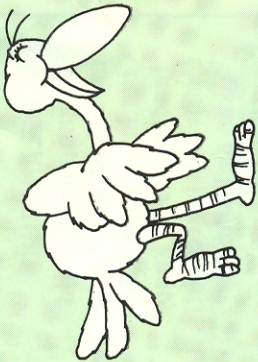
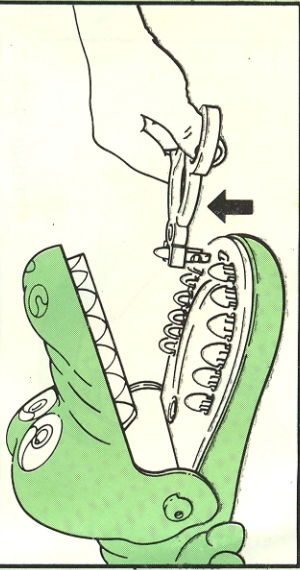


AFBEELDING 5



- Blijft de krokodil stilzitten zonder toe te happen als je de tand hebt getrokken, dan ben je veilig! Leg de tand voor je neer en geef de trektang door aan de speler links van je. Nu mag hij of zij proberen een tand te trekken!
- Als de krokodil aanvalt en hapt is het spel voor jou voorbij, je mag niet meer meedoen!

Het spel gaat nu gewoon verder bij de speler links van de "tandarts" die werd aangevallen. Dus bovenkaak omhoog, 13 tanden inzetten, knop indrukken en tanden trekken!

De winnaar

Speel net zo lang door tot er nog maar één speler over is. Die speler is de winnaar!

CONSUMENTENSERVICE. BELANGRIJK! BEWAAR DEZE INFORMATIE ZORGVULDIG
Wij besteden de grootste zorg aan de fabricage van onze spellen en speelgoed. Mochet er ondanks dat iets niet in orde zijn op het moment dat u het ontvangt, laat het ons dan weten. Beschrijf het probleem en stuur uw brief met vermelding van uw naam, adres en datum van aankoop naar:

Voor Nederland: Koninginneweg 6, Postbus 76752, 1070 KB Amsterdam.
Voor België: Internationale Laan 55/4, 1070 Brussel.



4024NL891

Krokodil

MET
KLESPUN!



2 of meer spelers
vanaf 5 jaar

Doel van het spel

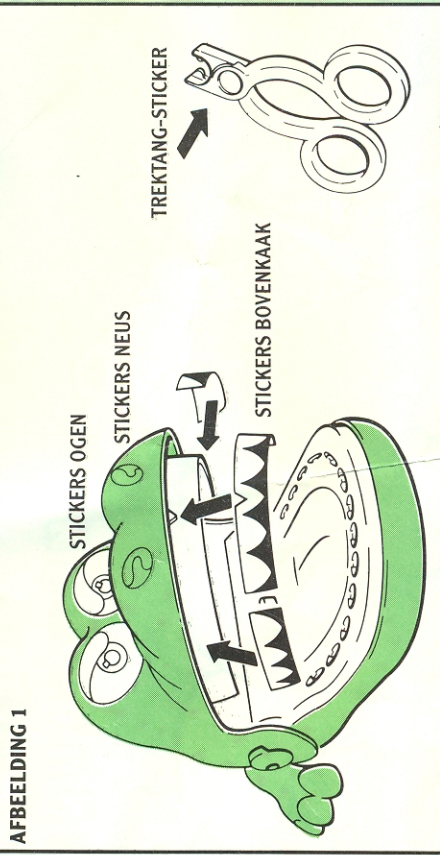
Probeer Kroks tanden te trekken
zonder dat zijn krakende kaken
dichtklappen!

Inhoud

- Krokodil • 15 tanden
- Trektang • Stickervel

Voorbereidingen

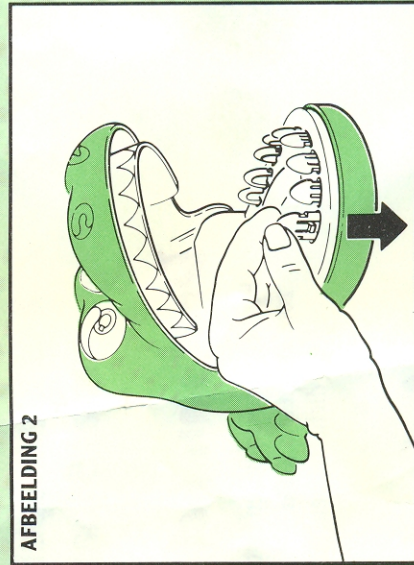
Maak de stickers los en plak ze zorgvuldig op de krokodil. Er zijn drie stickers voor de bovenkaak. Plak eerst de middelste op met de uitsparing van de sticker precies om het uitsteeksel van de kaak. Plak daarna de twee stickers op de zijkanen. Vervolgens de stickers voor ogen en neus en tot slot de sticker van de trektang op de kant met de ronde uitsparing. Zie afbeelding 1.



AFBEELDING 1

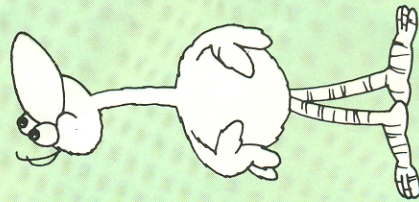
De tanden van de Krokodil

1. Doe de bovenkaak van de krokodil helemaal omhoog. Druk 13 tanden (met de open kant naar binnen gericht) stevig in de openingen in de onderkaak, totdat ze vastklikken. Zie afbeelding 2.

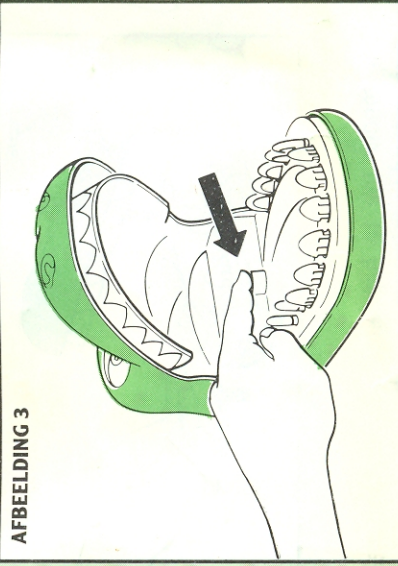


AFBEELDING 2

Leg de twee extra tanden in de doos. Bewaar ze als reserve voor als er tanden kwijt raken.



2. Druk op de knop in Kroks bek en houd de knop een paar tellen ingedrukt. Zie afbeelding 3.



AFBEELDING 3

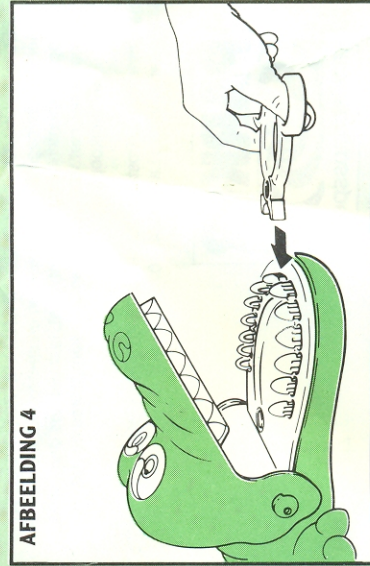
BELANGRIJK!
De knop moet altijd ingedrukt worden na het inzetten van de tanden. Als de knop niet wordt ingedrukt, kan de krokodil niet happen!

3. Zet Krok op een gladde ondergrond, hij heeft het liefst een gladde vloer en flink veel ruimte om te bewegen!

Het spel

De jongste speler mag beginnen. Het spel gaat verder met de wijzers van de Klok mee.

Als je aan de beurt bent, kies je een willekeurige tand! Pak de onderkant van de tand met de trektang beet (stickerkant naar boven houden). Knijp de tang dicht en haal de tand eruit. Je mag Krok niet vasthouden terwijl je de tand trekt. Pas op je vingers! Zie afbeelding 4 en 5.



AFBEELDING 4

