

# krokodeal

Ein Spiel von Raphael, Meret, Lea und Benny Striegel  
Zeichnungen: Renate Striegel Grafiken: welldone ag  
2 Spielende: cool 3-6 Spielende: überraschend bissig  
Alter: 8-99 Dauer: 30 - 60 min

## Idee und Ziel

Sammele möglichst viele passende **Tierkarten**. Setze dein **Geld („Fubbel“)**, die **Aktions- und Sofortkarten** geschickt ein, **handle** gerissen mit den Mitspielenden, ohne dabei zu viele Informationen über deine Karten preiszugeben, oder **zwinge** sie zu einem **krokodeal**.



**Drei** gleiche Tiere können als **Tripel** abgelegt werden.

**Vier** abgelegte Tripel ergeben einen **Zoo**.

Wer als erstes einen **zweiten Zoo** gründen kann, **gewinnt!**

## Spielmaterial

### Spielkarten:

- 66 Tierkarten
- 33 Geldkarten „Fubbel“
- 13 Aktionskarten
- 13 Sofortkarten

### Ergänzungskarten:

- 7 Zookarten
- 2 x 4 Übersichtskarten

### 1 Spielanleitung



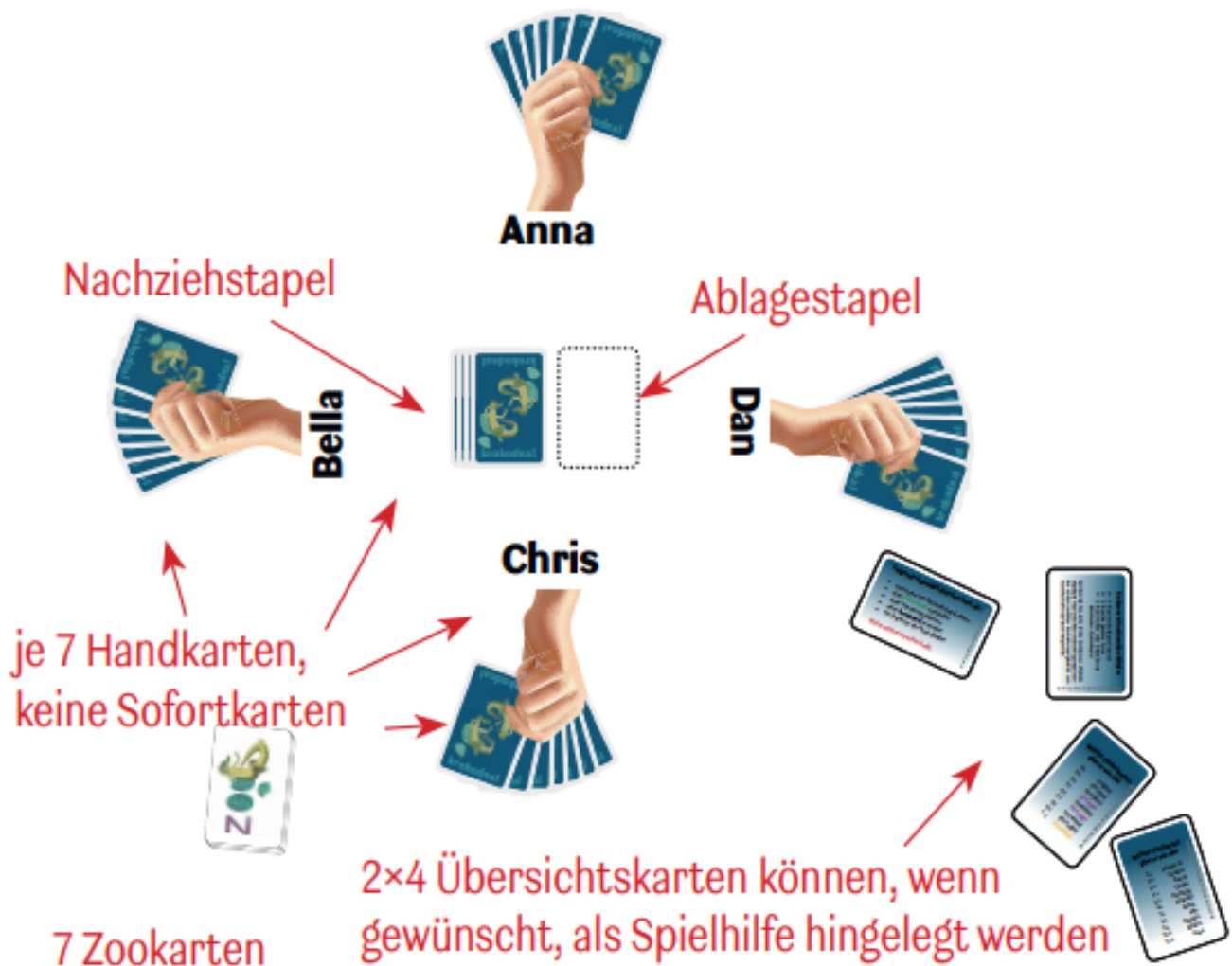
Spielen,  
ohne die An-  
leitung zu lesen?



[www.krokodeal-spiel.ch](http://www.krokodeal-spiel.ch)

## Vorbereitung

Die Übersichts- und die Zookarten werden zur Seite gelegt. Alle **Spielkarten** werden **gründlich** gemischt. Jede Person bekommt reihum Karten auf die Hand. Sofortkarten müssen dabei augenblicklich abgelegt und durch andere Karten ersetzt werden. (Zu Spielbeginn darf niemand Sofortkarten auf der Hand halten.) Sobald alle Spielenden **7 Karten** haben, werden die zurückgelegten Sofortkarten gut in den Kartenstapel gemischt. Dieser wird dann als verdeckter Nachziehstapel in die Mitte gelegt. Im Verlaufe des Spiels abgelegte Karten werden offen auf den Ablagestapel neben den Nachziehstapel gelegt.



## Spielverlauf (kurz und bündig)

Die Person, welche zuletzt ein Tier gestreichelt hat, beginnt.

Gespielt wird im Gegenuhrzeigersinn.

Wer am Zug ist, führt genau **eine** der folgenden fünf Möglichkeiten aus:

- **eine Karte** vom Nachziehstapel **ziehen**.
- eine **Aktionskarte** ausspielen und die entsprechende Aktion ausführen.
- einen **Handel** mit einer Mitspielenden Person (mit deren Einverständnis) abschliessen.
- eine Mitspielende Person zu einem **krokodeal** zwingen.
- ein bereits vor dem Zug vollständiges, auf der Hand gehaltenes **Tripel ablegen**.

Nichts machen ist nicht erlaubt.

*Die Übersichtskarte kann, wenn gewünscht, als Spielhilfe hingelegt werden.*



So versuchen alle Spielenden, immer mehr passende Tiere zu sammeln. Die Tiere kommen unterschiedlich oft vor.

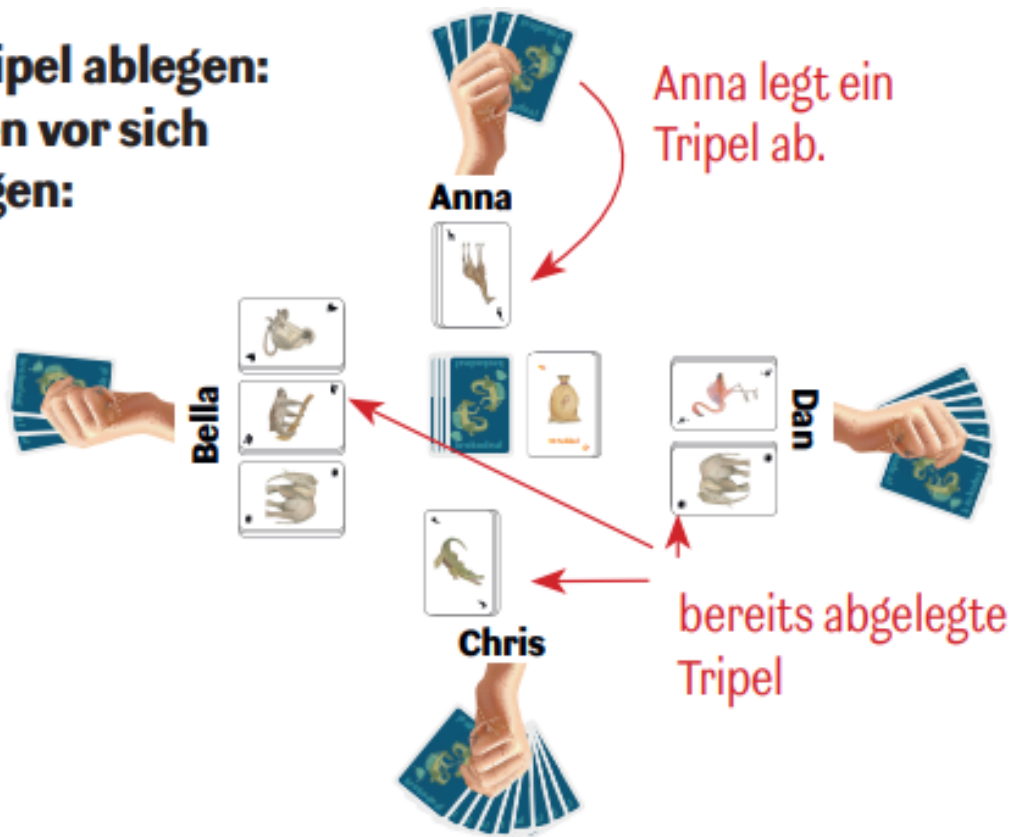
*→ Übersichtskarte*



**Drei** gleiche Tiere ergeben ein **Tripel**. Wer ein oder mehrere Tripel vervollständigen kann (egal auf welche Art), darf es/sie sofort vor sich hin ablegen, muss aber nicht. *(Im Normalfall lohnt es sich, da es dann nicht als eigener Zug gilt).*



**Ein Tripel ablegen:**  
→ **offen vor sich**  
**hinlegen:**



Wer im Verlaufe seines Zugs mehrere Karten ziehen darf, muss jede Karte **nacheinander einzeln** ziehen. Es kann vorkommen, dass Sofortkarten bereits laufende Aktionen unterbrechen. Hier ist auf die genaue Einhaltung der gegebenen Reihenfolge zu achten. **Nicht vergessen, angefangene und unterbrochene Aktionen noch zu Ende zu spielen!**

*Keine Person soll sich anmerken lassen, wie arm oder reich sie ist, und welche und wie viele Tierkarten oder Aktionskarten sie besitzt. Wissen ist beim **krokodale**-Spiel Gold wert!*

Kann eine Person ihr **viertes Tripel** ablegen, hat sie einen **Zoo** gegründet. Sie darf sich eine Zookarte aussuchen und vor sich hinlegen. **Alle ihre abgelegten Tripel und alle Karten des Ablagestapels werden mit dem restlichen Nachziehstapel gründlich zum neuen Nachziehstapel zusammengemischt.**

## Spielende

Sobald eine Person einen **zweiten Zoo** gründen kann, hat sie gewonnen.



# krokodeal ausführlich erklärt

## 1. Die fünf verschiedenen Zugmöglichkeiten

### Eine Karte vom Stapel ziehen

Der einfachste, schnellste und häufigste Zug ist, eine Karte vom Nachziehstapel zu ziehen.

Folgende Dinge sind dabei zu beachten:

- Wer eine **Fubbel- oder Tierkarte** zieht, nimmt sie **auf die Hand**. Ein so vervollständigtes Tripel darf sofort abgelegt werden, muss aber nicht.
- Wer eine **Aktionskarte** zieht, **darf** sie sogleich auf den Ablagestapel legen und die entsprechende Aktion ausführen. Sie darf aber auch auf die Hand genommen und später gespielt werden. *(Die Aktionskarten werden im Nachschlageteil weiter unten einzeln erklärt. → Punkt 5)*
- Wer eine **Sofortkarte** zieht, **muss** sie sofort auf den Ablagestapel legen und die geforderte Aktion durchführen. *(Die Sofortkarten werden im Nachschlageteil weiter unten einzeln erklärt. → Punkt 6)*

### Eine Aktionskarte ausspielen

Hast du eine Aktionskarte auf der Hand, darfst du sie ausspielen und die entsprechende Aktion durchführen.

## Einen Handel mit einer Mitspielenden Person abschliessen

Du kannst deine Mitspielenden fragen, ob sie bestimmte Tiere haben. Zum Beispiel allgemein („*Wer hat einen Löwen?*“ oder „*Ich suche ein Zebra.*“) oder an eine bestimmte Person gerichtet („*Hast du eine Giraffe?*“ oder „*Was brauchst du?*“).

Es gibt keinen vorgeschriebenen Wortlaut.

Folgende Dinge müssen dabei beachtet werden:

- Du darfst nur nach Tieren fragen, von denen du **mindestens eines selber auf der Hand hältst!** *Du gibst dadurch also immer ein bisschen Informationen über deine eigenen Karten preis.* Das Zauber-Ei darf beim Fragen nicht als Tier verwendet werden.
- Keine Anfragen müssen beantwortet werden. Alle dürfen antworten, wenn sie wollen. Auch ein „Vielleicht.“ oder ein Achselzucken kann eine Antwort sein.

→ **Wird jedoch geantwortet, muss es wahrheitsgemäss sein!**



- Gehandelt werden kann mit Tieren, Fubbel und Aktionskarten in allen möglichen Kombinationen. Es darf auch ohne Gegenwert gehandelt, also geschenkt, werden. Die entsprechenden Karten werden einfach getauscht.
- Ein abgeschlossener Handel beruht **immer auf gegenseitigem Einverständnis.**
- Wer durch den Handel ein Tripel vervollständigen kann, **egal ob am Zug oder nicht**, darf es sofort ablegen.
- Wer beim Handeln eine Aktionskarte erhält, nimmt sie auf die Hand. Sie kann erst in einem späteren Zug ausgespielt werden.



Bleibt es beim Anfragen und **es kommt kein Handel zustande**, gilt das nicht als Zug. Dann darfst du eine der anderen Zugmöglichkeiten wählen.



### **Eine mitspielende Person zu einem krokodeal zwingen**

Besitzt eine mitspielende Person eine Tierkarte, die du gerne erhalten aber nicht im Handel erwerben möchtest (oder kannst), so kannst du diese Person zu einem **krokodeal** zwingen.

Dazu musst du allerdings **von diesem Tier selber mindestens eines** auf der Hand halten.

Du äusserst deine Absicht gegenüber dieser Person. *(Zum Beispiel: „Ich zwinge dich zum **krokodeal** um die Giraffe!“)*

Sollte die aufgeforderte Person kein solches Tier auf ihrer Hand halten, musst du ihr deines geben und dein Zug ist zu Ende!

Wie ihr den **krokodeal** ausführt, steht gleich weiter unten.

→ *Punkt 2*

### **Ein bereits vor dem Zug vollständiges, auf der Hand gehaltenes Tripel ablegen**



Hast du bereits vor deinem Zug ein Tripel in deinen Handkarten und möchtest es ablegen, so gilt dies als Zug.

## 2. Einen **krokodéal** durchführen (in drei Schritten)

1. Du und die gezwungene Person legen die entsprechenden Tierkarten als **Einsatz offen** auf den Tisch.
2. Jetzt legt ihr beide euer **Gebot verdeckt** auf den Tisch, also so viel Fubbel, wie ihr bieten wollt.

(Die Fubbelkarten kommen unterschiedlich oft vor.)

→*Übersichtskarte*



Dabei dürft ihr nur Fubbelkarten und die Aktionskarte „Verdoppelung“ legen. Die Anzahl der Karten muss für beide sichtbar sein. Ihr dürft die Anzahl der Karten solange ändern, bis beide zufrieden sind. Es ist auch erlaubt, keine Fubbelkarten, also gar nichts, zu legen. *Da es vom Nuller bis hinauf zum Fünfhunderter viele verschiedene Fubbelwerte gibt, wird es für dein Gegenüber schwierig sein zu erkennen, wie viel Fubbel du gelegt hast. Umgekehrt natürlich auch.*

3. **Tauscht** nun das Gebot (die Fubbelkarten) und schaut euch an, wie viel Fubbel ihr **erhalten** habt.

**Wessen Gebot grösser ist, erhält den Einsatz.**

Wer also mehr gelegt hat, erhält die beiden Tiere! Bei gleich hohen Beträgen behaltet ihr beide euer eigenes Tier. (Wer ein Tripel vervollständigen kann, darf es sogleich ablegen.) Legt die Aktionskarte „Verdoppelung“, falls sie jemand gelegt hat, nach dem Tausch auf den Ablagestapel. *Lasst euch mit keiner Mine anmerken, wie knapp der Deal ausgegangen ist, also ob ihr haarscharf gewonnen oder haushoch verloren habt, denn nach wie vor gilt: Keine Mitspielenden sollten wissen, wie viel Fubbel ihr besitzt!*



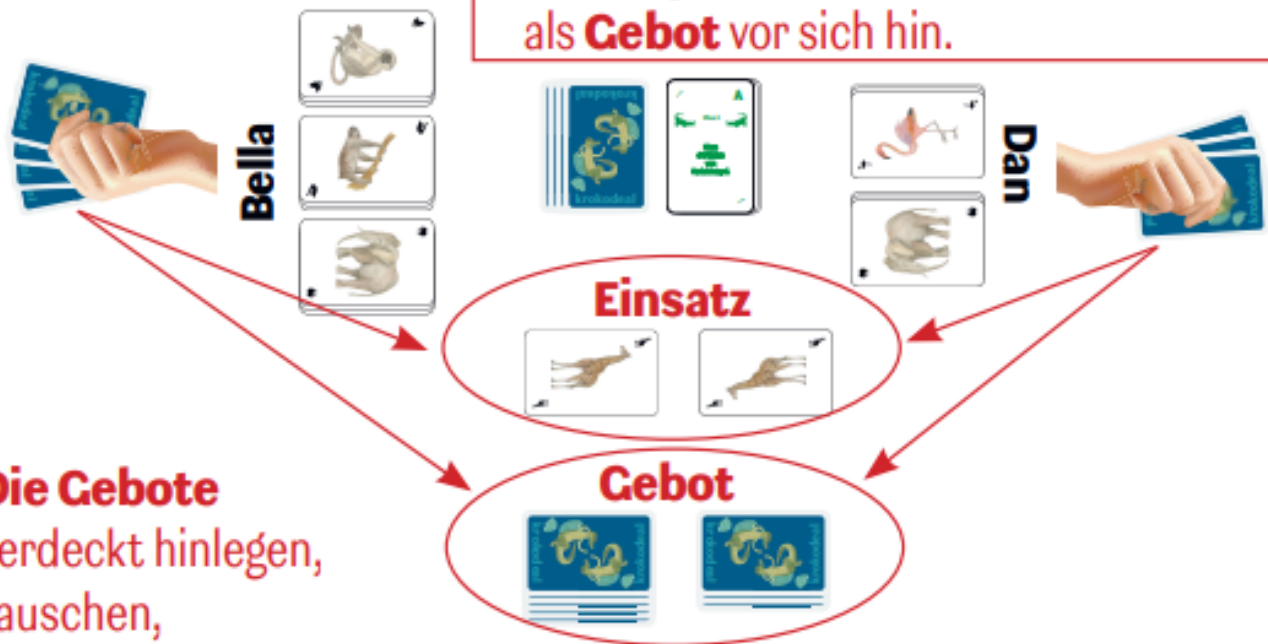
## Einen **krokodeal** durchführen:

Dan, ich zwinge dich zu einem **krokodeal** um die Giraffe!

Bella zwingt Dan zu einem **krokodeal**.

Dan und Bella legen je eine Giraffe offen als **Einsatz** vor sich hin.

Dann legen sie beide Fubbelkarten als **Cebot** vor sich hin.



### Die Gebote

verdeckt hinlegen,  
tauschen,  
anschauen & behalten.

Wer das höhere Gebot gelegt hat, bekommt den Einsatz.

Keine Person darf in zwei aufeinander folgenden Runden einen **krokodeal** erzwingen. Wer in seinem Zug einen **krokodeal** erzwungen hat, muss in seinem darauf folgenden Zug eine andere Zugvariante wählen.

### 3. Tripel

Folgende drei Möglichkeiten gibt es, ein Tripel zu bilden:

- **drei gleiche Tiere.**
- **zwei gleiche Tiere** und das **Zauber-Ei**.  
Du kannst das Zauber-Ei (wie einen Tierjoker) als jedes beliebige Tier einsetzen, um ein Tripel zu vervollständigen. (In einem abgelegten Tripel darf es aber im weiteren Spielverlauf **nicht** durch ein Tier ersetzt werden.)
- Spiele in deinem Zug die Aktionskarte „**Duplo**: Für einmal brauchst du nur zwei gleiche Tiere für ein Tripel“. So benötigst du nur **zwei gleiche Tiere**, um sie als Tripel ablegen zu können.



3 gleiche Tiere

2 gleiche Tiere  
+ das Zauber-Ei



2 gleiche Tiere  
+ die Aktionskarte Duplo

→ auf Ablage-  
stapel legen

**In dem Moment**, in welchem eine Person ein Tripel vervollständigen kann, **egal wer am Zug ist**, darf sie es ablegen (= offen vor sich hinlegen). Das gilt nicht als Zug.

Man darf ein Tripel aber auch auf der Hand behalten und später ablegen, was dann allerdings als Zug gilt.

**Alle Tripel-Aktionen, die von Aktions- oder Sofortkarten ausgehen, betreffen nur die bereits abgelegten Tripel, nicht aber auf der Hand gehaltene Tripel.**

**Achtung:** Erwirbt eine Person ein abgelegtes „Duplo-Tripel“ (egal wie), gilt das für sie nicht mehr als Tripel, sondern sie muss es als **Tierpaar** auf die Hand nehmen.

## 4. Zoo

Folgende drei Möglichkeiten gibt es, einen Zoo zu bilden:

→Übersichtskarte



- **vier Tripel** mit Karten beliebiger Tierarten.
- **drei Tripel** der **gleichen Tierart** (z.B. drei Löwen-Tripel).
- **zwei Krokodil-Tripel**, die **aus sämtlichen sechs Krokodilen** gebildet sein müssen.

(Das Zauber-Ei oder die Aktionskarte „Duplo“ sind für diesen besonderen Zoo nicht gültig.)



Kann eine Person einen Zoo bilden, darf sie sich eine **Zookarte** aussuchen und vor sich hinlegen. (Das ist auch möglich, wenn man nicht am Zug ist.)

**Alle ihre abgelegten Tripel und alle Karten des Ablagestapels werden mit dem restlichen Nachziehstapel gründlich zum neuen Nachziehstapel zusammengemischt.**



**Jeder Zoo** ist für den restlichen Spielverlauf **definitiv geschützt**.

Das Spiel geht mit der (nächsten) Person, die am Zug ist, weiter.





## Zoo

Bella hat ihr viertes Tripel abgelegt.

→ Sie hat einen Zoo.



Bellas **vier Tripel** + der **Nachziehstapel** + der **Ablagestapel** werden **gründlich zusammengemischt**.

So entsteht der neue **Nachziehstapel**

Bella darf sich eine **Zookarte** aussuchen und vor sich hinlegen. Ihr Zoo ist für den Rest des Spiels **geschützt**.



Der **Ablagestapel** ist wieder **leer**.



# krokodeal

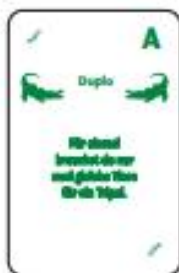


Spätestens jetzt:  
Auf zum fröhlichen Spielen!  
Schaut bei Unklarheiten hier in diesem  
Nachschlageteil unter den Punkten 5 & 6 nach!

## 5. Die 13 Aktionskarten (ausführlich erklärt)

**Allgemein** gilt:

- In deinem Zug darfst du **nur ein einziges Mal** eine Aktionskarte spielen. Ausgenommen davon sind „Verdoppelung“ und „Schutz“.
- Eine Aktionskarte darf auch dann gelegt werden, wenn die geforderte Aktion nicht durchgeführt werden kann. (Es gilt als Zug.)



### Duplo

Wenn du diese Karte spielst, darfst du einmal ein Tripel ablegen, das aus nur **zwei** gleichen Tieren besteht. (Im weiteren Verlauf des Spiels ist es **nicht** erlaubt, ein abgelegtes „Duplo-Tripel“ mit einer dritten Karte zu ergänzen.)



### Glücks-Pflück links

Ziehe eine Karte aus der Hand der Person zu deiner Linken.





## Glücks-Pflück sozial

Ziehe eine Karte aus der Hand derjenigen Person, die am meisten Handkarten hat. Haben mehrere Spielende gleich viele, so entscheidest du, bei wem du sie ziehst.



## Kartentausch

Tausche alle deine Handkarten mit denjenigen einer Person deiner Wahl.



## Kartentausch-Befehl

Zwei Mitspielende deiner Wahl müssen alle ihre Handkarten miteinander tauschen.



## krokodeal surprise

Führt den **krokodeal** wie unter → *Punkt 2* beschrieben durch.

### Besonderheiten:

- Bestimme eine Person, welche du zum **krokodeal** zwingen möchtest.
- **Zieht** euch gegenseitig je zwei Karten **verdeckt** aus der Hand und legt diese **offen als Einsatz** vor euch hin. (Beim **krokodeal** surprise können dies **Tier-, Fubbel- oder Aktionskarten** sein.)





## krokodeal tutti

Führt den **krokodeal** wie unter → *Punkt 2* beschrieben durch.

### Besonderheiten:

- Alle Spielenden legen eine beliebige Tierkarte als Einsatz in die Mitte (auch das Zauber-Ei gilt als Tier). Wer keine Tierkarte hat, setzt bei dieser Aktion aus.
- Wenn alle ihr Gebot gelegt haben, wird es **aufgedeckt**, so dass **alle sehen**, wer welche Summe gelegt hat.
- **Die Person, die am meisten gelegt hat, tauscht ihr Gebot mit derjenigen Person mit der kleinsten Summe und gewinnt den Einsatz.**
- Das **zweitgrösste** Gebot gewinnt gegen das **zweitkleinste**. Und so weiter.
- Bei einer ungeraden Anzahl Spielenden bleibt die Person mit dem **mittleren Gebot** ohne Gegenüber und nimmt **alle ihre Karten wieder auf die Hand**.
- Ist aufgrund gleich hoher Beträge nicht eindeutig, wer gegen wen spielt, **entscheidet die Person, die die Aktionskarte gespielt hat**.



### Plus 3

Ziehe drei Karten **einzeln** vom Nachziehstapel (eine nach der anderen) und nimm sie auf die Hand. Ziehst du eine Sofortkarte, führst du die Aktion durch und fährst dann mit Ziehen fort, bis du die drei Karten gezogen hast.



### Schatzsuche

Du darfst aus dem **Ablagestapel** eine beliebige Karte aussuchen. Lass dabei die Reihenfolge des restlichen Ablagestapels unverändert. **Zeige allen Mitspielenden**, welche Karte du gewählt hast. (Spiele eine Sofortkarte sofort; eine Tier-, Fubbel- oder Aktionskarte nimmst du auf die Hand.)



### Schutz - jederzeit einsetzbar

Diese Karte schützt dich vor **ungewollten** Sofortkarten, Aktionskarten oder einem **krokodale**. Lege sie (**als Reaktion** auf eine ungewollte Aktion) auf den Ablagestapel, dann musst du die entsprechenden Handlungen nicht ausführen.







## Verdoppelung

Lege diese Karte beim **krokoddeal** zusammen mit den Fubbelkarten als Gebot **verdeckt** vor dich hin. Sie bewirkt, dass sich dein Fubbelgebot verdoppelt. Beim Tauschen des Gebotes wird sie dann **auf den Ablagestapel gelegt** und gehört **nicht** der anderen Person.



## Wundertüte

Ziehe **solange** Karte um Karte **einzel**n vom Nachziehstapel und lege sie offen vor dich hin, so dass alle sie sehen können, **bis eine Fubbelkarte erscheint**.

- Tierkarten, die ein Tripel komplettieren (zusammen mit deinen Handkarten oder ohne), **darfst** du sofort als Tripel ablegen.
- Ziehst du eine **Sofortkarte**, führst du die Aktion durch und fährst dann mit Ziehen fort.
- Sobald du eine **Fubbelkarte** ziehst, legst du sie auf den **Ablagestapel**. Du darfst sie nicht behalten. Nimm nun alle erworbenen Karten auf die Hand.



## Zucht-Monopol

Nenne beim Ausspielen dieser Karte ein bestimmtes Tier. (Du musst selber nicht zwingend eines davon auf der Hand halten. Auch das Zauber-Ei darfst du nennen.) Alle Mitspielenden müssen dir nun **sämtliche Tiere dieser Tierart** aus ihren Handkarten schenken!



## 6. Die 13 Sofortkarten (ausführlich erklärt)

### Allgemein gilt:

- Zieht jemand eine Sofortkarte, muss sie augenblicklich gespielt und die entsprechende Aktion durchgeführt werden. Es kann dabei vorkommen, dass sie eine bereits laufende Aktion unterbricht. Nach dem Durchführen der Sofortaktion wird die angefangene Aktion fortgesetzt.
- Kann eine Sofortaktion nicht durchgeführt werden, wird die Karte auf den Ablagestapel gelegt und diese Sofortaktion ist beendet.



### Almosen

Gib der Person mit den **wenigsten Handkarten** zwei Handkarten deiner Wahl. Haben mehrere Spielende gleich viele, so entscheidest du, wem du sie gibst.



### Déjà vu

Die drei obersten Karten des Ablagestapels werden einzeln (kurz sichtbar für alle) in unveränderter Reihenfolge zurück auf den Nachziehstapel gelegt.

Die Karte „Déjà vu“ kommt auf den Ablagestapel.



## Equalizer

Alle dürfen nur noch **acht Karten auf der Hand halten**. Wer mehr Karten hat, legt die überzähligen auf den Ablagestapel; wer weniger hat, nimmt Karte um Karte auf. Die Person, die am Zug ist, beginnt.

Beim **Aufnehmen** gilt:

- Sofortkarten müssen augenblicklich gespielt und ausgeführt werden. Danach darf die Person weiter ziehen.
- Aktionskarten dürfen in diesem Zug nicht ausgespielt werden.
- Komplettierte Tripel dürfen sofort abgelegt werden. Dadurch verringert sich die Anzahl der Karten auf der Hand wieder und die Person darf weiter ziehen.
- Sobald die erste Person **genau acht Karten** auf der Hand hält, kommt die Person zu ihrer Rechten dran.
- Wenn dies alle Spielenden **einmal** durchgeführt haben, geht das Spiel mit der nächsten Person, die am Zug ist, weiter.



## Freie Wahl

Zeige der Person zu deiner Linken alle deine Handkarten. Sie darf eine davon **aussuchen** und zu sich auf die Hand nehmen.





## Frischer Wind

Lege **fünf** deiner Handkarten auf den Ablagestapel und ziehe dann vom Nachziehstapel **drei** neue. Hältst du weniger als fünf Karten auf der Hand, legst du sie alle ab und nimmst gleichwohl drei neue. Beim Aufnehmen gilt: Sofortkarten müssen augenblicklich gespielt und ausgeführt werden. Danach darfst du weiter ziehen.



## Kartentausch

Tausche alle deine Handkarten mit denjenigen einer Person deiner Wahl



## krokodeal Tripel

Führt den **krokodeal** wie unter → *Punkt 2* beschrieben durch.

### Besonderheit:

- Als **Einsatz** legen du und die gezwungene Person ein **Tripel** offen auf den Tisch. (Dieser **krokodeal muss** durchgeführt werden, ausser du oder keine der mit-spielenden Personen haben Tripel abgelegt. Dann wird die Sofortkarte auf den Ablagestapel gelegt und diese Sofortaktion ist beendet.)

Achtung: Erwirbt die gewinnende Person ein „Duplo-Tripel“, gilt das für sie nicht mehr als Tripel, sondern sie muss es als Tierpaar auf die Hand nehmen.





## krokodéal 2:1

Führt den **krokodéal** wie unter → *Punkt 2* beschrieben durch.

### Besonderheiten:

- Als **Einsatz** musst du **wenn möglich zwei Tierkarten** in die Mitte legen, sonst eine. **Alle Mitspielenden legen eine.** Auch das Zauber-Ei gilt als Tier.
- Wer keine Tierkarte hat, setzt bei dieser Aktion aus. Hast du selber keine Tierkarte, wird die Sofortkarte auf den Ablagestapel gelegt und diese Sofortaktion ist beendet.
- Entscheide nun, ob du **gegen alle oder gegen eine Person deiner Wahl** spielen willst. Spielst du gegen alle, gilt der Ablauf, wie er bei → **krokodéal tutti** beschrieben ist.



## Milde Gabe

Schenke der Person zu deiner Rechten eine Handkarte deiner Wahl.



## Tag der offenen Tür

Zeige allen Mitspielenden alle deine Handkarten (genügend lange).



## Tripel-Pick

Du darfst von einer Person deiner Wahl ein abgelegtes Tripel nehmen. Achtung: Beim Picken gilt ein „Duplo-Tripel“ nicht mehr als Tripel und muss als Tierpaar auf die Hand genommen werden.



## Tripeltausch

Tausche alle deine abgelegten Tripel mit denjenigen der Person zu deiner Linken. (Das gilt auch, wenn jemand von euch keine Tripel abgelegt hat.) Achtung: Beim Tauschen gilt ein „Duplo-Tripel“ nicht mehr als Tripel und muss als Tierpaar auf die Hand genommen werden.



## Wilde Gabe

Schenke einer Person deiner Wahl eines deiner abgelegten Tripel. Achtung: Beim Schenken gilt ein „Duplo-Tripel“ nicht mehr als Tripel und muss als Tierpaar auf die Hand genommen werden.

(Hast du selber kein Tripel, wird die Sofortkarte auf den Ablagestapel gelegt und diese Sofortaktion ist beendet.)



## 7. Die 7 Zookarten



Bist du schon bereit für die **krokodeal-Erweiterung "Personal Cards"**?  
Bist du interessiert an **persönlichen Spieleinführungen**, gemütlichen **Spielabenden** oder lukrativen **Packages**?  
Möchtest du ein historisch-kultiges, von **Hand geschriebenes & mit Stempeln gedrucktes krokodeal-Set** aus der Entstehungszeit des Spiels oder einen wunderschönen, **handsignierten Druck** eines der Tiere erstehen?



Die Infos dazu und noch einiges mehr findest du auf unserer **Homepage [www.krokodeal-spiel.ch](http://www.krokodeal-spiel.ch)**.  
Hast du Fragen oder Anregungen?  
Schreibe uns auf **[info@krokodeal-spiel.ch](mailto:info@krokodeal-spiel.ch)** und wir beantworten jedes Mail.





Viel  
Spass  
beim  
bissigen  
Spielen!

# krokodeal

Mein allerherzlichster **Dank** ♥ geht...

... an **Renate** für die liebevollen und fantastischen Zeichnungen!

Ich liebe dich und sie!

... an **Raphael, Meret** und **Lea**: Es hat riesigen Spass gemacht, mit euch dieses Spiel zu erfinden, zu entwickeln und zu vervollkommen – über all die Jahre!

... an **Mirjam** und **Matea** für eure immense Unterstützung, nicht nur bei diesem Projekt!

... an **Tobias Stocker, Alexandra Noth, Rune Dubath,**

... an **Dominik Danner, Chantal Ramseier & Lorenz Dietrich** von **welldone ag Winterthur.**

... an alle Probespielenden, Spielanleitung-Gegenlesende und Mitdenkende! ♥

