

Inleiding

Ten gevolge van een overstroming zijn de leden van de 'gezinnen' van de aap, leeuw, olifant en tijger, bestaande uit vader, moeder en 2 jonge dieren, elkaar kwijtgeraakt. De dieren proberen, naar jullie zullen begrijpen, elkaar terug te vinden. Maar de grote moeilijkheid is, dat ze steeds hun weg door een krokodil versperd zien. Die hindernissen zullen de leden van de gezinnen moeten overwinnen, om elkaar te kunnen bereiken.

Voorbereidingen

Iedere speler krijgt de vier dieren, die één gezin uitmaken. Ze worden in de hoeken van het speelbord, dat in het midden van de tafel wordt neergelegd, geplaatst en wel de vaders (nr 4) op een der vakjes P (papa), de moeders (nr 3) op een der vakjes M (moeder, mama), de jonge dieren (nr 2) in 2 met de B van baby gemerkte vakjes, zie tekening op omslag. Breek nu eerst de 12 krokodillen los en laat iedere speler een gelijk aantal krokodillen nemen: bij 2 spelers 6, bij 3 spelers 4 en bij 4 spelers 3 krokodillen. Om beurten legt elke speler een krokodil op het bord neer. Dit gebeurt netjes in de vakjes en er moet voor worden gezorgd dat de krokodillen niet gedeeltelijk op elkaar komen te liggen. Ook de andere dieren mogen door de krokodillen niet worden bedekt.

Natuurlijk proberen de spelers de krokodillen op zo'n manier neer te leggen dat de 'eigen' dieren er zo min mogelijk last van hebben en dat de andere dieren zo weinig mogelijk uitgangen vinden om naar elkaar toe te gaan.

Als alle krokodillen een plaatsje op het bord hebben gevonden, kan met het eigenlijke spel worden begonnen.

Spelregels

Iedere speler werpt, als hij aan de beurt is, met de bijzondere dobbelsteen. Als hij 3 krokodillen gooit, moet hij 3 krokodillen verplaatsen, bij 2 krokodillen moet hij er 2 verplaatsen en bij 1 krokodil doet hij dit met 1 krokodil. Hij moet dit met veel overleg doen, want dit geeft hem de kans, een of meer wegen vrij te maken, waarlangs de leden van zijn dierenfamilie elkaar kunnen naderen. Men mag krokodillen niet op een vak P, M of B plaatsen.

Als de speler een nul gooit, krijgt hij geen kans om een krokodil op een voor hem gunstigere wijze neer te leggen.

In dezelfde beurt moet de speler zijn 4 dieren verplaatsen en wel horizontaal of vertikaal, doch **nooit** diagonaal; de vader over ten hoogste 4 vakjes, de moeder over ten hoogste 3 vakjes en de baby's over ten hoogste 2 vakjes. De dieren mogen niet over een krokodil of een ander dier heen springen of tijdens het verschuiven van richting veranderen.

De **winnaar** is degene die er het eerst in slaagt, zijn dierenfamilie te verenigen, d.w.z. dat ze elkaar met één der zijden of een hoekpunt ergens op het bord raken.