

Głodny Krokodyl

Zawartość:

- 1 Krokodyl
- 1 Podstawa
- 4 kolorowe żabki
- 28 Kart
- 1 Instrukcja

Wiek: 4+

Ilość graczy: 2-4

Przygotowanie gry:

1. Rozłóż grę:

- Umieść grę na płaskiej, stabilnej powierzchni, aby wszyscy gracze mogli łatwo dosięgnąć liliowych liści.
- Umieść każdą żabkę na dużym liściu lilii na środku gry, upewniając się, że znajdują się one w wyznaczonym miejscu.
- Ustaw krokodyla, podnosząc przód jego szczęki i przesuwając ją do tyłu, aż zaskoczy na swoje miejsce.
- Potasuj karty i ułóż je obrazkami do dołu w stosie obok lilii wodnych.

Rozpocznij grę:

1. Najmłodszy gracz aktywuje krokodyla jako pierwszy. Gracz ten ma kontrolę nad kartami i resetuje liliowy kwiat wodny, co uruchamia krokodyla.
 - Pozostali gracze siadają za swoimi liliowymi liśćmi i wybierają po jednej kolorowej żabce.

Zasady gry:

1. Gracz aktywujący krokodyla zaczyna odwracać karty jedna po drugiej, aby wszyscy gracze mogli je zobaczyć. Obserwują uważnie, jak inne zwierzęta wchodzi do gry – żyrafy, nosorożce, hipopotamy i inne...
 - W momencie, gdy pojawi się obudzony krokodyl, gracz wyznaczony do aktywowania krokodyla, naciska liliowy kwiat wodny, aby uruchomić szczęki krokodyla!
2. **Wskazówka:** Użyj jednej ręki do odwracania kart, a drugiej do naciskania liliowego kwiatu. Kiedy pojawi się obudzony krokodyl, wszystkie żabki muszą skoczyć, aby krokodyl ich nie zjadł!

- Jeśli twoja żabka zostanie złapana w szczęki krokodyla, przegrywasz tę rundę.
 - Jeśli trafi się karta śpiącego krokodyla lub inna karta dżungli, nie rób nic, co mogłoby obudzić krokodyla. Jeśli w takim przypadku naciśniesz kwiatek a twoja żabka skoczy przegrywasz rundę.
 - Jeśli gracz aktywujący krokodyla odwróci kartę, na której krokodyl śpi lub inne karty dżungli, nie uruchamia krokodyla. Jeśli gracz aktywujący krokodyla to zrobi, runda liczy się jako udana ucieczka wszystkich żabek.
3. **Ach, i jeszcze jedno!** Żadnego oszukiwania! Podglądanie kart, odwracanie ich za szybko i utrzymywanie rąk nad liliowymi liśćmi lub białym liliowym kwiatem aktywującym krokodyla jest zabronione. Podczas gry, trzymaj ręce na stole, chyba że naprawdę masz zamiar skoczyć.

Zakończenie gry:

1. Gra trwa przez pięć rund (5 zamknięć szczęk krokodyla) .Komu uda się najwięcej razy uciec od szczęk krokodyla, jest zwycięzcą. Zwycięzca zostanie graczem aktywującym krokodyla w następnej rundzie.