



SAFARI CROCO



SAFARI CROCO



6-99 ani



2-5 Jucători



Conținut: 86 cartonașe Croco, 14 cartonașe bonus, 1 Crocometru



Scopul jocului: Câștigă puncte fotografiind cele mai multe animale și având cel mai lung crocodil.

Pentru 3-5 jucători



Configurarea jocului:

Fiecare jucător își pune o carte „coadă de Croco” în fața sa. Așază cărțile „cap de Croco” și cărțile bonus în centrul mesei. Amestecă cărțile „pericol Croco” de nivelurile 1, 2 și 3 și pune-le într-un teanc, cu fața de „pericol” în sus, lângă cărțile „cap de Croco”. Pune deoparte cărțile „pericol Croco” de nivelurile 4 și 5 — acestea vor fi folosite în rundele 2 și 3.



Cum se joacă:

Jocul se desfășoară în 3 runde.

În fiecare rundă, jucătorii joacă pe rând, în sensul acelor de ceasornic.

Jucătorul activ poate alege una dintre două acțiuni:

- să tragă o carte „pericol Croco”, sau
- să folosească o carte „cap de Croco” pentru a face o fotografie.

Pe parcursul jocului, fiecare jucător își va crește propriul crocodil în fața sa.

Tragerea unei cărți Croco:

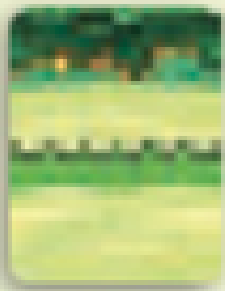
Jucătorul trage o carte „pericol” din vârful teancului, fără să o întoarcă.

Apoi trebuie să decidă dacă o adaugă la propriul său crocodil sau la crocodilul unui adversar, bazându-se doar pe nivelul de pericol indicat pe spatele cărții.

◆ CĂRȚILE CROCO ◆

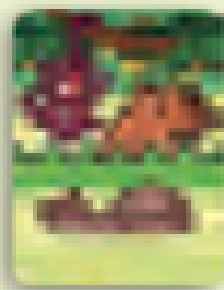
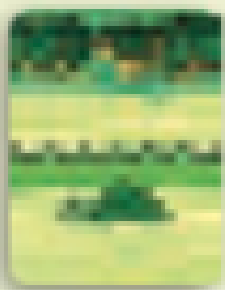
Cărțile Croco le permit jucătorilor să își lungească crocodilul și să câștige puncte datorită animalelor care apar pe ele.

Dar atenție — unele pot ascunde surprize neplăcute!



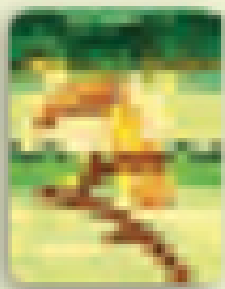
Crocodilul devine mai lung!

Cartonașul Croco se adaugă la crocodilul ales, făcându-l mai lung.



Animalele se alătură!

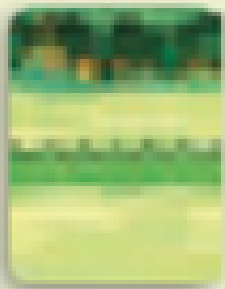
Cardurile care conțin animale lungesc crocodilul și adaugă 1 punct pentru fiecare animal de pe carte.



Pasărea aurie este foarte râvnită!

Ea adaugă 1 punct și îi permite jucătorului să tragă un card bonus la finalul runde, a cărui valoare se adaugă la punctele sale.

Jucătorul trebuie să aibă un crocodil complet; altfel, nu poate trage un card bonus.



→ Ghinion! Dacă fotografia este neclară, cartea se adaugă crocodilului ales.

După 2 fotografii neclare, tura jucătorului se încheie, fotografia este ratată și nu aduce niciun punct.



→ Catastrofă! Fotografia este ratată, tura jucătorului se încheie imediat și nu câștigă niciun punct.



Nivelul de pericol este indicat pe spatele cărților Croco. Cu cât pericolul este mai mare, cu atât este mai mare riscul de a desena o carte neclară sau de a strica o fotografie. Cu toate acestea, animalele și pasărea aurie se găsesc mai des pe cărțile cu risc ridicat.

Trebuie să înveți cum să gestionezi riscul! Cu cât pericolul este mai mare, cu atât este mai riscant să păstrezi cartea pentru tine. Totuși, câștigul potențial este mai mare. Pe de altă parte, ai grijă să nu dai prea multe cărți adversarilor sperând să-i faci să piardă, deoarece ei ar putea acumula multe puncte datorită ție.

◆ Folosirea unei cărți Croco „vârf”:



În timpul turei, jucătorul poate decide să folosească o carte „cap” pentru a-și finaliza fotografia în loc să tragă o carte „pericol”. Astfel, jucătorul își încheie runda, Croco-ul său este în siguranță și ceilalți jucători nu îi mai pot adăuga cărți. Nu mai participă la joc și trebuie să aștepte până la sfârșitul runde pentru a-și număra punctele. Ceilalți jucători pot continua să joace.

’ Este important să știi când să te oprești pentru a-ți asigura punctele!

◆ Sfârșitul runde:

Runda se încheie când jucătorii nu mai pot juca: fie pentru că au un Croco complet (cu o carte de cap), fie pentru că au pierdut runda prin extragerea a 2 cărți „fotografie neclară” sau a unei cărți „fotografie distrusă”.

1/ Crocometrul: Jucătorul care a fotografiat cel mai lung Croco complet (cu o carte de „cap”) primește Crocometrul. Ei indică lungimea Croco-ului lor pe crocometru. În rundele următoare, ceilalți jucători trebuie să depășească recordul de lungime pentru a câștiga Crocometrul. Dacă doi jucători depășesc recordul în același timp, Crocometrul merge la jucătorul care și-a terminat fotografia primul.

2/ Jucătorii care au un Croco cu pasărea aurie trag o carte bonus și valoarea ei se adaugă la totalul punctelor lor.

3/ Jucătorii cu un Croco complet (cu carte de cap) și valid (fără carte „fotografie distrusă” sau 2 cărți „fotografie neclară”) colectează toate cărțile lor cu animale (inclusiv păsările aurii) și le pun deoparte.

4/ Toate cărțile jucătorilor care au pierdut runda și cărțile Croco fără animale ale celorlalți jucători se pun înapoi în teancul de tragere.



- Cărțile „cap” Croco se pun înapoi în centrul mesei.
- Jucătorii își recapătă cartea „coadă” Croco pentru a începe următoarea rundă.

Rundele 2 & 3

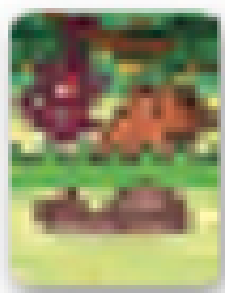
Există un risc mai mare de a distruge o fotografie, dar și o șansă mai bună de a găsi cărți cu animale sau păsări aurii.



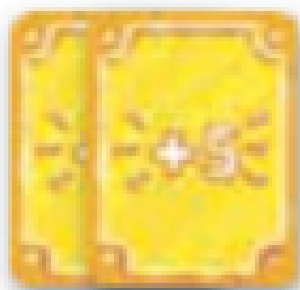
- La începutul runde 2, amestecați cărțile „pericol” nivel 4 în teancul de tragere.
- La începutul runde 3, amestecați cărțile „pericol” nivel 5 în teancul de tragere.
- Jucătorul cu Crocometrul începe runda următoare.

Sfârșitul jocului – numărarea punctelor

După ce se joacă 3 runde, jucătorii adună toate cărțile cu animale colectate în timpul jocului și își numără punctele.



Fiecare animal prezent pe cărțile Croco valorează 1 punct.
De exemplu: această carte valorează 3 puncte.



**Jucătorul care deține Crocometrul la
finalul jocului trage 2 cărți bonus!**

Each player's points are totalled. The player with the most points wins the game.

Mod de joc cu 2 jucători:

Fiecare jucător plasează în fața sa 2 cărți „coadă” Croco.

- Când jucătorul trage o carte „pericol” Croco, alege la care dintre Croco-urile sale să o adauge. Dacă decide să o dea adversarului, celălalt jucător alege la care dintre Croco-urile sale să o adauge înainte de a o întoarce.
- Dacă un jucător are două cărți „fotografie neclară” sau o carte „fotografie distrusă” pe unul dintre Croco-urile sale, poate continua să joace cu celălalt.
- Runda se încheie când toate fotografiile sunt finalizate, fie din cauza a două fotografii neclare, a unei fotografii distruse sau când se adaugă o carte „cap” Croco.
- Sfârșitul jocului: după ce se joacă 3 runde, jucătorii adună toate cărțile cu animale colectate în timpul jocului și își numără punctele.