



# RETTE SICH WER KANN!

*Kroko-Alarm im Hotel-Swimmingpool!*



## Spielidee

Zwölf Schwimmer tummeln sich im Luxuspool, sechs davon gehören Ihnen. Die wahre Natur der Schwimmer zeigt sich erst, wenn man sie umdreht. Sie werden zu Krokodilen, die in einem Zug so weit ziehen dürfen, wie die aufgedruckte Zahl angibt. Und schon geht die wilde Jagd los: Krokodile jagen Schwimmer und andere Krokos. Aber je mehr Krokos auftauchen, desto taktischer wird das Geschehen. Wer gewinnen will, darf nicht den Kopf verlieren... und auch sonst nichts.

## Spielziel

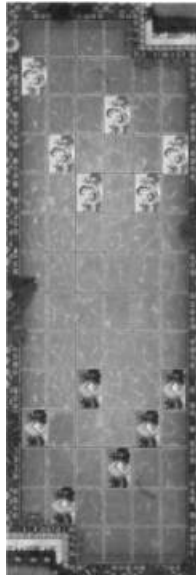
Wer die meisten Spielplättchen zur eigenen Poolbar durchbringt, gewinnt.

## Spielinhalt

I Spielplan, 12 beidseitig bedruckte Spielplättchen

## Spielvorbereitung

- Vor dem ersten Spiel müssen die Spielplättchen vorsichtig aus dem Rahmen gelöst werden.
- Der Spielplan wird hochkant zwischen beide Spieler gelegt, so dass man vor der Poolbar in der Farbe des Mitspielers sitzt.
- In seiner eigenen Farbe erhält jeder 6 Spielplättchen. Diese werden mit der „Schwimmtner“-Seite nach oben gemischt, so dass die Kroks auf der Unterseite nicht sichtbar sind.
- Beim ersten Spiel werden die Schwimmer einfach wie in der Abbildung auf den Plan gelegt.
- Bei späteren Spielen legen beide Spieler nacheinander jeweils einen Schwimmer auf den Plan, bis jeder alle sechs platziert hat.



Dazu sind die vier Reihen eines Spielers, in denen seine Schwimmer starten, durch farbige Kacheln am Planrand markiert. In den beiden Reihen mit einer Kachel wird je ein Schwimmer eingesetzt, in den beiden Reihen mit zwei Kacheln je zwei Schwimmer.

- Rot beginnt. Danach geht es abwechselnd weiter.

## Spielverlauf

Der Spieler muss in seinem Zug ein eigenes Spielplättchen bewegen:

- A) Er bewegt einen eigenen Schwimmer.

oder

- B) Er dreht einen eigenen Schwimmer um und bewegt das gerade aufgedeckte Kroko.

oder

- C) Er bewegt ein eigenes bereits aufgedecktes Kroko.

### *A) Einen Schwimmer belegen:*

Ein Schwimmer zieht ein oder zwei Felder waagrecht oder senkrecht. Er darf vorwärts, rückwärts oder zur Seite ziehen und dabei einmal die Richtung wechseln (d. h. rechtwinklig abbiegen). Der Schwimmer darf nur über leere Felder ziehen und muss auf einem leeren Feld seinen Zug beenden.

### *B) Einen Schwimmer umdrehen und das gerade aufgedeckte Kroko*

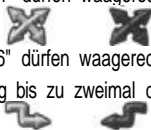
Dazu wird zunächst ein eigener Schwimmer umgedreht, auf dasselbe Feld mit der Krokoseite nach oben zurückgelegt und anschließend wird dieses Kroko sofort bewegt (s. Bewegungsregeln für Krokos).

### *C) Ein bereits aufgedecktes Kroko bewegen:*

Hat man bereits ein aufgedecktes Kroko, darf man es entsprechend der „Bewegungsregeln für Krokos“ bewegen.

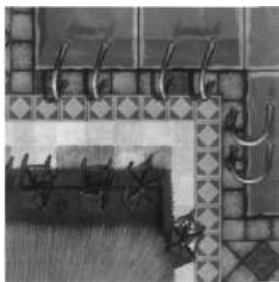
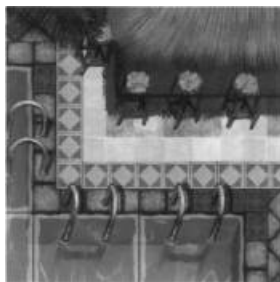
#### Bewegungsregeln für Krokos:

- Die neben dem Kroko abgebildete Bewegungszahl muss vollständig gezogen werden, Punkte verfallen lassen ist nicht erlaubt.
- Die Bewegung erfolgt nur über leere Felder. Andere Spielplättchen dürfen also nicht übersprungen werden.
- Krokos dürfen vorwärts, rückwärts oder zur Seite ziehen.
  1. Krokos mit der Zahl „2“, „3“, „4“ oder „5“ dürfen waagrecht und senkrecht ziehen und bei ihrer Bewegung einmal die Richtung wechseln (d. h. rechtwinklig abbiegen).
  2. Krokos mit der Zahl „1“ dürfen waagrecht, senkrecht oder diagonal ziehen.
  3. Krokos mit der Zahl „6“ dürfen waagrecht und senkrecht ziehen und bei ihrer Bewegung bis zu zweimal die Richtung wechseln.



Sie dürfen in Ihrem Zug jedoch kein Feld mehrmals betreten.

- Befindet sich auf dem Feld, auf dem das Kroko seine Bewegung beendet, ein Schwimmer oder ein Kroko des Mitspielers, so wird dieser Spielstein „gefressen“. Dazu setzt man sein Kroko einfach oben auf den gegnerischen Spielstein.
- Durch das Fressen gegnerischer Spielplättchen bilden sich Stapel. Das Kroko oben auf einem Stapel zeigt an, welchem Spieler der Stapel gehört. Ein Stapel wird von seinem Besitzer immer mit allen Spielplättchen bewegt. Die Bewegungsregeln für Krokos gelten natürlich weiter. Ein Stapel darf selber fressen und auch gefressen werden. Es gibt keine Begrenzung für die Höhe eines Stapels.



Die eigene Poolbar: Zu jeder Poolbar führen drei Felder mit Ausstiegsleitern, über die man den Pool verlassen und die eigene Poolbar erreichen kann. Die Bar zählt dabei als ein Feld. Auf die Poolbar muss mit passender Bewegungszahl gezogen werden. Restliche Bewegungspunkte dürfen nicht verfallen!

- Der erste Spieler, der Spielplättchen auf seine Poolbar zieht, muss einen Stapel (aus mindestens zwei Spielplättchen) auf seine Bar ziehen.
- Erst danach dürfen beide Spieler auch einzelne Schwimmer oder Krokos auf ihre Poolbar ziehen.

#### Spielende

Sobald sich nur noch Spielplättchen oder Stapel von einem Spieler im Pool befinden, endet das Spiel sofort. Jeder zählt nun die Spielplättchen, die er auf seiner Poolbar hat. Dabei ist es egal, von welchem Spieler die Steine sind. Der Spieler mit der höheren Anzahl gewinnt. Bei einem Gleichstand werden die Zahlen (Bewegungspunkte der Krokos) zusammengezählt und so der Sieger bestimmt.

Und weil ein Spiel so erfrischend kurz und manchmal auch herrlich ungerecht verläuft, spielt man gerne eine weitere Partie sogleich hinterher. Jetzt ist der Verlierer Startspieler!

#### Der Autor:

Rudi Hoffmann hat als Grafiker gearbeitet. Seit fast 40 Jahren entwickelt er Spiele, die häufig von Einfachheit, Originalität und Pfiff geprägt sind. Nach dem großen Erfolg seines witzigen Jagdspiels „Halali!“ legt er mit „Rette dich wer kann!“ nun ein ebenso freches „Spiel Tür Zwei“ vor.

Redaktionelle Bearbeitung: TM-Spiele

Grafik: Franz Vohwinkel

(?) 2003 KOSMOS Verlag

Postfach 106011

D-70049 Stuttgart

Telefon: +49(0)711-2191-0

Fax: +49(0)711-2191-422

www.kosmos.de

e-mail: info@kosmos.de

**KOSMOS**<sup>®</sup>

Art.-Nr: 692629

Alle Rechte vorbehalten.

Autor und Verlag danken allen Testspielern und Regellesem.