

# Croassimo



5-10 ans years  
anos Jahre



# Croassimo

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



X4



X4



X30



X8



X10



5 - 10 anni



Da 2 a 4  
giocatori



15 minuti

### Scopo del gioco:

Mangiare quante più mosche possibili.

### Contenuto:

1 piano gioco, 4 pedine a forma di rana, 1 rana saltatrice, 48 carte (30 mosche, 8 pesci e 10 carte azione), 4 carte ninfea

### Preparazione del gioco:

La scatola viene collocata al centro del tavolo.

Le carte vengono mescolate e predisposte a mucchietto, tutte coperte.

Ogni giocatore sceglie un colore e prende la pedina e la carta ninfea corrispondente.

Tutte le pedine vengono collocate sulla casella ninfea di partenza del percorso e ogni giocatore posiziona la sua carta trampolino davanti a sé, a una distanza ritenuta idonea da tutti i giocatori.



### Svolgimento del gioco:

Il giocatore più giovane inizia a giocare. Poi, il gioco procede in senso orario.

Quando è il suo turno, il giocatore colloca la rana saltatrice sulla sua carta trampolino e cerca di farla saltare fino al piano gioco.

**Se la rana atterra in una delle 4 caselle:** la cifra che compare nella casella indica il numero di salti che la pedina-rana del giocatore potrà compiere sul percorso. Quindi, se la rana cade sulla cifra 3, la pedina del giocatore avanza di 3 caselle ninfea. Le pedine si spostano in senso orario.

**N.B.:** una ninfea può ospitare una sola pedina. Le ninfee occupate non vengono prese in considerazione. La rana salta oltre questa casella senza contarla.

**Se la ninfea sulla quale si ferma la pedina rana ha 1, 2 o 3 fiori,** il giocatore pesca il numero di carte corrispondenti (1, 2 o 3).

- Se pesca delle mosche o dei pesci, il giocatore conserva queste carte, con la faccia coperta, davanti a lui.
- Se pesca una o più carte azione, il giocatore può decidere di giocare una carta durante quel turno oppure conservarla con la faccia coperta per giocarla in uno dei turni successivi. (**Attenzione:** il giocatore può giocare una sola carta azione in tutto il gioco).

**N.B.:** una carta azione si gioca dopo aver fatto saltare la rana. Il giocatore può decidere di giocare una carta azione anche se non è riuscito a far atterrare la rana salterina su una delle 4 caselle.

## Significato delle carte azione:



Il giocatore ruba una delle carte in possesso di uno dei suoi avversari



Il giocatore sostituisce il posto della sua pedina con il posto di un'altra pedina



Il giocatore fa indietreggiare la sua pedina di 3 caselle



Il giocatore gioca nuovamente



Il giocatore può rifiutare una carta pesce se ne ha una davanti.

**N.B.:** non appena un giocatore gioca una carta che gli consente di cambiare posto: "arretrare di 3 caselle" o "cambiare posto con un altro giocatore": compie l'azione della casella su cui arriva. Per esempio, se arriva su una casella con 3 fiori, pesca 3 carte.

Se invece cambia posto con un altro giocatore, quest'altro giocatore non compie altre azioni.

**Se la rana atterra al di fuori di una delle 4 caselle**, il turno del giocatore si conclude, e toccherà al giocatore successivo far saltare la rana.

**N.B.:** si ritiene che la rana sia atterrata in una di queste 4 caselle se una parte della stessa tocca il fondo della casella.

## Fine del gioco:

Il gioco si conclude quando la pedina di un giocatore ha fatto il giro del percorso ed è tornata alla ninfea di partenza. A questo punto, gli altri giocatori hanno un ultimo turno e poi ciascuno conta i punti ottenuti.

Il giocatore che ha totalizzato più punti vince la partita.

(**NB:** quando la pedina rana è arrivata, gli altri giocatori non possono più giocare carte azione contro questo giocatore).

## Calcolo dei punti:

- Dato che i pesci mangiano le mosche, per ogni carta pesce in suo possesso, il giocatore perde una delle sue carte mosca.
- Le restanti carte mosca valgono un punto.
- Il giocatore che arriva per primo vince 2 punti extra.

**N.B.:** i giocatori possono decidere insieme di allenarsi a far saltare la rana prima di dare inizio alla partita.