

## CROCO ET LA BANDE DE SINGES (Kroko und die Affenbande - ESPENLAUB - s.d.)

Jeu de hasard pour 2 à 4 joueurs à partir de 5 ans. Durée : environ 20 minutes.

Traduction française de la règle allemande par Geneviève Hubinon avec adaptation libre de Claudine Oger-Maas.

### Contenu

4 x 8 pions ; 1 dé spécial (1/2/3/4/5/yeux de croco) ; Croco et les 2 parties du bouton qui le fixeront au plan de jeu ; 1 plan de jeu ; 3 arbres de la forêt vierge (à monter) ; 1 règle de jeu.

Le jeu turbulent pour 2 à 4 joueurs à partir de 5 ans avec Jo le sauteur et ses amis.

C'est le temps de midi dans la chaude forêt vierge. Mais Croco n'arrive pas à fermer les yeux car Jo, le singe sauteur, et ses amis s'adonnent encore à leur jeu favori : **embêter Croco !**

De manière arrogante, ils sautent tout autour de l'étang et essayent de s'approprier une place dans les arbres tant convoités de la forêt vierge. Mais ce n'est pas facile car Croco sait effrayer tout un chacun.

Est gagnant celui qui réussit à atteindre les places sécurisées de ces arbres avec le plus de ses singes.

### Préparation

- Fixer le croco sur le plan de jeu (la partie plate du bouton est à placer en dessous du plan de jeu, la bombée au-dessus de Croco).
- Monter les 3 arbres de la forêt vierge et les poser sur les surfaces marquées sur le plan de jeu. (*voir les schémas de la règle originale ainsi que le dos de la boîte qui montre les arbres assemblés*)
- Chaque joueur reçoit 8 singes d'une couleur. Il les répartit de manière égale sur les deux cases de départ. (*les deux coins d'où partent les flèches rouges*)

### Le jeu commence

Tournez Croco sur le plan de jeu d'un coup de pouce. Le joueur qui est le plus proche de la grande dent du Croco, commence à lancer le dé. Il court à toute allure avec un des singes, suivant les points indiqués sur le dé dans une direction à gauche ou à droite.

Le but : gagner le plus vite possible une place dans les arbres de la forêt vierge et pour cela tactiquement courir à toute vitesse avec plusieurs singes en direction de ces arbres.

### Le dé

# Si vous obtenez un 1,2, 3 ou 4 au lancement du dé, alors vous sautez avec un de vos singes en direction des arbres de la forêt vierge. Si vous obtenez un 5 au lancement du dé, vous devez vous éloigner de 5 cases avec un de vos singes se trouvant **au départ**.

# Si vous obtenez Croco au lancement du dé, cela devient passionnant. Grâce aux petits affluents du lac, la forêt vierge est divisée en plusieurs domaines (lignes blanches). Le joueur concerné fait tourner Croco. Dès que Croco arrête de bouger, sa grande dent désigne un domaine précis. Tous les singes qui se trouvent dans ce domaine sont si effrayés qu'ils s'enfuient directement à la case départ. Mais attention ! Les singes qui ont réussi à grimper dans les arbres de la forêt vierge ne se laissent pas intimider par Croco ! Ils sont en sécurité !

### **Les cases « événement »**

- Si un singe saute sur une case Croco, Croco se fâche. Le joueur concerné fait tourner Croco (comme quand celui-ci est obtenu au dé).
- Celui qui se trouve sur une case de Jo le sauteur, a de la chance : il ne peut être choisi par Croco.
- Les cases lianes devant les arbres de la forêt vierge doivent être atteintes directement (donc on ne peut pas y arriver en étant chassé de sa place par l'arrivée d'un adversaire). Si un singe y parvient, il se pend bien vite à une place libre de son choix.

### **Comportement ridicule**

- Si un singe arrive sur une case occupée (case de passage ou d'événement) il chasse le singe qui s'y trouve, vers la gauche ou la droite, sur une case libre. Si par hasard, la case est une case Croco, le singe chassé doit faire tourner Croco.
- Les singes personnels ne peuvent être chassés. *Note de l'adaptatrice : donc ? en toute logique, le joueur doit alors soit jouer d'une autre manière (avec le même singe ou avec un autre à lui), soit passer son tour.*

.On peut sauter au-dessus de tous les singes.

### **Fin du jeu**

Quand toutes les places dans les arbres de la forêt vierge sont occupées, celui qui en a obtenu le plus a gagné. Le résultat devient digne de singes si on arrive à un match nul.

*Rappel de l'adaptatrice : il y a 4 x 8 singes au départ et seulement 3 x 2 places disponibles sur les arbres !*

### **Variante pour des singes vraiment sauvages**

Les singes n'ont pas de très bonnes manières. Ils jouent selon la règle : qui arrive sur une case occupée pousse le singe adverse non pas une case plus loin mais immédiatement sur une des cases de départ.

Bon amusement !

## Affiges Verhalten

- Kommt ein Affe auf ein besetztes Lauf- oder Ereignisfeld, vertriebt er den dort sitzenden Affen nach links oder rechts auf ein freies Feld. Ist es zufällig ein Kroko-Feld, muß der vertriebene Affe Kroko schubsen.
- Die eigenen Affen können nicht vertrieben werden.
- Alle Affen können übersprungen werden.

## SPILENDE

Wenn alle Plätze auf den Urwaldbäumen besetzt sind, hat derjenige gewonnen, der die meisten Plätze ergattert hat.

Affig wird es, wenn mal ein Unentschieden eintrifft. Die Betroffenen würfeln abwechselnd reihum. Wer zuerst Kroko würfelt, ist Sieger.

## Ganz wilde Affen . . .

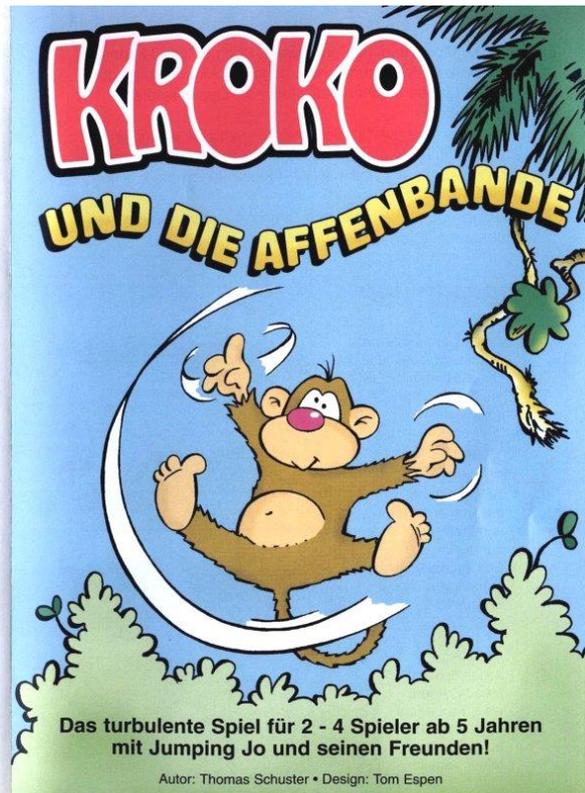
haben nicht die besten Umgangsformen. Sie spielen nach der Regel: Wer auf ein besetztes Feld kommt, schubst den gegnerischen Affen nicht 1 Feld weiter, sondern befördert ihn gleich auf eines der Startfelder.



Viel Spaß

Zum Spiel gehören:  
32 Spielfiguren  
1 spezieller Würfel  
1 KROKO mit Druckknopf Ober- und Unterteil  
1 Spielplan  
3 Urwaldbäume  
1 Spielanleitung

© ESPENLAUB-Verlag • D-88437 Sulmingen



**E**s ist Mittagszeit im heißen Urwald. Doch KROKO kann einfach kein Auge zumachen, denn der Affe Jumping Jo und seine Freunde machen mal wieder ihr Lieblingsspiel:

### KROKO ärgern!

Übermütig springen sie um den Teich herum und versuchen die begehrten Plätze auf den Urwaldbäumen zu ergattern. Doch das ist gar nicht so einfach, denn KROKO kann einen ganz schön erschrecken.

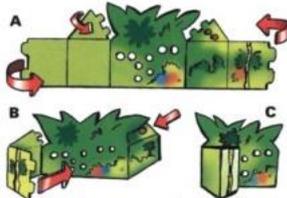
Wenn es gelingt, mit den meisten Affen die sicheren Plätze auf den Urwaldbäumen zu erreichen, gewinnt das Spiel.

## VORBEREITUNG

- Befestigt mit Hilfe des Druckknopfober- und Unterteils das KROKO am Spielplan in der Teichmitte.



- Steckt die Urwaldbäume zusammen und stellt sie auf die im Spielplan markierten Flächen.



- Jeder Spieler erhält 8 Affen einer Farbe, die er gleichmäßig auf die 2 Startfelder verteilt.



## AUF DIE BÄUME, IHR AFFEN - DAS SPIEL BEGINNT

Dreht Kroko auf dem Spielplan mit einem Schubs. Der Spieler, der dem großen Krokozahn am nächsten ist, beginnt zu würfeln.

Er rast mit einem seiner Affen, den Würfelpunkten entsprechend in eine Richtung links oder rechts. Ziel: So schnell wie möglich einen Platz auf den Urwaldbäumen zu ergattern. Taktisch ist es euch überlassen auch mit mehreren Affen in Richtung Urwaldbäume loszurufen.

### Der Würfel



Würfelt ihr eine 1, 2, 3 oder eine 4, so springt ihr mit einem eurer Affen in Richtung Urwaldbäume. Würfelt ihr eine 5, müßt ihr mit einem eurer **am Start** befindlichen Affen 5 Felder losziehen. Habt ihr keinen Affen auf den Startfeldern, zieht man mit einem anderen Affen seiner Farbe.



Würfelt ihr **KROKO**, wirds spannend. Durch die kleinen Teichzuflüsse ist der Urwald in verschiedene Bereiche abgetrennt (weiße Linien). Der jeweilige Spieler gibt Kroko einen Schubs. Sobald Kroko zum Stillstand kommt, zeigt sein großer Zahn auf einen bestimmten Bereich. Alle Affen, die in diesem Bereich stehen, sind so erschreckt, dass sie sofort zum Startfeld flüchten. Der Spieler, der Kroko geschubst hat, stellt die betreffenden Affen auf die Startfelder zurück.

Alle Affen, die auf den Urwaldbäumen sitzen, lassen sich von Kroko nicht erschrecken. Sie haben einen sicheren Platz.

### Die Ereignis-Felder



Springt ein Affe auf ein **KROKO-Feld**, wird KROKO geärgert. Der jeweilige Spieler gibt Kroko einen Schubs . . . (Ablauf s.o. Würfelaktion)



Wer auf einem **Jumping Jo-Versteckfeld** sitzt, hat Glück. Er kann von Kroko nicht vertrieben werden.



**Lianen-Felder** vor den Urwaldbäumen müssen direkt erreicht werden. Gelingt dies einem Affen, hangelt er sich schnell hinauf zu einem beliebigen freien Platz.