



SAFARI CROCO



SAFARI CROCO

FR

p. 5-9

PT

p. 30-34

EN

p. 10-14

NL

p. 35-39

DE

p. 15-19

SE

p. 40-44

ES

p. 20-24

DA

p. 45-49

IT

p. 25-29

RU

p. 50-54

SAFARI CROCO



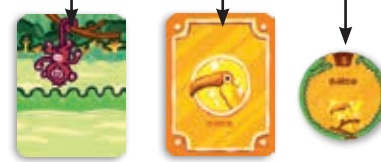
Âge : 6-99 ans



Nb de joueurs : 2 à 5 joueurs



Contenu : 86 cartes croco, 14 cartes bonus, 1 crocometre



But du jeu : Accumuler des points en photographiant un maximum d'animaux, tout en ayant le plus grand crocodile.

Jeu de 3 à 5 joueurs



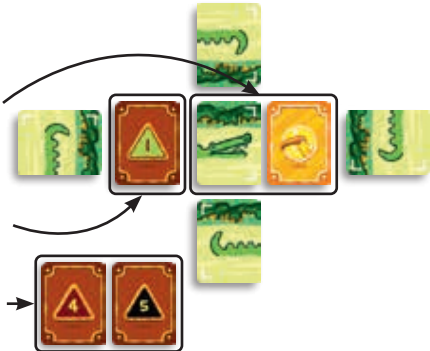
Préparation du jeu :

Chaque joueur place devant lui une carte queue de Croco.

Placer les cartes tête de Crocos et bonus au centre de la table.

Mélanger les cartes Croco de danger 1, 2 et 3 puis former une pile, face danger visible, à poser à côté des têtes de Croco.

Trier les cartes Croco de danger 4 et 5 pour les manches 2 et 3.



Déroulement du jeu :

Une partie se déroule en 3 manches. À chaque manche, les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. À son tour, le joueur actif peut soit tirer une carte Croco, soit utiliser une carte tête de Croco pour prendre une photo. Tout au long du jeu, chaque joueur fera grandir un crocodile devant lui.

Tirer une carte Croco :

Le joueur pioche une carte « danger » du haut de la pile, sans la retourner. En se basant uniquement sur le niveau de difficulté, le joueur doit décider si il l'ajoute à son propre Croco ou si il la donne à un adversaire.

Les cartes croco

Les cartes croco permettent aux joueurs d'agrandir la taille de leur crocodile, et de récupérer des points grâce aux animaux qui peuvent s'y trouver. Mais attention aux mauvaises surprises !



→ **Le Croco s'étend !** La carte croco s'ajoute au Croco choisi et l'allonge.



→ **Les animaux s'invitent !** Les cartes avec des animaux allongent aussi le Croco, rapportant 1 point par animal présent dessus.



→ **L'oiseau d'or est très recherché !** Sa présence apporte 1 point et permet de piocher à la fin du tour une carte bonus qui rapportera autant de points qu'indiqué sur la carte. Action réalisable uniquement si le joueur a pu terminer son croco, dans le cas contraire il ne pioche pas de carte bonus.



→ **Pas de chance !** Si la carte est floue, la carte s'ajoute au Croco. Après 2 photos floues, le tour du joueur s'arrête, la photo est ratée et ne marque aucun point.



→ **Catastrophe !** La photo est ratée, le tour du joueur s'arrête immédiatement et ne marque aucun point.



Au verso des cartes Croco, un niveau de danger est indiqué. Plus le danger est grand, plus le risque de tirer une carte floue ou de rater une photo augmente. Cependant, les animaux et l'oiseau d'or se trouvent plus fréquemment sous des cartes à haut risque.

 Il faudra apprendre à bien gérer les risques ! Plus le danger est grand, plus il est dangereux de garder la carte pour soi, mais le gain en sera d'autant plus important. À l'inverse, faites attention à ne pas trop donner de cartes à vos adversaires dans l'espoir de les faire perdre, car ils pourraient accumuler beaucoup de points grâce à vous.

Utiliser une carte tête de Croco :



À son tour, le joueur peut décider de ne pas tirer de carte danger et d'utiliser une carte tête de Croco pour terminer sa photo. Le joueur a alors terminé la manche, son Croco est en sécurité, les autres joueurs ne peuvent plus lui donner de cartes. Il n'est plus en jeu et attend que la manche se termine pour compter les points. Les autres joueurs peuvent continuer à jouer.

 Il est important de savoir s'arrêter au bon moment pour sécuriser ses points !

Fin de manche

La manche s'arrête lorsqu'aucun des joueurs ne peut plus jouer : soit ils ont un Croco de terminé (avec une carte tête) soit parce qu'ils ont perdu la manche en ayant eu 2 cartes photo floue ou une carte ratée.

1/ Le crocometre : le joueur ayant photographié le plus grand Croco terminé (avec une carte tête) récupère le jeton crocometre. On indique sur le jeton la longueur du Croco. Lors des manches suivantes, les autres joueurs doivent battre le record de longueur pour récupérer le jeton. Si deux joueurs battent le record en même temps, le jeton revient au joueur qui a terminé sa photo en premier.



2/ Les joueurs qui possèdent un oiseau d'or sur leur Croco piochent une carte bonus dont la valeur va s'ajouter au total des points.

3/ Les joueurs qui ont un Croco terminé (avec une carte tête) et validé (sans carte ratée, ou 2 photos floues), récupèrent et mettent chacun de côté toutes les cartes avec des animaux (l'oiseau d'or inclus).

4/ Toutes les cartes des joueurs qui ont perdu la manche ainsi que les cartes Croco sans animaux des autres joueurs sont remises dans la pioche.

- Les cartes tête de Croco sont remises au centre de la table.
- Les joueurs récupèrent leur carte queue de Croco pour démarrer la manche suivante.

♦ **Manche 2 & 3**

Le risque de rater sa photo augmente mais la probabilité de tomber sur des cartes animaux ou oiseau d'or aussi.

- Au début de la manche 2, ajoutez les cartes Danger 4 dans la pioche et mélangez-les avec les autres cartes.
- Au début de la manche 3, ajoutez les cartes Danger 5 dans la pioche et mélangez-les avec les autres cartes.
- Le joueur qui possède le crocometre démarre le tour suivant.



♦ **Fin de partie – Décompte des points**

Après avoir joué les 3 manches, les joueurs rassemblent toutes les cartes animal qu'ils ont collecté pendant la partie et comptent leurs points.



→ Chaque animal présent sur les cartes Croco vaut 1 point.
Dans cet exemple : cette carte vaut 3 points



→ Le joueur qui possède le crocometre à la fin de la partie pioche 2 cartes bonus !

On additionne tous les points de chaque joueur. Le joueur ayant collecté le plus de points remporte la partie.

Variante à 2 joueurs

- Chaque joueur prend 2 queues de Croco devant lui.
- Lorsqu'un joueur prend une carte Croco, il choisit d'abord sur lequel de ses Crocos il va l'ajouter, puis la révèle. S'il décide de la donner à son adversaire, c'est ce dernier qui choisit sur lequel de ses Crocos il va l'ajouter avant de la révéler.
- Si un joueur obtient deux photos « floues » ou une photo « ratée » sur l'un de ses deux Crocos, il peut continuer à jouer avec son second Croco.
- La manche se termine lorsque toutes les photos sont terminées, que ce soit par deux photos floues, une photo ratée ou par une tête de croco.
- Fin de partie, après avoir joué les 3 manches, les joueurs rassemblent toutes les cartes animales qu'ils ont collectées pendant la partie et comptent leurs points.

Un jeu de Kevin Gauvin

SAFARI CROCO



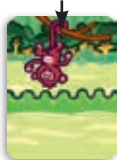
Age: 6-99 years



No. of players: 2 to 5 players



Contents : 86 Croco cards, 14 bonus cards, 1 Crocometre



Aim of the game: Win points by photographing the most animals and having the longest crocodile.

A 3-to-5-player game



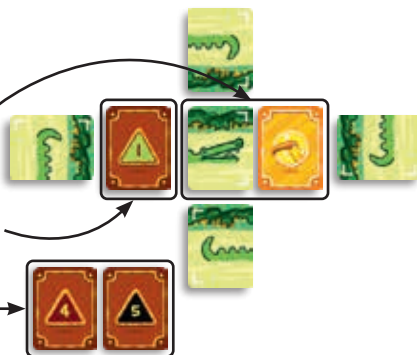
Game set-up:

Each player places a Croco 'tail' card in front of themselves.

Place the Croco 'head' and bonus cards in the centre of the table.

Shuffle the Croco 'danger' level 1, 2 and 3 cards and place them in a pile, danger side up, next to the Croco 'head' cards.

Set aside the Croco 'danger' level 4 and 5 cards for rounds 2 and 3.



How to play:

The game is played in 3 rounds. During each round, the players take turns to play clockwise. The active player can choose to either draw a Croco 'danger' card or use a Croco 'head' card to take a photo. Throughout the game, each player will grow a crocodile in front of themselves.

Drawing a Croco card:

The player draws a 'danger' card from the top of the pile, without turning it over. They then must decide whether to add it to their own Croco or to an opponent's, based only on the danger level.

Croco cards

Croco cards allow players to make their Croco longer and win points from the animals that can be found on them. But watch out: they may also contain some unwelcome surprises!



→ **The Croco gets longer!** The Croco card is added to the chosen Croco, making it longer.



→ **The animals join in!** Cards containing animals also make the Croco longer, as well as adding 1 point per animal on the card.



→ **The golden bird is highly sought-after!** It adds 1 point and lets the player draw a bonus card at the end of the round, whose value is added to their points. The player must have a finished Croco, otherwise they can't draw a bonus card.



→ **Bad luck!** If the photo is blurry, the card is added to the chosen Croco. After 2 blurry photos, the player's turn ends, the photo is ruined and it doesn't fetch any points.



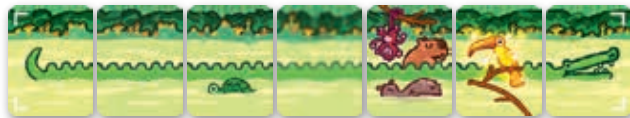
→ **Catastrophe!** The photo is ruined, the player's turn ends immediately and they don't win any points.



The level of danger is indicated on the back of the Croco cards. The greater the danger, the higher the risk of drawing a blurry card or ruining a photo. However, the animals and golden bird are found more often on high-risk cards.

💡 You need to learn how to manage risk! The greater the danger, the riskier it is to keep the card for yourself. However, the potential gain is greater. On the other hand, be careful not to give too many cards to your opponents in the hope of making them lose, as they could accumulate a lot of points thanks to you.

♦ **Using a Croco 'head' card:**



During their turn, the player can decide to use a 'head' card to complete their photo instead of drawing a 'danger' card. The player has thus finished the round, their Croco is safe and the other players cannot give them cards. They are no longer in play and must wait until the end of the round to count their points. The other players can continue to play.

💡 It is important to know when to stop to secure your points!

♦ **End of the round**

The round ends when the players can no longer play: either because they have a completed Croco (with a head card), or because they've lost the round by drawing 2 'blurry photo' cards or a 'ruined photo' card.

1/ The Crocometre: The player who has photographed the longest completed Croco (with a 'head' card) takes the Crocometre. They indicate the length of their Croco on the crocometre. In subsequent rounds, the other players must beat the length record to earn the Crocometre. If two players beat the record at the same time, the Crocometre goes to the player who finished their photo first.



2/ Players that have a Croco with a golden bird draw a bonus card and its value is added to their total points.

3/ Players with a completed (with a head card) and valid (no 'ruined photo' card or 2 'blurry photo' cards) Croco, each collect all their cards with animals (golden birds included) and place them aside.

4/ All the cards of players who lost the round and the other players' Croco cards without animals are put back into the draw pile.

- The Croco 'head' cards are placed back in the centre of the table.
- Players take back their Croco 'tail' card to start the next round.

♦ **Rounds 2 & 3**

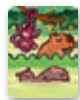
There's a higher risk of ruining a photo, but also a better chance of finding cards with animals or golden birds.

- At the beginning of round 2, shuffle the level 4 'danger' cards into the draw pile.
- At the beginning of round 3, shuffle the level 5 'danger' cards into the draw pile.
- The player with the Crocometre starts the next round.



♦ **End of the game - counting the points**

After playing 3 rounds, the players bring together all the animal cards they've collected during the game and count their points.



→ Each animal present on the Croco cards is worth 1 point.
For example: this card is worth 3 points.



→ The player who has the Crocometre at the end of the game draws 2 bonus cards!

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

2 player variation

- Each player places 2 Croco 'tail' cards in front of themselves.
- When the player draws a Croco 'danger' card, they choose which of their Crocos to add it to. If they decide to give it to their opponent, the other player chooses which of their Crocos to add it to before turning it over.
- If a player has two 'blurry photo' cards or a 'ruined photo' card on one of their Crocos, they can continue playing with the other.
- The round ends when all the photos are finished, either because there are two blurry photos, a ruined photo, or a Croco head is added.
- End of the game: after playing 3 rounds, the players bring together all the animal cards they've collected during the game and count their points.

A game by Kevin Gauvin

SAFARI CROCO



Alter: 6-99 Jahre



Anzahl der Mitspielenden: 2 bis 5 Personen



Inhalt: 86 Kroko-Karten, 14 Bonuskarten, 1 Krokometer



Spielziel: Du gewinnst Punkte, indem du die meisten Tiere fotografierst und das längste Krokodil hast. Wer schafft die meisten Punkte?

Spiel für 3 bis 5 Personen



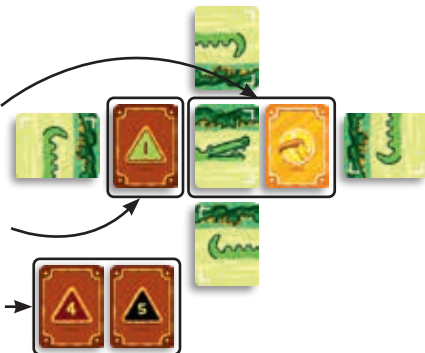
SPIELVORBEREITUNG:

Jede Person nimmt sich eine Schwanzkarte und legt sie vor sich ab.

Legt die Kopfkarten und die Bonuskarten in die Tischmitte.

Mischt die Risikokarten mit Level 1, 2 und 3 und legt sie in einem offenen Stapel mit der Levelseite nach oben daneben ab.

Legt die Risikokarten mit Level 4 und 5 für die Runden 2 und 3 beiseite.



Spielverlauf: Das Spiel läuft über 3 Runden. In jeder Runde lasst ihr alle je ein Krokodil vor euch wachsen. Ihr seid im Uhrzeigersinn einzeln nacheinander an der Reihe. Bist du am Zug, ziehst du entweder eine Risikokarte oder benutzt eine Kopfkarte, um ein Foto von deinem Krokodil zu machen.

Eine Risikokarte ziehen:

Du nimmst eine Risikokarte vom Stapel, drehst sie aber nicht um! Anhand des Risikolevels überlegst du nun, ob du die Karte entweder an dein eigenes Krokodil oder an das Krokodil einer anderen Person anlegst.

Kroko-Karten

Mit den Kroko-Karten kannst du dein Krokodil wachsen lassen und Punkte durch die Tiere gewinnen, die du auf dem Krokodil findest. Aber sei vorsichtig: Die Karten enthalten auch einige unschöne Überraschungen!



→ **Dein Krokodil wächst!** Du legst die Kroko-Karte an das ausgewählte Krokodil an, dadurch wächst das Krokodil.



→ **Andere Tiere kommen dazu!** Karten mit anderen Tieren darauf lassen das Krokodil auch wachsen. Sie bringen aber auch 1 Punkt pro Tier auf der Karte.



→ **Der Goldvogel ist am wertvollsten!** Er bringt dir 1 Punkt und du darfst am Ende der Runde eine Bonuskarte ziehen. Deren Wert wird zu deinen Punkten hinzugezählt. Das ist aber nur möglich, wenn du dein Krokodil fertigstellen konntest. Wenn nicht, ziehst du keine Bonuskarte.



→ **Pech gehabt!** Ein unscharfes Foto legst du zum ausgewählten Krokodil. Nach zwei unscharfen Fotos endet dein Zug, das Foto ist ruiniert und bringt keine Punkte.



→ **Oh nein!** Das Foto ist ruiniert, dein Zug endet sofort und du erhältst keine Punkte.



Auf der Rückseite der Kroko-Karten siehst du das Risikolevel. Je höher das Risiko, desto größer ist die Gefahr, dass du ein unscharfes Foto ziehst oder das Foto mit einer Ruinkarte sogar ruinierst. Allerdings findest du den Goldvogel und die Tiere öfter in den Karten mit hohem Risikolevel.

💡 Du wirst langsam lernen, das Risiko einzuschätzen. Je höher der Risikolevel, desto gefährlicher ist es, die Karte für dich zu behalten. Allerdings ist der mögliche Punktgewinn auch größer. Umgekehrt musst du aufpassen, dass du den anderen Personen nicht zu viele Karten gibst, in der Hoffnung, dass sie Punkte verlieren. Denn sie könnten durch dich auch eine Menge Punkte ansammeln.

Eine Kopfkarte benutzen



In deinem Zug kannst du entscheiden, ob du eine Risikokarte ziehst oder eine Kopfkarte benutzt, um dein Foto fertigzustellen. Ist dein Foto fertig, hast du die Runde beendet und dein Kroko ist sicher. Du musst bis zum Ende der Runde warten, um die Punkte zu zählen. Die übrigen Personen spielen die Runde allein weiter.

💡 Es ist also wichtig, dass du im richtigen Moment aufhörst, Punkte zu sammeln!

Ende der Runde

Die Runde endet, wenn keine Person mehr spielen kann: Entweder weil alle ihr Kroko mit einer Kopfkarte beendet haben. Oder weil sie die Runde wegen zweier gezogener unscharfer Fotos oder einer Ruinkarte beenden mussten.

1/ Das Krokometer: Wer das längste, vollständige Krokodil (mit einer Kopfkarte) fotografiert hat, nimmt sich das Krokometer und stellt die Länge des Krokodils darauf ein. In allen weiteren Runden müssen die übrigen Personen diese Rekordlänge überbieten, um das Krokometer zu bekommen. Überbieten zwei Personen den Rekord gleichzeitig, geht das Krokometer an die Person, die ihr Foto als Erste fertig hatte.



2/ Personen mit einem fertigen Kroko und einem Goldvogel ziehen eine Bonuskarte. Den Bonuswert zählen sie zu ihren Gesamtpunkten hinzu.

3/ Personen mit einem vollständigen (mit Kopfkarte) und gültigen (keine Ruinkarte und nicht 2 unscharfe Fotos) Krokodil nehmen alle ihre Karten mit einem Tier darauf (auch Goldvögel) und legen sie beiseite.

4/ Alle Karten der Personen, die die Runde verloren haben, und die übrigen Kroko-Karten ohne Tiere legt ihr zurück auf den Nachziehstapel.

- Die Kopfkarten legt ihr zurück in die Tischmitte.
- Alle nehmen sich wieder je eine Schwanzkarte, um die nächste Runde zu starten.

♦ **Runden 2 & 3**

Das Risiko steigt, dass ihr ein Foto ruiniert, aber es steigt auch die Chance, dass ihr Karten mit Tieren oder Goldvögeln findet.

- Zu Beginn von Runde 2 mischt ihr die Karten mit Risikolevel 4 in den Nachziehstapel.
- Zu Beginn von Runde 3 mischt ihr die Karten mit Risikolevel 5 in den Nachziehstapel.
- Die Person mit dem Krokometer beginnt jeweils die nächste Runde.



♦ **Spielende und Wertung**

Nach 3 Runden nehmt ihr alle eure Tierkarten, die ihr im Laufe des Spiels gesammelt habt, und zählt die Punkte zusammen.



➔ Jedes Tier auf einer Kroko-Karte: 1 Punkt
Diese Karte ist z. B. 3 Punkte wert.



➔ Die Person mit dem Krokometer bei Spielende zieht 2 Bonuskarten.

Jede Person zählt ihre Punkte zusammen.
Die Person mit den meisten Punkten gewinnt!

Variante für 2 Personen

- Ihr legt beide je zwei Schwanzkarten vor euch.
- Ziehst du eine Risikokarte, entscheidest du dich, zu welchem deiner Krokodile du diese Karte dazulegen möchtest. Dann drehst du sie um. Gibst du die Karte der anderen Person, entscheidet die andere Person, zu welchem ihrer Krokodile sie die Karte legen möchte, bevor sie die Karte umdreht.
- Hat eine Person zwei Karten „unscharfes Foto“ oder eine Ruinkarte auf einem ihrer Krokodile, kann sie mit dem anderen Krokodil weiterspielen.
- Die Runde endet, wenn alle Fotos fertiggestellt sind, entweder mit zwei unscharfen Fotos oder einer Ruinkarte oder durch eine angelegte Kopfkarte.
- Spielende: Nach 3 Runden nehmt ihr alle eure Tierkarten, die ihr im Laufe des Spiels gesammelt habt, und zählt die Punkte zusammen.

Ein Spiel von Kevin Gauvin

SAFARI CROCO



Edad: 6-99 años



N.º de jugadores: de 2 a 5 jugadores.



Contenido: 86 cartas croco, 14 cartas extra, 1 crocómetro



Objetivo del juego: sumar puntos fotografiando el máximo número de animales y consiguiendo el cocodrilo más grande.

Juego de 3 a 5 jugadores



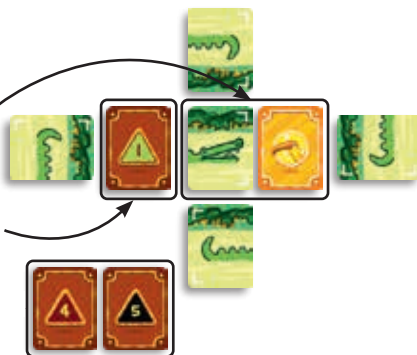
Preparación del juego:

Cada jugador se coloca delante una carta de cola de Croco.

Colocar las cartas de cabeza de Croco y las extra en el centro de la mesa.

Barajar las cartas Croco de peligro 1, 2 y 3, hacer una pila con la cara de peligro hacia arriba y ponerla al lado de las cartas de cabeza de Croco.

Ordenar las cartas Croco de peligro 4 y 5 para la 2.ª y la 3.ª mano del juego.



Desarrollo del juego: Cada partida se juega en 3 manos. Los jugadores juegan por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Cuando le toca el turno a un jugador, este puede sacar una carta Croco o bien utilizar una carta de cabeza de Croco para hacer una foto. Durante el juego, cada jugador hará crecer un cocodrilo delante de él.

Sacar una carta Croco:

El jugador coge una carta de peligro de la parte superior de la pila, sin darle la vuelta. Basándose únicamente en el nivel de dificultad, el jugador tiene que decidir si la añade a su propio Croco o si se la da a uno de sus contrincantes.

Cartas croco

Con las cartas croco los jugadores pueden alargar su cocodrilo y ganar puntos gracias a los animales que encuentren en ellas. Pero ¡ajo!, estas también pueden esconder sorpresas desagradables.



→ **¡El Croco se va alargando!** La carta croco se añade al Croco elegido y este se va haciendo más largo.



→ **¡Se van añadiendo animales!** Las cartas con animales también aumentan la longitud del Croco y suman 1 punto por animal.



→ **¡El pájaro dorado está muy codiciado!** El pájaro vale 1 punto y permite coger una carta extra al final de cada turno que dará tantos puntos como indique la carta. Esta acción solo puede llevarse a cabo si el jugador ha completado su Croco, de lo contrario no coge ninguna carta extra.



→ **¡Mala suerte!** Si la foto está borrosa, la carta se añade al Croco. Después de 2 fotos borrosas, el turno del jugador se acaba, la foto sale mal y no se gana ningún punto.



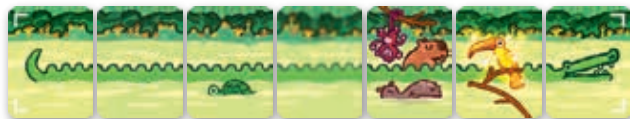
→ **¡Qué desastre!** La foto sale mal, el turno del jugador se acaba inmediatamente y no consigue ningún punto.



En el reverso de las cartas Croco se indica un nivel de peligro. Cuanto mayor es el peligro, mayor es el riesgo de sacar una carta borrosa o de que la foto salga mal. Ahora bien, los animales y el pájaro dorado suelen encontrarse en las cartas con mayor nivel de riesgo.

💡 ¡Hay que aprender a enfrentarse a los riesgos! Cuanto mayor es el riesgo, más peligroso es quedarse con la carta, pero más puntos se pueden ganar. Aunque tampoco hay que dar demasiadas cartas a los contrincantes para que pierdan, ya que podrían ganar muchos puntos gracias a ti.

♦ **Utilizar una carta de cabeza de Croco:**



Cuando le toca el turno a un jugador, este puede decidir no sacar ninguna carta de peligro y utilizar una carta de cabeza de Croco para terminar su foto. Así, el jugador termina la mano del juego: su Croco está seguro y los otros jugadores ya no pueden darle ninguna carta más. Dicho jugador deja de jugar y espera a que la mano se termine para contar los puntos. Los otros jugadores pueden continuar jugando.

💡 Es muy importante saber cuándo parar para no perder los puntos.

♦ **Fin de la mano**

La mano se acaba cuando ninguno de los jugadores puede jugar, bien porque han terminado un Croco (con una carta de cabeza) o porque han perdido la mano al haber sacado 2 cartas de foto borrosa o una carta de foto fallida.

1/ El crocómetro: el jugador que haya hecho la foto del Croco más grande (terminada con una carta de cabeza) se lleva la ficha de crocómetro. En la ficha se indica la longitud del Croco. En las dos manos siguientes, los otros jugadores deben superar el récord de longitud para hacerse con la ficha. Si dos jugadores superan el récord al mismo tiempo, el jugador que primero termina su foto es el que se queda la ficha.



2/ Los jugadores que tienen el pájaro dorado en su Croco cogen una carta extra cuyo valor se añadirá al total de puntos que tengan.

3/ Los jugadores que hayan terminado su Croco (con una carta de cabeza) y lo hayan validado (sin carta de foto fallida ni 2 cartas borrosas) reúnen y apartan todas las cartas con animales (incluida la del pájaro dorado).

4/ Todas las cartas de los jugadores que han perdido la mano y las cartas Croco sin animales de los otros jugadores se vuelven a poner en la pila.

- Las cartas de cabeza de Croco se vuelven a poner en el centro de la mesa.
- Los jugadores vuelven a coger su carta de cola de Croco para empezar la mano siguiente.

♦ **2.ª y 3.ª mano**

El riesgo de que la foto salga mal aumenta, aunque también la probabilidad de robar cartas de animales o del pájaro dorado.

- Al principio de la 2.ª mano, añadir las cartas de peligro 4 en la pila y mezclarlas con las demás.
- Al principio de la 3.ª mano, añadir las cartas de peligro 5 en la pila y mezclarlas con las demás.
- El jugador que tenga el crocómetro juega primero.



♦ **Fin de la partida - Recuento de puntos**

Después de haber jugado las 3 manos, los jugadores reúnen todas las cartas de animal que han conseguido durante la partida y cuentan los puntos.



→ Cada animal que aparezca en las cartas Croco vale 1 punto.
En este ejemplo: esta carta vale 3 puntos.



→ El jugador que tiene el crocómetro al final de la partida roba 2 cartas extra.

Se suman los puntos de cada jugador. El jugador que haya conseguido más puntos gana la partida.

Variante de 2 jugadores

- Cada jugador coge 2 colas de Croco y se las pone delante.
- Cuando un jugador coge una carta Croco, primero elige a qué Croco la va a añadir y, después, le da la vuelta. Si decide dársela a su contrincante, este último elige a qué Croco la va a añadir antes de darle la vuelta.
- Si un jugador consigue dos fotos borrosas o una foto fallida en uno de sus dos Crocos, puede continuar jugando con el otro Croco.
- La mano se acaba cuando se hayan terminado todas las fotos, ya sea con dos fotos borrosas, una foto fallida o una cabeza de Croco.
- Fin de la partida: después de haber jugado las 3 manos, los jugadores reúnen todas las cartas de animal que han conseguido durante la partida y cuentan los puntos.

Un juego de Kevin Gauvin

SAFARI CROCO



Età: 6-99 anni



N° di giocatori: da 2 a 5 giocatori.



Contenuto: 86 carte Croco, 14 carte bonus, 1 crocómetro



Scopo del gioco: accumulare punti fotografando più animali possibile e ottenere il cocodrillo più grande.

Gioco da 3 a 5 giocatori



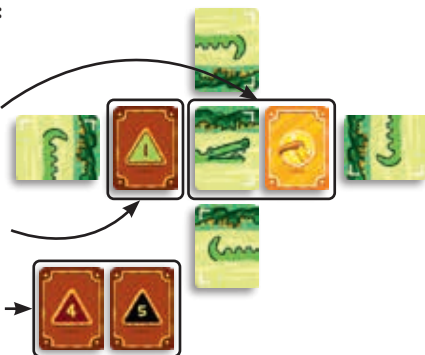
Preparazione del gioco:

Ciascun giocatore posiziona davanti a sé una carta coda di Croco.

Posizionare le carte testa di Croco e bonus al centro del tavolo.

Mischiare le carte Croco di pericolo 1, 2 e 3 poi formare un mazzo, con il lato pericolo in su, da posizionare a fianco alle teste di Croco.

Scartare le carte Croco di pericolo 4 e 5 per le manche 2 e 3.



Svolgimento del gioco:

Una partita si svolge in 3 manche. In ogni manche, i giocatori giocano a turno in senso orario. Durante il proprio turno, il giocatore attivo può pescare una carta Croco o utilizzare una carta testa di Croco per scattare una foto. Durante la partita ogni giocatore allungherà un cocodrillo davanti a sé.

Pescare una carta Croco:

Il giocatore pesca una carta «pericolo» in cima al mazzo, senza girarla. Basandosi soltanto sul livello di difficoltà, il giocatore deve decidere se l'aggiunge al suo Croco o se la consegna al suo avversario.

Le carte Croco

Le carte Croco consentono ai giocatori di allungare il proprio coccodrillo e ottenere punti grazie agli animali che possono trovarsi su di esse. Ma attenzione alle cattive sorprese!



→ **Il Croco diventa più grande!** La carta Croco si aggiunge al Croco scelto e lo allunga.



→ **Si aggiungono anche gli animali!** Anche le carte con gli animali allungano il Croco, permettendo di ottenere 1 punto per animale sulla carta.



→ **L'uccello d'oro è molto ambito!** Vale 1 punto e consente di pescare alla fine del turno una carta bonus che farà ottenere tanti punti quanti indicati sulla carta. L'azione può essere compiuta soltanto se il giocatore ha potuto portare a termine il suo Croco, altrimenti non può pescare una carta bonus.



→ **Che sfortuna!** Se la foto è moscia, la carta si aggiunge al Croco. Dopo 2 foto moscie, il turno del giocatore si interrompe, la foto è venuta male e non dà punti.



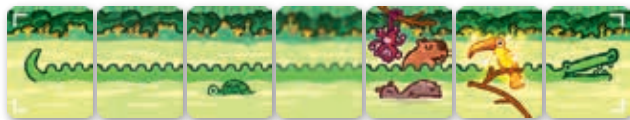
→ **Catastrofe!** La foto è venuta male, il turno del giocatore si interrompe immediatamente e non dà punti.



Sul retro delle carte Croco è indicato un livello di pericolo. Più il pericolo è grande, più aumenta il rischio che si peschi una carta moscia o che la foto venga male. Tuttavia, gli animali e l'uccello d'oro si trovano più frequentemente sotto carte ad alto rischio.

💡 Occorrerà imparare a gestire bene i rischi! Più il pericolo è grande, più è rischioso conservare la propria carta, ma più punti si possono ottenere. Al contrario, attenzione a non dare troppe carte agli avversari sperando di farli perdere, poiché potreste far accumulare loro tanti punti.

Utilizzare una carta testa di Croco:



Durante il proprio turno, il giocatore può decidere di non pescare una carta pericolo, ma di utilizzare una carta testa di Croco per finire la foto. Il giocatore termina quindi la manche, il suo Croco è al sicuro e gli altri giocatori non possono più dargli alcuna carta. Non gioca più e attende che la manche termini per contare i punti. Gli altri giocatori possono continuare a giocare.

💡 È importante sapersi fermare al momento giusto per assicurarsi i punti!

Fine della manche

La manche termina quando nessun giocatore può giocare, o perché ha un Croco finito (con una carta testa) o perché ha perso la manche con 2 carte foto moscia o una carta foto venuta male.

1/ Il Crocometro: il giocatore che ha fotografato il Croco finito (con una carta testa) più grande ottiene il gettone Crocometro, sul quale si indica la lunghezza del Croco. Nelle manche successive, per ottenere il gettone gli altri giocatori devono battere il record di lunghezza. Se due giocatori battono il record contemporaneamente, il gettone va a quello che ha finito la foto per primo.



2/ I giocatori che hanno una carta uccello d'oro sul proprio Croco pescano una carta bonus il cui valore si aggiunge al totale dei punti.

3/ I giocatori che hanno un Croco finito (con una carta testa) e valido (senza una carta foto venuta male o 2 foto mosse) ottengono e mettono ognuno da parte tutte le carte con gli animali (uccello d'oro incluso).

4/ Si rimettono nel mazzo tutte le carte dei giocatori che hanno perso la manche, nonché le carte Croco senza animali degli altri giocatori.

- Rimettere al centro del tavolo le carte testa di Croco.
- I giocatori riprendono la propria carta coda di Croco per iniziare la manche successiva.

♦ **Manche 2 e 3**

Il rischio che la foto venga male aumenta, così come la probabilità di pescare carte animali o uccello d'oro.

- All'inizio della manche 2, aggiungere le carte pericolo 4 nel mazzo e mischiarle con le altre carte.
- All'inizio della manche 3, aggiungere le carte pericolo 5 nel mazzo e mischiarle con le altre carte.
- Il giocatore con il Crocometro inizia il turno successivo.



♦ **Fine del gioco - Conteggio dei punti**

Dopo aver terminato le 3 manche, i giocatori riuniscono tutte le carte animale che hanno accumulato durante il gioco e contano i propri punti.



➔ Ogni animale presente sulle carte Croco vale 1 punto.
In questo esempio: questa carta vale 3 punti.



➔ Alla fine del gioco, il giocatore con il Crocometro pesca 2 carte bonus!

Si sommano tutti i punti di ciascun giocatore. Il giocatore che totalizza più punti vince il gioco.

Variante con 2 giocatori

- Ogni giocatore mette 2 code di Croco davanti a sé.
- Quando un giocatore prende una carta Croco, prima sceglie su quale dei suoi Croco aggiungerla, poi la mostra. Se decide di darla all'avversario, quest'ultimo sceglie su quale dei suoi Croco aggiungerla prima di mostrarla.
- Se un giocatore ottiene due foto «mosse» o una foto «venuta male» su uno dei suoi due Croco, può continuare a giocare con l'altro Croco.
- La manche termina quando tutte le foto sono finite, che si tratti di due foto mosse, una foto venuta male o una testa di Croco.
- Fine del gioco: dopo aver terminato le 3 manche, i giocatori riuniscono tutte le carte animale che hanno accumulato durante il gioco e contano i propri punti.

Un gioco di Kevin Gauvin

SAFARI CROCO



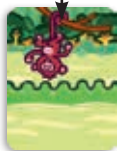
Idade: 6-99 anos



Nº de jogadores: 2 a 5 jogadores.



Conteúdo: 86 cartas Croco, 14 cartas bônus, 1 crocômetro



Objetivo do jogo: Acumular pontos fotografando o maior número possível de animais e tendo o maior crocodilo.

Jogo de 3 a 5 jogadores



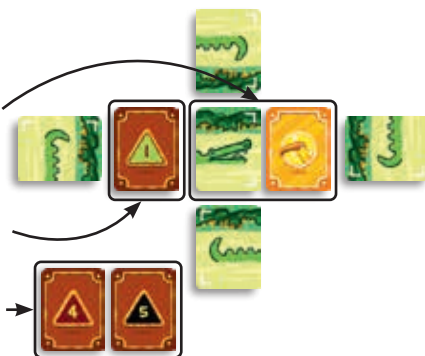
Preparação do jogo:

Cada jogador coloca à sua frente uma carta com a cauda do Croco.

Colocar as cartas com as cabeças de Crocos e as cartas bônus no centro da mesa.

Baralhar as cartas Croco de perigo 1, 2 e 3 e formar uma pilha, com a face de perigo virada para cima, colocar ao lado das cabeças de Croco.

Separar as cartas Croco de perigo 4 e 5 para as rondas 2 e 3.



Desenrolar do jogo:

Uma partida tem 3 rondas. Em cada ronda, os jogadores jogam à vez no sentido dos ponteiros de um relógio. Na sua vez, um jogador ativo pode tirar uma carta Croco ou usar uma carta Cabeça de Croco para tirar uma foto. Durante o jogo, cada jogador vai ver crescer um crocodilo à sua frente.

Tirar uma carta Croco:

O jogador tira uma carta de "perigo" do topo do baralho, sem a virar. Com base apenas no nível de dificuldade, o jogador deve decidir se quer adicioná-la ao seu Croco ou então dá-la a um adversário.

Cartas Croco

As cartas Croco permitem aos jogadores aumentar o tamanho do seu crocodilo e ganhar pontos se elas tiverem animais. Mas cuidado com as surpresas desagradáveis!



➔ **O Croco cresce!** A carta Croco é adicionada ao Croco escolhido e torna-o maior.



➔ **Os animais aparecem!** As cartas com animais também aumentam o comprimento do Croco e dão 1 ponto por cada animal que se encontra na carta.



➔ **O pássaro dourado é muito procurado!** Este vale 1 ponto e permite tirar uma carta bônus no final da ronda que permitirá receber o número de pontos indicado na carta. Só é possível realizar esta ação se o jogador tiver conseguido completar o seu crocodilo, caso contrário não pode retirar a carta de bônus.



➔ **Azar!** Se a fotografia estiver desfocada, a carta é adicionada ao Croco. Após 2 fotografias desfocadas, a vez do jogador termina, a foto está falhada e não são atribuídos pontos.



➔ **Catástrofe!** A fotografia está falhada, a vez do jogador termina imediatamente e não são atribuídos pontos.

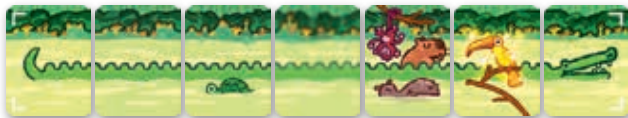


No verso das cartas Croco, é indicado um nível de perigo. Quanto maior for o perigo, maior é o risco de tirar uma carta desfocada ou de falhar uma fotografia. No entanto, os animais e o pássaro dourado encontram-se mais frequentemente debaixo das cartas de maior risco.

💡 É preciso aprender a gerir os riscos!

Quanto maior for o perigo, maior será o risco de guardar a carta para si, mas o ganho também será maior. Por outro lado, tenha cuidado em não dar demasiadas cartas aos seus adversários com a intenção deles perderem, pois poderão acumular muitos pontos graças a si.

♦ Usar uma carta cabeça de Croco:



Nasua vez, um jogador pode decidir não tirar uma carta perigo e usar uma carta cabeça de Croco para terminar a sua foto. O jogador terminou então a ronda, o seu Croco está a salvo e os outros jogadores já não lhe podem dar cartas. Este já não joga e deve aguardar pelo fim da ronda para contar os pontos. Os outros jogadores podem continuar a jogar.

💡 É importante saber parar no momento certo para salvaguardar os seus pontos!

♦ Fim da ronda

A ronda termina quando nenhum dos jogadores pode continuar a jogar: ou porque terminaram um Croco (com uma carta de cabeça) ou porque perderam a ronda por terem 2 cartas de fotografia desfocadas ou uma carta falhada.

1/ O crocómetro: o jogador que tiver fotografado o maior Croco completo (com uma carta de cabeça) recebe o crocómetro. O comprimento do Croco deve ser indicado no crocómetro. Nas rondas seguintes, os outros jogadores têm de bater o recorde de comprimento para conseguir obter o crocómetro. Se dois jogadores baterem o recorde ao mesmo tempo, o crocómetro vai para o jogador que terminou a fotografia primeiro.



2/ Os jogadores que tiverem um pássaro dourado no seu Croco tiram uma carta bónus, cujo valor será adicionado ao seu total de pontos.

3/ Os jogadores que tiverem um Croco completo (com uma carta de cabeça) e válido (sem carta falhada, ou 2 fotos desfocadas), recuperam e põem de lado todas as cartas com animais (incluindo o pássaro dourado).

4/ Todas as cartas dos jogadores que perderam a ronda e as cartas Croco sem animais dos outros jogadores são colocadas de novo no baralho.

- As cartas cabeças de Croco são colocadas de novo no centro da mesa.
- Os jogadores recuperam a sua carta cauda de Croco para iniciar a próxima ronda.

♦ Ronda 2 & 3

O risco de falhar uma fotografia aumenta, mas a probabilidade de encontrar um cartão com animais ou o pássaro dourado também.

- No início da segunda ronda, coloque as cartas de Perigo 4 no baralho e baralhe-as com as outras cartas.
- No início da terceira ronda, coloque as cartas de Perigo 5 no baralho e baralhe-as com as outras cartas.
- O jogador que tiver o crocómetro inicia a ronda seguinte.



♦ Fim da partida -Contagem dos pontos

Após as 3 rondas, os jogadores juntam todas as cartas de animais que recolheram durante o jogo e contam os seus pontos.



→ Cada animal que se encontra nas cartas Croco vale 1 ponto. Neste exemplo, esta carta vale 3 pontos.



→ No final do jogo, o jogador que tiver o crocômetro recebe 2 cartas bônus!

Todos os pontos de cada jogador são somados. O jogador com mais pontos ganha o jogo.

Variante para 2 jogadores

- Cada jogador coloca 2 caudas de Croco à sua frente
- Quando um jogador tira uma carta Croco, escolhe primeiro a qual dos seus Crocos a vai juntar e depois revela-a. Se ele decidir dá-lo ao seu adversário, este último escolhe a qual dos seus Crocos a vai juntar antes de a revelar.
- Se um jogador obtiver duas fotos “desfocadas” ou uma foto “falhada” num dos seus dois Crocos, pode continuar a jogar com o seu segundo Croco.
- A ronda termina quando todas as fotos tiverem terminado, seja por causa de duas fotos desfocadas, de uma foto falhada ou de uma cabeça de Croco.
- Fim da partida: após as 3 rondas, os jogadores juntam todas as cartas de animais que recolheram durante o jogo e contam os seus pontos.

Um jogo de Kevin Gauvin

SAFARI CROCO



Leeftijd: 6-99 jaar



Aantal spelers: 2 tot 5 spelers



Inhoud: 86 Croco-kaarten, 14 bonuskaarten, 1 crocometer



Doel van het spel: Punten verzamelen door zoveel mogelijk dieren te fotograferen én de grootste krokodil hebben.

Spel voor 3 tot 5 spelers



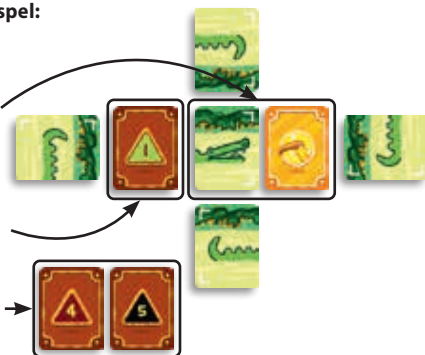
Vorbereiding van het spel:

Elke speler legt een Croco-staartkaart voor zich neer.

Leg de Croco-kopkaarten en de bonuskaarten in het midden van de tafel.

Schud de Croco-gevarenkaarten 1, 2 en 3 en leg ze op een stapel, met de gevarenkant naar boven, naast de Croco-kopkaarten.

Leg de Croco-gevarenkaarten 4 en 5 apart voor ronde 2 en 3.



Spelverloop: Een spel wordt in 3 rondes gespeeld. In elke ronde spelen de spelers om de beurt met de klok mee. De actieve speler die aan de beurt is kan een Croco-kaart pakken of een Croco-kopkaart gebruiken om een foto te maken. Tijdens het spel laat elke speler een krokodil die voor hem ligt, groter worden.

Een Croco-kaart pakken:

De speler pakt een 'gevaarkaart' van bovenop de stapel, zonder haar om te draaien. Alleen op basis van het niveau van gevaar moet de speler beslissen of hij de kaart bij zijn eigen krokodil legt of aan een tegenstander geeft.

♦ De Croco-kaarten ♦

Met de Croco-kaarten kunnen spelers hun krokodil langer maken en punten verzamelen dankzij de dieren die erop kunnen staan. Maar pas op, er kunnen ook onaangename verrassingen tussen zitten.



→ **De krokodil wordt langer!** De Croco-kaart wordt bij de gekozen krokodil gelegd en wordt hierdoor langer.



→ **Er komen dieren bij!** De kaarten met dieren maken de krokodil ook langer en leveren 1 punt op voor elk dier op de kaart.



→ **De gouden vogel is erg gewild!** De gouden vogelkaart levert 1 punt op en de speler mag aan het einde van de ronde een bonuskaart pakken die net zoveel punten oplevert als op de kaart staat aangegeven. Deze actie is alleen mogelijk als de speler zijn krokodil heeft afgemaakt, anders kan hij geen bonuskaart pakken.



→ **Pech gehad!** Als de kaart onscherp is, wordt de kaart bij de krokodil gelegd. Na 2 onscherpe foto's is de beurt van de speler voorbij, is de foto mislukt en worden er geen punten toegekend.



→ **Catastrofe!** De foto is mislukt, de beurt van de speler is onmiddellijk voorbij en er worden geen punten toegekend.



Op de achterkant van de Croco-kaarten staat het niveau van gevaar aangegeven. Hoe groter het gevaar, hoe groter het risico om een onscherpe kaart of mislukte foto te pakken. De dieren en de gouden vogel komen echter vaker voor onder kaarten met een hoog risico.

💡 Je moet dus leren omgaan met risico's! Hoe groter het gevaar, hoe groter het risico om de kaart voor jezelf te houden, maar hoe groter de winst. Omgekeerd moet je oppassen dat je niet te veel kaarten aan je tegenstanders geeft in de hoop ze te laten verliezen, omdat ze dankzij jou veel punten kunnen verzamelen.

♦ Een Croco-kopkaart gebruiken: ♦



Tijdens zijn beurt kan een speler besluiten om geen gevaarkaart te pakken en in plaats daarvan een Croco-kopkaart te gebruiken om zijn foto af te maken. De speler heeft dan de ronde afgemaakt, zijn krokodil is veilig en de andere spelers kunnen hem geen kaarten meer geven. Hij doet niet meer mee en wacht tot de ronde is afgelopen om de punten te tellen. De andere spelers kunnen verder spelen.

💡 Het is belangrijk om te weten wanneer je moet stoppen om je punten veilig te stellen!

♦ Einde van de ronde ♦

De ronde is voorbij als geen enkele speler meer kan spelen: omdat hun krokodil compleet is (met een kopkaart) of omdat ze de ronde hebben verloren door 2 onscherpe fotokaarten of een mislukte foto.

1/ De crocometer: de speler die de langste complete krokodil (met een kopkaart) heeft gefotografeerd, krijgt de crocometer. De lengte van de krokodil wordt op de crocometer aangeduid. In de volgende rondes moeten de andere spelers het lengterecord verslaan om de crocometer te krijgen. Als twee spelers tegelijkertijd het record verslaan, gaat de crocometer naar de speler die zijn foto als eerste heeft afgemaakt.



2/ De spelers met een gouden vogel op hun krokodil pakken een bonuskaart. De waarde ervan wordt opgeteld bij het totaal aantal punten.

3/ De spelers met een complete krokodil (met een kopkaart) die goedgekeurd is (zonder mislukte foto en zonder 2 onscherpe foto's), verzamelen elk alle kaarten met dieren erop (inclusief de gouden vogel) en leggen die apart.

4/ Alle kaarten van de spelers die de ronde hebben verloren en de Croco-kaarten zonder dieren van de andere spelers worden op de stapel teruggelegd.

- De Croco-kopkaarten worden in het midden van de tafel teruggelegd
- De spelers pakken hun Croco-staartkaarten terug en gaan verder met de volgende ronde

♦ **Ronde 2 en 3**

Het risico dat je foto mislukt neemt toe, maar de kans dat je dieren- of gouden vogelkaarten tegenkomt ook.

- Voeg aan het begin van ronde 2 de gevarenkaarten niveau 4 toe aan de stapel en schud ze met de andere kaarten.
- Voeg aan het begin van ronde 3 de gevarenkaarten niveau 5 toe aan de stapel en schud ze met de andere kaarten.
- De speler met de crocometer begint de volgende ronde.



♦ **Einde van het spel - Punten tellen**

Na het spelen van de 3 rondes pakken de spelers alle dierenkaarten die ze tijdens het spel hebben verzameld en tellen hun punten bij elkaar op.



→ Elk dier op de Croco-kaarten is 1 punt waard.
In dit voorbeeld is de kaart 3 punten waard



→ De speler met de crocometer aan het einde van het spel pakt 2 bonuskaarten!

Alle punten van elke speler worden bij elkaar opgeteld. De speler met de meeste punten wint het spel.

Variant voor 2 spelers

- Elke speler legt 2 croco-staartkaarten voor zich neer
- Als een speler een Croco-kaart pakt, kiest hij eerst bij welke krokodil hij de kaart wil neerleggen en draait dan de kaart om. Als hij besluit om de kaart aan zijn tegenstander te geven, kiest de tegenstander eerst bij welke krokodil de kaart wordt neergelegd alvorens de kaart om te draaien.
- Als een speler twee 'onscherpe' foto's of een 'mislukte' foto bij één van zijn twee krokodillen krijgt, kan hij verder spelen met zijn tweede krokodil.
- De ronde eindigt als alle foto's klaar zijn: door twee onscherpe foto's, een mislukte foto of een Croco-kopkaart.
- Einde van het spel: na het spelen van de 3 rondes pakken de spelers alle dierenkaarten die ze tijdens het spel hebben verzameld en tellen hun punten bij elkaar op.

Een spel van Kevin Gauvin

SAFARI CROCO



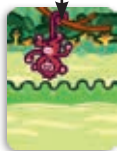
Ålder: 6–99 år



Antal spelare: 2 till 5 spelare



Innehåll: 86 Croco-kort, 14 bonuskort, 1 Croco-meter



Spelets mål: Att samla poäng genom att fotografera så många djur som möjligt, samtidigt som man har den största krokodilen.

Spel för 3 till 5 spelare



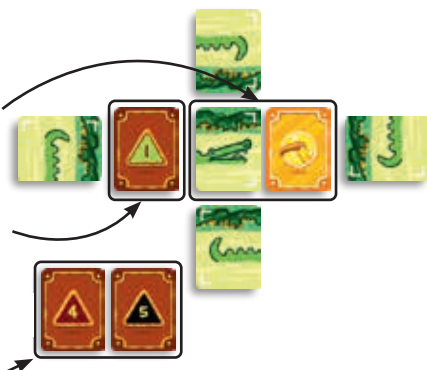
Spelförberedelse:

Varje spelare placerar ett kort med Croco-svans framför sig.

Korten med Croco-huvud samt bonuskorten placeras mitt på bordet.

Blanda Croco-korten med risknivåerna 1, 2 och 3 och lägg dem på hög, med risknivån synlig, bredvid korten med Croco-huvuden.

Sortera ut Croco-korten med risknivåerna 4 och 5 och spara till spelomgång 2 och 3.



Spelets gång: Spelet spelas i 3 omgångar. Varje omgång spelar spelarna medurs i tur och ordning. Spelaren som står på tur kan antingen dra ett Croco-kort eller använda ett Croco-huvudskort för att ta ett foto. Så länge spelet pågår har varje spelare en växande krokodil framför sig.

Dra ett Croco-kort:

Spelaren drar ett "riskkort" överst i högen, utan att vända på det. Spelaren bestämmer endast utifrån risknivån om hen vill lägga till kortet till sin egen Croco eller till en motspelares.

Croco-korten

Med Croco-korten kan spelarna göra sin krokodil större och samla poäng med hjälp av djuren som kan finnas på korten. Men var försiktiga, korten kan även innehålla obehagliga överraskningar.



→ **Croco växer!** Croco-kortet läggs till till den valda Crocon och gör den längre.



→ **Djuren kommer på besök!** Korten med djur förlänger Croco de med, samtidigt som varje djur ger 1 poäng.



→ **Guldfågeln är mycket eftertraktad!** Guldfågeln ger 1 poäng och ger möjlighet att vid spelarens slut dra ett bonuskort som ger så många poäng som kortet visar. Detta gäller endast om spelaren har kunnat göra klart sin Croco, i annat fall får hen inte ta något bonuskort.



→ **Vad synd!** Ett suddigt foto-kort läggs till till vald Croco det med. Efter 2 suddiga foto-kort avslutas spelarens omgång. Fotot är misslyckat och ger inga poäng.



→ **Katastrof!** Fotot är misslyckat och spelarens omgång avslutas direkt utan att ge några poäng.



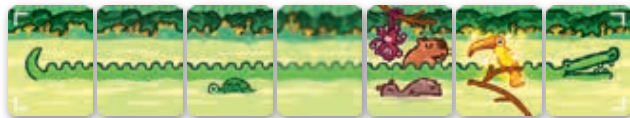
På Croco-kortens baksida anges en risknivå. Ju högre poäng, desto högre risk att det är ett suddigt eller misslyckat foto. Men samtidigt är det just bakom dessa högriskkort som man hittar djuren och gulfågeln.



Det gäller att hantera sina risker väl!

Ju högre risk, desto större är vinsten, men desto riskablare är det att behålla kortet själv. Å andra sidan ska du inte ge för många kort till dina motspelare i förhoppningen att det ska göra så att de förlorar, för det kan bli så att de i stället får många poäng av dig.

♦ Använda ett Croco-huvudskort:



Spelaren som står på tur kan välja att inte dra ett riskkort utan att i stället använda ett Croco-huvudskort för att avsluta sitt foto. Spelaren har då avslutat sin omgång. Spelarens Croco är skyddad och de andra kan inte längre lägga till fler kort till den. Spelaren pausar spelet och väntar tills omgången är klar, då poängen räknas. De andra spelarna kan fortsätta att spela.



Det är viktigt att sluta i rätt ögonblick för att säkra sina poäng!

♦ Spelomgången avslutas

Spelomgången avslutas när ingen spelare kan spela längre: Antingen har de en avslutad Croco (med ett kort med ett huvud) eller så har de förlorat omgången genom att ha fått 2 kort med suddiga foton eller ett misslyckat foto-kort.

1/ Croco-metern: Den spelare som har fotograferat den största färdiga Crocon (med ett kort med ett huvud) får Croco-metern. Crocons längd anges på brickan. Under de efterföljande omgångarna måste de andra spelarna slå detta rekord för att överta brickan. Om två spelare slår rekordet samtidigt, går brickan till den spelare som var först med att avsluta sitt foto.



2/ De spelare som har en gulfågel på sin Croco drar ett bonuskort vars värde kommer att läggas till till spelarens totala poäng.

3/ De spelare som har en färdig Croco (med ett kort med ett huvud) som är godkänd (som inte har något misslyckat foto-kort eller 2 suddiga foton-kort), samlar in alla kort med djur (inklusive gulfågeln) på denna Croco och lägger åt sidan.

4/ Alla kort som tillhör spelare som har förlorat omgången samt de andra spelarnas Croco-kort utan djur läggs tillbaka i högen.

- Croco-huvudskorten läggs tillbaka på bordets mitt.
- Spelarna tar tillbaka sitt Croco-svanskort för att påbörja nästa omgång.

♦ Omgång 2 och 3

Risken att få ett misslyckat foto ökar, men det gör även chansen att få ett djurkort eller gulfågeln.

- Inför spelomgång 2 läggs korten med risknivå 4 till i högen och blandas med de andra korten.
- Inför spelomgång 3 läggs korten med risknivå 5 till i högen och blandas med de andra korten.
- Det är spelaren som har Croco-metern som inleder spelomgången.



♦ Spelets slut – poängräkning

Efter att ha spelat de 3 omgångarna samlar spelarna ihop alla sina djurkort som de har fått under spelet och räknar sina poäng.



→ Varje djur som finns på Croco-korten ger 1 poäng.
I det här exemplet ger kortet 3 poäng.



→ Spelaren som har Croco-metern vid spelets slut får dra 2 bonuskort!

Man lägger ihop varje spelares poäng. Spelaren som har fått flest poäng vinner spelet.

Variant för 2 spelare

- Varje spelare tar 2 Croco-svanskort och lägger dem framför sig.
- När en spelare tar ett Croco-kort väljer hen först på vilken av sina Crocos som kortet ska läggas, och vänder sedan på det. Om spelaren väljer att ge det till sin motspelare är det motspelaren som väljer på vilken av sina Crocos som hen ska lägga kortet innan man vänder på det.
- Om en spelare får två suddiga foton eller ett misslyckat foto på en av sina Crocos kan hen fortsätta att spela med sin andra Croco.
- Spelomgången avslutas när alla foton är avslutade, oavsett om det är på grund av två suddiga foton, ett misslyckat foto eller ett Croco-huvud.
- Spelets slut: Efter att ha spelat de 3 omgångarna samlar spelarna ihop alla sina kort med djur som de har samlat in under spelet och räknar sina poäng.

Ett spel av Kevin Gauvin

SAFARI CROCO



Alder: 6-99 år



Antal spillere: 2-5 spillere



Indhold: 86 Croco-kort, 14 bonuskort, 1 Croco-måler



Spillets formål: At samle point ved at fotografere så mange dyr som muligt, samtidig med at man får den største krokodille.

Spil for 3-5 spillere



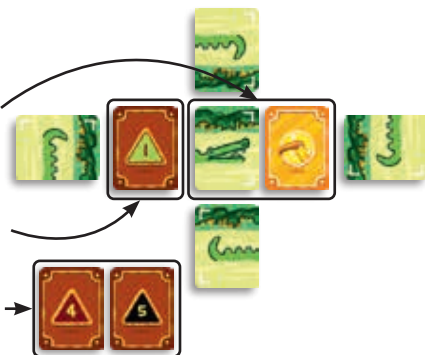
Forberedelse af spillet:

Hver spiller lægger et kort med Crocos hale foran sig.

Læg kortene med Crocos hoved og bonuskortene midt på bordet.

Bland Croco-kortene med fare 1, 2 og 3, og læg dem i en bunke med fareniveau-siden opad ved siden af Crocos hoveder.

Sorter Croco-kortene med fare 4 og 5 til runde 2 og 3.



Sådan foregår spillet:

Der er 3 runder i hvert spil. I hver runde skiftes spillerne til at spille, og der spilles i urets retning. Den aktive spiller kan enten trække et Croco-kort eller bruge et Crocohoved-kort til at tage et foto, når det er hans eller hendes tur. Gennem hele spillet forlænger spilleren sin krokodille.

Træk et Croco-kort:

Spilleren trækker et "fare"-kort fra toppen af bunken uden at vende det. Afhængigt af sværhedsgraden beslutter spilleren, om han eller hun vil tilføje kortet til sin egen Croco eller give det til en modstander.

◆◆ Croco-kortene ◆◆

Croco-kortene giver spillerne mulighed for at gøre deres krokodille større og samle point fra de dyr, der kan findes på kortene. Men pas på ubehagelige overraskelser!



➔ **Croco bliver længere!** Croco-kortet føjes til den valgte Croco og forlænger den.



➔ **Flere dyr melder deres ankomst!** Kort med dyr forlænger også Crocoen og giver 1 point for hvert dyr, der er på kortet.



➔ **Den gyldne fugl er meget eftertragtet!** Dens tilstedeværelse giver 1 point og giver mulighed for at trække et bonuskort i slutningen af runden. Det giver det antal point, der er angivet på kortet. Handlingen kan dog kun udføres, hvis spilleren har færdiggjort sin Croco. Ellers trækker spilleren ikke et bonuskort.



➔ **Hvor uheldigt!** Hvis fotoet er sløret, føjes kortet til Crocoen. Efter 2 slørede fotos slutter spillerens tur, fotoet er mislykket, og der gives ingen point.



➔ **Katastrofe!** Fotoet er mislykket. Spillerens tur slutter med det samme, og der gives ingen point.



På bagsiden af Croco-kortene er der angivet et fareniveau. Jo større faren er, desto større er risikoen for at trække et sløret kort eller mislykkes med et foto. Dog findes dyrene og den gyldne fugl oftere på kortene med høj risiko.

💡 Man skal lære at håndtere risiciene! Jo større faren er, desto mere risikabelt er det at beholde kortet selv, men jo større kan gevinsten også vise sig at være. På den anden side skal du passe på ikke at give for mange kort til dine modstandere i håb om at få dem til at tabe. De kan nemlig ende med at samle en masse point takket være dig.

◆◆ Brug et Crocohoved-kort:



Når det er en spillers tur, kan han eller hun vælge ikke at trække et fare-kort og bruge et Crocohoved-kort til at færdiggøre sit foto. Spilleren har så afsluttet runden og sikret sin Croco. De andre spillere kan ikke længere give ham eller hende nogen kort. Spilleren er ikke længere med i spillet og venter på, at runden slutter, for at tælle pointene. De andre spillere kan fortsætte med at spille.

💡 Det er vigtigt at vide, hvornår man skal stoppe for at sikre sine point!

◆◆ Rundens slutning

Runden slutter, når ingen af spillerne kan spille mere: enten fordi de har en Croco, der er færdig (med et hoved-kort), eller fordi de har tabt runden ved at få 2 kort med slørede fotos eller et mislykket kort.

1/ Croco-måleren: Den spiller, der har fotograferet den største Croco, der er færdig (med et hoved-kort), får Croco-målerbrikken. Crocoens længde angives på brikken. I de følgende runder skal de andre spillere slå længderekorden for at få fat på brikken. Hvis to spillere slår rekorden på samme tid, går brikken til den spiller, der blev først færdig med sit foto.



2/ Spillere, der har en gylden fugl på deres Croco, trækker et bonuskort, hvis værdi lægges til deres samlede antal point.

3/ De spillere, der har en Croco, der er færdig (med et hoved-kort) og godkendt (uden et mislykket kort eller 2 slørede fotos), samler og lægger hver især deres kort med dyr (inklusive den gyldne fugl) til side.

4/ Alle kortene fra de spillere, der har tabt runden, og de andre spilleres Croco-kort uden dyr lægges tilbage i bunken.

- Læg Crocohoved-kortene og bonuskortene tilbage på midten af bordet
- Spillerne samler deres Crocohaler så de kan starte næste runde

♦ **Runde 2 & 3**

Risikoen for at mislykkes med sit foto stiger, men det gør sandsynligheden for få et kort med dyr eller den gyldne fugl også.

- I starten af runde 2 skal du lægge kortene med fare 4 i bunken og blande dem med de andre kort.
- I starten af runde 3 skal du lægge kortene med fare 5 i bunken og blande dem med de andre kort.
- Spilleren, der har Croco-måleren, starter næste runde.



♦ **Spillets slutning - optælling af point**

Efter at have spillet de 3 runder tager spillerne alle de dyrekort, de har samlet i løbet af spillet, og tæller deres point.



→ Hvert dyr, der er på et Croco-kort, giver 1 point.
I dette eksempel: kortet giver 3 point.



→ Den spiller, der har Croco-måleren ved spillets slutning, trækker 2 bonuskort!

Hver spillers point lægges sammen. Spilleren, som har flest point, vinder spillet.

Variant med 2 spillere

- Hver spiller lægger 2 Crocohaler foran sig
- Når en spiller tager et Crocohaler, vælger han først, hvilken af sine crocoer kortet skal føjes til, og viser derefter kortet. Hvis spilleren beslutter sig for at give kortet til sin modstander, vælger modstanderen, hvilken af sine Crocoer det skal føjes til, før kortet vises.
- Hvis en spiller får to «slørede» fotos eller et «mislykket» foto på en af sine to Crocoer, kan han eller hun fortsætte med at spille med sin anden Croco.
- Runden slutter, når alle fotos er færdige, uanset om det er med to slørede fotos, et mislykket foto eller med et Crocohoved.
- Spillets slutning: Efter at have spillet de 3 runder tager spillerne alle de kort med dyr, de har samlet i løbet af spillet, og tæller deres point.

Et spil af Kevin Gauvin

SAFARI CROCO



Возраст: 6–99 лет



Кол-во игроков: 2–5 игроков



Игровой комплект:

86 карт «Крокодил», 14 бонусных карт, 1 жетон «крокометр»



Цель игры: набрать баллы, фотографируя как можно больше животных, и при этом составить самого большого крокодила.

Игра с участием 3–5 игроков



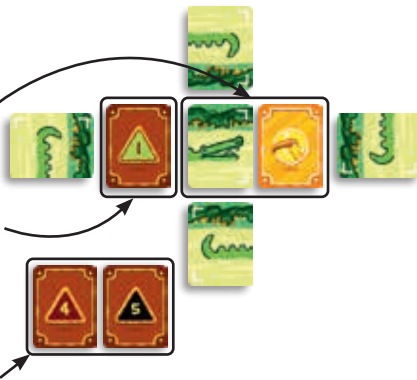
Подготовка к игре:

Каждый игрок кладет перед собой карту «Хвост крокодила».

Положите карты «Голова крокодила» и бонусные карты в центр стола.

Перетасуйте все карты «Крокодил» уровня опасности 1, 2 и 3 и положите их в колоду жетон «крокометр» рядом с картами «Голова крокодила».

Отсортируйте карты «Крокодил» уровня опасности 4 и 5 и отложите их в сторону. Они понадобятся для раундов 2 и 3.



Ход игры: Игра состоит из 3 раундов. В каждом раунде игроки ходят по очереди по часовой стрелке. Во время своего хода активный игрок может либо вытянуть карту «Крокодил», либо использовать карту «Голова крокодила», чтобы сделать фотографию. В ходе игры каждый игрок стремится увеличить своего крокодила.

Игрок берет карту «Крокодил»:

Игрок берет карту с цифрой, обозначающей уровень опасности, с верха колоды, не переворачивая ее. Принимая во внимание только уровень опасности, игрок должен решить, добавит ли он ее к своему крокодилу или отдаст любому из соперников.

♦♦ Карты «Крокодил» ♦♦

Карты «Крокодил» позволяют игрокам увеличивать длину своего крокодила и копить баллы, если на картах есть изображения других животных. Но остерегайтесь и неприятных сюрпризов!



→ **Крокодил может увеличиваться в размерах!** Карта «Крокодил» увеличивает длину выбранного крокодила.



→ **На картах есть животные!** Карты с животными также увеличивают длину крокодила и приносят баллы: каждое животное позволяет получить 1 балл.



→ **Найти золотую птицу — большая удача!** Вытянув золотую птицу, вы получаете 1 балл. Кроме того, если вам удалось составить своего крокодила (и только в этом случае), то в конце раунда вы можете взять бонусную карту, дающую дополнительные баллы (их количество указано на карте).



→ **Не повезло!** Если фотография размыта, карта добавляется к выбранному крокодилу. Если у игрока оказываются 2 размытые карты, он выбывает из игры: неудачная фотография не приносит ни одного балла.



→ **Провал!** Неудачная фотография не приносит ни одного балла. Игрок выбывает из игры.

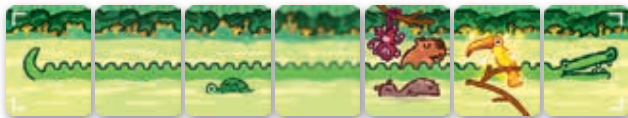


На обратной стороне карт «Крокодил» указан уровень опасности. Чем выше опасность, тем больше риск вытянуть размытую карту или испортить фотографию. При этом животные и золотая птица чаще встречаются на картах с высоким уровнем риска.



Рисковать нужно с умом! Чем больше опасность, тем рискованнее оставлять карту себе, но и выигрыш может быть больше. Будьте осторожны и не отдавайте слишком много карт соперникам, надеясь на их проигрыш, ведь благодаря вам они могут набрать большое количество баллов.

♦ **Игрок использует карту «Голова крокодила»:**



Во время своего хода игрок может не брать карту «Крокодил», а использовать карту «Голова крокодила», чтобы закончить фотографию. В этом случае игрок завершает раунд. Его крокодил в безопасности, и другие игроки больше не могут давать ему карты. Он выходит из игры и ждет окончания раунда, чтобы подсчитать баллы. Остальные участники могут продолжать игру.



Важно уметь вовремя остановиться, чтобы сохранить свои баллы!

♦ **Окончание раунда**

Раунд завершается, когда никто из игроков больше не может ходить: либо потому, что у них есть законченный крокодил (с картой головы), либо потому, что они проиграли раунд, оказавшись с 2 размытыми картами или картой с неудачной фотографией на руках.

1/ Жетон «крокометр»: Игрок, сфотографировавший самого большого крокодила целиком (с картой головы), забирает жетон «крокометр». На жетоне указывается длина крокодила. В последующих раундах остальные игроки должны побить рекорд по длине, чтобы забрать жетон. Если два игрока устанавливают новый одинаковый рекорд, жетон достанется игроку, который 1-м закончил фотографию.



2/ Игроки, у которых на крокодиле имеется золотая птица, вытягивают бонусную карту. Указанные на ней баллы добавляются к общему количеству баллов.

3/ Игроки, у которых есть законченный (с картой головы) крокодил, составленный по правилам (без неудачной фотографии и 2 размытых карт), берут и откладывают в сторону все карты с животными (включая золотую птицу).

4/ Все карты игроков, проигравших в раунде, и карты «Крокодил» без животных, которые находятся на руках у остальных игроков, возвращаются в колоду.

- Карты «Голова крокодила» возвращаются в центр стола
- Игроки разбирают назад свои карты «Хвост крокодила», чтобы начать следующий раунд

♦ **Раунд 2 и 3**

Риск испортить свою фотографию возрастает, но увеличивается и вероятность вытянуть карты животных или золотых птиц.

- В начале раунда 2 добавьте в колоду карты уровня опасности 4 и перетасуйте их с другими картами.
- В начале раунда 3 добавьте в колоду карты уровня опасности 5 и перетасуйте их с другими картами.
- Обладатель жетона «крокометр» начинает следующий раунд.



♦ **Конец игры – Подсчет баллов**

Сыграв 3 раунда, участники объединяют все карты с животными, которые они собрали, и подсчитывают баллы.



→ Каждое животное с карты «Крокодил» приносит 1 балл.
Пример: эта карта дает 3 балла.



→ Игрок, у которого в конце партии оказывается жетон «крокометр», дополнительно берет 2 бонусные карты!

Баллы каждого игрока суммируются. Побеждает игрок, набравший наибольшее количество баллов.

Вариант с участием 2 игроков

- Каждый игрок выкладывает перед собой 2 карты «Хвост крокодила»
- Взяв карту «Крокодил», игрок выбирает, к какому из своих двух крокодилов ее добавить и после этого раскрывает карту. Если он решает отдать карту другому игроку, соперник сам выбирает, к какому из своих крокодилов ее добавить, прежде чем раскрыть ее.
- Если у игрока оказались две «размытые» фотографии или одна «неудачная» фотография на одном из крокодилов, он может продолжить игру со вторым крокодилом.
- Раунд завершается, когда все фотографии закончены, то есть если на крокодиле присутствуют две размытые фотографии, неудачная фотография или голова крокодила.
- Конец игры: сыграв 3 раунда, игроки объединяют все карты с животными, которые они собрали, и подсчитывают баллы.

Автор игры: Кевин Говэн

SAFARI CROCO



DJ05077

