

Croco... cric, crac !

Un jeu d'observation et de réaction
pour 2 à 4 joueurs de 4 à 99 ans.

Illustration: Dennis Lohausen
Durée du jeu : env. 10 minutes

Dans la savane, la chaleur est torride et les animaux sauvages se retrouvent au bord d'un marigot pour se rafraîchir. Les uns après les autres, les animaux accèdent à l'eau fraîche. Mais attention ! Jamais plus d'un animal de chaque espèce ne doit se tenir au bord du marigot. Si vous en voyez deux identiques, touchez vite le crocodile dans le marigot !

Le joueur le plus rapide obtient les animaux présents autour du marigot à ce moment-là. Mais qui parviendra à récupérer tous les animaux ?

Contenu du jeu

- 32 cartes animaux
(4 x 8 animaux différents)
- 1 carte marigot
- 1 crocodile
- 1 règle du jeu



Préparatifs

Posez la carte marigot au milieu de la table, à portée de main de tous les joueurs. Posez ensuite le crocodile dessus. A présent, mélangez toutes les cartes animaux faces cachées et distribuez les à chaque joueur. Si un joueur a une carte en plus, cela ne pose pas de problème.

Chaque joueur prend maintenant ses cartes et les empile faces cachées devant lui.

Déroulement de la partie

Le jeu se joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui pousse le meilleur rugissement de lion commence.

Le premier joueur retourne la carte du dessus de sa pile (en la retournant du côté des autres joueurs et non vers lui) et la pose face visible entre sa pile de cartes et la carte marigot en déclarant : « cric ».

Puis c'est au tour du joueur suivant : il retourne la carte du dessus de sa pile et la pose face visible entre sa pile de cartes et la carte marigot en déclarant « cric », lui aussi.

Deux animaux d'une espèce se trouvent-ils au milieu de la table ?



- **Non !** C'est au tour du joueur suivant de retourner sa carte et ainsi de suite jusqu'à ce que deux animaux identiques apparaissent.
- **Oui !** Dis « crac » et essaye de toucher le crocodile avant les autres joueurs. Bien évidemment, tous les autres joueurs essaient aussi d'être les premiers à le toucher. Le joueur qui parvient à toucher le crocodile en premier en disant « crac » prend toutes les cartes animaux faces visibles autour du marigot et les place faces cachées sous sa pile de cartes. Ce joueur commence la manche suivante : il retourne la carte du dessus de sa pile de cartes en s'écriant : « cric ».

Attention :

Si un joueur n'a plus de cartes à retourner, il est éliminé.

Fin de la partie

Le jeu s'achève lorsqu'un joueur a récupéré **toutes** les cartes animaux dans sa pile : il a gagné .

Wilde dieren Knip Knap

Een beestig leuk reactiespel
voor 2 tot 4 spelers van 4 tot 99 jaar.

Illustraties: Dennis Lohausen
Duur van het spel: ca. 10 minuten

Op een bloedhete dag in de savanne ontmoeten de wilde dieren elkaar bij een meertje voor wat verfrissing. Eén voor één komen de dieren bij het koele water aan. Maar let op! Er mag steeds maar één dier van elke diersoort bij het meer staan. Staan er twee dezelfde dieren, dan leg je snel je hand op de krokodil in het meer. De snelste speler krijgt alle dieren die zich op dat moment aan het meer bevinden. Wie lukt het om aan het einde alle dierenkaarten in bezit te hebben?

Inhoud van het spel

- 32 dierkaarten
(4 x 8 verschillende dieren)
- 1 meerkaart
- 1 krokodil
- 1 handleiding



Vorbereiding van het spel

Leg de meerkaart in het midden van de tafel, zodat iedereen er goed bij kan. Daar komt de krokodil op. Meng nu alle dierkaarten verdekt en verdeel ze gelijkmatig over alle spelers. Het maakt niet uit als een speler daarbij een kaart meer krijgt dan de andere spelers. Iedere speler neemt zijn kaarten en legt ze als een verdeckte stapel voor zich.

Verloop van het spel

Er wordt om beurten met de klok mee gespeeld. Wie het beste als een leeuw kan brullen, mag beginnen.

De eerste speler draait zijn bovenste kaart om, legt die open tussen zijn kaartstapel en de meerkaart en zegt daarbij "Knip".

Dan is de volgende speler aan de beurt en draait zijn bovenste kaart om, legt die open tussen zijn kaartstapel en de meerkaart en zegt daarbij ook "Knip".

Ligt er nu midden op tafel een diersoort meer dan één keer?



- **Nee!** Nu is de volgende speler aan zet.
- **Ja!** Zeg "knip" en probeer als eerste je hand op de krokodil te leggen. Alle andere spelers proberen dat natuurlijk ook. De speler die het lukt om als eerste de krokodil aan te tikken en daarbij "knip" te zeggen, neemt alle dierkaarten die open om het meer liggen en legt ze verdeckt onder zijn stapel kaarten. Deze speler begint de volgende ronde, draait de bovenste kaart van zijn stapel om en zegt "knip".

Opgelet:

Als een speler geen kaart meer kan omdraaien van zijn stapel, moet hij tot het einde van het spel wachten.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen als een speler **alle** dierenkaarten op zijn stapel heeft verzameld en daarmee wint.