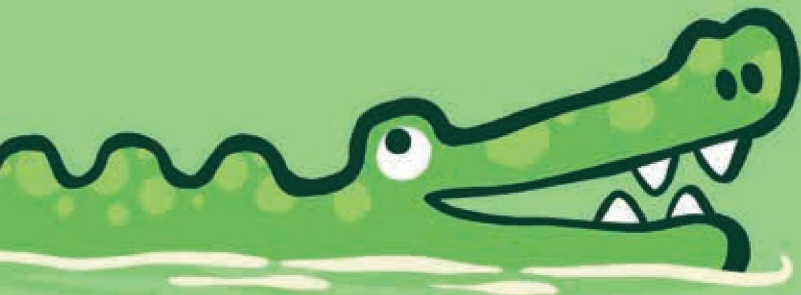




SAFARI CROCO



SAFARI CROCO



Věk: 6 – 99 let



Počet hráčů: 2 až 5 hráčů



Obsah : 86 karet krokodýlů, 14 bonusových karet, 1 krokodýlí metr



Cíl hry: Sbírejte body fotografováním co největšího krokodýla a zároveň jej získejte.

Hra pro 3 až 5 hráčů



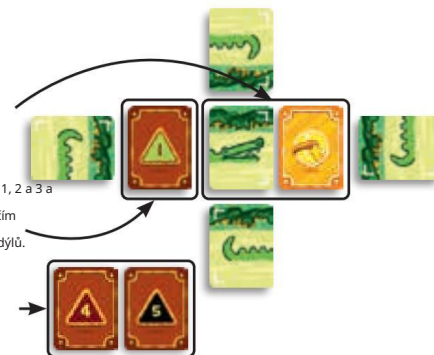
Příprava hry:

Každý hráč si před sebe položí kartu s krokodýlím ocasem.

Umístěte karty s hlavou krokodýla a bonusovými kartami do středu stolu.

Smíchejte karty s nebezpečím krokodýlů 1, 2 a 3 a poté z nich vytvořte hromádku nebezpečím vzhůru, kterou umístíte vedle hlav krokodýlů.

Seřadte karty nebezpečí krokodýlů 4 a 5 pro 2. a 3. kolo.



Hra: Hra se skládá ze 3 kol. V každém kole se hráči střídají ve směru hodinových ručiček. Aktivní hráč si může buď potáhnout kartu Krokodýla, nebo použít kartu Krokodýlí hlava k vyřčení. Během hry si každý hráč před sebou vypěstuje krokodýla.

Vytáhněte kartu Croco: _____

Hráč si vytáhne kartu „nebezpečí“ z vrchu hromádky, aniž by ji otočil. Výlučně na základě úrovně obtížnosti se hráč musí rozhodnout, zda ji přidá ke svému vlastním Crocovi nebo ji dá soupeři.

Karty krokodýlů

Karty krokodýlů umožňují hráčům zvětšit velikost svého krokodýla a získávat body za zvířata, která se na nich mohou nacházet. Ale pozor na nepříjemná překvapení!



➔ Krokodýl se rozšiřuje! Karta Krokodýla se přidá k vybranému Krokodýlu a rozšíří ho.



➔ Zvířata se přidávají k oslavě! Karty se zvířaty také prodlužují krokodýla a za každé zvíře, které se na něm nachází, získáváte 1 bod.



➔ Zlatý pták je velmi vyhledávaný! Jeho přítomnost vám přinese 1 bod a umožní vám na konci vašeho tahu táhnout si bonusovou kartu, která bude mít hodnotu počtu bodů uvedených na kartě. Tato akce je možná pouze tehdy, pokud se hráči podařilo dokončit svého krokodýla; jinak si bonusovou kartu netáhne.



➔ Smůla! Pokud je karta rozmazaná, přidá se ke Krokodýlovi. Po dvou rozmazaných fotografiích hráčů tah končí, fotografie je neúspěšná a nezískává žádné body.



➔ Katastrofa! Fotka je zničená, hráče tah okamžitě končí a nezíská žádné body.



Na zadní straně karet Croco je vyznačena úroveň nebezpečí. Čím vyšší nebezpečí, tím větší je riziko vyjmutí rozmazané karty nebo minuty cíle Zvířata a zlatý pták se však častěji nacházejí pod kartami s vysokým rizikem.



Budete se muset naučit efektivně řídit rizika! Čím větší je nebezpečí, tím je riskantnější nechat si kartu pro sebe, ale potenciální odměna bude o to větší. Naopak, dávejte si pozor, abyste svým soupeřům nedali příliš mnoho karet v naději, že je přinutíte přehrát, protože díky vám by mohli nasbírat spoustu bodů.



Použijte kartu s hlavou krokodýla: _____



Hráč se pak může rozhodnout, že si nevytáhne kartu nebezpečí a použije kartu Krokodýlí hlavy k doplnění svého obrázku. Hráč poté dokončí kolo, jeho Krokodýl je v bezpečí a ostatní hráči mu už nemohou dávat karty. Už není ve hře a čeká na konec kola, aby si spočítal body. Ostatní hráči mohou pokračovat ve hře.



Je důležité vědět, kdy přestat, abyste si zabezpečili body!



Konec kola _____

Kolo končí, když už žádný z hráčů nemůže hrát: buď mají dokončeného Krokodýla (s kartou hlavy), nebo prohráli kolo kvůli dvěma rozmazaným fotografickým kartám nebo neúspěšné kartě.

1/ Krokometr: hráč, který vyfotil největšího dokončeného Krokodýla (s kartou hlavy), získá žeton Krokometr. Délka Krokodýla je vyznačena na žetonu.

V následujících kolech musí ostatní hráči překonat rekord v délce, aby získali žeton. Pokud rekord překonají dva hráči současně, žeton jde hráči, který svůj obrázek dokončil jako první.



2/ Hráči, kteří mají na svém krokodýlovi zlatého ptáka, si táhnou bonusovou kartu, jejíž hodnota se přičte k celkovému počtu bodů.

3/ Hráči, kteří mají dokončeného Krokodýla (s kartou hlavy) a ověřeného (bez neúspěšné karty nebo 2 rozmazaných fotografií), posbírají a odloží všechny karty se zvířaty (včetně zlatého ptáka).

4/ Všechny karty hráčů, kteří prohráli kolo, jakož i karty krokodýlů bez zvířátek ostatních hráčů se vrátí zpět do dobíracího balíčku.

• Karty s krokodýlí hlavou se umístí zpět do středu stolu.

• Hráči si vezmou kartu Krokodýlí ocas a začnou

2. a 3. barva

Riziko, že vám unikne fotografie, se zvyšuje, ale rovněž se zvyšuje i pravděpodobnost, že získáte kartičky se zvířaty nebo zlatými ptáky.

• Na začátku 2. kola přidejte karty

Nebezpečí 4 v dobíracím balíčku a zamíchejte je s ostatními kartami.



• Na začátku 3. kola přidejte karty

Nebezpečí 5 v dobíracím balíčku a zamíchejte je s ostatními kartami.

• Hráč, který vlastní krokometr, začíná další kolo.

Konec hry – Bodování

Po odehrání 3 kol hráči posbírají všechny karty zvířat, která nasbírali během hry, a spočítají si body.



➔ Každé zvíře zobrazené na kartách Krokodýlů má hodnotu 1 bod. V tomto příkladu: tato karta má hodnotu 3 bodů



➔ Hráč, který má na konci hry krokometr, si táhne 2 bonusové karty!

Všechny body od každého hráče se sčítají. Hráč s největším počtem bodů vyhrává hru.

Varianta pro 2 hráče

- Každý hráč si před sebe vezme 2 krokodýlí ocasy.
- Když si hráč vezme kartu Krokodýla, nejprve si vybere, ke kterému ze svých Krokodýlů ji přidá, a pak ji odhalí. Pokud se rozhodne dát ji soupeři, soupeř si před odhalením vybere, ke kterému ze svých Krokodýlů ji přidá.
- Má-li hráč na jednom ze svých dvou Krokodýlů dvě „rozmazané“ fotografie nebo jednu „neúspěšnou“ fotografii, může pokračovat ve hře se svým druhým Krokodýlem.
- Kolo končí, když jsou hotovy všechny fotografie, ať už se jedná o dvě rozmazané fotografie, jednu neúspěšnou fotografii nebo krokodýlí hlavu.
- Konec hry: po odehrání 3 kol si hráči sezbírají všechny karty zvířat, které nasbíraly během hry, a spočítají si body.

Hra od Kevinu Gauvina

SAFARI CROCO



DJ05077

