




SAFARI CROCO

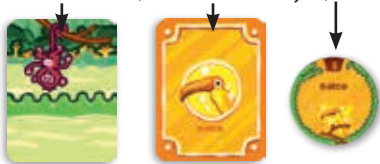



SAFARI CROCO

 **Wiek:** 6-99 lat

 **Liczba graczy:** 2 - 5 graczy

 **Zawartość:** 86 kart Croco, 14 kart bonusowych, 1 Crocomierz



 **Cel gry:** Zdobyć punkty fotografując jak najwięcej zwierząt i posiadać najdłuższego krokodyla

Gra dla 3-5 graczy

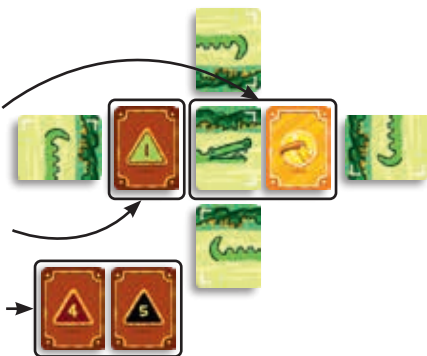
Przygotowanie do gry:

Każdy z graczy kładzie kartę z ogonem krokodyla przed sobą.

Umieśćcie karty z głową krokodyla i karty bonusowe na środku stołu.

Potasujcie karty z "niebezpieczeństwem" o poziomie 1, 2 lub 3 i ułóżcie je na kupce, stroną z trójkątem do góry, obok głowy krokodyla.

Odlóżcie na bok karty z "niebezpieczeństwem" o poziomie 4 i 5 dla rundy 2 i 3.



Jak grać:

Gra trwa 3 rundy. Podczas każdej z nich, gracze grają po kolei zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Aktywny gracz decyduje, czy wybiera kartę z "niebezpieczeństwem", czy głowę krokodyla, aby dokończyć zdjęcie. W trakcie gry każdy z graczy będzie układał przed sobą krokodyla.

Pobieranie karty Croco

Gracz bierze kartę z "niebezpieczeństwem" z wierzchu kupki, bez odwracania jej. Następnie musi zdecydować, czy dodaje kartę do swoich kart, czy oddaje ją przeciwnikowi, bazując wyłącznie na poziomie zagrożenia, który jest oznaczony na karcie.

Karty Croco

Karty Croco pozwalają graczom przedłużyć swojego krokodyla i zdobyć punkty, dzięki zwierzętom, które mu towarzyszą. UWAGA: mogą też zawierać niepożądane niespodzianki!



→ **Krokodyl staje się dłuższy!** Karta Croco zostaje dodana do wybranego krokodyla, sprawiając że stał się dłuższy.



→ **Zwierzęta dołączają do zabawy!** Karty ze zwierzętami, również sprawiają, że krokodyl staje się dłuższy, a w dodatku dostarczają bonusowe punkty - po jednym za każde zwierzątko.



→ **Złoty ptak jest bardzo pożądan!** Gracz otrzymuje 1 punkt i może pobrać kartę bonusową na koniec rundy, której wartość zostaje dodana do jego punktów. Gracz musi mieć ukończonego krokodyla, w przeciwnym wypadku nie może wylosować karty bonusowej.




→ **Pech!** Jeśli zdjęcie jest zamazane, karta zostaje dodana do wybranej karty Croco. Po uzyskaniu 2 zamazanych zdjęć, runda gracza kończy się, zdjęcie jest zrujnowane i nie można uzyskać za nie punktów.



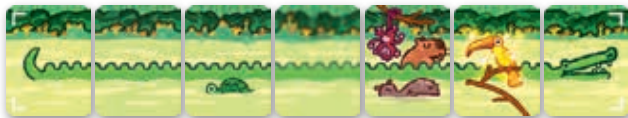
→ **Katastrofa!** Zdjęcie jest zrujnowane, kolejka gracza kończy się natychmiastowo i nie zyskuje on żadnych punktów.



Poziom niebezpieczeństwa jest wskazany na odwrocie kart Croco. Im wyższe niebezpieczeństwo, tym wyższe ryzyko wylosowania zamazanej karty lub tej która zrukuje zdjęcie. Jednakże na kartach z wyższym niebezpieczeństwem łatwiej jest znaleźć zwierzęta lub złote ptaki.

 Musisz się nauczyć ryzykować! Im wyższe niebezpieczeństwo, tym trudniej jest zatrzymać kartę dla siebie. Jednakże potencjalny zysk jest większy. Z drugiej strony uważajcie, aby nie przekazać za dużo kart swoim przeciwnikom w nadziei, że poniosą porażkę, ponieważ możesz osiągnąć efekt odwrotny: zyskają więcej punktów, dzięki tobie!

♦ Użycie karty z głową krokodyla:



Podczas swojej rundy, gracz może podjąć decyzję o użyciu karty z głową krokodyla, aby uzupełnić swoje zdjęcie, zamiast pobierać kartę niebezpieczeństwa. Gracz zakończył zatem rundę, jego krokodyl jest bezpieczny, a pozostali gracze nie mogą mu dawać kart. Gracz zostaje poza grą i musi czekać na koniec rundy, aby policzyć swoje punkty. Inni gracze mogą kontynuować rozgrywkę.

 Ważne jest, aby wiedzieć, kiedy przestać grać, aby zabezpieczyć swoje punkty!

♦ Koniec gry:

Runda kończy się, kiedy gracze nie mogą już grać: albo dlatego, że skompletowali Krokodyla (razem z kartą z głową) lub dlatego, że stracili kolejkę poprzez wylosowanie dwóch "rozmażanych" zdjęć lub karty z "nieudanym" zdjęciem.

1/ Crocomierz: Gracz, który sfotografował najdłuższego Krokodyla (który jest kompletny: musi posiadać kartę z głową) zabiera Crocomierz. Ustawia na nim długość swojego Krokodyla. W późniejszych rundach inni gracze muszą pobić ustanowiony rekord, aby przejąć Crocomierz. Jeśli dwóch graczy pobije rekord w tej samej rundzie, Crocomierz przejmuje gracz, który ukończył swoje zdjęcie jako pierwszy.



2/ Gracze, którzy posiadają na kartach złotego ptaka, pobierają kartę bonusową. Jej wartość jest dodawana do ich ogólnej sumy punktów.

3/ Gracze z kompletnym i prawidłowym Krokodylem (posiadającym kartę z głową oraz bez kart "nieudane zdjęcie" i 2 kart z "rozmażanym" zdjęciem), wygrywają wszystkie swoje karty ze zwierzętami i odkładają je na bok.

4/ Karty graczy, którzy przegrali rundę oraz karty Croco pozostałych graczy bez zwierząt należy z powrotem odłożyć na kupkę.

- Karty z głową krokodyla należy odłożyć z powrotem na środek stołu.
- Gracze zabierają z powrotem swoje karty z ogonem krokodyla.

Rundy 2 i 3

♦ Wzrasta ryzyko zepsucia zdjęcia, ale zwiększa się też szansa na odnalezienie karty ze zwierzętami lub złotymi ptakami.



- Na początku rundy 2 potasujcie karty z niebezpieczeństwem o poziomie 4 razem z pozostałymi kartami.
- Na początku rundy 3, potasujcie karty z niebezpieczeństwem o poziomie 5 razem z pozostałymi kartami.
- Gracz z Crocomierzem zaczyna następną rundę.

Koniec gry - liczenie punktów

♦ Po rozegraniu 3 rund, gracze zbierają wszystkie zdobyte przez siebie podczas gry karty ze zwierzętami i podliczają punkty.



→ Każde zwierzę znajdujące się na kartach Croco jest warte 1 punkt. *Na przykład: ta karta jest warta 3 punkty.*



→ Gracz, który posiada Crocomierz na koniec gry, pobiera 2 bonusowe karty!

Punkty każdego gracza są sumowane. Grę wygrywa gracz z najwyższą liczbą punktów.

Wariant dla 2 graczy

- Każdy z graczy kładzie 2 karty z ogonem Krokodyla przed sobą.
- Kiedy gracz wylosuje kartę Croco z niebezpieczeństwem, wybiera do którego krokodyla chce ją dołączyć. Jeśli zdecyduje się oddać kartę przeciwnikowi, wybrany gracz wybiera do którego krokodyla chce dołączyć kartę przed odwróceniem jej.
- Jeśli gracz posiada dwa "zamazane zdjęcia" lub kartę "nieudane" zdjęcie w jednym ze swoich krokodyli, może kontynuować grę z drugim krokodylem.
- Runda kończy się, kiedy wszystkie zdjęcia zostaną skompletowane: albo poprzez posiadanie 2 zamazanych zdjęć lub 1 nieudanego albo poprzez dodanie głowy krokodyla.
- Koniec gry: po rozegraniu 3 rund, gracze zbierają wszystkie zdobyte przez siebie karty ze zwierzętami i zliczają punkty.

Autor gry: Kevin Gauvin

SAFARI CROCO



DJ05077

