

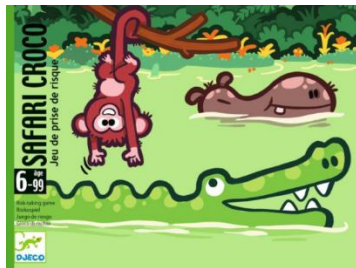
LV – Latviešu

DJ05077 Kāršu spēle - Safari krokodili

Ieteicamais vecums: no 6 gadu vecuma

Spēlētāju skaits: 2 – 5 spēlētāji

Komplektā ietilpst: 86 krokodilu kārtis, 14 bonusa kārtis un 1 "krokometrs" punktu skaitīšanai.



Spēles mērķis: iegūt pēc iespējas vairāk punktu, iemūžinot visvairāk dzīvnieku un izveidojot garāko krokodilu.

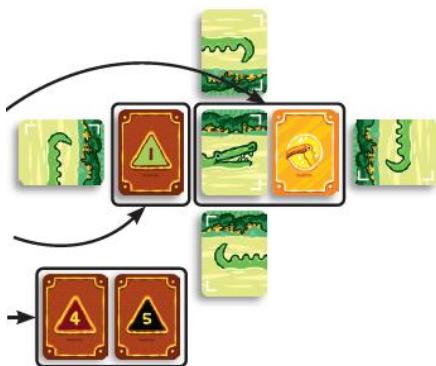
Sagatavošanās spēlei: sakārto krokodilu kārtis pēc to simboliem – kārtis ar krokodila galvu, kārtis ar krokodila asti – un atdali tās pēc bīstamības līmeņa, kas norādīts kāršu aizmugurē (1, 2, 3 pirmajam raundam un 4, 5 otrajam un trešajam raundam).

Spēles versija 3 līdz 5 spēlētājiem

Katrs spēlētājs sev priekšā noliek krokodila "asti". Novietojiet krokodila "galvas" un bonusa kārtis galda centrā.

Samaisiet 1., 2. un 3. bīstamības līmeņa krokodila kārtis un novietojiet tās kaudzītē ar bīstamības simbolu uz augšu, blakus krokodila "galvas" kārtīm.

4. un 5. bīstamības līmeņa krokodila kārtis nolieciet malā, tās būs nepieciešamas spēles 2. un 3. kārtā (raundā).



Spēles norise: Spēle norisinās 3 kārtās jeb raundos. Katrā kārtā spēlētāji pēc kārtas spēlē pulksteņrādītāja virzienā. Aktīvais spēlētājs var izvēlēties – izvilkst krokodila "bīstamības" kārti vai izmantot krokodila "galvas" kārti, lai pabeigtu krokodila attēlu jeb to nofotografētu. Visas spēles laikā katrs spēlētājs veido savu krokodilu sev priekšā.

Krokodila kārts vilkšana: spēlētājs velk "bīstamības" kārti no kaudzītes augšas, nepagriežot to otrādi. Viņam jāizlemj, vai pievienot to savam krokodilam vai pretinieka krokodilam, balstoties tikai uz bīstamības līmeni. Tikai pēc tam, kad lēmums pieņemts, kārts tiek atklāta un attiecīgi pievienota spēlētāja vai pretinieka krokodilam.

Krokodila kārtis

Krokodila kārtis ļauj spēlētājiem pagarināt savu krokodilu un iegūt papildus punktus par dzīvniekiem, kas redzami līdzās krokodilam. **Bet uzmanies:** uz dažām no tām var atklāties nepatīkami pārsteigumi!



→ Krokodils kļūst garāks!

Krokodila kārts tiek pievienota izvēlētajam krokodilam, padarot to garāku.



→ Dzīvnieki pievienojas fotogrāfijai!

Kārtis ar dzīvniekiem gan pagarina krokodilu, gan piešķir papildus 1 punktu par katru dzīvnieku, kas redzams uz kārts.



→ Iekārojamais Zelta putns!

Tas piešķir 1 punktu un ļauj spēlētājam raunda beigās pacelt bonusa kārti, kuras vērtība tiek pieskaitīta punktiem. Taču, lai varetu paņemt bonusa kārti, spēlētājam jābūt pabeigtam krokodilam, pretējā gadījumā bonusa kārti vilkt nedrīkst.

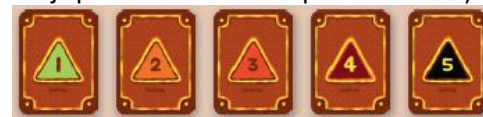


→ **Slikta veiksmē!** Ja foto ir izplūdis jeb miglains, kārts tiek pievienota izvēlētajam krokodilam. Taču jāņem vērā, ka pēc 2 izplūdušiem foto, spēlētāja gājiens beidzas, un attēls ir neatgriezeniski sabojāts – punkti netiek iegūti.



→ Katastrofa!

Ar šo kārti foto ir pilnībā sabojāts, spēlētāja gājiens tūlīt beidzas, un spēlētājs par savu krokodilu punktus nesāņem.



Bīstamības līmenis ir norādīts uz Krokodila kāršu aizmugures. Jo lielāks bīstamības līmenis, jo lielāks risks izvilkst izplūdušu kārti vai sabojāt fotogrāfiju. Tomēr dzīvnieki un zelta putns visbiežāk sastopami tieši augsta riska kārtīs.

Tev jāiemācās izvērtēt riskus! Jo lielāka ir bīstamība, jo riskantāk ir paturēt kārti sev. Taču iespējamais ieguvums ir lielāks. No otras puses, esi piesardzīgs, lai pretiniekiem neatdotu pārāk daudz kāršu, cerot, ka viņi zaudēs — jo viņi var, pateicoties tev, sakrāt daudz punktu.

Krokodila "galvas" kārts izmantošana:



Sava gājiena laikā spēlētājs var izvēlēties izmantot "galvas" kārti, lai pabeigtu fotogrāfiju, tā vietā, lai vilktu "bīstamības" kārti. Šādā veidā spēlētājs pabeidz kārtu (raundu), viņa krokodils ir drošībā, un citi spēlētāji viņam vairs nevar dot kārtis. Viņš vairs nepiedalās šajā kārtā (raundā) un gaida kārtas (raunda) beigas, lai saskaitītu punktus. Pārējie spēlētāji turpina spēli.

Ir svarīgi sajust, kad apstāties, lai saglabātu savus punktus!

Kārtas jeb raunda beigas

Kārta beidzas, kad spēlētāji vairs nevar spēlēt: vai nu tāpēc, ka viņiem ir pabeigts Krokodils (ar "galvas" kārti), vai arī tāpēc, ka viņi zaudējuši kārtu, izvelkot 2 izplūdušas fotogrāfijas vai vienu sabojātu foto kārti.

1/ Krokometra piešķiršana:

Spēlētājs, kurš ir nofotografējis visgarāko pabeigto Krokodilu (ar "galvas" kārti), saņem Krokometru. Viņš atzīmē sava Krokodila garumu uz Krokometra. Turpmākajās kārtās citiem spēlētājiem jāuzstāda jauns rekords, lai iegūtu Krokometru. Ja divi spēlētāji pārspēj rekordu vienlaikus, Krokometru saņem tas, kurš pirmais pabeidza foto.



2/ Spēlētāji, kuru Krokodilā ir zelta putns, paceļ papildus bonusa kārti no kaudzītes, un tās vērtība tiek pieskaitīta kopējam punktu skaitam.

3/ Spēlētāji ar pabeigtu (ar "galvas" kārti) un derīgu krokodilu (bez sabojātas fotogrāfijas vai 2 izplūdušām bildēm) savāc visas dzīvnieku kārtis (ieskaitot zelta putnus) un noliek tās malā.

4/ Visas kārtis no spēlētājiem, kuri zaudēja šajā raundā, un krokodilu kārtis bez dzīvniekiem tiek iemaisītas atpakaļ kopējā kaudzītē. "Galvas" kārtis tiek novietotas atpakaļ galda vidū.

Spēlētāji paņem atpakaļ savu "astes" kārti, lai sāktu nākamo spēles kārtu.

Spēles 2. un 3. kārtā: Pieaug risks sabojāt fotogrāfiju, bet arī iespēja atrast kārtis ar dzīvniekiem vai zelta putnu ir lielāka.

- Otrās kārtas jeb raunda sākumā krokodilu kāršu kaudzītē papildus iemaisa arī 4. līmeņa "bīstamības" kārtis.
- Trešās kārtas jeb raunda sākumā krokodilu kāršu kaudzītē papildus iemaisa arī 5. līmeņa "bīstamības" kārtis.



Nākamo kārtu sāk spēlētājs ar Krokometru.

Spēles beigas – punktu skaitīšana: Pēc 3 kārtām jeb raundiem spēlētāji saskaita visas dzīvnieku kārtis, ko viņi ir savākuši spēles laikā.



→ Katrs dzīvnieks uz Krokodila kārtīm ir 1 punkta vērts.
Piemērs: šī kārts ir 3 punktu vērtā.



Spēlētājs, kuram spēles beigās pieder Krokometrs, paceļ vēl papildus 2 bonusa kārtis!

Nemot vērā šos nosacījumus, saskaita visu spēlētāju punktus.

Uzvar tas, kuram ir visvairāk punktu.

Spēles versija 2 spēlētājiem

- Katrs spēlētājs novieto sev priekšā 2 krokodila "astes" kārtis.
- Kad spēlētājs izvelk "bīstamības" kārti, viņš izvēlas, kuram no saviem krokodiliem to pievienot. Ja viņš izvēlas to dot pretiniekam, pretinieks izvēlas, kuram no saviem krokodiliem to pievienot, pirms kārts tiek apgriezta.
- Ja vienam no krokodiliem ir 2 izplūduši fragmenti vai sabojāta fotogrāfija, spēlētājs turpina spēli ar otru krokodilu.
- Kārta jeb raunds beidzas, kad abi foto ir pabeigti – t.i., ir pievienota galva, vai ir 2 izplūdušas fotogrāfijas, vai sabojāta fotogrāfija.
- Spēles beigas:** pēc 3 kārtām spēlētāji saskaita visas dzīvnieku kārtis, ko savākuši, un apkopo punktus.

Spēles autors: Kevin Gauvin.

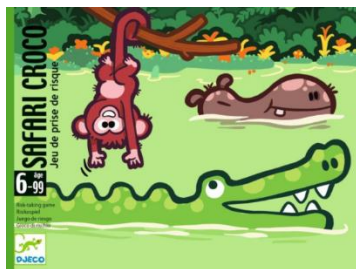
LT – Lietuvių*

DJ05077 Kortų žaidimas – Safario krokodilai

Amžius: nuo 6 metų

Žaidėjų skaičius : 2 – 5

Žaidimo sudėtis: 86 krokodilų kortelės, 14 premijų kortelių ir 1 „krokometras“ taškams skaičiuoti.



Žaidimo tikslas: Pelnyti taškų nufotografuojant daugiausia gyvūnų ir sudarant ilgiausią krokodilą.

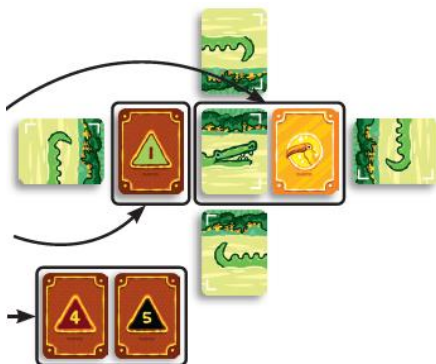
Pasiruošimas žaidimui: Surūšiuok krokodilo korteles pagal jų simbolius – korteles su krokodilo galva ir korteles su krokodilo uodega – ir atskirk jas pagal pavojingumo lygį, kuris nurodytas kortelės nugarėlėje (1, 2, 3 – pirmajam raundui, 4 ir 5 – antram ir trečiam raundui).

Žaidimo versija 3–5 žaidėjams

Kiekvienas žaidėjas priešais save padeda krokodilo „uodegos“ kortelę. Padėkite krokodilo „galvos“ ir premijos korteles stalo viduryje.

Sumaišykite 1, 2 ir 3 pavojingumo lygio krokodilo korteles ir padėkite jas krūvelėje, pavojingumo puse į viršų, šalia krokodilo „galvos“ kortelių.

4 ir 5 pavojingumo lygio krokodilo korteles atidėkite 2-ajam ir 3-ajam raundui.



Žaidimo eiga: Žaidimas žaidžiamas 3 raundais. Kiekvieno raundo metu žaidėjai žaidžia paeiliui pagal laikrodžio rodyklę. Aktyvus žaidėjas gali pasirinkti: arba traukti krokodilo „pavojaus“ kortelę, arba naudoti krokodilo „galvos“ kortelę „fotografavimui“. Visą žaidimą kiekvienas žaidėjas augina savo krokodilą priešais save.

Krokodilo kortelės traukimas:

Žaidėjas traukia „pavojaus“ kortelę nuo kaladės viršaus, jos neapversdamas. Tada jis turi nuspręsti, ar pridėti ją prie savo krokodilo, ar prie priešininko krokodilo, remdamasis tik pavojaus lygiu.

Krokodilo kortelės

Krokodilo kortelės leidžia žaidėjams ilginti savo krokodilą ir gauti taškų už jose pavaizduotus gyvūnus. **Tačiau būkite atsargūs** – jose gali slypėti ir nemalonių staigmenų!



→ Krokodilas ilgėja!

Krokodilo kortelė pridedama prie pasirinkto krokodilo, jį pailginant.



→ Gyvūnai jungiasi!

Kortelės su gyvūnais taip pat ilgina krokodilą ir suteikia 1 tašką už kiekvieną gyvūną kortelėje.



→ **Auksinis paukštis labai vertingas!** Jis suteikia 1 tašką ir leidžia žaidėjui raundo pabaigoje ištraukti papildomą kortelę, kurios vertė pridedama prie taškų. Žaidėjas turi turėti užbaigtą krokodilą, kitaip papildomos kortelės traukti negalima.



→ **Nesėkmė!** Jei nuotrauka neryški, kortelė pridedama prie pasirinkto krokodilo. !!! Po 2 neryškių nuotraukų žaidėjo ėjimas baigiasi, nuotrauka laikoma sugadinta ir taškai nesuteikiami.



→ Katastrofa!

Nuotrauka sugadinta, žaidėjo ėjimas baigiasi iš karto ir taškai nesuteikiami.



Pavojaus lygis nurodytas ant krokodilo kortelių nugarėlės. Kuo didesnis pavojus, tuo didesnė rizika ištraukti neryškią kortelę arba sugadinti nuotrauką. Tačiau gyvūnai ir auksinis paukštis dažniausiai pasitaiko rizikingose kortelėse.

Turite išmokti valdyti riziką! Kuo didesnis pavojus, tuo rizikingiau pasilikti kortelę sau, bet tuo didesnė ir galima nauda. Kita vertus, būkite atsargūs, neduokite per daug kortelių priešininkams, tikėdamiesi, kad jie praras taškus – jie gali surinkti jų labai daug jūsų dėka.

Krokodilo „galvos“ kortelės naudojimas:



Savo ėjimo metu žaidėjas gali nuspręsti panaudoti „galvos“ kortelę, kad užbaigtų nuotrauką, užuot traukęs „pavojaus“ kortelę. Tokiu būdu žaidėjas baigia raundą, jo krokodilas yra saugus, ir kiti žaidėjai jam nebegali duoti kortelių. Jis nebedalyvauja žaidime iki raundo pabaigos ir laukia, kol galės suskaičiuoti taškus. Kiti žaidėjai tęsia žaidimą.

Labai svarbu žinoti, kada sustoti ir apsaugoti savo taškus!

Raundo pabaiga

Raundas baigiasi, kai žaidėjai nebegali žaisti: arba todėl, kad turi užbaigtą krokodilą (su „galvos“ kortele), arba todėl, kad pralaimėjo raundą, ištraukdami 2 neryškias nuotraukas arba vieną sugadintą.

1/ Krokometro apdovanojimas:

Žaidėjas, kuris turi ilgiausią užbaigtą krokodilą (su „galvos“ kortele), gauna Krokometrą. Jis pažymi savo krokodilo ilgį. Kitais raundais kiti žaidėjai turi viršyti rekordą, kad laimėtų Krokometrą. Jei du žaidėjai viršija rekordą vienu metu, Krokometrą gauna tas, kuris pabaigė pirmas.



2/ Žaidėjai, turintys krokodilo kortelę su auksiniu paukščiu, traukia papildomą kortelę – jos vertė pridedama prie taškų.

3/ Žaidėjai, turintys užbaigtą (su „galva“) ir galiojantį krokodilą (be sugadintų ar dviejų neryškių kortelių), surenka visas savo gyvūnų korteles (įskaitant auksinius paukščius) ir padeda jas į šalį.

4/ Visos kortelės iš žaidėjų, kurie pralaimėjo raundą, bei kitų krokodilų kortelės be gyvūnų grąžinamos į kaladę. „Galvos“ kortelės dedamos atgal į stalo centrą.

Žaidėjai pasiima savo „uodegos“ kortelę, kad pradėtų naują raundą.

2 ir 3 raundai

Didesnė rizika sugadinti nuotrauką, bet taip pat didesnė tikimybė rasti gyvūnų ar auksinių paukščių kortelių.

- Prieš prasidedant antram raundui, įmaišykite 4 lygio „pavojaus“ korteles į krokodilų kortų kaladę.
- Prieš prasidedant trečiam raundui, įmaišykite 5 lygio „pavojaus“ korteles į krokodilų kortų kaladę.



Kitas raundas prasideda nuo žaidėjo, turinčio Krokometrą.

Žaidimo pabaiga – taškų skaičiavimas

Sužaidus 3 raundus, žaidėjai surenka visas žaidimo metu surinktas gyvūnų korteles ir suskaičiuoja taškus.



→ Kiekvienas gyvūnas Croco kortelėse yra vertas 1 taško.
Pavyzdžiui: ši kortelė yra verta 3 taškų.



Žaidėjas, kuris žaidimo pabaigoje turi Krokometrą, traukia 2 bonuso korteles!

Visi žaidėjų taškai susumuojami. **Laimi žaidėjas,** surinkęs daugiausiai taškų.

2 žaidėjų žaidimo versija

- Kiekvienas žaidėjas prieš save padeda 2 krokodilo „uodegos“ korteles.
- Kai žaidėjas ištraukia „pavojaus“ kortelę, jis nusprendžia, kuriam iš savo krokodilų ją pridėti. Jeigu nusprendžia duoti varžovui, pastarasis pasirenka, kuriam iš savo krokodilų ją pridėti, prieš apversdamas. Jei vienas krokodilas turi 2 neryškias nuotraukas arba sugadintą nuotrauką, žaidėjas tęsia žaidimą su kitu krokodilu.
- Raundas baigiasi, kai abi nuotraukos yra užbaigtos – tai yra, su galva, 2 neryškiomis arba viena sugadinta nuotrauka.
- Žaidimo pabaiga:** po 3 raundų žaidėjai suskaičiuoja visas surinktas gyvūnų korteles ir sudeda taškus.

Žaidimo autorius: Kevin Gauvin.

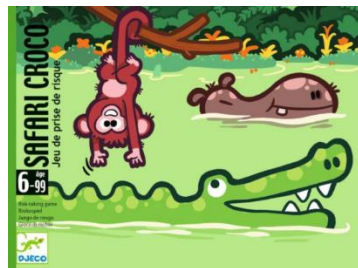
EE – Eesti*

DJ05077 Kaardimäng – Safari krokodillid

Vanus alates: 6–99-aastastele

Mängijaid: 2 – 5

Komplekti kuuluvad: 86 krokodillikaarti, 14 boonusekaarti ja 1 „krokometer“ punktide lugemiseks.



Mängu eesmärk: Teeni punkte, pildistades kõige rohkem loomi ja ehitades pikima krokodilli.

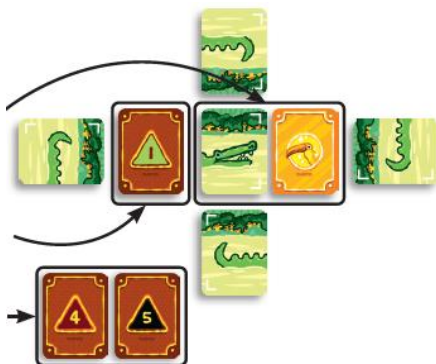
Mängu ettevalmistus: Sorteeri krokodillikaardid sümbolite järgi – kaardid krokodilli peaga ja kaardid krokodilli sabaga – ning eralda need ohtlikkuse taseme järgi, mis on märgitud kaardi tagaküljel (1, 2, 3 esimese vooru jaoks ja 4, 5 teise ja kolmanda vooru jaoks).

Mänguversioon 3–5 mängijale

Iga mängija asetab enda ette krokodilli „saba“ kaardi. Asetage krokodilli „pea“ ja boonuse kaardid laua keskele.

Segage 1., 2. ja 3. ohu tasemega krokodillikaardid ning asetage need virna, ohtlik külj ülespoole, „pea“ kaartide kõrvale.

4. ja 5. ohu taseme kaardid pange kõrvale 2. ja 3. vooru jaoks.



Mängu käik: Mängu mängitakse kolmes voorus. Igas voorus mängivad mängijad kordamööda päripäeva. Aktiivne mängija saab valida, kas tõmmata krokodilli „ohu“ kaart või kasutada krokodilli „pea“ kaarti, et teha „foto“. Mängu jooksul kasvatab iga mängija enda ette oma krokodilli.

Krokodilli kaardi tõmbamine:

Mängija tõmbab „ohu“ kaardi paki pealt ilma seda ümber pöörata. Seejärel peab ta otsustama, kas lisada see enda krokodillile või vastase omale – lähtudes ainult ohutasemest.

Krokodilli kaardid

Krokodilli kaardid võimaldavad mängijatel oma krokodilli pikendada ja teenida punkte kaartidel olevate loomade eest. **Aga ole ettevaatlik** – mõned neist võivad sisaldada ebameeldivaid üllatusi!



→ Krokodill muutub pikemaks!

Krokodillikaart lisatakse valitud krokodilli külge, muutes selle pikemaks.

→ Loomad liituvad!

Kaardid, millel on loomad, muudavad samuti krokodilli pikemaks ja annavad 1 punkti iga looma eest kaardil.

→ Kuldn lind on ihaldusväärne!

See annab 1 punkti ja võimaldab mängijal vooru lõpus tõmmata boonuse kaardi, mille väärtus liidetakse tema punktidele. Mängijal peab olema valmis krokodill, vastasel juhul boonuse kaarti tõmmata ei saa.

→ **Ebaõnn!** Kui foto on udune, lisatakse kaart valitud krokodilli külge. Pärast 2 udust fotot lõpeb mängija käik, foto on rikutud ja punkte ei anta.

→ Katastroof!

Foto on täielikult rikutud, mängija käik lõpeb kohe ja punkte ei saa.



Ohu tase on märgitud krokodillikaartide tagaküljel. Mida suurem on oht, seda suurem on risk saada udune kaart või rikkuda foto. Siiski esinevad loomad ja kuldn sagedamini just suure ohutasemega kaartidel.

Pead õppima riski juhtima! Mida ohtlikum kaart, seda riskantsem on see endale jätta – kuid kasu võib olla palju suurem. Samas ära ole liiga helde, andes kaarte vastastele, lootuses, et nad ebaõnnestuvad – nad võivad hoopis sinu däsnuma tõttu koguda hulgaliselt punkte.

Krokodilli "pea" kaardi kasutamine:



Oma käigu ajal võib mängija otsustada kasutada "pea" kaarti, et lõpetada oma foto, selle asemel et tõmmata "ohu" kaart. Sellisel juhul on mängija vooru lõpetanud, tema krokodill on ohutu ja teised mängijad ei saa talle enam kaarte anda. Ta ei osale enam mängus enne vooru lõppu ja ootab punktide kokkulugemist. Ülejäänud mängijad jätkavad mängu.

Oluline on teada, millal lõpetada, et kindlustada oma punktid!

Vooru lõpp: Voor lõppeb, kui mängijad ei saa enam käia: kas neil on lõpetatud krokodill (peakaardiga), või nad kaotasid vooru, tõmmates 2 udust fotot või ühe rikunud foto kaardi.

1/ Krokomeeteri auhind:

Mängija, kellel on pikim valmis krokodill (peakaardiga), saab Krokomeeteri. Ta märgib ära oma krokodilli pikkuse. Järgmistes voorudes peavad teised selle pikkuse ületama, et krokomeeteri võita. Kui mitu mängijat ületavad rekordi korraga, krokomeeteri läheb sellele, kes lõpetas varem.



2/ Mängijad, kelle krokodillil on kuldne lind, tõmbavad boonускаardi, mille väärtus lisatakse nende punktidele.

3/ Mängijad, kellel on lõpetatud (peakaardiga) ja kehtiv krokodill (ilma rikunud või kahe uduse fotota), koguvad kõik oma loomakaardid (kuldlinnud kaasa arvatud) ja panevad need kõrvale.

4/ Kõik kaardid kaotanud mängijatelt ja krokodillikaardid ilma loomadeta lähevad tagasi tõmbepakki. Peakaardid asetatakse tagasi laua keskele.

Mängijad võtavad oma sabakaardi, et alustada uut vooru.

2. ja 3. voor

On suurem risk foto rikkumiseks, kuid ka suurem võimalus leida loomi või kuldlinde kujutavaid kaarte.

- Teise vooru alguses sega 4. taseme "ohu" kaardid krokodillikaartide pakki.
- Kolmanda vooru alguses sega 5. taseme "ohu" kaardid krokodillikaartide pakki.



Järgmise vooru alustab mängija, kellel on Krokomeeter.

Mängu lõpp – punktide lugemine

Pärast kolme vooru koguvad mängijad kõik mängu ajal saadud loomakaardid ja loevad kokku punktid.



Iga loom Croco kaartidel annab 1 punkti.

Näiteks: see kaart annab 3 punkti.



Mängija, kellel on mängu lõpus Krokomeeter, tõmbab 2 boonускаardi!

Kõik punktid liidetakse. **Mängu võidab mängija, kellel on kõige rohkem punkte.**

Kahemängijaversioon

- Iga mängija asetab enda ette 2 krokodilli "saba" kaarti.
- Kui mängija tõmbab "ohu" kaardi, otsustab ta, kummale oma krokodillile selle lisab. Kui ta otsustab selle anda vastasele, siis vastane valib, kummale oma krokodillile ta selle asetab, enne kui kaart ümber pööratakse. Kui ühel krokodillil on 2 udust või üks rikunud foto, võib mängija jätkata mängu oma teise krokodilliga.
- Voor lõppeb, kui mõlemad fotod on lõpetatud – kas pea on lisatud, on 2 udust või 1 rikunud foto.
- **Mängu lõpp:** pärast 3 vooru loevad mängijad kõik oma kogutud loomakaardid kokku ja arvestavad punktid.

Mängu autor: 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



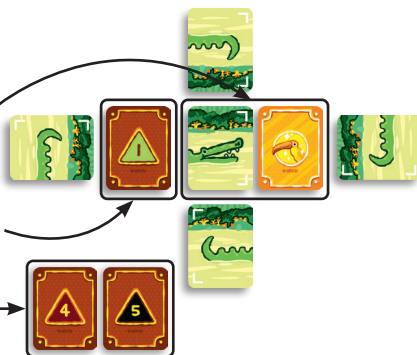
Game set-up:

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

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 themself.

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.



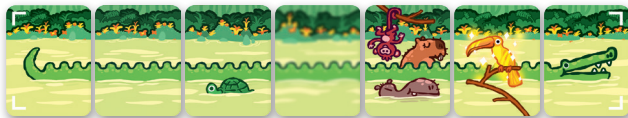
→ **Catastrophe!** The photo is ruined, the player's turn ends immediately and they don't win any points.



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



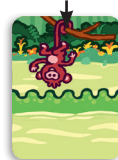
Alter: 6-99 Jahre



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



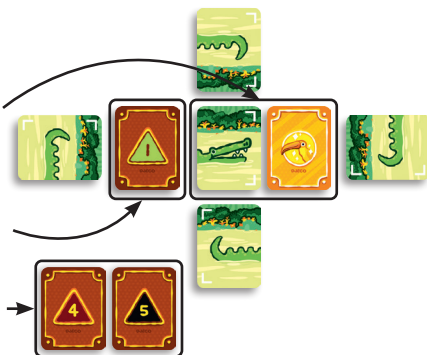
SPIELVORBEREITUNG:

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.

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



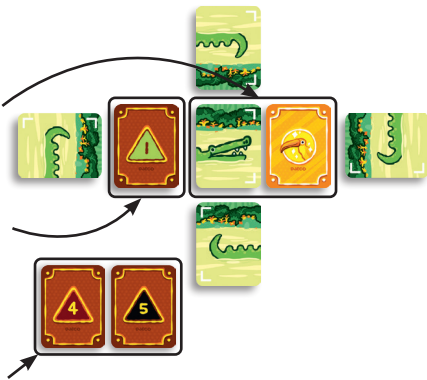
Подготовка к игре:

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