

DJ05077 Krokodýlí fotoexpedice – karetní hra

Věk: od 6 let

Počet hráčů: 2–5 hráčů

Obsah hry: 86 karet krokodýlů, 14 bonusových karet, 1 krokometr.

Cíl hry: Získejte co nejvíc bodů tím, že vyfotíte největší počet zvířat a budete mít nejdelšího krokodýla.

Hra pro 3 až 5 hráčů

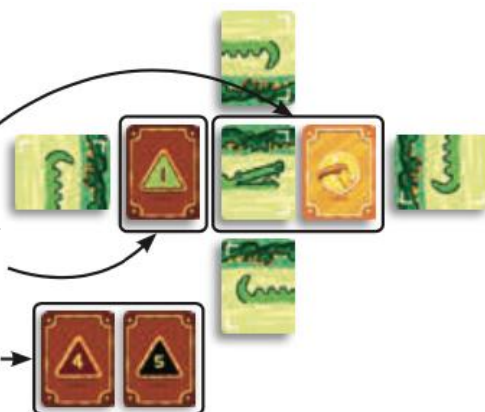
Příprava hry:

Každý hráč si před sebe položí kartu s ocasem krokodýla.

Karty s hlavou a bonusové karty položte doprostřed stolu.

Zamíchejte karty rizika úrovně 1, 2 a 3 a položte je na hromádku, stranou s úrovní rizika směrem nahoru, vedle karet s hlavami.

Karty rizika úrovně 4 a 5 odložte stranou pro 2. a 3. kolo.



Průběh hry:

Hraje se ve 3 kolech. V každém kole se hráči střídají ve směru hodinových ručiček. Hráč, který je na řadě si může vybrat, zda si vytáhne kartu rizika, nebo použije kartu s hlavou, aby pořídil fotografii svého krokodýla. Každý hráč si během hry postupně před sebou skládá krokodýla, který se zvětšuje.

Vytáhnutí karty rizika (krokodýla):

Hráč si vezme vrchní kartu rizika z hromádky, aniž by ji otočil. Pouze na základě úrovně rizika se musí rozhodnout, zda ji přidá ke svému krokodýlovi, nebo ke krokodýlovi soupeře.

Karty krokodýla

S kartami krokodýla můžete zvětšit svého krokodýla a zároveň získávat body za zvířata, která na něm najdete. Ale buďte opatrní: karty mohou skrývat také několik nepříjemných překvapení!



Krokodýl roste! Karta se přidá k vybranému krokodýlovi a prodlouží ho.



Zvířata přicházejí! Karty se zvířaty také krokodýla prodlouží a navíc přidají 1 bod za každé zvíře na kartě.



Zlatý pták je nejcennější! Přináší 1 bod, a navíc umožňuje na konci kola vytáhnout bonusovou kartu, jejíž hodnota se připočítá k vašim bodům. Hráč však musí mít dokončeného krokodýla. Pokud ne, bonusovou kartu si netáhne.



Smůla! Pokud je fotografie rozmazaná, karta se přidá k vybranému krokodýlovi. Po 2 rozmazaných fotografiích tah hráče končí, fotografie je zničená a nepřináší žádné body.



Katastrofa! Fotografie je zničená, tah hráče okamžitě končí a nezískává žádné body.

Na zadní straně karet krokodýlů je uvedena úroveň rizika. Čím vyšší riziko, tím větší nebezpečí, že vytáhnete rozmazanou nebo zničenou fotografii. Zvířata a zlatý pták se však častěji vyskytují na kartách s vysokým rizikem.



Postupně se naučíte odhadovat riziko! Čím větší je úroveň rizika, tím nebezpečnější je nechat si kartu pro sebe. Nicméně možný zisk je také větší. Naopak dávejte pozor, abyste nedali příliš mnoho karet svým soupeřům v naději, že ztratí body, protože díky vám by mohli nasbírat soustu bodů.

Použití karty s hlavou krokodýla:

Během svého tahu se hráč může rozhodnout, že si nevytáhne kartu rizika a místo toho použije kartu s hlavou k dokončení své fotografie. Jakmile je fotografie hotová, kolo končí a jeho krokodýl je v bezpečí a ostatní hráči mu nemohou dávat karty. Hráč již v tomto kole nehraje a musí počkat až do konce kola, aby si spočítal body. Ostatní hráči mohou pokračovat ve hře.



Je důležité vědět, kdy přestat, abyste si zajistili body!

Konec kola

Kolo končí, když už hráči nemohou hrát: buď proto, že dokončili svého krokodýla (s kartou s hlavou), nebo proto, že museli kolo ukončit, protože vytáhli 2 rozmazané nebo 1 zničenou fotografii.

1/ Krokometr: Hráč, který má nejdelšího dokončeného krokodýla (s kartou s hlavou), získá krokometr. Na krokometru označí délku svého krokodýla. V dalších kolech musí ostatní hráči rekord překonat, aby krokometr získali. Pokud rekord překonají dva hráči současně, krokometr získá ten, kdo dokončil svou fotografii jako první.



2/ Hráči, kteří mají krokodýla se zlatým ptákem si vytáhnou bonusovou kartu a její hodnota se přičte k jeho bodům.

3/ Hráči s dokončeným (s kartou s hlavou) a platným krokodýlem (bez zničené fotografie a bez 2 rozmazaných) si vezmou všechny své karty se zvířaty (včetně zlatého ptáka) a položí je stranou.

4/ Všechny karty hráčů, kteří prohráli kolo, a také zbylé karty bez zvířat se vrátí zpět do dobíracího balíčku.

- Karty s hlavami se vrací doprostřed stolu.
- Hráči si vezmou zpět svou kartu s ocasem, aby mohlo začít nové kolo hry.

2. a 3. kolo

Riziko zničení fotografie je vyšší, ale také je větší šance, že najdete karty se zvířaty nebo zlatými ptáky.

- Na začátku 2. kola zamíchejte do dobíracího balíčku karty rizika úrovně 4.
- Na začátku 3. kola zamíchejte do dobíracího balíčku karty rizika úrovně 5.
- Nové kolo začíná hráč, který má krokometr.



Konec hry a sčítání bodů

Po 3 kolech si hráči vezmou všechny své karty se zvířaty, které nasbírali a spočítají si body:



Každé zvíře na kartě krokodýla má hodnotu 1 bodu.
(Např. karta se 3 zvířaty má hodnotu 3 body.)



Hráč, který má na konci hry krokometr, si vytáhne 2 bonusové karty.

Body každého hráče se sečtou. Vítězem se stává hráč s nejvyšším počtem bodů.

agatinsvet.cz - kreativní, dřevěné a didaktické hry, dětské knihy a školní batohy

kamenné prodejny: Praha 4 / 6 / 8 / 9 / 10 – Plzeň – Liberec – České Budějovice – Brno – Hradec Králové

**Varianta pro 2 hráče**

- Každý hráč si položí před sebe 2 karty s ocasem.
- Když si hráč vytáhne kartu rizika, rozhodne se, ke kterému ze svých krokodýlů ji přidá. Pokud ji chce dát soupeři, soupeř sám určí, ke kterému krokodýlovi ji přidá, a teprve poté se karta otočí.
- Pokud má hráč na jednom ze svých krokodýlů dvě rozmazané fotografie, nebo jednu zničenou, může pokračovat ve hře se svým druhým krokodýlem.
- Kolo končí, když jsou všechny fotografie hotové, buď proto, že jsou dvě rozmazané fotografie nebo jedna zničená fotografie, nebo je přiložená hlava krokodýla.
- Konec hry: po 3 kolech si hráči vezmou všechny své karty se zvířaty, které nasbírali během hry a sečtou si své body.

Autor hry: Kevin Gauvin

agatinsvet.cz - kreativní, dřevěné a didaktické hry, dětské knihy a školní batohy

kamenné prodejny: Praha 4 / 6 / 8 / 9 / 10 – Plzeň – Liberec – České Budějovice – Brno – Hradec Králové