



SAFARI CROCO



SAFARI CROCO



Vek: 6 – 99 rokov



Počet hráčov: 2 až 5 hráčov



Obsah : 86 kariet krokodílov, 14 bonusových kariet, 1 krokodílí meter



Cieľ hry: Zbierajte body fotografovaním čo najväčšieho krokodila a zároveň ho získajte.

Hra pre 3 až 5 hráčov



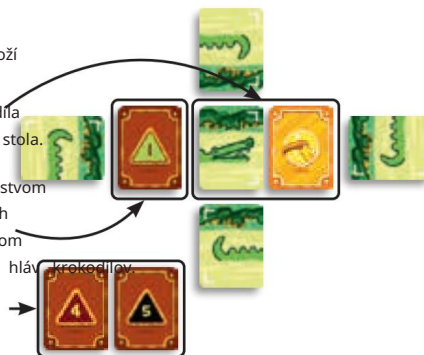
Príprava hry:

Každý hráč si pred seba položí kartu s krokodílím chvostom.

Umiestnite karty s hlavou krokodíla a bonusovými kartami do stredu stola.

Zmiešajte karty s nebezpečenstvom krokodílov 1, 2 a 3 a potom z nich vytvorte kôpku nebezpečenstvom nahor, ktorú umiestnite vedľa hlavy krokodílov.

Zoraďte karty nebezpečenstva krokodílov 4 a 5 pre 2. a 3. kolo.



Hra: Hra pozostáva z 3 kôl. V každom kole sa hráči striedajú v smere hodinových ručičiek. Aktívny hráč si môže buď potiahnuť kartu Krokodila, alebo použiť kartu Krokodíla hlava na odfotenie. Počas hry si každý hráč pred sebou vypestuje krokodila.

Vytiahnite kartu Croco: _____

Hráč si vytiahne kartu „nebezpečenstva“ z vrchu kôpky bez toho, aby ju otočil. Výlučne na základe úrovne obtiažnosti sa hráč musí rozhodnúť, či ju pridá k svojmu vlastnému Crocovi alebo ju dá súperovi.

Karty krokodílov

Karty krokodílov umožňujú hráčom zväčšiť veľkosť svojho krokodíla a získavať body za zvieratá, ktoré sa na nich môžu nachádzať. Ale pozor na nepríjemné prekvapenia!



➔ Krokodíl sa rozširuje! Karta Krokodíla sa pridá k vybranému Krokodílovi a rozšíri ho.



➔ Zvieratá sa pridávajú k oslave! Karty so zvieratami tiež predlžujú krokodíla a za každé zviera, ktoré sa na ňom nachádza, získavate 1 bod.



➔ Zlatý vták je veľmi vyhľadávaný! Jeho prítomnosť vám prinesie 1 bod a umožní vám na konci vášho ťahu ťahať si bonusovú kartu, ktorá bude mať hodnotu počtu bodov uvedených na karte. Táto akcia je možná iba vtedy, ak sa hráčovi podarilo dokončiť svojho krokodíla; inak si bonusovú kartu netáha.



➔ Smola! Ak je karta rozmazaná, pridá sa ku Krokodílovi. Po dvoch rozmazaných fotografiách hráčov ťah končí, fotografia je neúspešná a nezískava žiadne body.



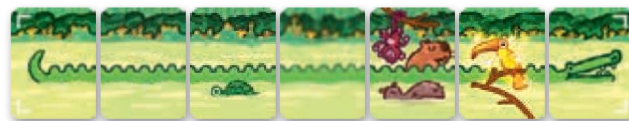
➔ Katastrofa! Fotka je zničená, hráčov ťah okamžite končí a nezíska žiadne body.



Na zadnej strane kariet Croco je vyznačená úroveň nebezpečenstva. Čím vyššie nebezpečenstvo, tým väčšie je riziko vytiahnutia rozmazanej karty alebo minútia cieľa. Zvieratá a zlatý vták sa však častejšie nachádzajú pod kartami s vysokým rizikom.

💡 Budete sa musieť naučiť efektívne riadiť riziká! Čím väčšie je nebezpečenstvo, tým je riskantnejšie nechať si kartu pre seba, ale potenciálna odmena bude o to väčšia. Naopak, dávajte si pozor, aby ste svojím súperom nedali príliš veľa kariet v nádeji, že ich prinúтите prehrať, pretože vďaka vám by mohli nazbierať veľa bodov.

♦ Použite kartu s hlavou krokodíla: _____



Hráč sa potom môže rozhodnúť, že si nevytiahne kartu nebezpečenstva a použije kartu Krokodíle hlavu na doplnenie svojho obrázka. Hráč potom dokončí kolo, jeho Krokodíl je v bezpečí a ostatní hráči mu už nemôžu dávať karty. Už nie je v hre a čaká na koniec kola, aby si spočítal body. Ostatní hráči môžu pokračovať v hre.

💡 Je dôležité vedieť, kedy prestať, aby ste si zabezpečili body!

♦ Koniec kola _____

Kolo končí, keď už žiadny z hráčov nemôže hrať: buď majú dokončeného Krokodíla (s kartou hlavu), alebo prehrali kolo kvôli dvom rozmazaným fotografickým kartám alebo neúspešnej karte.

1/ Krokometer: hráč, ktorý odfoťil najväčšieho dokončeného Krokodíla (s kartou hlavy), získa žetón Krokometra. Dĺžka Krokodíla je vyznačená na žetóne.

V nasledujúcich kolách musia ostatní hráči prekonať rekord v dĺžke, aby získali žetón. Ak rekord prekonajú dvaja hráči súčasne, žetón ide hráčovi, ktorý svoj obrázok dokončil ako prvý.



2/ Hráči, ktorí majú na svojom krokodilovi zlatého vtáka, si ťahajú bonusovú kartu, ktorej hodnota sa pripočíta k celkovému počtu bodov.

3/ Hráči, ktorí majú dokončeného Krokodíla (s kartou hlavy) a overeného (bez neúspešnej karty alebo 2 rozmazaných fotografií), pozbierajú a odložia všetky karty so zvieratami (vrátane zlatého vtáka).

4/ Všetky karty hráčov, ktorí prehrali kolo, ako aj karty krokodílov bez zvieratiek ostatných hráčov sa vrátia späť do doberacieho balíčka.

- Karty s krokodílovou hlavou sa umiestnia späť do stredu stola.
- Hráči si vezmú kartu Krokodílí chvost a začnú ďalšie kolo

♦ 2. a 3. kolo

Riziko, že vám unikne fotografia, sa zvyšuje, ale rovnako sa zvyšuje aj pravdepodobnosť, že získate kartičky so zvieratami alebo zlatými vtákmi.

- Na začiatku 2. kola pridajte karty Nebezpečenstvo 4 v doberacom balíčku a zamiešajte ich s ostatnými kartami.
- Na začiatku 3. kola pridajte karty Nebezpečenstvo 5 v doberacom balíčku a zamiešajte ich s ostatnými kartami.
- Hráč, ktorý vlastní krokometer, začína ďalšie kolo.



♦ Koniec hry – Bodovanie

Po odohraní 3 kôl hráči pozbierajú všetky karty zvierat, ktoré nazbierali počas hry, a spočítajú si body.



➔ Každé zviera zobrazené na kartách Krokodílov má hodnotu 1 bod. V tomto prípade: táto karta má hodnotu 3 bodov



➔ Hráč, ktorý má na konci hry krokometer, si ťahá 2 bonusové karty!

Všetky body od každého hráča sa sčítajú. Hráč s najväčším počtom bodov vyhráva hru.

Variant pre 2 hráčov

- Každý hráč si pred seba vezme 2 krokodílie chvosty.
- Keď si hráč vezme kartu Krokodíla, najprv si vyberie, ku ktorému zo svojich Krokodílov ju pridá, a potom ju odhalí. Ak sa rozhodne dať ju súperovi, súper si pred odhalením vyberie, ku ktorému zo svojich Krokodílov ju pridá. • Ak má hráč na jednom zo svojich dvoch Krokodílov dve „rozmazané“ fotografie alebo jednu „neúspešnú“ fotografiu, môže pokračovať v hre so svojím druhým Krokodíлом.
- Kolo končí, keď sú hotové všetky fotografie, či už ide o dve rozmazané fotografie, jednu neúspešnú fotografiu alebo krokodíliu hlavu.
- Koniec hry: po odohraní 3 kôl si hráči zozbierajú všetky karty zvierat, ktoré nazbierali počas hry, a spočítajú si body.

Hra od Kevina Gauvina

SAFARI CROCO



DJ05077

