

Ajánlott életkor: 6-99 év | **Játékosok száma:** 2-5 fő

A játék tartalma: 86 kroki kártya (rizikó kártya), 14 bónusz kártya, 1 krokiméter

A játék célja: Kapj lencsevégre minél több állatot és legyen tiéd a leghosszabb krokodil!

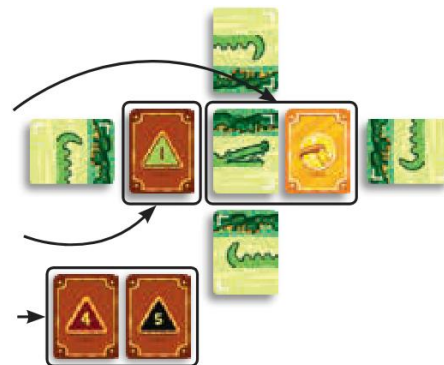
JÁTÉK 3-5 SZEMÉLY RÉSZÉRE:

Előkészületek: a játékosok maguk elé vesznek egy-egy krokiFAROK kártyát.

A krokiFEJ kártyákat és bónusz kártyákat az asztal közepére tesszük.

Megkeverjük az 1-es, 2-es és 3-as jelzésű rizikókártyákat és pakliba rendezve szintén az asztal közepére rakjuk (számozott oldalukkal felfelé).

A 4-es és 5-ös jelzésű kártyákat félretesszük a 2. és 3. körre.



A játék menete:

A játék 3 körből áll. A soron lévő játékos VAGY egy rizikó kártyát húz, VAGY elvesz egy krokiFEJ kártyát, hogy befejezze a krokodilját.

RIZIKÓ/KROKI KÁRTYA FELHÚZÁSA: A játékos felhúz egy rizikó kártyát, de még nem nézheti meg. Át kell ugyanis gondolnia a rizikófaktor függvényében, hogy a kártyát saját vagy egy játékostársa krokodiljához teszi le. Miután rámutat, hova kerüljön a kártya, csak azután nézheti meg, mi van a hátoldalán.

A KROKI kártyák típusai: A krokodil kártyák többségével növelheted a krokodilod hosszát. Bizonyos kártyák extra pontot érnek, ám légy résen: némelyik kártya kellemetlen meglepetéseket tartogathat.



→ A KROKODIL NÖVEKSZIK: A kártyát a kiválasztott krokodilhoz kell illeszteni, mely így máris hosszabb lett!



→ EGYÉB ÁLLAT/OK A KROKODIL KÁRTYÁN: Az állatos kártyák szintén növelik a krokodil hosszát, ezen kívül a játék végén pont is jár értük!



→ AZ ARANYMADÁR a legértékesebb: Egyrészt jár érte 1 pont, másrészt a kör végén bónusz kártyát is kap érte a játékos (abban az esetben, ha sikerül befejeznie a krokodilját az adott körben.)



→ SAJNOS egy homályos kép kerül a krokodilhoz! Ha már volt 1 homályos kép a fotón, és ez lenne a 2., akkor a játékos köre véget ér, ez a fotósorozat törlődik és egyetlen pontot sem ér a kör végén!



→ Ó Jaj! a fénykép tönkrement, a játékos köre rögtön véget ér, és egy pontot sem kap.

A kroki kártyák hátoldalán látható számok a rizikófaktorot mutatják (1-5-ig). Minél nagyobb a szám, annál nagyobb a veszélye annak, hogy a játékos homályos vagy tönkrement fényképet talál a kártya túloldalán. Emellett viszont annak is nagyobb az esélye, hogy aranymadár vagy különböző állatok (teknős, hód, kacsa, víziló, majom) legyenek a képen.



A játék során szép lassan megtanulható, mikor, hogy érdemes kockáztatni. Minél nagyobb a rizikófaktor, annál veszélyesebb egy kártyát megtartani, ám a lehetséges plusz pontok esélye is magasabb. Figyeljünk arra, hogy ne adjunk túl sok kártyát a játékostársaknak abban a reményben, hogy rossz lapokat kapnak tőlünk, hiszen megvan az esélye annak is, hogy extra pontokhoz juttatjuk őket.

FEJKÁRTYA FELHASZNÁLÁSA:

A soron lévő játékos választhat, hogy kártyát húz vagy krokiFEJ kártyát használ fel a fotósorozata befejezéséhez. Ha a krokiFEJ kártyát választja, és berakja a helyére, végre elkészül a fotó, a játékosnak véget ér a köre és a krokija biztonságban van.



Most már csak meg kell várnia, amíg a többiek lejátszzák a kört, hogy megszámolhassák a pontokat.

FONTOS megtalálni a legmegfelelőbb pillanatot a fotó befejezéséhez (krokiFEJ kártya felhasználásához) – ekkor kerülnek pontjaink is biztonságba!

A kör vége: A kör véget ér, ha egy játékos sem tud tovább játszani: vagy azért, mert befejezte a krokiját (egy krokiFEJ kártyával), vagy azért, mert rosszul sikerült fotók miatt be kellett fejeznie a körét.

Teendők egy kör végén:

1. A krokiméter: Az a játékos kapja a krokimétert, akinek a leghosszabb befejezett krokija lett a körben. Maga elé veszi a jelzőt és beállítja rajta a kroki hosszát. A további körök végén akkor kerül más játékoshoz a krokiméter, ha megdönti a rekordot. Ha egy kör végén 2 játékos ugyanolyan mértékben dönti meg a rekordot, az a játékos kapja a jelvényt, akinek előbb lett kész a fotója.
2. Aranyamadár: Ha egy játékos befejezett krokodilján aranyamadár is található, kap egy bónuszkártyát, amit az összpontszámhoz kell hozzáadni.
3. Az elkészült, krokiFEJ kártyával ellátott kroki fotóval rendelkező játékosok (akiknek nincs tönkrement fotójuk, és maximum 1 homályos kép található a krokin) félreteszik az összes állatos képet (aranyamadarat is) a játék végéig.
4. A játék során elvesztett összes kártyát és a felszabadult krokikártyákat visszatesszük a pakliba. A krokiFEJ kártyák szintén visszakérülnek az asztal közepére.



Új kör kezdődik: a játékosok újból maguk elé tesznek egy krokiFAROK kártyát.

A 2. és 3. játékkör:

Ezekben a körökben egyre nő a rizikós lapok száma, de annak az esélye is több, hogy extra pontokat szerezhessünk.

- A 2. kör előtt a 4-es számmal ellátott rizikó kártyákat hozzákeverjük a paklihoz.
- A 3. kör előtt az 5-ös számmal ellátott rizikó kártyákat is belekeverjük a pakliba.
- A kört az a játékos kezdi, akinél van a krokiméter.



A játék vége – pontszámolás

A 3. játékkör végén mindenki megszámolja, hány állatos kártyát gyűjtött a játék során.



A kártyán található minden állat 1-1 pontot ér. Pl. ez a kártya 3 pontot ér.



Az a játékos, akinél a játék végén van a krokiméter, 2 bónuszkártyát húz.

A játékosok összeszámolják pontjaikat. A játékot az nyeri, aki a legtöbb pontot gyűjtötte.

2 SZEMÉLYES JÁTÉK:

- A játékosok kettő krokiFAROK kártyát vesznek maguk elé.
- A rizikókártyát felhúzó játékos választhat, hogy melyik krokodiljához teszi a lapot. Ezután fordítja meg a kártyát. Abban az esetben, ha a másik játékosnak adja a lapot, akkor a másik játékos döntheti el, melyik krokihoz kerüljön a kártya, mielőtt meg lesz fordítva.
- Ha egy játékos egyik krokijához tönkrement fotó vagy 2 homályos kép kerül, akkor csak az adott fotósorozat megy tönkre, a másik krokival tovább játszhat.
- A kör akkor ér véget, ha az összes kroki elkészül (akár kész lesz egy fotó teljesen, akár a rossz képek miatt megsemmisül...)

A játék vége: 3 kör után a játékosok előveszik az összegyűjtött állatkártyáikat és összeszámolják pontjaikat.