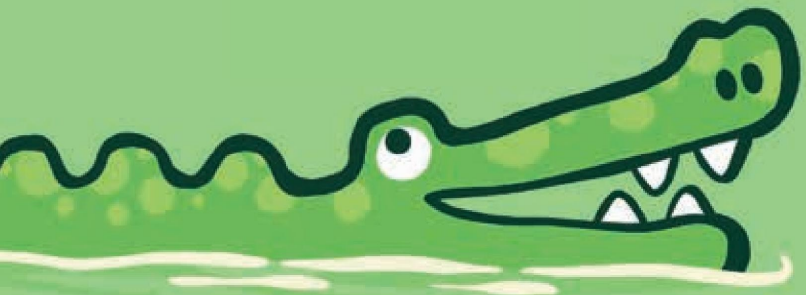




SAFARI CROCO



SAFARI CROCO

 Kor: 6 – 99 év

 Játékosok száma: 2-5 játékos

 Tartalom: 86 krokodilkártya, 14 bónuszkártya, 1 krokodilmérő



 **A játék célja:** Pontokat gyűjts a lehető legnagyobb krokodil fényképezésével és befogásával.

3-5 játékos számára

 **Játék előkészítése:**

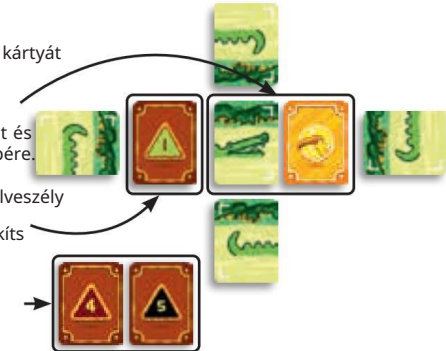
Minden játékos egy krokodilfarok kártyát tesz maga elé.

Helyezzétek a krokodilfej kártyákat és a bónusz kártyákat az asztal közepére.

Keverd meg az 1., 2. és 3. krokodilveszély

-kártyákat, majd képpel felfelé alakíts

ki egy veszélypaklit, amelyet a krokodilfejek mellé helyezel.



Rendezd el a 4. és 5. krokodilveszély-kártyákat a 2. és 3. körhöz.

Játék: A játék 3 körből áll. Minden körben a játékosok felváltva, az óramutató járásával megfigyelve irányban játszanak. Az aktív játékos vagy krokodilkártyát húz, vagy a Krokodilfej kártyával készít egy képet. A játék során minden játékos növeszt maga előtt egy krokodilt.

Húzd elő a Croco kártyát:

A játékos húz egy „veszély” lapot a pakli tetejéről anélkül, hogy megfordítaná. Kizárólag a következők: A nehézségi szint alapján a játékosnak el kell döntenie, hogy hozzáadja-e a sajátjához.

Croc, vagy odaadja egy ellenfélnek.

Krokodil kártyák

A krokodilkártyák lehetővé teszik a játékosok számára, hogy növeljék krokodiljuk méretét, és pontokat szerezzenek a rajtuk lévő állatokért. De vigyázzatok a kellemetlen meglepetésekre!



➔ A Krokodil bővül! Egy Krokodil kártya kerül hozzáadásra a kiválasztott Krokodilhoz, és bővítsd ki.



➔ Állatok is csatlakoznak az ünnepléshez! Állatos kártyák Kinyújtják a krokodilt is, és minden rajta lévő állatért 1 pontot kapsz.



➔ Az Aranymadár nagyon keresett! Jelenléte 1 pontot ér, és lehetővé teszi, hogy a köröd végén egy bónuszlapot húzz, amelynek értéke a kártyán feltüntetett pontszám. Ez a művelet csak akkor lehetséges, ha a játékosnak sikerült befejeznie a krokodilját; egyébként nem húz bónuszlapot.



➔ Pech! Ha a kártya elmosódott, akkor a Krokodilhoz kerül. Miután két elmosódott fotó készült a játékosokról, a kör véget ér, a fotó sikertelen és nem ér pontot.



➔ katasztrófa! A fénykép megsemmisül, a játékos köre azonnal véget ér, és nem szerez pontot.



A Krokodil kártyák hátulján fel van tüntetve a veszélyességi szint. Minél nagyobb a veszély, annál nagyobb a kockázata annak, hogy elmosódott lapot húzol, vagy elvéted a célt. Az állatok és az aranymadár azonban gyakrabban találhatók meg a magas kockázatú kártyák alatt.

💡 Meg kell tanulnod hatékonyan kezelni a kockázatokat! Minél nagyobb a veszély, annál kockázatosabb megtartani egy lapot, de annál nagyobb a potenciális jutalom. Ezzel szemben ügyelj arra, hogy ne adj túl sok lapot az ellenfeleidnek abban a reményben, hogy veszíteni kényszeríted őket, mivel sok pontot szerezhetnek neked köszönhetően.

Használd a krokodilfej kártyát:



A játékos ezután dönthet úgy, hogy nem húz veszély kártyát, és a Krokodilfej kártyával kiegészíti a képét. A játékos ezzel befejezi a kört, a krokodilja biztonságban van, és a többi játékos nem adhat neki több lapot. Többé nem játszik, és megvárja a kör végét, hogy összeszámolja a pontjait. A többi játékos folytathatja a játékot.

💡 Fontos tudni, mikor kell megállni, hogy biztosítsd a pontjaidat!

Kör vége

A kör akkor ér véget, amikor a játékosok közül már egyik sem tud játszani: vagy elkészült a Krokodiljuk (fej kártyával), vagy elvesztették a kört két elmosódott fotókártya vagy egy sikertelen kártya miatt.

1/ Lépésszámláló: az a játékos, aki lefényképezte a legnagyobb elkészült krokodilt (fej kártyával), kap egy lépésszámláló zsetont. A krokodil hossza a zsetonon van feltüntetve.

A következő körökben a többi játékosnak meg kell döntenie a hosszrekordot, hogy zsetont nyerjen. Ha két játékos egyszerre dönti meg a rekordot, a zseton azé a játékosé, aki először fejezte be a képét.



2/ Azok a játékosok, akiknek aranymadár van a krokodiljukon, húznak egy bónuszkártyát, amelynek az értéke hozzáadódik az összpontszámhoz.

3/ Azok a játékosok, akiknek van egy kitöltött krokodiljuk (fej kártyával) és egy igazolt krokodiljuk (sikertelen kártya vagy 2 homályos fotó nélkül), összegyűjtik és eldobják az összes állatkártyájukat (beleértve az aranymadarat is).

4/ Az összes játékos kártyája, aki veszített a körben, valamint a többi játékoshoz tartozó állatok nélküli krokodilkártyák is visszakerülnek a húzópakliba.

- A krokodilfejes kártyákat tegyük vissza az asztal közepére.
- A játékosok elveszik a Krokodilfark kártyát és elkezdik következő kör

2. és 3. forduló

Megné- annak a kockázata, hogy lemaradunk egy fotóról, de ugyanígy nő annak az esélye is, hogy állatokkal vagy aranymadarakkal ellátott kártyákat kapunk.

- A 2. kör elején adj hozzá kártyákat

Vegyétek a 4-es Veszély lapot a húzópakliba, és keverjétek össze a többi kártyával.



- A 3. kör elején adj hozzá kártyákat

Vegyétek a 5-ös Veszély lapot a húzópakliból, és keverd össze őket a többi kártyával.

- Az a játékos kezd, akinél a lépésszámláló van következő kör.

A játék vége – Pontozás

3 kör után a játékosok összegyűjtik az összes állatkártyát, amit a játék során gyűjtöttek, és megszámlálják a pontjaikat.



➔ Minden, a krokodilkártyákon látható állat 1 pontot ér. Ebben a példában: ez a kártya 3 pontot ér



➔ Az a játékos, akinél a játék végén a lépésszámláló van, húz 2 bónusz kártyát!

Minden játékos pontja összeadódik. Az a játékos nyer, aki a legtöbb pontot szerzi.

2 játékos változat

- Minden játékos 2 krokodilfarkat vesz maga elé.
- Amikor egy játékos krokodilkártyát húz, először kiválasztja, hogy melyik kártyája Krokodilov hozzáadja, majd felfedi. Ha úgy dönt, hogy odaadja ellenfelének, az ellenfele... Mielőtt felfedné, kiválasztja, hogy melyik krokodiljához teszi hozzá. • Ha egy játékosnak van két „elmosódott” fotó vagy egy a két krokodilod egyikéről „sikertelen” fotó után folytathatja a játékot a második krokodiljával.
- A kör akkor ér véget, amikor az összes fotó elkészült, legyen szó akár két homályos fotóról, egyről egy felismerült fotó vagy egy krokodilfej.
- A játék vége: 3 kör után a játékosok összegyűjtik az összes a játék során gyűjtött állatkártyáikat, és összeadják a pontjaikat.

Kevin Gauvin játéka

SAFARI CROCO



DJ05077

