

RapidCroco

Un jeu de Roberto Fraga, illustré par Aurore Damant
De 2 à 5 joueurs, à partir de 6 ans

Un cambriolage a été commis et pas moins de 32 Crocos sont suspects. L'ordinateur central de la police va vous donner des indices...

Matériel :

32 cartes « **Crocros** » (16 Crocos Garçons, 16 Crocos Filles)

4 cartes « **Hippo** »

10 cartes « **Critères** » réparties comme suit par paire :

2 cartes Identité (Garçon ou Fille).

2 cartes Couleur de Peau (Vert ou Bleu).

2 cartes Taille (Gros ou Maigre).

2 cartes Lunettes (Avec ou Sans).

2 cartes Chapeau (Avec ou Sans)

3 cartes « **Règle du jeu** »





Crocabana



Crocabella



Crocabiabla



Crocacuba



ils mentent
tous !



Crocoberto



Crocacola



Crocadata



Crocadiva



Crocadona



Crocaille



Crocamana



Crocaviva



ils mentent
tous !



Crocaramba



Crocacrita



Crocacocha



ils mentent
tous !



Crocacola



Crocacrita



ils mentent
tous !



Crocobalo



Crocobobo



Crocoboulo



Crocogogo



Crocodingo



Crocostrogo



Crocokosto



Crocopresto



Crococumbo



Crocotechno



Crocacana



Crocobrico



Crocododo



Crocodeto



Crocoturbo

But du jeu :

Identifier le plus vite possible un certain nombre de suspects, en fonction des critères qui sont définis par l'ordinateur central de la police.

Préparation du jeu :

Mélangez ensemble les cartes « **Crocos** » et « **Hippo** », puis disposez aléatoirement les 36 cartes sur la table, face visible et dans le sens de la lecture, pour former un carré de 6 par 6. (*schéma page 2*)

À 5 joueurs, distribuez faces cachées 2 cartes « Critères » aux dos identiques à chacun des joueurs qui les posent toujours faces cachées devant eux.

À moins de 5 joueurs, disposez les 10 cartes « **Critères** » faces cachées sur la table en les répartissant par paires à dos identique (5 paires de 2 cartes), à côté du carré de 6 par 6.

Le jeu :

Lorsque l'on joue à 5, une carte critère par paire est retournée simultanément par chaque joueur. À moins de 5 joueurs, c'est le joueur le plus âgé qui fait de même. Ces cartes « **Critères** » indiquent la sélection de l'ordinateur.

Dès que les cartes « Critères » ont été retournées, tous les joueurs vont devoir trouver le plus rapidement possible le suspect concerné en tenant compte :

- De la combinaison des cartes critères ;

On va par exemple rechercher un **gros** Croco **masculin**, de couleur **verte**, **sans lunettes** et **sans chapeau**

- Mais également de la direction vers laquelle pointe le bras du Croco ;

Les critères dévoilés vont donc désigner une première carte Croco qui désigne lui-même avec son bras un autre Croco, et ainsi de suite (« C'est pas moi, c'est lui !). Il faut donc suivre les bras pour trouver le coupable final.

Pointage :

- Si la combinaison des cartes critères et du pointage désigne un Croco qui pointe son bras vers :

L'extérieur du carré et qu'il n'y a pas d'autres Crocos dans le prolongement, c'est lui le coupable ; (voir schéma 2)

Un emplacement vide (carte déjà gagnée par un joueur), le jeu continue avec le Croco dans le prolongement ;

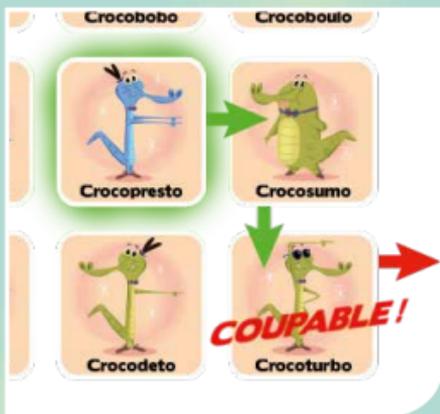


Schéma 2

- Si un Croco pointe son bras vers un Croco qui le repointe, c'est le Croco pointé 2 fois qui est le coupable. De même, un Croco pointé 2 fois dans une boucle est forcément coupable. (voir schéma 3)



Schéma 3

Le joueur qui pose le premier son index sur le Croco coupable doit alors crier le prénom du Croco suivi de « Je vous arrête »

(exemple : « Crocarocha, je vous arrête »).

Après vérification par tous les autres joueurs :

- S'il s'agit du bon coupable, le joueur prend la carte et la pose face visible devant lui ;
- S'il s'est trompé, le jeu continue jusqu'à ce que le vrai coupable soit effectivement trouvé. Le joueur qui a fait une erreur doit remplacer une des cartes Crocos qu'il avait déjà capturées au milieu des autres. S'il n'en avait pas, il ne joue pas au tour suivant !

Le joueur qui a gagné un Croco prend les cartes Critères, les mélange face cachée et procède comme indiqué précédemment.

Cartes « Hippo » :

Si le parcours des bras passe par une Carte « **Hippo** » (« Ils mentent tous »), cela signifie que les informations recueillies sont fausses et qu'il faut donc revenir à la carte Croco de départ, qui, de la même façon, devra être pointée de l'index par l'un des joueurs.

Croco perso :

Si la combinaison des cartes critères désigne un Croco qui est déjà en la possession d'un joueur, le premier à poser son index dessus en criant son nom et « Je vous arrête ! » gagne cette carte. Un joueur peut donc ainsi se faire dérober un Croco qu'il avait déjà capturé (c'est la guerre des polices !).

Le gagnant :

Le premier joueur à avoir capturé 3 Crocos est le vainqueur !

Variante pour les KidCrocos :

Le jeu se joue de la même façon mais l'on ne tient compte ni de la direction des bras des Crocos, ni des cartes « **Hippo** ».

Variante pour les VieuxCrocos :

Le jeu se joue avec les modifications suivantes :

- Les 36 cartes en carré ne sont plus placées dans le sens de lecture mais dans n'importe quel sens.
- Un Croco pointant vers l'extérieur du carré n'est plus forcément coupable. On considère qu'il désigne celui qui est du côté opposé du carré. Le cheminement continue donc jusqu'à trouver soit un Croco repointé, soit une carte « **Hippo** ».

