

KURZSPIELREGEL

- ★ **Krokodile** auf freien Feldern der Innenbahn plazieren.
- ★ **Spielfiguren** auf Sprechblase der Außenbahn stellen.
- ★ **Die Spielkarten** gut mischen und bereitlegen.
- ★ **Die Sonderkarten** kommen nur beim Erweiterungsspiel zum Einsatz.

Wer an der Reihe ist, deckt eine Spielkarte auf und bewegt das entsprechende Krokodil:

- ★ Landet ein Krokodil auf einem freiem Feld, kann man eine weitere Karte aufdecken usw. Sobald man freiwillig aufhört, rückt man seine Spielfigur um die bis dahin gesammelte Kartenanzahl vor.
- ★ Landet ein Krokodil auf einem besetztem Feld, ist der Spielzug sofort zu Ende, und man muß alle bis dahin gesammelten Karten an den nächsten Spieler weitergeben. Die eigene Spielfigur bleibt stehen. Der nächste Spieler muß nun *mindestens eine* Karte aufdecken.

Weiß Zahlen sind Joker: ein beliebiges Krokodil kann bewegt werden. Anschließend *muß* eine weitere Karte aufgedeckt werden.

Die „Ah und Oh-Regel“:

- ★ Wer letzter ist, darf um die *doppelte* Kartenanzahl *vorrücken*, wenn er freiwillig aufhört.
- ★ Wer erster ist, muß um die *einfache* Kartenanzahl *zurück*, wenn er scheitert.



Es gewinnt, wer als erster die Sprechblase wieder erreicht.

SEE YOU LATER ...



IMMER SCHÖN COOL BLEIBEN!

Fünf Karten hast du schon aufgedeckt. Und jetzt drehst du noch eine um...und noch eine...und...

Mit den Karten werden die Krokodile im inneren Spielfeldkreis bewegt. Landen sie dabei auf freien Feldern, ist alles okay – man kann weiterspielen. Ist ein Feld allerdings von einem anderen Krokodil besetzt, ist der Zug sofort zu Ende – und alle Punkte wandern an den nächsten Spieler weiter.

Wann soll man also aufhören? Wenige Karten aufdecken heißt auch nur wenige Felder vorrücken. Doch wer zuviel will, hat hinterher vielleicht gar nichts!

Ein croco-cooles Zockerspiel, bei dem schließlich gewinnt, wer als erster das Zielfeld erreicht.

Haben Sie Fragen oder Anregungen zu diesem Spiel?
Wir stehen Ihnen jederzeit zur Verfügung. Schreiben Sie uns oder rufen Sie an.

© 1994 Heinz Meister
© 1995 F.X. Schmid
D-83209 Prien



DIE SPIELVORBEREITUNG

Das Spielmaterial:

- 1 Spielplan,
- 5 Holzkrokodile,
- 6 Spielfiguren,
- 36 Spielkarten,
- 14 Sonderkarten

Die 14 Sonderkarten (dunklere Rückseite) werden zur Seite gelegt; sie werden erst für das Erweiterungsspiel benötigt.

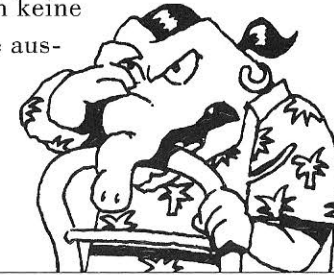
- ★ **Der Spielplan** wird in die Tischmitte gelegt. Er zeigt eine innere Kreisbahn mit 12 Feldern und eine äußere Bahn mit 27 Feldern.
- ★ **Die 5 Holzkrokodile** werden in beliebiger Weise auf freie Felder der inneren Kreisbahn verteilt.
- ★ **Die 6 Spielfiguren.** Jeder Spieler wählt sich eine aus und stellt sie auf die Sprechblase „See you later...“. Dies ist das Start-/Zielfeld der äußeren Bahn.
- ★ **Die 36 Spielkarten** (hellere Rückseite) werden gut gemischt und als verdeckter Stapel neben dem Plan bereitgelegt.

DER SPIELVERLAUF

- ★ **Der „coolste“ Spieler beginnt.** Anschließend geht es im Uhrzeigersinn reihum weiter.
- ★ **Wer an der Reihe ist,** deckt die oberste Spielkarte vom Stapel auf und zieht das entsprechend farbige Krokodil um die angegebene Zahl im Uhrzeigersinn. Nun gibt es zwei Möglichkeiten:
 1. Die Bewegung des Krokodils endet auf einem freien, also nicht von einem oder mehreren anderen Krokodilen besetzten Feld. In diesem Fall kann der Spieler – wenn er möchte! – eine weitere Karte vom Stapel aufdecken und das entsprechende Krokodil bewegen usw. Dies darf er so lange tun, bis er entweder freiwillig aufhört oder die zweite Möglichkeit eintritt:
 2. Ein Krokodil landet auf einem bereits besetzten Feld. In diesem Fall ist der Zug des Spielers sofort beendet, und der nächste Spieler kommt an die Reihe.



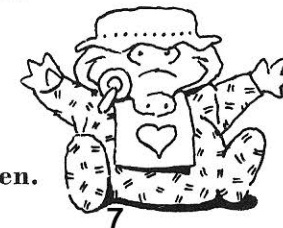
Der Spieler muß **aussetzen**, d. h. er wird in dieser Runde komplett übergangen. Er darf auch keine Sonderkarte ausspielen.



Der Spieler muß seine Spielfigur, sofort, wenn er an die Reihe kommt, um **5 Felder zurück** setzen. Anschließend macht er einen ganz normalen Zug – mit all den entsprechenden Auswirkungen.



Der Spieler muß – nach der 1. Karte, die er aufdeckt – jedesmal, bevor er eine weitere Karte umdreht, die Vermutung äußern, ob diese im Wert **niedriger oder höher** ist als die zuvor aufgedeckte. (Sind beide Werte gleich, gilt die Vermutung als richtig.) Stimmt eine Vermutung nicht, ist damit der Zug des Spielers zwangsweise beendet, gleichgültig ob das Krokodil auf einem freien oder besetzten Feld landet.



- ★ **Alle weiteren Regeln bleiben unverändert bestehen.**



➤ Der Spieler muß, wenn sein Zug zwangsweise zu Ende geht, mit seiner Spielfigur um die **doppelte Anzahl** der Karten, die er weitergibt, zurück, gleichgültig ob er gerade führt oder nicht.



➤ Der Spieler darf selbst nur **bis zu 3 Karten aufdecken**, spätestens dann muß er – ob er will oder nicht – freiwillig aufhören. Dies gilt auch, wenn die 3. Karte ein Joker ist.



➤ Der Spieler tritt, wenn er freiwillig aufhört, an den Mitspieler, der ihm diese Karte vorgelegt hat, **die Hälfte** seiner Kartenanzahl (aufgerundet) ab. (In diesem Fall wird ausnahmsweise auch die Figur eines Spieler bewegt, der nicht an der Reihe ist.)

Die Karte sollte so abgelegt werden, daß eine der Pfeilspitzen auf denjenigen zeigt, der sie ausgespielt hat.



★ **Beim freiwilligen Zugende** (Mögl.1) darf der Spieler anschließend mit seiner Spielfigur auf der Außenbahn um die gesamte Anzahl der bis dahin gesammelten Karten vorrücken. Die Karten werden auf einen Ablagestapel gelegt. Dann kommt der nächste Spieler an die Reihe.

BEISPIEL: Sandra ist an der Reihe. Sie deckt erfolgreich eine Karte nach der anderen auf. Nach der 7. Karte beendet sie ihren Zug freiwillig, denn sie will ihr Glück nicht überstrapazieren. Sie rückt ihre Spielfigur um 7 Felder vor und legt die 7 Karten auf den Ablagestapel.

★ **Beim zwangsweisen Zugende** (Mögl.2) muß der Spieler alle bis dahin gesammelten Karten an den nächsten Spieler weitergeben. Mit seiner Spielfigur bleibt er stehen.

Der nächste Spieler muß nun mindestens eine Karte vom Aufnahmestapel aufdecken. Führt dies nicht zu einem zwangsweisen Zugende, kann er freiwillig aufhören und mit seiner Spielfigur um die Anzahl aller Karten vorrücken. Er kann natürlich auch weiterspielen und das Risiko ein wenig mehr herausfordern...!

BEISPIEL: Markus hat bereits erfolgreich 5 Karten aufgedeckt. Doch die 6. Karte läßt seinen Zug zu Ende gehen, denn das entsprechende Krokodil landet auf einem besetzten Feld. Markus gibt nun die 6 Karten an Dieter, den nächsten Spieler, weiter. Der muß eine Karte aufdecken und... Pech! – ebenfalls auf einem besetzten Feld gelandet. Nun werden also schon 7 Karten an Dominik weitergereicht. Auch der muß zunächst wieder die oberste Karte vom Stapel aufdecken – und hat Glück! Er hört jetzt freiwillig auf und rückt seine Spielfigur um 8 Felder vor. Anschließend legt er die 8 Karten auf den Ablagestapel. Sandra als nächste Spielerin beginnt nun wieder „bei Null“, d. h. sie deckt die erste Karte vom Stapel auf usw.

Jede Karte zählt beim Ziehen der Spielfiguren immer 1 Feld; die aufgedruckten Zahlenwerte haben hier keinerlei Bedeutung mehr.

Es dürfen beliebig viele Figuren auf einem Feld stehen.



★ **Die Karten mit den weißen Zahlen** gelten als Joker, d.h. hiermit darf ein beliebiges Krokodil entsprechend bewegt werden. Anschließend allerdings muß eine weitere Karte umgedreht werden; direkt nach dem Aufdecken einer Joker-Karte kann also nicht freiwillig aufgehört werden.

★ **Ist der Aufnahmestapel aufgebraucht**, werden alle bis dahin abgelegten Karten gut gemischt und als neuer Aufnahmestapel benutzt.

★ **Die „Ah und Oh-Regel“** führt zu manch begeistertem „Ah“, aber auch dem ein oder anderen enttäuschten „Oh“. Zudem macht sie das „A und O“ des Spielreizes aus. Sie tritt in Kraft, sobald mindestens die Hälfte aller Spielfiguren vom Startfeld heruntergezogen wurde. *Bei 2 Spielern also 1 Figur, bei 3 oder 4 Spielern mindestens 2 Figuren, bei 5 oder 6 Spielern mindestens 3.*

Auch wenn es mehrere Spieler gibt, die sich den letzten Platz teilen bzw. gleichauf in Führung liegen, bleibt diese Regel bestehen, sie gilt dann für alle betroffenen Spieler.

In seltenen Fällen kann es geschehen, daß alle Spielfiguren auf ein und demselben Feld stehen. In diesem Fall gilt die „Ah und Oh-Regel“ nicht.

Es gilt:

► **die „Ah-Regel“ für den Letzten:** beendet er seinen Zug freiwillig, rückt er mit seiner Figur um die doppelte Anzahl der Karten nach vorne; jede Karte zählt also 2 Felder.

► **die „Oh-Regel“ für den Führenden:** ging sein Zug zwangsweise zu Ende, muß er um die Anzahl der Karten, die er weitergibt, mit seiner Figur zurück ziehen (höchstens bis zum Startfeld).

★ **Es gewinnt**, wer als erster mit seiner Spielfigur die Sprechblase wieder erreicht oder überschreitet.



DAS ERWEITERUNGSSPIEL

Spieler, die schon ein wenig Erfahrung mit dem normalen Spiel haben, sollten diese Erweiterung ausprobieren. Sie macht das Spiel etwas taktischer und erhöht die Interaktion zwischen den einzelnen Spielern.

★ **Die 14 Sonderkarten** werden gut gemischt und zu Spielbeginn verdeckt je 2 an jeden Spieler verteilt. Die Karten, die übrigbleiben, werden verdeckt zur Seite gelegt.

★ **Am Ende seines Zuges** kann ein Spieler eine dieser Karten ausspielen. Die Karten werden grundsätzlich nur gegen andere Spieler eingesetzt, indem sie offen vor dem ausgewählten Mitspieler abgelegt werden. Kommt dieser dann an die Reihe, muß er die entsprechende Anweisung ausführen. Anschließend wird die Karte zur Seite gelegt, sie ist damit aus dem Spiel.

★ **7 verschiedene Karten** gibt es, jede zweimal. Sie haben folgende Bedeutung:

Der Spieler muß immer **zwei Karten** aufdecken, bevor er freiwillig aufhören kann. Die erste Karte muß sowieso aufgedeckt werden, nun auch die zweite. Jetzt könnte er freiwillig aufhören. Tut er dies nicht und deckt eine 3. Karte auf, muß er auch die 4. Karte umdrehen usw. *Ist beispielsweise die 4. Karte ein Joker, so muß er (aufgrund der Joker-Regel) auch die 5. Karte aufdecken. Und wegen der +2-Regel dann auch die 6., sofern er nicht schon vorher scheidet.*

Einem Spieler, der bereits eine Sonderkarte vor sich liegen hat, darf keine weitere vorgelegt werden.

