enter the point-scoring card, i.e. he moves his crocodile piece as many places forward as the number of fish he has caught. It is now the next player's turn. Before that however Allikroko and the fish are distributed among the corners of the box as they were at the beginning.

Careful: the fish shouldn't be allowed to disappear in the whirlpool because the player will then not be able to catch any more. If that does happen, they must be taken out from under the water surface again before the next player starts.

End of
the game:

The winner is the first player to bring his crocodile up to the top field on the point-scoring card.

beleduc Lernspielwaren GmbH
Heinrich-Heine-Weg 2
D-09526 Olbernhau

Allikroko

Il n'est pas facile de nourrir les petits crocodiles, car il faut pêcher de nombreux poissons pour satisfaire leur faim. La maman Allikroko en sait quelque chose, mais avec un peu d'adresse, elle parvient à les rassasier et le calme revient.

Age : à partir de 3 ans
Joueurs : 1 - 4
Contenu : 1 figurine Allikroko
12 poissons en bois
4 figurines crocodiles
1 carte à points

Idée du jeu : Brigitte Pokornik, licence: White Castle Games
Illustration : Christiane Hüpper

Les enfants crocodiles sont déjà très fatigués, mais les petits crocodiles affamés sont insupportables et la maman Allikroko n'a plus qu'à quitter son coin paisible au bord du lac, pour attraper des poissons pour ses enfants impatients. Heureusement, elle est très adroite et les petits se calment vite.

Brève description : Les joueurs prennent la boîte dans les deux mains et font bouger le crocodile et les poissons sur la surface de l'eau. Dès que le crocodile est entraîné dans le tourbillon et ferme la gueule, on compte le nombre de poissons qui sont pris sous le crocodile. Le premier qui arrive avec son petit crocodile en haut de l'échelle à points a gagné.

Préparation du jeu : Sortir Allikroko, les 12 poissons, les 4 figurines crocodiles et la carte à points de la surface d'eau miroitante. Remettre la surface d'eau dans la boîte et placer Allikroko dans un coin. Placer 4 poissons dans chacun des trois autres coins, sans tenir compte de leur couleur. Chaque joueur choisit un crocodile et le place devant une fente de la carte à points.

Déroulement du jeu : Le premier joueur prend la boîte avec précaution dans les deux mains. En effectuant de légères secousses, il fait bouger les poissons et Allikroko.

Un tourbillon se trouve au milieu de l'eau. Dès qu'Allikroko pénètre dans le tourbillon, il ferme la gueule et le joueur inscrit sur la carte à points le nombre de poissons pris dans la gueule du crocodile. Pour cela, il déplace sa figurine-crocodile en avant, du nombre de points correspondant au nombre de poissons capturés.

Le tour passe au joueur suivant; mais auparavant, Allikroko et les poissons doivent être répartis dans les coins, comme la première fois.

Attention : les poissons ne doivent pas disparaître dans le tourbillon car ceux-ci ne peuvent plus être attrapés par le joueur. Avant que le joueur suivant commence à jouer, les poissons doivent être sortis de l'eau.

Fin du jeu : Le premier qui a atteint la case supérieure de la carte à points avec son petit crocodile a gagné.

beleduc Lernspielwaren GmbH
Heinrich-Heine-Weg 2
D-09526 Olbernhau

Allikroko

Alimentar a los pequeños cocodrilos no es cosa fácil, porque hay que coger muchos peces hasta que se dan por satisfechos. Y esto lo sabe la mamá Allikroko, pero si se las apaña bien, pronto todos estarán saciados y volverá a reinar la paz en la cocodrilo-guardería.

Edad: a partir de 3 años
Jugadores: 1 - 4
Contenido: 1 figura de juego Allikroko
12 peces de madera
4 fichas de cocodrilo
1 ficha de puntuación

Ideado por: Brigitte Pokornik, licencia: White Castle Games
Ilustrado por: Christiane Hüpper

Los pequeños cocodrilos ya dan mucha guerra de por sí, pero cuando están hambrientos son un verdadero martirio. Así que a mamá cocodrilo no le queda más remedio que abandonar su delicioso rinconcito en la orilla del lago e ir a coger peces para sus crías impacientes. Menos mal que se las sabe apañar muy bien, y así, los peques pronto vuelven a estar tranquilos.

Breve descripción: Los jugadores cogen la caja con las dos manos y mueven el cocodrilo y los peces por la superficie del agua. Cuando el cocodrilo se mete en el remolino y cierra la boca, cuentan todos los peces atrapados en la misma. Gana quien primero llegue con su pequeño cocodrilo arriba del listón de puntos.

Preparación del juego: Allikroko, los 12 peces, las 4 fichas de cocodrilo y la ficha de puntuación se extraen de debajo de la superficie espejada del agua. A continuación, se vuelve a dejar la superficie del agua en la caja y se coloca la figura de Allikroko en una esquina. En cada una de las demás esquinas se ponen 4 peces, sin importar el color de los mismos. Cada jugador escoge una ficha de cocodrilo y la coloca delante de una de las hendiduras en la ficha de puntuación.

Cómo se juega:El primer jugador coge la caja con las dos manos y, con cuidado, realiza ligeros movimientos vibratorios para que los peces y Allikroko se muevan.

En el centro de la superficie del agua hay un remolino. Cuando Allikroko se cae en este remolino, su boca se cierra y los peces que se hallen dentro de la misma cuentan como puntos que el jugador puede anotarse en la ficha de puntuación, es decir, que puede avanzar su ficha de cocodrilo tantos puntos como peces haya cogido.

A continuación, los peces y Allikroko deben volver a repartirse en las esquinas de la caja, como al principio, y el turno pasa al siguiente jugador.

Ojo: Debe evitarse que los peces desaparezcan en el remolino, porque si esto pasa, ya no podrán ser recuperados por el jugador en este turno. Sin embargo, antes de comenzar a jugar el siguiente jugador, las fichas deben volver a sacarse de debajo de la superficie del agua.

Fin de la partida:

Gana el jugador que primero llegue con su pequeño cocodrilo a la casilla superior de la ficha de puntuación.

beleduc Lernspielwaren GmbH
Heinrich-Heine-Weg 2
D-09526 Olbernhau

Allikroko

Kleine krokodillen genoeg te eten te geven is niet bepaald eenvoudig, want er moeten heel veel vissen gevangen worden, voordat ze rustig zijn. Dat merkt ook moeder Allikroko, maar wanneer ze het slim aanpakt, hebben ze allemaal al gauw genoeg gegeten en er heerst weer rust in de kinderkamer van de krokodillen.

Leeftijd:	vanaf 3 jaar
Aantal spelers:	1 - 4
Inhoud:	1 Allikroko spelfiguur 12 houten vissen 4 krokodilspelstenen 1 puntenkaart
Spelidee:	Brigitte Pokornik, licentie: White Castle Games
Illustratie:	Christiane Hüpper

Kleine krokodilkindertjes zijn al spannend, maar kleine krokodilkindertjes met honger zijn pas echt lastig en daarom heeft moeder Allikroko geen andere keus dan het behaaglijke plekje aan de oever van het meer te verlaten om vissen voor haar ongeduldige kroost te gaan vangen. Gelukkig is ze daar erg handig in en daarom duurt het ook niet lang totdat de kleintjes weer rustig zijn.

Korte beschrijving: De spelers pakken de box in beide handen en bewegen de krokodil en de vissen over het wateroppervlak. Zodra de krokodil in de kolk terecht komt en daarbij de bek sluit, tellen de vissen die erin werden gevangen. Wie met de kleine krokodil als eerste boven op de puntenlijst aankomt heeft het spel gewonnen.

Vorbereiding van het spel: Allikroko, de 12 vissen, de 4 krokodilspelstenen en de puntenkaart worden onder het verspiegelde wateroppervlak vandaan gehaald. Het wateroppervlak komt terug in de box en Allikroko wordt in een hoek gelegd. In de andere 3 hoeken worden telkens 4 vissen met een willekeurige kleur geplaatst. Iedere speler zoekt een krokodilsteen uit en legt die vóór een kolom van de puntenkaart.

- Verloop van het spel: De eerste speler pakt de box voorzichtig met beide handen. Door voorzichtig te schudden worden de vissen en Allikroko bewogen.
In het midden van het wateroppervlak bevindt zich een waterkolk. Zodra Allikroko in deze kolk terecht komt, gaat de bek dicht en de vissen die daarbij in de bek gevangen worden, mag de speler op de puntenkaart vasthouden, d.w.z. hij gaat met zijn krokodilsteen met zoveel punten naar voren als hij vissen heeft weten te vangen.
Nu is de volgende speler aan de beurt. Tevoren worden echter Allikroko en de vissen net als bij de eerste keer in de hoeken van de box verdeeld.
- Wees voorzichtig: Vissen mogen niet in de waterkolk verdwijnen, want deze kunnen dan door de betreffende speler niet meer gevangen worden. Voordat de volgende speler begint, moeten ze echter weer onder het wateroppervlak weggehaald worden.
- Einde van het spel: Zodra een speler met zijn kleine krokodil het bovenste hokje op de puntenkaart heeft bereikt, is hij de winnaar van het spel.

beleduc Lernspielwaren GmbH
Heinrich-Heine-Weg 2
D-09526 Olbernhau

beleduc

beleduc Lernspielwaren GmbH
Heinrich-Heine-Weg 2
D- 09526 Olbernhau
www.beleduc.de

Tel. + 49 37360 162 0
Fax + 49 37360 162 29
beleduc@t-online.de

© 2007



Für Kinder unter drei Jahren nicht geeignet. Enthält verschluckbare Kleinteile. Diese Angaben bitte aufbewahren.

Attention! Not suitable for children under 3 years. Contains little pieces which can be swallowed by a small child. Please retain address.

Attention! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Contient de petites pièces pouvant présenter un risque d'étouffement. Conservez les informations, s'il vous plaît.

¡Atención! No apto para menores de 3 años. Contiene piezas pequeñas que podrían ser tragados o inhalados por niños pequeños. Rogamos guarden esta advertencia.

Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar i.v.m. kleine onderdelen. Deze informatie goed bewaren.