CROASSIMO

Odporúčaný vek: 5 – 10 rokov

Počet hráčov: 2 – 4

Trvanie hry: 15 minút

Cieľ: pojesť všetky komáre.

Obsah balenia: 1 hracia plocha, 4 žabky (figúrky), 1 plastová skákajúca žaba, 48 kariet (30 komárov, 8 rýb, 10 akčných kariet)

Príprava: položte hraciu plochu do stredu stola medzi hráčov. Zamiešajte karty a položte ich na kôpku prednou stranou nadol. Každý hráč si vyberie jednu z figúrok – žabiek a lekno (podložku) rovnakej farby. Položte všetky figúrky na lekná svojej farby, to bude štartovacie políčko. Hráči si lekná umiestňujú pred seba, v dohodnutých vzdialenostiach tak, aby mali rovnako vzdialené od hracej plochy.

Pravidlá:

Začína najmladší hráč a hrá sa v smere hodinových ručičiek. Kto je na rade, položí si plastovú žabku na svoje štartovacie políčko a snaží sa ju skokom dostať do na hraciu plochu.

Ak plastová žabka skočí do jednej z očíslovanej priehradok, tvoja žabka - figúrka sa posunie o toľko políčok po obvode hracej plochy. Ak plastová žabka skočila do priehradky s čislom 3, hráč si posunie svoju figúrku o 3 políčka (malé lekná) v smere hodinových ručičiek.

Poznámka: na jednom políčku – lekne môže byť len 1 figúrka. Obsadené políčko postupujúca žabka ignoruje, preskočí a ho a toto políčko sa neráta. Ak sa figúrka zastaví na políčku, na ktorom je 1, 2 alebo 3 kvietky, hráč si vezme príslušný počet kariet z kôpky. Ak je medzi kartami komár alebo ryba, hráč ich položí pred seba prednou stranou nadol.

Ak si hráč potiahne 1 alebo viac akčných kariet, môže sa rozhodnúť, či jednu z nich použije v tomto kole alebo si ju / ich nechá na neskôr. Použiť ale môže v jednom kole iba jednu kartu.

Význam akčných kariet:

žaba s čiernym vrecom = ukradni jednu kartu protihráčovi

2 žabky a červené šípky naznačujúce výmenu = vymeň si miesto s figúrkou protihráča

červená -3 = vráť sa o 3 miesta naspäť

usmiata žaba = ideš ešte raz

rybárska udica = môžeš odhodiť kartu – rybu, ak nejakú máš

Ak plastová žaba nedoskočí do krabičky, je na rade ďalší hráč.

Poznámka: stačí, ak sa žaba po doskou dotýka ktoroukoľvek svojou časťou dna priehradky s číslom, skok je platný, nemusí byť celá v priehradke.

Koniec hry: hra končí, keď niektorá z figúrok prešla celý obvod hracej plochy a vrátila sa na východzie políčko – lekno. Vtedy zvyšní hráči idú ešte po jeden posledný krát a potom si každý spočíta body.

Víťazom je hráč, ktorý má najviac bodov.

Pozn.: keď prvá žabka obíde celú hraciu plochu, ostatní hráči už nemôžu proti nej použiť akčnú kartu.

Bodovanie:

Ako ryby jedia komáre, hráč stráca kartu – komára za každú získanú kartu – rybu.

Komáre, ktoré hráčovi ostanú, predstavujú po jednom bode.

Za príchod do cieľa získava hráč 2 body naviac.

Poznámka: Hráči sa môžu dohodnúť, že ešte pred začiatkom hry si vyskúšajú a natrénujú skákanie s plastovou žabkou.