

# Croassimo



5-10  
ans years  
over Jahre



# Croassimo

Contenu • Contents • Inhalt • Inhoud • Contenido • Contenido  
Conteúdo • Indhold • Innehåll • Содержание



X4



X4



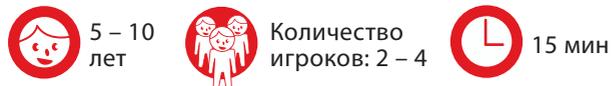
X30



X8



X10



## Цель игры

Съесть больше всех комаров.

## В комплекте

Игровое поле, 4 фишки "лягушка", 1 лягушка-попрыгушка, 48 карточек (30 комаров, 8 рыб и 10 карточек "действие"), 4 карточки "кувшинка".

## Подготовка к игре

Положите коробку в центре стола.

Перемешайте карточки и выложите стопкой лицевой стороной вниз.

Каждый игрок выбирает цвет и берет фишку и соответствующую карточку "кувшинка".

Поставьте все фишки на клетку-кувшинку "старт". Каждый игрок кладет свою карточку-трамплин перед собой на расстоянии, которое устроит всех игроков.



## Ход игры

Игру начинает самый младший игрок, а затем ход переходит по часовой стрелке.

Во время своего хода игрок ставит лягушку-попрыгушку на свою карточку-трамплин и старается запустить ее в углубление игрового поля.

**Если лягушка-попрыгушка приземлилась в одном из 4 секторов**, цифра данного сектора указывает, сколько прыжков может выполнить фишка "лягушка" данного игрока на игровом поле. То есть, если лягушка упала в сектор с цифрой 3, фишка игрока продвигается вперед на три клетки-кувшинки. Фишки передвигаются по часовой стрелке.

**Примечание:** на одной кувшинке может стоять только одна фишка. Занятая кувшинка не принимается в расчет. Лягушка перепрыгивает через эту клетку, не считая ее.

**Если фишка "лягушка" остановилась на кувшинке с 1, 2 или 3 цветами**, игрок берет из стопки соответствующее количество карточек (1, 2 или 3).

- Если ему попались карточки "комар" или "рыба", игрок кладет их перед собой лицевой стороной вниз.

- Если ему попала одна или несколько карточек "действие", игрок может выполнить действие одной карточки во время этого хода или положить ее (их) лицевой стороной вниз, чтобы использовать во время одного из следующих ходов. (Внимание! Игрок может использовать только одну карточку "действие" за ход.)

## Значение карточек "действие":



Игрок крадет карточку у одного из соперников.



Игрок меняет местами свою и любую другую фишку.



Фишка игрока отступает назад на 3 клетки.



Игрок делает повторный ход.



Игрок может сбросить одну карточку «рыба», если она у него есть.

**Если лягушка-попрыгушка не попала ни в один из 4 секторов**, ход игрока заканчивается и лягушку запускает следующий игрок.

**Примечание:** считается, что лягушка попала в один из 4 секторов, если какая-либо часть лягушки касается дна этого сектора.

## Конец игры

Игра заканчивается, когда фишка одного из игроков прошла полный круг по игровому полю и вернулась на кувшинку «старт». Тогда остальные игроки делают последний ход, и каждый подсчитывает свои очки.

Партию выигрывает игрок, набравший наибольшее количество очков.

**(Примечание:** если фишка "лягушка" завершила круг, другие игроки больше не могут использовать карточку "действие" против нее.)

## Подсчет очков

- Поскольку рыбы едят комаров, игрок теряет одну карточку "комар" за каждую оставшуюся у него карточку "рыба".
- Остальные карточки "комар" дают по одному очку.
- Игрок, первым завершивший круг, получает 2 дополнительных очка.

**Примечание:** по общей договоренности игроки могут потренироваться в запуске лягушки-попрыгушки перед началом партии.

Автор игры: Антуан Рабро.