

Kroko Togo

von Valéry Fourcade und
Jean-Philippe Mars

Für 2 bis 6 Krokofanten
ab 8 Jahren



Tierforscher sind sich einig: „Die Evolution spinnt!“ Zumindest in einigen Tiefen des Urwalds, in die sich bis vorgestern noch kein Mensch hinein gewagt hat. Seither bringen die neu entdeckten Goriffen, Löwodile und Elerillas alle Biologen aus dem Häuschen. Schon rangeln die akademischen Alphatiere darum, ihren gelehrten Artgenossen bei der Suche nach besonders spektakulären Promenadenmischungen um eine Rüsselspitze voraus zu sein ...

SPIELMATERIAL:

84 Karten, davon:

- 30 Tierkarten
- 54 Suchaufträge

6 Forscher



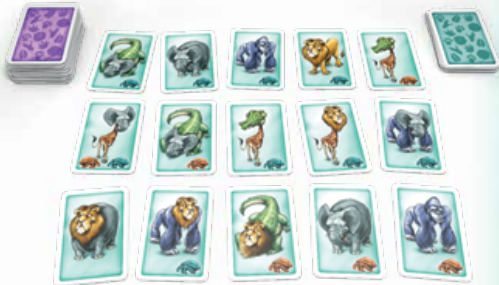
SPIELZIEL

Wer seinen Forscher immer wieder blitzschnell auf gesuchte Tiere stellt, sichert sich die meisten Tierkarten und gewinnt das Spiel.

SPIELVORBEREITUNG

Die 30 Tierkarten werden gemischt. 15 von ihnen werden zunächst als verdeckter Stapel beiseite gelegt. Die übrigen 15 werden offen in der Tischmitte ausgelegt. Es ist wichtig, dass alle Tiere gut zu erkennen und zu erreichen sind.

Aus den gemischten Suchaufträgen wird ein verdeckter Stapel gebildet. Jeder Spieler nimmt einen Forscher in die Hand.



SPIELABLAUF

Ein beliebiger Spieler deckt den obersten Suchauftrag so auf, dass alle Spieler ihn gleichzeitig sehen. Nun versucht **jeder Spieler** blitzschnell seine Forscherfigur auf eine Tierkarte zu stellen, die zum aufgedeckten Suchauftrag passt. (Genauer es dazu steht im Kapitel „Die Suchaufträge.“) Sobald ein Forscher eine unbesetzte Karte berührt, muss er dort abgestellt werden und darf nicht mehr versetzt werden. Auf jede Tierkarte darf nur **ein** Forscher gestellt werden. (Dies ist stets der erste Forscher, der die Karte berührt.) Es ist erlaubt, seinen Forscher überhaupt nicht abzustellen.



Anschließend wird überprüft, ob die Tierkarten, auf denen Forscher stehen, tatsächlich dem Suchauftrag entsprechen.

- Wer seinen Forscher dem Suchauftrag entsprechend abgestellt hat, erhält die Tierkarte, auf welcher dieser steht.
- Wer seinen Forscher „falsch“ abgestellt hat, erhält keine Tierkarte. Sofern er bereits eine oder mehrere Karten gesammelt hat, muss er eine davon wieder abgeben.
- Wer seinen Forscher nicht abgestellt hat, erhält keine Tierkarte, muss aber auch keine abgeben.



NÄCHSTE RUNDE, SPIELENDEN UND GEWINNER

Jeder Spieler nimmt seinen Forscher wieder zu sich. Liegen noch mindestens 2 Tierkarten in der Spielmitte, wird das Spiel fortgesetzt, indem der nächste Suchauftrag aufgedeckt wird. Andernfalls werden zuvor (zusätzlich) die restlichen 15 Tierkarten offen in der Tischmitte ausgelegt. Nachdem auch von diesen Karten nur noch eine (oder keine) ausliegt, endet das Spiel. Sieger ist, wer die meisten Tierkarten besitzt. Es kann mehrere Gewinner geben.



DIE SUCHAUFRÄGE

Grüne Kreise

Jedes Tier, das im Suchauftrag **grün eingekreist** ist, muss auf den gesuchten Tierkarten (teilweise oder ganz) vorhanden sein.

Beispiel 1:

Gesucht werden Tierkarten, auf denen sich ein Elefant oder Teile eines Elefanten befinden.



Beispiel 2:

Gesucht werden Tierkarten, auf denen sich **sowohl** ein blauer Krebs **als auch** eine Giraffe (oder Teile einer Giraffe) befinden.



Beispiel 3:

Gesucht werden Tierkarten, auf denen sich **sowohl** Löwen(teile) **als auch** Gorilla(teile) befinden.



Rote Kreise

Kein Tier, das im Suchauftrag **rot eingekreist** ist, darf auf gesuchten Tierkarten (teilweise oder ganz) vorhanden sein.

Beispiel 1:

Gesucht werden Tierkarten, auf denen sich **keine** Giraffen(teile) befinden.



Beispiel 2:

Gesucht werden Tierkarten, auf denen sich **weder** Gorilla(teile) **noch** blaue Krebse befinden.



Karten mit roten und grünen Kreisen:

Hier müssen beide Bedingungen erfüllt werden!

Beispiel: Gesucht werden Tierkarten, auf denen **keine** roten Krebse, wohl **aber** Löwenkörperteile (oder ein vollständiger Löwe) zu sehen sind.



Keine gekreuzten Tiere

Gesucht werden Tierkarten, auf denen sich **keine** gekreuzte Tiere befinden.



Nur gekreuzte Tiere

Gesucht werden Tierkarten, auf denen sich gekreuzte Tiere (die sich aus den Körperteilen zweier Tiere zusammensetzen) befinden. Die Krebse spielen dabei keine Rolle.



Häufigste Tiere

Gesucht werden Tierkarten, auf denen das Tier (komplett oder teilweise) vertreten ist, das auf den in der Tischmitte ausliegenden Tierkarten **am häufigsten** vorkommt. Sollte dies für mehrere Tiere zutreffen, werden all diese Tiere gesucht.



Seltenste Tiere

Gesucht werden Tierkarten, auf denen das Tier (komplett oder teilweise) vertreten ist, das auf den in der Tischmitte ausliegenden Tierkarten **am seltensten** vorkommt. Sollte dies für mehrere Tiere zutreffen, werden all diese Tiere gesucht.



Autoren: Valéry Fourcade,
Jean-Philippe Mars
Illustration: Alexander Jung

Art.Nr.: 60 110 5022

Vertrieb in der Schweiz:
Carletto AG
Moosacherstraße 14, Postfach
CH-8820 Wädenswil
www.carletto.ch

© 2012 Zoch GmbH
Brienner Str. 54a
80333 München
www.zoch-verlag.com
www.facebook.com/zochspiele
www.twitter.com/Zoch_Spiele
Made in Germany



Kroko Togo

de Valéry Fourcade et
Jean-Philippe Mars

CONTENU :

84 cartes dont :

- 30 cartes Animal
- 54 cartes Objectif

6 chercheurs



Pour 2 à 6 crocophants
à partir de 8 ans



Les chercheurs sont tous d'accord : « La théorie de l'évolution dit n'importe quoi ! ». Du moins, dans certaines régions profondes de la forêt vierge où personne n'avait jamais osé se risquer jusqu'à avant-hier. Depuis la découverte de ces goriphants, élédiles et autres crocorafes, les biologistes sont totalement déboussolés. Et la compétition fait déjà rage entre collègues érudits pour ramener ces croisements d'animaux particulièrement spectaculaires et toujours avoir une trompe d'avance sur les autres.

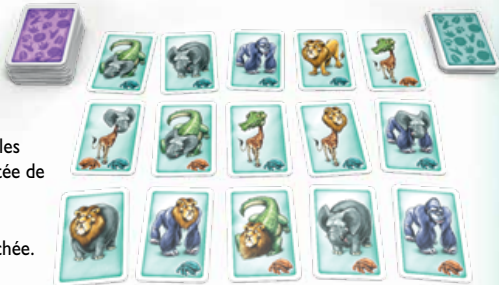
BUT DU JEU

Le joueur qui réussira à placer à chaque fois son chercheur le plus vite possible sur les animaux recherchés gagnera le plus de cartes Animal et remportera la partie.

PRÉPARATION DU JEU

Mélanger les 30 cartes Animal. Former d'abord un paquet avec 15 d'entre elles, face cachée, et le mettre de côté. Étaler les 15 autres cartes, face visible, au milieu de la table. Il est important que tous les animaux soient bien visibles et à portée de mains de tous les joueurs.

Bien mélanger les cartes Objectif et former également un paquet, face cachée. Chaque joueur choisit un chercheur.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Un joueur au hasard retourne la première carte Objectif de manière à ce que tout le monde la découvre en même temps. Chacun essaye alors de placer son chercheur le plus vite possible sur une carte Animal correspondant à l'objectif retourné (Plus de précisions au chapitre « Les objectifs ».) Dès qu'un chercheur touche une carte inoccupée, il doit être posé dessus et ne peut plus être déplacé. Il ne peut y avoir qu'un seul chercheur par carte. (Il s'agit toujours du premier chercheur à avoir touché la carte.) Il est permis (et même parfois préférable) de ne pas poser de tout son chercheur sur une carte.

Les joueurs vérifient ensuite si les cartes Animal sur lesquelles se trouvent des chercheurs correspondent effectivement à la carte Objectif.

- Le joueur qui a bien répondu à l'objectif gagne la carte Animal sur laquelle il se trouve.
- Le joueur qui a posé son chercheur sur une mauvaise carte, ne gagne pas de carte Animal. S'il avait déjà gagné une ou plusieurs cartes, il en perd une (qui est placée sur une pile de défausse).
- Le joueur qui n'a pas posé son chercheur ne gagne aucune carte Animal mais n'en perd pas non plus.

TOUR SUIVANT, FIN DE LA PARTIE ET VAINQUEUR

Chaque joueur reprend son chercheur.

S'il reste au moins 2 cartes Animal au milieu de la table, la partie continue et l'objectif suivant est retourné.

Sinon, les 15 autres cartes Animal mises de côté sont étalées au milieu de la table (en plus de celle qui reste éventuellement). Dès que ces cartes sont épuisées à leur tour ou qu'il n'en reste plus qu'une (ou aucune), la partie s'arrête. Le vainqueur est celui qui possède le plus de cartes Animal. Il peut y avoir plusieurs vainqueurs.



LES OBJECTIFS

Cercles verts

Chaque animal entouré d'un cercle vert sur la carte Objectif doit figurer sur la carte Animal recherchée (en partie ou entièrement).

Exemple 1 :
Sur la carte Animal recherchée doit figurer un éléphant ou une partie d'éléphant.



Exemple 2 : Sur la carte Animal recherchée doivent figurer **non seulement** un crabe bleu, **mais également** une girafe (ou une partie de girafe).



Exemple 3 :
Sur la carte Animal recherchée doivent figurer **non seulement** un lion (ou une partie de lion), **mais également** un gorille (ou une partie de gorille).



Cercles rouges

Aucun animal entouré d'un cercle rouge sur la carte Objectif ne doit figurer sur la carte Animal recherchée (en partie ou entièrement).

Exemple 1 :
Sur la carte Animal recherchée ne doit figurer **aucune** girafe ou partie de girafe.



Exemple 2 :
Sur la carte Animal recherchée ne doivent figurer **ni** un gorille ou une partie de gorille, **ni** de crabes bleus.



Cartes avec des cercles rouges et verts

Dans ce cas, les deux conditions doivent être remplies !

Exemple : Sur la carte Animal recherchée, ne doit figurer **aucun** crabe rouge, **mais** une partie de lion (ou un lion entier).



Aucun animal croisé

Sur la carte Animal recherchée ne doit figurer **aucun** animal croisé.



Uniquement des animaux croisés

Sur la carte Animal recherchée ne doivent figurer **que** des animaux croisés (composés des parties de 2 animaux). Les crabes sont sans importance.



Animaux les plus fréquents

Sur la carte Animal recherchée ne doit figurer que l'animal représenté (entier ou en partie) **le plus souvent** parmi les cartes retournées. Si plusieurs animaux sont à égalité, tous ces animaux sont recherchés.



Animaux les plus rares

Sur la carte Animal recherchée ne doit figurer que l'animal représenté (entier ou en partie) **le moins souvent** parmi les cartes retournées. Si plusieurs animaux sont à égalité, tous ces animaux sont recherchés.



Auteurs : Valéry Fourcade,
Jean-Philippe Mars
Illustrations : Alexander Jung

Art.Nr.: 60 110 5022

Distribution Suisse :
Carletto AG
Moosacherstraße 14, Postfach
CH-8820 Wädenswil
www.carletto.ch

© 2012 Zoch GmbH
Brienner Str. 54a
80333 München
www.zoch-verlag.com
www.facebook.com/zochspiele
www.twitter.com/Zoch_Spiele
Made in Germany



Kroko Togo

di Valéry Fourcade e
Jean-Philippe Mars

Per 2-6 coccofanti
a partire da 8 anni



Gli esperti di animali sono d'accordo su una cosa:
„L'evoluzione dà i numeri!“ Sicuramente dà i numeri in qualche profondo angolo della giungla, nel quale fino all'altro ieri nessuno ha mai avuto il coraggio di mettere piede. Ma, da allora, le nuove specie appena scoperte di goroffi, leodrilli e giragalli fanno impazzire tutti i biologi. Ha inizio una gara fra chi riuscirà a scoprire i più particolari mezzosangue della foresta primordiale...

MATERIALE DEL GIOCO:

84 carte, di cui:

- 30 carte animali
- 54 incarichi di ricerca

6 ricercatori

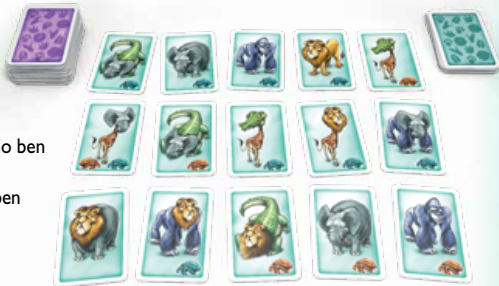


SCOPO DEL GIOCO

Chi è veloce come un lampo e riesce, continuamente, a mettere il proprio ricercatore sugli animali ricercati, si impossessa del maggior numero di carte animali e vince il gioco.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Mischiate le 30 carte animali. 15 di esse vanno messe da parte, in un mazzo coperto. Le altre 15 vanno messe, scoperte, in mezzo al tavolo. È importante che tutti gli animali siano ben riconoscibili e raggiungibili da tutti. Dalle carte degli incarichi di ricerca ben mischiate, fate un mazzo coperto. Ogni giocatore prende in mano un ricercatore.



SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Un qualsiasi giocatore scopre il primo incarico di ricerca in modo che tutti i giocatori lo vedano nello stesso momento.

Ora ogni giocatore prova a mettere, in un battibaleno, il proprio ricercatore su una carta animale che abbia attinenza con l'incarico di ricerca scoperto. (Più informazioni a riguardo le trovate sotto „Gli incarichi di ricerca“.) Appena un ricercatore tocca una carta non occupata, deve essere lasciato lì e non può più essere spostato. Su ogni carta animale può stare un solo ricercatore. (Questo è sempre il primo ricercatore che tocca la carta). È possibile e permesso non mettere il proprio ricercatore su nessuna carta.

Dopodiché va verificato se le carte animali, sulle quali sono stati messi i ricercatori, corrispondono davvero all'incarico di ricerca.

- Chi ha messo il proprio ricercatore sul relativo incarico di ricerca, ottiene la carta animale sopra la quale è posizionato.
- Chi ha posizionato „male“ il proprio ricercatore, non riceve nessuna carta. In caso avesse già collezionato una o più carte, ne deve restituire una e metterla su un mazzo a parte.
- Chi non ha posizionato il proprio ricercatore non ottiene nessuna carta e non ne deve restituire nessuna.

PROSSIMO GIRO, GIOCATORI EVINCITORI

Ogni giocatore si riprende il proprio ricercatore.

Se in tavola ci sono ancora minimo 2 carte animali, il gioco continua, e il prossimo giocatore scopre il prossimo incarico di ricerca. Altrimenti prima si devono mettere le 15 rimanenti carte animali, scoperte, sul tavolo. Dopo che anche di queste carte scoperte ne rimane una sola (o nessuna), il gioco finisce. Chi ha il maggior numero di carte animali, è il vincitore. Possono esserci più vincitori.



GLI INCARICHI DI RICERCA

Cerchi con il bordo verde

Ogni animale, che nell'incarico di ricerca è **cerchiato con il verde**, deve essere presente sulla (su ogni) carta animali ricercata (in parte o del tutto).

Esempio 1:

Sono ricercate
carte animali
sulle quali ci sono
un elefante o una
parte di elefante.



Esempio 2:

Sono ricercate carte
animali sulle quali
sono **sia** un granchio
blu **che** una giraffa
(o parti di una giraffa).



Esempio 3:

Sono ricercate
carte animali sulle
quali ci sono **sia**
(parti di) leone **che**
(parti di) gorilla.



Cerchi con il bordo rosso

Nessun animale che è cerchiato con il rosso sull'incarico di ricerca, deve essere presente sulla (su ogni) carta animali (in parte o del tutto).

Esempio 1:

Sono ricercate carte animali
sulle quali **non** si trovano
(parti di) giraffe.



Esempio 2:

Sono ricercate carte animali
sulle quali **non** si trovano **né**
(parti di) gorilla, **né** granchi blu.



Carte con cerchi rossi e verdi:

Qui valgono entrambe le condizioni!

Esempio: Si cercano carte animali sulle quali non si vedono granchi rossi, bensì un leone o parti di esso.



Nessun incrocio di animali

Sono ricercate solo carte animali sulle quali **non** ci sono incroci di animali.



Solo incroci di animali

Sono ricercate solo carte animali sulle quali si trovano incroci di animali (che sono fatti da parti del corpo di due animali).
I granchi, in questo caso, non valgono.



Animali più diffusi

Sono ricercate carte animali sulle quali si vede l'animale (del tutto o in parte) che, sulle carte animali scoperte, si vede **più spesso**. Se questo è il caso per più animali, sono ricercati tutti questi animali.



Animali rari

Sono ricercate carte animali sulle quali si vede l'animale (del tutto o in parte) che, sulle carte animali scoperte, si vede **più raramente** (ma almeno una volta). Se questo è il caso per più animali, sono ricercati tutti questi animali.



Autori: Valéry Fourcade,
Jean-Philippe Mars
Illustrazioni: Alexander Jung

Art.Nr.: 60 110 5022

Distribuzione in Svizzera:
Carletto AG
Moosacherstraße 14, Postfach
CH-8820 Wädenswil
www.carletto.ch

© 2012 Zoch GmbH
Brienner Str. 54a
80333 München
www.zoch-verlag.com
www.facebook.com/zochspiele
www.twitter.com/Zoch_Spiele
Made in Germany

