

# Croassimo

## Zasady gry

5–10 lat

2–4 graczy

15 minut

**Cel:** zjeść jak najwięcej komarów.

### Zawartość:

1 plansza, 4 pionki żaby, 1 skacząca żaba, 48 kart (30 komarów, 8 ryb oraz 10 kart działania), 4 karty z obrazkiem liści lilii wodnej

### Przygotowanie do gry:

Należy umieścić pudełko na środku stołu.

Przetasować karty i ułożyć je odwrócone na stosie.

Każdy gracz wybiera pionek żabę i liść lilii wodnej w jednym kolorze.

Należy umieścić wszystkie elementy na początkowym liściu lilii wodnej.

Wszyscy gracze powinni umieścić swoje liście przed sobą, w ustalonej odległości.

### Jak grać:

Rozpoczyna najmłodszy gracz. Gra toczy się w kierunku ruchu wskazówek zegara. Kiedy nadejdzie Twoja kolej, należy umieścić skaczącą żabę na swoim liściu lilii wodnej i spróbować wskoczyć na planszę.

**Jeśli skacząca żaba wyląduje w jednym z 4 pudełek:** cyfra w pudełku wskazuje liczbę skoków, jaką żaba ma wykonać na planszy. Na przykład, jeśli skacząca żaba wyląduje na polu z cyfrą 3, to pionek przesuwa się o 3 liście lilii wodnej. Pionki przesuwają się w kierunku ruchu wskazówek zegara.






**Uwaga:** w danym momencie na liściu lilii wodnej może znajdować się tylko jeden pionek. Zajęty liść jest ignorowany. Pionki żaby przeskakują nad tym liściem bez liczenia go.

**Jeśli liść lilii wodnej, na którym wyląduje żaba, ma 1, 2 lub 3 kwiaty,** wyciągnij odpowiednią ilość kart ze stosu (1, 2 lub 3).

- Jeśli wyciągniesz kartę komara lub ryby, to układasz te karty zakryte przed sobą.
- Jeśli wyciągniesz jedną lub więcej kart działania, można zdecydować o zagraniu tą kartą w tej kolejce lub zatrzymaniu jej (ich) zakrytej, aby zagrać w późniejszej kolejce. (Ostrożnie: możesz zagrać tylko jedną kartą działania w danej kolejce).

Uwaga: karty działania są wykładane po wykonaniu skoku żaby. Możesz zagrać kartą działania nawet wtedy, jeśli skaczącej żabie nie udało się wylądować w jednym z czterech pól z cyframi.

### Znaczenie kart działania:

	Kradnie kartę jednemu z Twoich przeciwników
	Twój pionek żaby zamienia się z kolejnym pionkiem na liściach lilii wodnej
	Cofnij swój pionek z powrotem o trzy liście lilii wodnej
	Masz jeszcze jedną kolejkę
	Możesz wyrzucić kartę ryby, jeśli taką posiadasz

**Uwaga:** Kiedy grasz kartą, która pozwala przesunąć Twój pionek żaby: „cofnij się o trzy liście lilii wodnej” lub „zamień się liściem lilii wodnej z innym graczem”, należy wykonać czynność wskazaną na liściu, na którym wylądowała żaba. Na przykład, jeśli żaba wylądowała na liściu z trzema kwiatami lilii wodnej, to należy wyciągnąć trzy karty.

Jeśli jednak zamienisz się miejscami z innym graczem, to ten inny gracz nie wykonuje żadnych dalszych czynności.

**Jeśli żaba ląduje poza jednym z czterech pól z cyframi w pudełku,** kończy się Twoja kolejka i kolejny gracz może wykonać skok żabą.

**NB:** przyjmuje się, że żaba wylądowała na jednym z pól z cyframi w pudełku, jeśli jakkolwiek jej część dotyka dna pudełka.

### Wygrana:

Gra kończy się, gdy pionek żaby obejdzie całą planszę i wróci na wyjściowy liść lilii wodnej. W tym momencie pozostali gracze rozgrywają ostatnią rundę, a potem zliczają swoje punkty.

Gracz z największą ilością punktów wygrywa.

(**Uwaga:** gdy żaba dotrze do mety, pozostali gracze nie mogą już grać w karty działania przeciwko niej).

### Punktacja:

- Ponieważ ryby zjadają komary, gracze tracą kartę komara za każdą kartę ryby w swoim posiadaniu.
- Pozostałe karty komarów są warte jeden punkt.
- Gracz, który skończył jako pierwszy, zdobywa 2 dodatkowe punkty.

**Uwaga:** Gracze mogą wspólnie zdecydować, aby przed rozpoczęciem gry poćwiczyć skok żaby.

Autor gry: Antoine Rabreau