



SAFARI CROCO



SAFARI CROCO



Alter: 6 – 99 Jahre



Speleranzahl: 2 bis 5 Spieler



Inhalt: 86 Krokodilkarten, 14 Bonuskarten, 1 Krokodilzähler



Ziel des Spiels: Sammle Punkte, indem du beim Fangen des größtmöglichen Krokodils ein Foto davon machst.

Spiel für 3 bis 5 Spieler



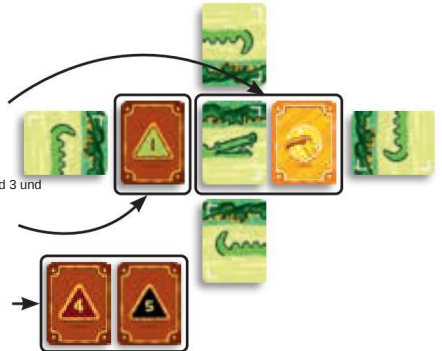
Spielvorbereitung:

Jeder Spieler legt eine Karte mit einem Krokodilschwanz vor sich ab.

Platziere die Krokodilkopf-Karten und die Bonuskarten in der Mitte des Tisches.

Mische die Krokodilgefahrenkarten 1, 2 und 3 und bilde dann einen Gefahrenstapel mit der Öffnung nach oben, den du neben die Krokodilköpfe legst.

Ordne die Krokodilgefahrenkarten 4 und 5 für die Runden 2 und 3 an.



Spielablauf: Das Spiel besteht aus drei Runden. In jeder Runde sind die Spieler reihum im Uhrzeigersinn an der Reihe. Der aktive Spieler kann entweder eine Krokodilkarte ziehen oder die Krokodilkopfkarte benutzen, um ein Foto zu machen. Während des Spiels lässt jeder Spieler vor sich ein Krokodil wachsen.

Die Krokodilkarte ausspielen:

Der Spieler zieht eine „Gefahrenkarte“ vom Stapel, ohne sie umzudrehen. Exklusiv auf Abhängig vom Schwierigkeitsgrad muss der Spieler entscheiden, ob er es seiner eigenen Sammlung hinzufügt. Croc oder gibt es einem Gegner.

Krokodilkarten

Mit den Krokodilkarten können Spieler ihr Krokodil vergrößern und Punkte für die darauf abgebildeten Tiere sammeln. Aber Vorsicht vor unangenehmen Überraschungen!



➔ Crocodile expandiert! Dem ausgewählten Crocodile wird eine Crocodile-Karte hinzugefügt und erweitert.



➔ Auch die Tiere feiern mit! Tierkarten
Außerdem wird das Krokodil-Symbol erweitert, und man erhält 1 Punkt für jedes Tier darauf.



➔ Der Goldene Vogel ist heiß begehrt! Seine Anwesenheit bringt dir 1 Punkt ein und erlaubt dir, am Ende deines Zuges eine Bonuskarte zu ziehen, die die auf der Karte angegebene Punktzahl wert ist. Diese Aktion ist nur möglich, wenn der Spieler sein Krokodil fertiggestellt hat; andernfalls zieht er keine Bonuskarte.



➔ Pech gehabt! Wenn die Karte verschwommen ist, wird sie dem Krokodil hinzugefügt. Nach zwei unscharfen Fotos der Spieler ist der Zug beendet, das Foto ist misslungen und bringt keine Punkte ein.



➔ Katastrophe! Das Foto ist zerstört, der Zug des Spielers endet sofort und er erhält keine Punkte.



Die Krokodilkarten haben auf der Rückseite eine Gefahrenstufe. Je höher die Gefahr, desto größer das Risiko, eine verschwommene Karte zu ziehen oder das Ziel zu verfehlen. Tiere und der goldene Vogel sind jedoch häufiger bei Karten mit hohem Risiko zu finden.



Du musst lernen, deine Risiken effektiv einzuschätzen! Je größer die Gefahr, desto riskanter ist es, eine Karte zu behalten, aber desto größer ist auch die potenzielle Belohnung. Umgekehrt solltest du vorsichtig sein und deinen Gegnern nicht zu viele Karten geben, in der Hoffnung, sie zum Verlieren zu zwingen, denn sie könnten dadurch viele Punkte erzielen.



Verwenden Sie die Krokodilkopfkarte:



Der Spieler kann sich dann entscheiden, keine Gefahrenkarte zu ziehen und stattdessen die Krokodilkopfkarte zu verwenden, um sein Bild zu vervollständigen. Anschließend beendet er die Runde; sein Krokodil ist in Sicherheit und die anderen Spieler können ihm keine weiteren Karten geben. Er scheidet aus dem Spiel aus und wartet auf das Rundenende, um seine Punkte zu zählen. Die anderen Spieler können weiterspielen.



Es ist wichtig zu wissen, wann man aufhören muss, um seine Punkte zu sichern!



Rundenende

Die Runde endet, wenn keiner der Spieler mehr spielen kann: entweder hat er ein vollständiges Krokodil (mit einer Kopfkarte) oder er hat die Runde aufgrund von zwei verschwommenen Fotokarten oder einer fehlgeschlagenen Karte verloren.

1/ Schrittzähler: Der Spieler, der das größte fertige Krokodil (mit Kopfkarte) fotografiert hat, erhält einen Schrittzähler-Token. Die Länge des Krokodils ist auf dem Token angegeben.

In den folgenden Runden müssen die anderen Spieler den Längenrekord brechen, um eine Marke zu gewinnen. Brechen zwei Spieler den Rekord gleichzeitig, erhält der Spieler, der sein Bild zuerst fertiggestellt hat, die Marke.



2/ Spieler, die einen goldenen Vogel auf ihrem Krokodil haben, ziehen eine Bonuskarte, deren Wert zur Gesamtpunktzahl addiert wird.

3/ Spieler, die ein vollständiges Krokodil (mit einer Kopfkarte) und ein verifiziertes Krokodil (ohne eine fehlgeschlagene Karte oder 2 unscharfe Fotos) haben, sammeln und legen alle Tierkarten (einschließlich des goldenen Vogels) ab.

4/ Alle Karten der Spieler, die die Runde verloren haben, sowie Krokodilkarten ohne Tiere anderer Spieler werden auf den Nachziehstapel zurückgelegt.

• Die Karten mit dem Krokodilkopf werden wieder in die Mitte des Tisches gelegt.

• Die Spieler nehmen die Krokodilschwanzkarte und beginnen eine weitere Runde



2. und 3. Runde

Das Risiko, ein Foto zu verpassen, steigt, aber auch die Wahrscheinlichkeit, Karten mit Tieren oder goldenen Vögeln zu erhalten.

• Zu Beginn der zweiten Runde werden Karten hinzugefügt.
Gefahr 4 wird in den Nachziehstapel gelegt und mit den anderen Karten gemischt.



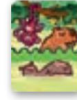
• Zu Beginn der 3. Runde werden Karten hinzugefügt.
Die Karte „Gefahr 5“ wird in den Nachziehstapel gelegt und mit den anderen Karten vermischt.

• Der Spieler, dem der Schrittzähler gehört, startet nächste Runde.



Spielende – Punktevergabe

Nach drei Runden sammeln die Spieler alle Tierkarten ein, die sie während des Spiels gesammelt haben, und zählen ihre Punkte.



➔ Jedes auf den Krokodilkarten abgebildete Tier ist 1 Punkt wert.

In diesem Beispiel: Diese Karte ist 3 Punkte wert.



➔ Der Spieler, der am Ende des Spiels den Schrittzähler hat, zieht 2 Bonuskarten!

Die Punkte aller Spieler werden zusammengezählt. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel.

2-Spieler-Variante

- Jeder Spieler nimmt 2 Krokodilschwänze vor sich.
- Wenn ein Spieler eine Krokodilkarte zieht, wählt er zunächst eine seiner Krokodilov fügt es hinzu und enthüllt es dann. Wenn er sich entscheidet, es seinem Gegner zu geben, wird sein Gegner Bevor er es enthüllt, wählt er aus, welchem seiner Krokodile er es hinzufügen möchte. • Wenn ein Spieler hat zwei "verschwommene" Fotos oder eines von einem Ihrer beiden Krokodile Das Foto ist „misslungen“, aber er kann mit seinem zweiten Krokodil weiterspielen.
- Die Runde endet, sobald alle Fotos im Kasten sind, egal ob es zwei unscharfe Fotos sind, eins ein misslungenes Foto oder ein Krokodilkopf.
- Spielende: Nach 3 Runden sammeln die Spieler alle Gegenstände ein. Die während des Spiels gesammelten Tierkarten werden zusammengezählt.

Spiel von Kevin Gauvin

SAFARI CROCO



DJ05077

