

krokodeal P₊

Personal Cards – eine Ideensammlung

Stand 04.11.2024

Im Verlauf der letzten Jahre haben wir eine riesige Sammlung bewährter **Personal Cards** geschaffen. Auf den folgenden Seiten kannst du dir Ideen für deine eigenen **Personal Cards** holen. Übernimm sie genau so, verändere sie nach deinem Geschmack oder lass dich durch sie für komplett neue Karten inspirieren! *Viel Spass beim noch bissigeren Spielen!*

➤ Fubbel wird interessanter

Fubbel ist ja mässig beliebt. Sind die folgenden **Personal Cards** im Spiel, wünschst du dir plötzlich, mehr oder bestimmte Fubbelkarten zu besitzen!

KURS-SCHWANKUNG



Text: Der Wert dieser Fubbelkarte ist datumsabhängig. Rechne den heutigen Tag mal den aktuellen Monat. Das Ergebnis ist der Fubbel-Wert dieser Karte.

Bsp.: 16. Nov. → $16 \times 11 = 176$ Fubbel

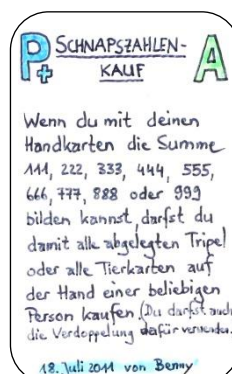
19. März → $19 \times 3 = 57$ Fubbel

Bemerkungen: Diese **Fubbelkarte** kann die z.B. beim **krokodeal** für Überraschungen sorgen. Sie kann einerseits sehr wertvoll sein, andererseits vielleicht den minimalen Unterschied zweier Gebote ausmachen...

Interessant ist diese Karte auch im Zusammenhang mit der Karte "Schnapszahlen-Kauf".

*Wir stellen uns vor, wie am Silvesterabend **krokodeal** gespielt wird (Wert 372 Fubbel). Für den Jahreswechsel und das Anstossen wird das Spiel kurz unterbrochen und danach weiter gespielt (Wert plötzlich nur noch 1 Fubbel)...*

SCHNAPSZAHLEN-KAUF



Text: Wenn du mit deinen Handkarten die Summe 111, 222, 333, 444, 555, 666, 777, 888 oder 999 bilden kannst, darfst du damit alle abgelegten Tripel oder alle Tierkarten auf der Hand einer beliebigen Person kaufen. (Du darfst auch die "Verdoppelung" dafür verwenden.)

Bemerkungen: Diese **Aktionskarte** ist mächtig, jedoch nicht einfach zu erfüllen und im richtigen Moment zu spielen. Die Karten "38 Fubbel", "65 Fubbel", "Kurs-Schwankung" oder "Glücks-Fubbel" gewinnen durch sie an grosser Bedeutung.

(Es ist eine unserer Lieblingskarten.)

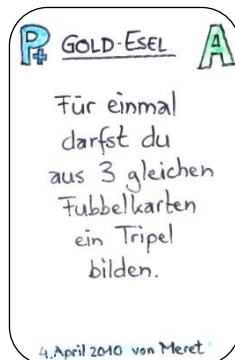
GLÜCKS-FUBBEL



Text: 1 Fubbel

Bemerkungen: Auch diese **Fubbelkarte** kann den minimalen Unterschied beim **krokodeal** ausmachen. Aber in Kombination mit der Karte "Schnapszahlen-Kauf" ist sie unschlagbar!

GOLD-ESEL

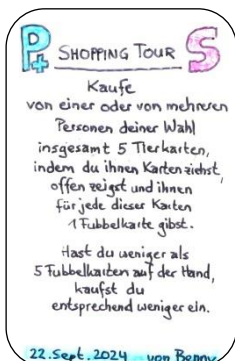


Text: Für einmal darfst du aus 3 gleichen Fubbelkarten ein Tripel bilden.

Bemerkungen: Diese **Aktionskarte** ermöglicht dir, drei gleiche Fubbel-Karten (egal mit welchem Wert) als Tripel abzulegen.

Achtung: Erwirbt eine Mitspielende Person das "Gold-Esel-Tripel", so gilt das für sie nicht mehr als Tripel, sondern muss auf die Hand genommen werden.

SHOPPING TOUR



Text: Kaufe von einer oder mehreren Personen deiner Wahl insgesamt 5 Tierkarten, indem du ihnen Karten ziehst, offen zeigst und ihnen für jede dieser Karten 1 Fubbelkarte gibst.

Hast du weniger als 5 Fubbelkarten auf der Hand, kaufst du entsprechend weniger ein.

Bemerkungen: Diese **Sofortkarte** ermöglicht dir, deinen Fubbel durch Tiere zu ersetzen, nur dass du die Tiere nicht wählen kannst. Die von dir bestimmten Mitspielenden halten dir ihre Tierkarten verdeckt hin, so dass du ziehen kannst.

*Hast du viele niedrige Fubbelkarten, hast du Glück. Hast du allerdings 5 oder weniger Fubbelkarten, stehst du nach der Aktion ohne Geld da, was die anderen durch **krokodeals** sofort gnadenlos ausnützen könnten!*

ZOO-SHOP



Text: Wenn du 800 Fubbel oder mehr ablegen kannst, darfst du dir einen Zoo nehmen (behalte deine Trippel). Falls nicht, gilt das für die Person zu deiner Rechten und immer so weiter. Wenn es niemand kann, ist diese Karte hinfällig.

Bemerkungen: Hast du 800 Fubbel (oder mehr) darfst du dir eine Zookarte aussuchen und dabei deine abgelegten Trippel behalten. Kannst du es nicht, haben die Mitspielenden nacheinander reihum im Gegenuhrzeigersinn die gleiche Möglichkeit. (Nur 1 Person darf einen Zoo kaufen.)

*Diese **Sofortkarte** ist sehr mächtig und stellt den Spielstand womöglich komplett auf den Kopf. Doch stellt sich die Frage: Lohnt es sich darum, viel Fubbel auf der Hand zu halten und zu sparen?*

➤ Seltenere Tiere gewinnen an Bedeutung

Wir lieben die Faultiere und jubeln jedes Mal besonders, wenn uns ein Faultier-Tripel gelingt! Ebenso mit anderen seltenen Tieren. Die folgenden **Personal Cards** werten die selteneren Tiere auf und machen sie so ein bisschen attraktiver.

METAMORPHOSE

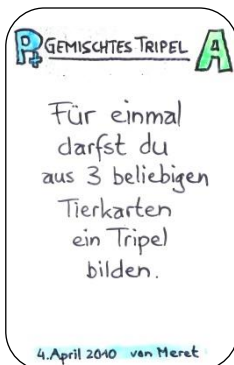


Text: Du darfst deine Tierkarten einer der 3 häufigsten Tierarten in eine der 3 seltensten verwandeln (oder umgekehrt).

Bemerkungen: Mit dieser **Aktionskarte** kannst du alle Karten *einer* Tierart (Löwen, Elefanten *oder* Papageien) in deiner Hand in *eine* andere Tierart (Giraffen, Kamele *oder* Faultiere) verwandeln. Auch umgekehrt ist das möglich, was beim Sonderzoo (3 Tripel mit Tieren der gleichen Tierart) eine Rolle spielen kann.

Achtung: Erwirbt eine mitspielende Person ein "Metamorphose-Tripel", so gilt das für sie nicht mehr als Tripel, sondern muss auf die Hand genommen werden.

GEMISCHTES TRIPEL

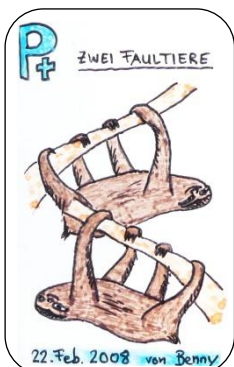


Text: Für einmal darfst du aus 3 beliebigen Tierkarten ein Tripel bilden.

Bemerkungen: Diese **Aktionskarte** ermöglicht dir, ein Tripel aus 3 Tieren, egal welcher Tierarten, zu bilden.

Achtung: Erwirbt eine mitspielende Person das "Gemischte Tripel", so gilt das für sie nicht mehr als Tripel, sondern muss auf die Hand genommen werden.

ZWEI FAULTIERE



Text: -

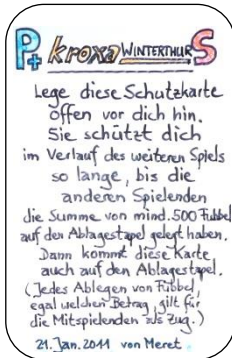
Bemerkungen: Diese **Tierkarte** gilt als 2 Faultiere. Bereits mit einem weiteren Faultier kannst du so ein (echtes) Tripel bilden.

Vor allem, wenn die Mitspielenden nicht wissen, dass es diese Karte gibt oder dass sie im Spiel ist, kann sie schöne Überraschungen - meist von einem Lächeln begleitet - erzeugen. (Es ist eine unserer Lieblingskarten.)

➤ Schutzkarten und Schutzbrecher

Wir schützen uns immer gerne vor ungewollten Ereignissen. Mit folgenden **Personal Cards** kann so ein Schutz verlängert, aber auch aufgehoben oder eine Aktion gar umgeleitet werden!

kroxa WINTERTHUR

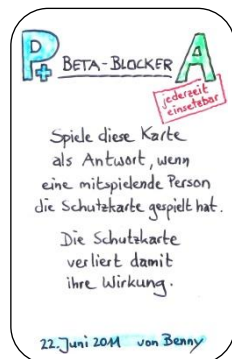


Text: Lege diese Schutzkarte offen vor dich hin. Sie schützt dich im Verlauf des weiteren Spiels so lange, bis die anderen Spielenden die Summe von mind. 500 Fubbel auf den Ablagestapel gelegt haben. Dann kommt diese Karte auch auf den Ablagestapel. (Jedes Ablegen von Fubbel, egal welchen Betrag, gilt für die Mitspielenden als Zug.)

Bemerkungen: Diese **Sofortkarte** schützt dich gleich wie die Karte "Schutz" aus dem Basis-Spiel, nur länger. In dieser Phase des Spiels haben alle Mitspielenden eine weitere Möglichkeit, was sie in ihrem Zug machen können: das Ablegen von Fubbel auf den

Ablagestapel. Wenn mindestens 500 Fubbel bezahlt sind, verliert die Karte ihre Wirkung und wird auf den Ablagestapel gelegt.

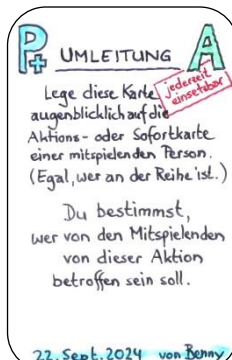
BETA-BLOCKER



Text: Spiele diese Karte als Antwort, wenn eine Mitspielende Person die Schutzkarte gespielt hat. Die Schutzkarte verliert damit ihre Wirkung.

Bemerkungen: Diese **(Re-)Aktionskarte** hebt die Schutzwirkung der Karte "Schutz" auf. Sie kann aber auch (einmal in einem Zug) gegen die "kroxa Winterthur" als Schutzaufheber-Karte eingesetzt werden. Jede Person, egal ob von einer Aktion betroffen oder nicht, darf diese Karte ausspielen. Sie muss dafür nicht am Zug sein.

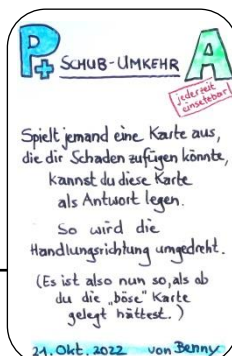
UMLEITUNG



Text: Lege diese Karte augenblicklich auf die Aktions- oder Sofortkarte einer Mitspielenden Person. (Egal, wer an der Reihe ist.) Du bestimmst, wer von den Mitspielenden betroffen sein soll.

Bemerkungen: Mit dieser **(Re-)Aktionskarte** erhältst du das Recht zu bestimmen, wer von dieser Aktion betroffen sein soll. Du darfst diese Karte ausspielen, egal ob du von der Aktion betroffen worden wärst oder nicht.

SCHUB-UMKEHR



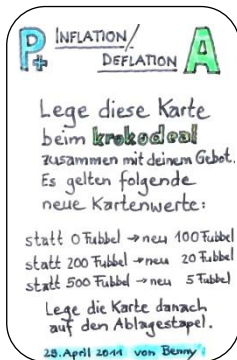
Text: Spielt jemand eine Karte aus, die dir Schaden zufügen könnte, kannst du diese Karte als Antwort legen. So wird die Handlungsrichtung umgedreht. (Es ist also nun so, als ob du die "böse" Karte gelegt hättest.)

Bemerkungen: Mit dieser **(Re-)Aktionskarte** spürt die kartenlegende Person die Auswirkungen ihrer Karte anstelle von dir. **Achtung:** *Nicht bei allen Aktionen ist eine Richtungsumkehr auch ein Schutz!*

➤ krokodeal – noch vielfältiger, noch bissiger

Wollt ihr eure Mitspielenden zu **krokodeals** zwingen, so bieten sich euch mit den folgenden **Personal Cards** ganz neue und überraschende Handlungsmöglichkeiten an:

INFLATION/DEFLATION



Text: Lege diese Karte beim **krokodeal** zusammen mit deinem Gebot. Es gelten folgende neue Kartenwerte:

statt 0 Fubbel → neu 100 Fubbel

statt 200 Fubbel → neu 20 Fubbel

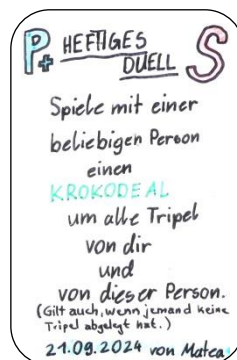
statt 500 Fubbel → neu 5 Fubbel

Lege die Karte danach auf den Ablagestapel.

Bemerkungen: Lege diese **Aktionskarte** zusammen mit deinen Fubbelkarten verdeckt als Gebot. So merkt dein Gegenüber nicht, dass einige Fubbelkarten in dieser **krokodeal**-Runde (für alle Spielenden) neue Werte erhalten. Dein Gegenüber kann diese

Karte nach dem Tauschen nicht behalten, sondern legt sie auf den Ablagestapel.

HEFTIGES DUELL



Text: Spiele mit einer beliebigen Person einen **krokodeal** um alle Tripel von dir und von dieser Person. (Gilt auch, wenn jemand keine Tripel abgelegt hat.)

Bemerkungen: Als Einsatz bei diesem **krokodeal** zählen alle abgelegten Tripel, auch wenn jemand keine vor sich liegen hat.

(Es kann vorkommen, dass die gewinnende Person nun mehr als 4 Tripel gleichzeitig besitzt! Diejenigen gewonnenen Tripel, die für den Zoo nicht benötigt werden, können auf die Hand genommen und in den kommenden Zügen abgelegt werden.)

*Ja, diese **Sofortkarte** ist wirklich heftig. Und alle, die in dem Moment viel Fubbel besitzen, können sich glücklich schätzen!*

ÜBERRASCHUNGS-GEBOT

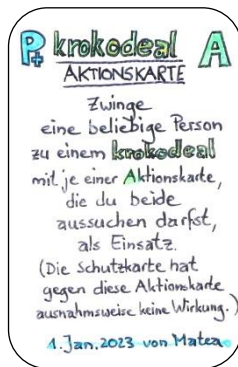


Text: Lege diese Karte beim **krokodeal** zusammen mit dem Fubbel verdeckt hin. Bevor die Gebote aufgedeckt werden, rufst du "Überraschung!" und ziehst aus jedem Gebot 1 Karte, die du zu deinem Gebot hinzufügen darfst. Danach kommt diese Karte auf den Ablagestapel.

Bemerkungen: Sobald ihr beim **krokodeal** eure Gebote parat gelegt habt, rufst du "Überraschung!", nimmst diese **Aktionskarte** aus deinem Gebot und zeigst sie. Niemand darf sein Gebot jetzt noch verändern, sondern alle **krokodeal**-Mitspielenden halten dir ihre Gebotskarten verdeckt hin. Aus allen Geboten darfst du nun je eine Karte ziehen und dein Gebot damit ergänzen.

*Am meisten Wirkung zeigt diese Karte natürlich beim "**krokodeal tutti**", aber auch bei einem Zweier-**krokodeal** kann sie den Unterschied ausmachen.*

krokodeal AKTIONSKARTE



Text: Zwingt eine beliebige Person zu einem **krokodeal** mit je einer **Aktionskarte**, die du beide aussuchen darfst, als Einsatz. (Die Schutzkarte hat gegen diese **Aktionskarte** ausnahmsweise keine Wirkung.)

Bemerkungen: Wenn du diese **Aktionskarte** spielst, darfst du aus allen **Aktionskarten** einer Mitspielenden Person 1 aussuchen. Zusammen mit einer **Aktionskarte** aus deiner Hand bildet sie euren Einsatz. (Die Schutzkarte kann diese Aktion nicht verhindern.)

➤ Action pur mit neuen Aktions- und Sofortkarten

Es gibt ja schier unbegrenzte Möglichkeiten für neue **Aktions-** oder **Sofortkarten**! Lasst eurer Fantasie freien Lauf!

QUADRUPLO



Text: Eine Person deiner Wahl benötigt für ihr nächstes Tripel 4 Tiere. Sie legt diese Karte solange vor sich hin. (Die Duplo-Karte darf sie in dieser Zeit nicht spielen.)

Bemerkungen: Lege diese **Aktionskarte** vor eine Person deiner Wahl hin. Diese muss ihr nächstes Tripel aus 4 statt 3 passenden Tieren bilden und darf es erst dann ablegen. Die **Aktionskarte** "Duplo" hilft ihr in dieser Zeit nicht, um die Anzahl der Karten für ihr Tripel zu vermindern. Hat sie ihr "Quadruplo-Tripel" abgelegt, kommt diese Karte auf den Ablagestapel.

Dies ist eine unserer absoluten Lieblingskarten!

Wie oft erlebten wir schon, dass jemand aus unserer Runde mehrere Tripel auf der Hand hielt und einfach nicht ablegen konnte. Und dann kam die Karte "Equalizer" oder "Kartentausch"...

DOUBLE ACTION

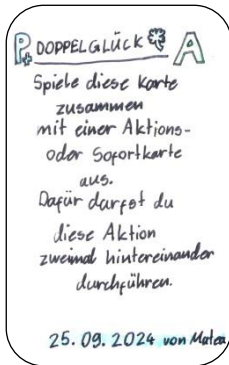


Text: Lege diese Karte augenblicklich auf die **Aktions-** oder **Sofortkarte** einer Mitspielenden Person. (Egal, wer an der Reihe ist.) Nachdem diese ihre Aktion durchgeführt hat, darfst du sie ebenfalls durchführen. Du darfst diese Karte auch auf deine eigene **Aktions-** oder **Sofortkarte** legen und die Aktion somit zweimal durchführen.

Bemerkungen: Lege diese **Aktionskarte** auf die **Aktions-** oder **Sofortkarte** einer Mitspielenden Person, gerade bevor diese ihre Aktion durchführt. Das darfst du tun, egal, wer am Zug ist. Wichtig: Zuerst führt die Mitspielende Person ihre Aktion durch, danach du.

Mit dieser Karte kannst du von einer günstigen Aktion ebenfalls profitieren oder dich gegebenenfalls vor einer dir schadenenden Aktion schützen, indem du sie wiederholst und so rückgängig machen kannst.

DOPPELGLÜCK

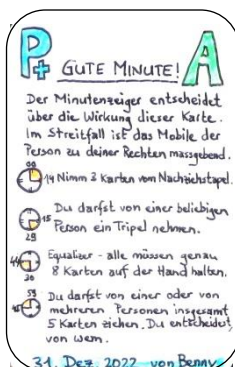


Text: Spiele diese Karte zusammen mit einer **Aktions-** oder **Sofortkarte** aus. Dafür darfst du diese Aktion zweimal hintereinander ausführen.

Bemerkungen: Ähnlich wie die Karte "Double Action" darf hier eine Aktion zweimal hintereinander ausgeführt werden, kann aber im Unterschied zu ihr nur auf die eigene **Aktions-** oder **Sofortkarte** gelegt werden.

Die Karten "Double Action" und "Doppelglück" wurden praktisch zeitgleich erfunden, ohne dass man von der anderen Karte wusste!

GUTE MINUTE!



Text: Der Minutenzeiger entscheidet über die Wirkung dieser Karte. Im Streitfall ist das Mobile der Person zu deiner Rechten massgebend.

00 14 Nimm 3 Karten vom Nachziehstapel.

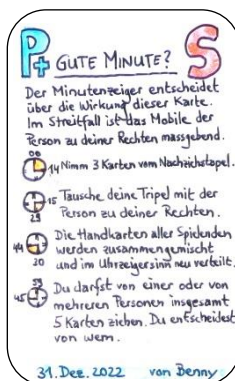
15 Du darfst von einer beliebigen Person ein Tripel nehmen.

16 Equalizer - alle müssen genau 8 Karten auf der Hand halten.

17 Du darfst von einer oder mehreren Personen insgesamt 5 Karten ziehen. Du entscheidest, von wem.

Bemerkungen: Behalte diese **Aktionskarte** solange auf der Hand, bis sie dir am meisten nützt. Setze sie zum optimalen Zeitpunkt ein!

GUTE MINUTE?



Text: Der Minutenzeiger entscheidet über die Wirkung dieser Karte. Im Streitfall ist das Mobile der Person zu deiner Rechten massgebend.

00 14 Nimm 3 Karten vom Nachziehstapel.

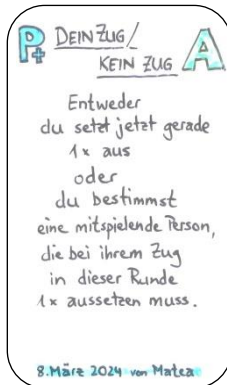
15 Tausche deine Tripel mit der Person zu deiner Rechten.

16 Die Handkarten aller Spielenden werden zusammengemischt und im Uhrzeigersinn neu verteilt.

17 Du darfst von einer oder mehreren Personen insgesamt 5 Karten ziehen. Du entscheidest, von wem.

Bemerkungen: Gute Minute? Ja oder nein? Diese **Sofortkarte** bringt dir Glück oder Pech - je nach Zeitpunkt!

DEIN ZUG / KEIN ZUG

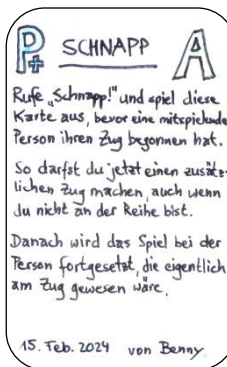


Text: Entweder du setzt jetzt gerade 1x aus oder du bestimmst eine mitspielende Person, die bei ihrem Zug in dieser Runde einmal aussetzen muss.

Bemerkungen: Mit dieser **Aktionskarte** kannst du den Sieg der führenden Person hinauszögern oder allenfalls sogar verhindern. In Zusammenhang mit den Karten "Déjà vu" (aus dem Basis-Spiel), "Spion/Spionin" oder "Manipulation" (beides **Personal Cards**) kann diese Karte ebenfalls sehr hilfreich sein!

Manchmal kann es äusserst nützlich sein, keinen Zug machen zu müssen oder auch bestimmen zu können, wer den nächsten Zug machen soll!

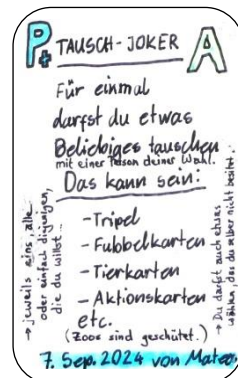
SCHNAPP



Text: Rufe "Schnapp" und spiele diese Karte aus, bevor eine mitspielende Person ihren Zug begonnen hat. So darfst du jetzt einen zusätzlichen Zug machen, auch wenn du nicht an der Reihe bist. Danach wird das Spiel bei der Person fortgesetzt, die eigentlich an der Reihe gewesen wäre.

Bemerkungen: Ein zusätzlicher Zug ist immer nützlich. Besonders brisant kann es aber nach der Karte "Déjà vu" sein, wenn alle wissen, welche mächtigen Karten (womöglich) auf dem Nachziehstapel liegen!

TAUSCH-JOKER



Text: Für einmal darfst du etwas Beliebiges tauschen mit einer Person deiner Wahl.

Das kann sein: Tripel, Fubbelkarten, Tierkarten, Aktionskarten etc.

→ jeweils eins, alle oder einfach diejenigen, die du willst...

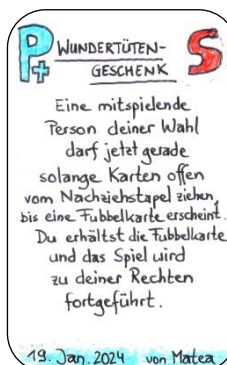
→ Du darfst auch etwas wählen, das du selber nicht besitzt.

(Zoos sind geschützt.)

Bemerkungen: Tausche die Karten einer Karten-Kategorie mit einer Person deiner Wahl.

*Diese mächtige **Aktionskarte** kann den Spielstand komplett auf den Kopf stellen. Von Vorteil ist es natürlich, möglichst genau zu wissen, wer was auf der Hand hält...*

WUNDERTÜTEN-GESCHENK



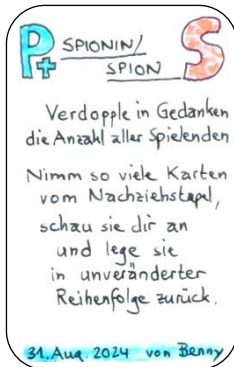
Text: Eine mitspielende Person deiner Wahl darf jetzt gerade solange Karten offen vom Nachziehstapel nehmen, bis eine Fubbelkarte erscheint. Du erhältst die Fubbelkarte und das Spiel wird zu deiner Rechten fortgeführt.

Bemerkungen: Diese **Sofortkarte** wird fast gleich gespielt, wie die **Aktionskarte** "Wundertüte" aus dem Basis-Spiel. Unterschiedlich dabei ist nur, dass du eine mitspielende Person bestimmen muss, die die Karten statt dir bekommt, und dass die Fubbelkarte nicht auf den Ablagestapel gelegt wird, sondern dass du sie erhältst.

➤ Ich weiss etwas, das du nicht weisst

Wissen ist Macht! Im Alltag, in der Politik und... im **krokodeal**! Mit den folgenden Karten kannst du dir einen Wissensvorsprung holen, "Fake News" verbreiten oder sogar den weiteren Verlauf des Spiels manipulieren!

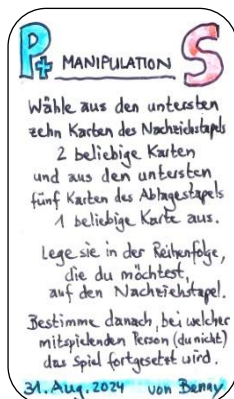
SPIONIN / SPION



Text: Verdopple in Gedanken die Anzahl der Spielenden. Nimm so viele Karten vom Nachziehstapel, schau sie dir an und lege sie dann in unveränderter Reihenfolge zurück.

Bemerkungen: Ziehen deine Mitspielenden Karten vom Nachziehstapel, dann kennst du sie und kannst dementsprechend deine kommenden Züge darauf ausrichten. Dein Wissen kann dir aber auch dabei helfen zu entscheiden, ob du in deinem nächsten Zug eine Karte vom Nachziehstapel ziehen oder lieber eine andere Zugvariante wählen willst.

MANIPULATION

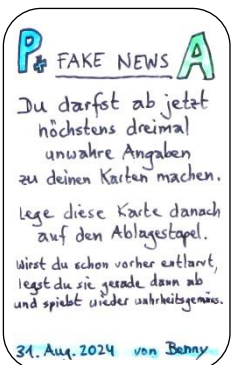


Text: Wähle aus den untersten zehn Karten des Nachziehstapels 2 beliebige Karten und aus den untersten fünf Karten des Ablagestapels 1 beliebige Karte aus. Lege sie in der Reihenfolge, die du möchtest, auf den Nachziehstapel. Bestimme danach, bei welcher Mitspielenden Person (du nicht) das Spiel fortgesetzt wird.

Bemerkungen: Nimm die untersten 10 Karten des Nachziehstapels und die untersten 5 des Ablagestapels. Wähle aus ihnen 2 Karten, respektive 1. Lege den Rest wieder zurück unter die jeweiligen Stapel. Lass dabei die Reihenfolgen der anderen Karten unverändert. So kannst du die obersten drei Karten des Nachziehstapels bestimmen und ausserdem, bei wem das Spiel weitergehen soll.

Pure Manipulation! Mächtig, mächtig - könnte man meinen! Und doch weisst du nicht, ob die Mitspielenden dann Karten vom Nachziehstapel ziehen oder andere Aktionen planen. Das Scheitern deiner bösen Absichten ist hier nicht auszuschliessen...

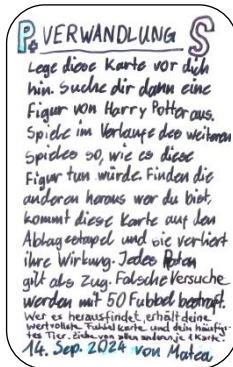
FAKE NEWS



Text: Du darfst ab jetzt höchstens dreimal unwahre Angaben zu deinen Karten machen. Lege diese Karte danach auf den Ablagestapel. Wirst du schon vorher entlarvt, legst du sie gerade dann ab und spielst wieder wahrheitsgemäss.

Bemerkungen: Sobald du diese Karte auf der Hand hältst, darfst du mit deinen falschen Angaben starten. Dreimal höchstens darfst du nun (vor allem beim Handeln) unwahre Angaben machen oder nach Tieren suchen, die du selber gar nicht auf der Hand hältst. Diese **Aktionskarte** schützt dich aber nicht vor ungewollten Aktionen, wie z.B. dem "Zuchtmonopol" oder einem **krokodeal**. Bei solchen Aktionen und bei **Aktions-** oder **Sofortkarten** musst du ehrlich sein.

VERWANDLUNG



Text: Lege diese Karte vor dich hin. Suche dir dann eine Figur von Harry Potter aus. Spiele im Verlaufe des weiteren Spieles so, wie es diese Figur tun würde. Finden die anderen heraus, wer du bist, kommt diese Karte auf den Ablagestapel und sie verliert ihre Wirkung. Jedes Raten gilt als Zug. Falsche Versuche werden mit 50 Fubbel bestraft. Wer es herausfindet, erhält deine wertvollste Fubbelkarte und dein häufigstes Tier. Ziehe dann von allen anderen je 1 Karte.

Bemerkungen: Schlüpfe in eine der Rollen aus den Harry-Potter-Büchern und versuche, so gut du kannst, ihre Mimik und Sprache zu übernehmen. In dieser Phase des Spiels haben alle

Mitspielenden eine weitere Möglichkeit, was sie in ihrem Zug machen können, sofern sie mindestens 50 Fubbel auf der Hand halten: das Raten, wer du bist. Vermuten sie falsch, müssen sie dir 50 Fubbel geben. Erkennt eine Person, wer du bist, musst du ihr deine höchste Fubbelkarte *und* dein im Spiel am häufigsten vorkommendes Tier überreichen. Danach darfst du von allen anderen Mitspielenden je eine Karte ziehen.

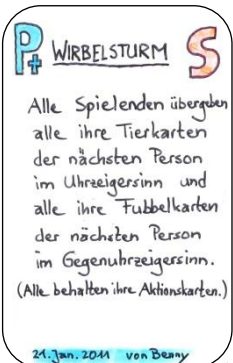
Sei ungeschickt wie Neville, besserwisserisch, aber brillant wie Hermine, prophetisch begabt wie Sybille Trelawney, selbstverliebt wie Gilderoy Lockhart, ...

Uns macht es jedes Mal Spass, zu schauspielern und herauszufinden!

➤ Handkarten-Tohuwabohu

Schon im Basis-Spiel kannst du nie ganz sicher sein, wie lange deine Handkarten auch wirklich bei dir bleiben. Mit folgenden **Personal Cards** aber kann es wahrlich explosiv werden!

WIRBELSTURM

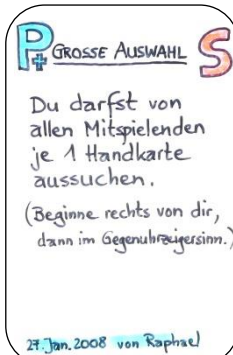


Text: Alle Spielenden übergeben ihre Tierkarten der nächsten Person im Uhrzeigersinn und alle ihre Fubbelkarten der nächsten Person im Gegenuhrzeigersinn. (Alle behalten ihre **Aktionskarten**.)

Bemerkungen: Diese **Sofortkarte** bringt neue Handkarten für alle! (Alle behalten nur ihre **Aktionskarten**.) Aber plötzlich kennt man die Tierkarten der Person zu seiner Linken und die Fubbelkarten der Person zu seiner Rechten...

Da könnte man ja durchaus auf bissige Gedanken kommen!

GROSSE AUSWAHL



Text: Du darfst von allen Mitspielenden je 1 Handkarte aussuchen. (Beginne rechts von dir, dann im Gegenuhrzeigersinn.)

Bemerkungen: Alle zeigen dir reihum ihre Handkarten und du darfst dir je eine Karte aussuchen.

*Mit dieser **Sofortkarte** kriegst du nicht nur die wertvollsten Karten! Du kennst auch alle Handkarten aller Mitspielenden! (Wenn du sie dir denn merken kannst...)*

Kann dir diese mächtige Karte zum Sieg verhelfen?

GROSSE HILFE

P **GROSSE HILFE** **S**

Bestimme eine Person deiner Wahl, die alle Papageien, Elefanten und Löwen bekommt.

von Matea 30. Aug. 2024

Text: Bestimme eine Person deiner Wahl, die alle Papageien, Elefanten und Löwen bekommt.

Bemerkungen: Du wählst eine mitspielende Person aus. Diese bekommt alle Papageien, Elefanten und Löwen aus den Handkarten von dir und allen anderen Mitspielenden.

Kann die ausgewählte Person vielleicht sogar mehrere Tripel bilden, da es die drei häufigsten Tierarten sind?

HEFTIGE ABLAGE

P **HEFTIGE ABLAGE** **S**

Tausche alle deine Handkarten mit dem Ablagestapel.

Lege dann alle Sofortkarten in unveränderter Reihenfolge zurück auf den Ablagestapel.

8. Okt. 2008 von Bezi

Text: Tausche alle deine Handkarten mit dem Ablagestapel.

Lege dann alle **Sofortkarten** in unveränderter Reihenfolge zurück auf den Ablagestapel.

Bemerkungen: Diese **Sofortkarte** verlangt von dir, alle deine Handkarten mit denjenigen des Ablagestapels zu tauschen. Behalten kannst du alle Karten ausser den **Sofortkarten**, die du auf den Ablagestapel legen musst, ohne ihre Reihenfolge zu verändern.

Wunderbar, wenn der Ablagestapel so richtig hoch ist. Aber eine Katastrophe, wenn jemand gerade kurz zuvor einen Zoo gegründet hat...

KARTENWECHSEL

P **KARTENWECHSEL** **S**

Die Handkarten von allen Spielenden werden in den Nachziehstapel gemischt. Reihum ziehen dann alle 7 neue Handkarten. (Du beginnst.) Sofortkarten müssen augenblicklich ersetzt werden.

20. Okt. 2022 von Matea

Text: Die Handkarten von allen Spielenden werden in den Nachziehstapel gemischt. Reihum ziehen dann alle 7 neue Handkarten. (Du beginnst.) **Sofortkarten** müssen augenblicklich ersetzt werden.

Bemerkungen: Diese **Sofortkarte** erinnert an den Spielbeginn und läuft auch so ab. Ziehst du jedoch drei passende Tiere, darfst du sie (anders als beim Spielbeginn) sofort ablegen, wenn du willst. Das Spiel geht dann bei der Person zu deiner Rechten weiter.

*Diese Karte wirkt, wie so viele andere Karten von **krokodéal** auch, sehr ausgleichend und sozial. Wäre es doch auch im richtigen Leben vermehrt so!*

ROBIN HOOD

P **ROBIN HOOD** **A**

Suche eine Karte aus den Handkarten der Person, die führt, aus und gib sie der Person, die am wenigsten weit ist. Handle nach bestem Gewissen.

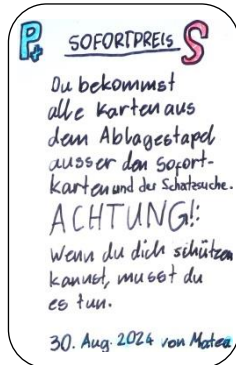
10. Aug. 2024 von Mirjam

Text: Suche eine Karte aus den Handkarten der Person, die führt, aus und gib sie der mitspielenden Person, die am wenigsten weit ist. Handle nach bestem Gewissen.

Bemerkungen: Suche von derjenigen mitspielenden Person, die gerade führt, eine Karte aus und gib sie derjenigen mitspielenden Person, die am wenigsten weit ist. (Du selber zählst dabei nicht mit.) Gerechtigkeit soll hier dein Leitmotiv sein!

Schon wieder eine ausgleichende und soziale Karte: „Nehmt von den Mächtigen und gebt den Bedürftigen!“

SOFORTPREIS



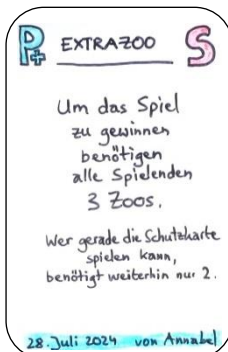
Text: Du bekommst alle Karten aus dem Ablagestapel ausser den **Sofortkarten** und der "Schatzsuche". **ACHTUNG:** Wenn du dich schützen kannst, musst du es tun.

Bemerkungen: Du darfst alle Karten ausser den **Sofortkarten** aus dem Ablagestapel zu dir auf die Hand nehmen. Nur die Karte "Schatzsuche" musst du im Ablagestapel lassen, wenn sie darin ist. Wenn du eine Schutzkarte hast, *musst* du sie spielen und bekommst nichts!

➤ Spielverlängernd oder -verkürzend

Die folgenden **Personal Cards** verlängern die Spieldauer oder sie helfen den Spielenden, ihre Zoos schneller zu gründen.

EXTRAZOO

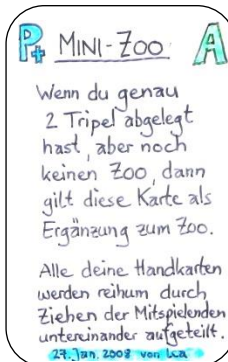


Text: Um das Spiel zu gewinnen, benötigen alle Spielenden 3 Zoos. Wer gerade die Schutzkarte spielen kann, benötigt weiterhin nur 2.

Bemerkungen: Diese **Sofortkarte** macht es nötig, drei Zoos zu gründen, um das Spiel zu gewinnen. (Es bleibt bei drei Zoos, sollte diese Karte mehrfach gespielt werden. Sie erhöht die Anzahl benötigter Zoos also nicht jedes Mal.)

*Die Erfinderin dieser Karte muss das **krokodale**-Spiel wahrlich heiss geliebt haben! Glückliche, wer sich hier schützen kann!*

MINI-ZOO



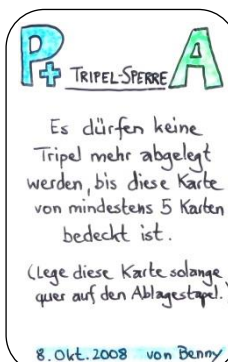
Text: Wenn du genau 2 Tripel hast, aber noch keinen Zoo, dann gilt diese Karte als Ergänzung zum Zoo.

Alle deine Handkarten werden reihum durch Ziehen der Mitspielenden untereinander aufgeteilt.

Bemerkungen: Hast du genau 2 Tripel abgelegt und noch keinen Zoo, dann ist es der perfekte (und einzige) Zeitpunkt, diese **Aktionskarte** zu spielen. Deine beiden Tripel gelten nun als Zoo. Die Person zu deiner Rechten beginnt mit Ziehen deiner Handkarten.

*Mit dieser **Aktionskarte** kommst du rasch zu deinem ersten Zoo. Da du dann jedoch ohne Handkarten weiterspielen musst, wird für dich die Spielfortsetzung zur Geduldsprobe!*

TRIPEL-SPERRE



Text: Es dürfen keine Tripel mehr abgelegt werden, bis diese Karte von mindestens 5 Karten bedeckt ist. (Lege diese Karte solange quer auf den Ablagestapel.)

Bemerkungen: Erst, wenn diese **Aktionskarte** von 5 Karten bedeckt ist, dürfen wieder Tripel abgelegt werden. (Jedes Ablegen 1 Tripels gilt als Zug!) Legt dann die quer liegende Karte wieder "normal" hin.

*Mit dieser Karte kannst du verhindern (oder zumindest hinauszögern), dass jemand einen Zoo gründet oder sogar gewinnt. Vielleicht kommen dir in dieser "gesperrten Zeit" ja sogar noch andere turbulente **Aktions-** oder **Sofortkarten** zu Hilfe!*