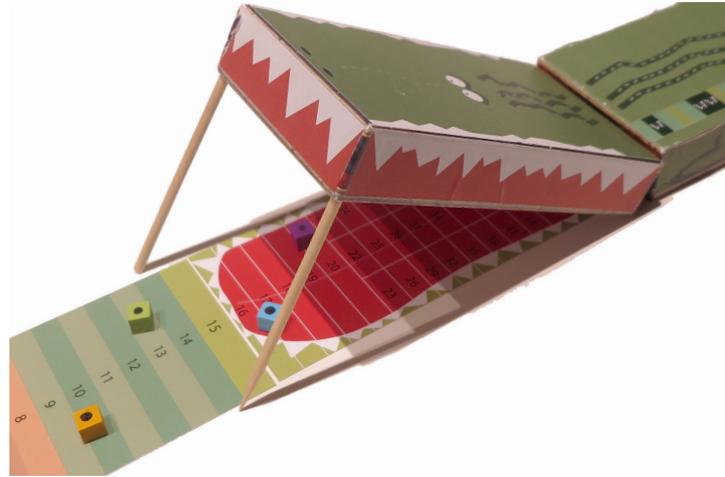


# CROCODILE RACE

Las **ranas** son los animales más devorados por los **cocodrilos**. Muchas viven aterrorizadas pero... ¿todas? No, las ranas más valientes del lugar compiten en una carrera mortal para esquivar los mordiscos del cocodrilo más hambriento y ser la que se detenga más cerca de sus colmillos.

Si te acercas demasiado, serás devorada;  
si te quedas muy lejos, serás una rana cobarde.

¿Te atreves a participar en la más peligrosa de las carreras?



## Características del juego



Gerard Ribas



+10 años



10-15 minutos



2-4 jugadores

## Descripción y objetivos del juego

Para ganar esta trepidante y peligrosa carrera, las ranas participantes deben alcanzar los 15 puntos (o ser la que más se acerque) al final de las 8 rondas. Pero no deben pasarse: las que superen la cifra de los 15 puntos serán devoradas, y las que no alcancen los 9 puntos serán repudiadas por cobardes.

Nada está decidido hasta el final. Juega bien tus cartas y gana la Crocodile Race.

## Componentes

- Caja rectangular de pequeño formato
- Dos hojas con pegatinas para decorar la caja
- Dos bastoncillos para elevar la tapa de la caja
- 8 meeples (2 de cada en 4 colores) de las ranas participantes

- 1 meeple para el track de mordidas
- 1 tablero de puntuación
- 52 cartas de movimiento (movement)
- 17 cartas de terreno (ground card)
- 12 cartas de ataque (attack card)

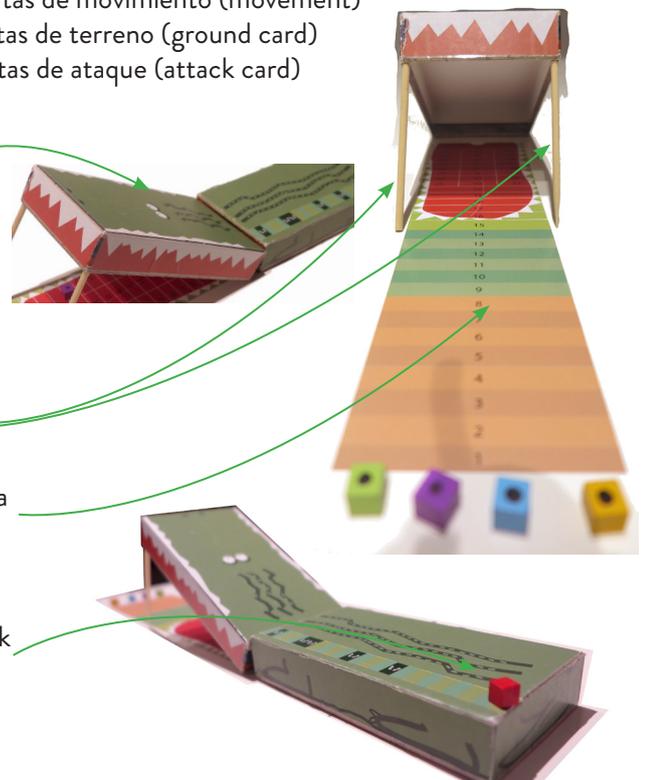
## Set up

\*En la primera partida, lo primero que debes hacer es pegar las pegatinas en el exterior de las dos partes de la caja del juego para convertirla en un cocodrilo gigante.

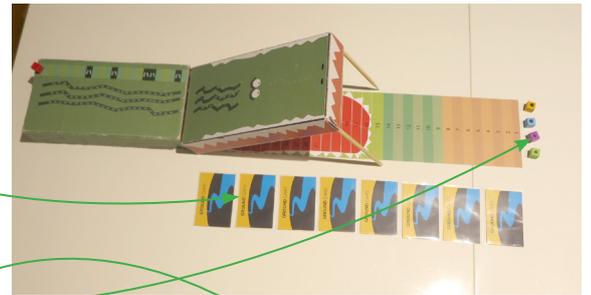
\*Eleva el extremo de la caja que representa la boca del cocodrilo con los bastoncillos, para recrear la boca del cocodrilo abierta.

\*Coloca el tablero de puntuación de manera que encaje con la boca del cocodrilo, quedando el número 1 en el extremo más alejado del cocodrilo.

\*Coloca el meeple de mordida encima de la primera casilla del track que aparece encima de la caja del cuerpo del cocodrilo.



\*Baraja las cartas de terreno (ground card) y coloca 8 en fila boca abajo creando una columna a un lado de la caja y el tablero de puntuación. El resto de cartas déjalas en un mazo encima de la mesa.



\*Cada participante elige un color de meeple y coloca un meeple de su color fuera del tablero de puntuación en el extremo opuesto al cocodrilo (con la marca visible hacia arriba) y otro meeple delante suyo, tal y como se muestra en la imagen.

\*Baraja las cartas de ataque (attack cards) y coloca una carta hacia arriba entre los meeples a los costados de cada participante, de manera que tengas una carta de ataque entre tu meeple y el que tienes a la izquierda y el que tienes a tu derecha. Esto debe formar un triángulo si sois 3 jugadores o un cuadrado si sois 4. El resto de cartas déjalas en un mazo encima de la mesa, boca abajo.



\*Baraja las 52 cartas de movimiento (movement) y haz un mazo con las cartas boca abajo.

\*Reparte 3 cartas de movimiento (movement) a cada jugador.



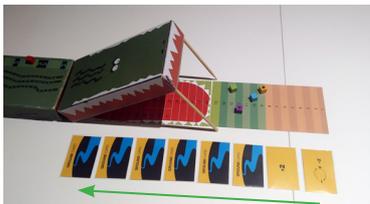
### Set up a 2 jugadores

Si estáis jugando a dos jugadores, la única diferencia es la colocación de las cartas de ataque, que debes colocar 2 entre los dos meeples.

## Inicio de partida y turno de juego

La partida se juega a 8 rondas. En **cada ronda**, se suceden siempre las **acciones en el siguiente orden**:

1- Se da la vuelta a una carta de terreno (ground card). En orden ascendente.



2- Sin orden de turno, cada participante selecciona una carta de movimiento entre las que tiene en su mano y la coloca boca abajo encima de la mesa, cuando quiera, de dos maneras:

-O ante su meeple.

Significa que no quiere atacar y se protege para no ser atacado.



-O encima de una de las cartas de ataque que tienen a la derecha o izquierda de su meeple. Significa que se ataca a la rana del costado elegido.



3- Una vez que todas las cartas de movimiento están encima de la mesa, se les da la vuelta, dejando visible el valor de las cartas de movimiento.

4- Se realiza/contabiliza el efecto de los ataques, si se han activado algunos. Los explicamos más adelante.

5- Se cuentan los puntos que avanza o retrocede cada participante en esta ronda y se avanza el meeple por el tablero de puntuación hasta el número correspondiente en el tablero de puntuación.

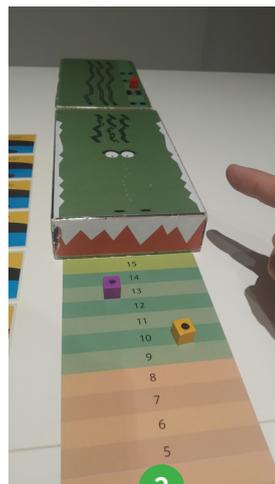
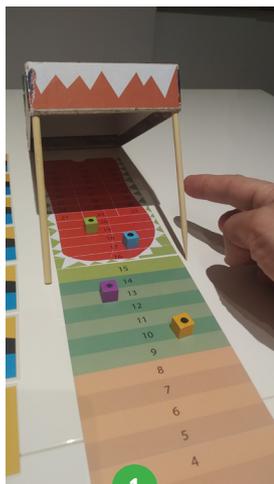


6- Se cuentan las cartas usadas en esta ronda con el icono de mordida y se avanza el meeple de mordida en el track de mordida tantas casillas como corresponda.



*Ejemplo:  
en esta tirada hay 2  
iconos de mordida  
y el meeple debe  
avanzar 2 casillas.*

7- En el caso de que el meeple de mordida se detenga en una casilla de color más oscuro: el cocodrilo muerde. Tocamos el bastoncillo lo suficiente para que la boca del cocodrilo se cierre dejando dentro las ranas que estén por encima del 15 en el tablero de puntuación.

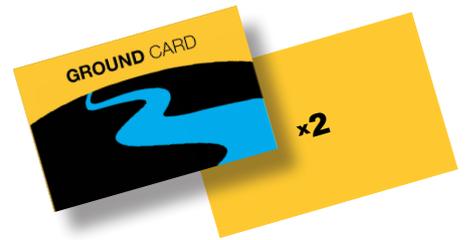


8- Si el cocodrilo ha mordido a alguna rana, (en este ejemplo, las ranas verde y azul) se aplica la penalización o eliminación correspondiente.

9- Se reparte otra carta de movimiento para que todos vuelvan a tener 3.

## Las cartas de terreno (ground card)

En cada partida se colocan 8 cartas de terreno encima de la mesa. Se pueden usar más, pero esto lo veremos más adelante.



### ¿De qué sirven las cartas de terreno?

Estas cartas van a alterar el valor de las cartas de movimiento que todos los jugadores jueguen en ese turno.

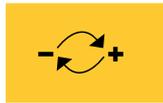
Hay distintos tipos de cartas de terreno:



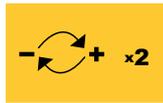
Multiplica por dos el valor de las cartas de movimiento. Hay 4 unidades.



No altera el valor de las cartas de movimiento. Hay 3 unidades.



Cambia el símbolo de la carta de movimiento: si la carta de movimiento que has lanzado es positiva, se convertirá en negativa y viceversa. Hay 4 unidades.



Cambia el símbolo de la carta de movimiento y además multiplicará por dos su valor. Hay 1 unidad.



Multiplica por cero la carta de movimiento, es decir, no puntuará. Hay 1 unidad.



Tú eliges de tu mano la carta que puntuará el jugador de tu derecha y la colocas ante su meeple. Su valor no se verá afectado por ninguna carta de terreno. Hay 1 unidad.



Igual que la anterior aunque hacia la izquierda, pero además se revelará otra carta de terreno del mazo y se colocará encima de ésta para que ese efecto se aplique a las cartas que se jueguen en esta ronda. Hay 1 unidad.

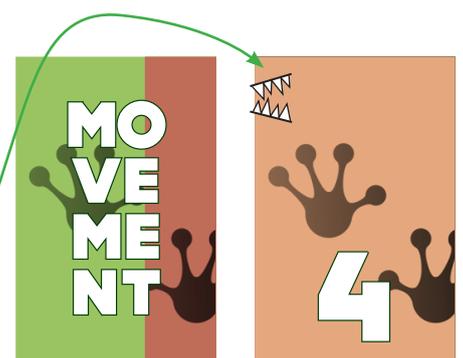


Hay dos cartas que indican dos posibles efectos: un efecto si el número de tu carta de movimiento (o número resultante después del efecto de un ataque) es par y otro distinto si es impar. Hay 2 unidades.

## Las cartas de movimiento y su colocación

En cada ronda tendrás siempre 3 cartas de movimiento en la mano y debes elegir una para ser jugada.

Hay 52 cartas de movimiento que tienen valores en la parte inferior de la carta, 30 de ellas tienen un icono de **mordida** en la parte superior.



dorso

cara

Los valores son los siguientes:



### ¿Cómo se juegan las cartas de movimiento?

Una vez elegida la carta de movimiento que quieres usar la debes colocar encima de la mesa, siempre boca abajo.

- Si no quieres atacar a ninguna rana rival y quieres protegerte ante posibles ataques, debes colocar la carta delante de tu meeple. Solo puedes hacerlo si ninguno de los rivales que colindan contigo te ha atacado antes.
- Si quieres atacar a alguna rival, debes colocar la carta encima de la carta de ataque elegida de las dos que tendrás a tu disposición. En el siguiente punto te explicamos cómo.
- Si un rival te ha atacado, es decir, ha colocado su carta de movimiento encima de la carta de ataque que tenéis entre las dos, no tendrás elección y deberás colocar tu carta encima de la misma carta de ataque.

Debes elegir la carta de movimiento que quieres usar teniendo en cuenta 3 aspectos:

- **La carta de terreno activa en esta ronda**, ya que va a modificar el valor de tu carta de movimiento que uses, aplicando su efecto.

*Ejemplo: En esta ronda se descubre la carta de acción y es x2. Debes pensar qué carta de movimiento de la que tienes en la mano te conviene usar según tu situación en la partida. Eliges la carta de carrera con valor 3, sabiendo que se multiplicará x2 y avanzarás 6 casillas en el track de recorrido.*

- **Si tiene icono de mordida y el track de mordida.** Dependiendo de si estás dentro de la boca del cocodrilo o no, o si lo están tus rivales, y la situación del meeple de mordida en el track de mordida te va a interesar usar una carta con este icono o no.

*Ejemplo: tus rivales están en la boca del cocodrilo y el track de mordida indica que si salen 3 cartas de mordida el cocodrilo va a morder. Decides elegir la carta que tiene el icono de mordida para intentar que les muerda.*

- **Los ataques que puedas realizar o recibir.** Las cartas de ataque modificarán el valor de la carta de movimiento, tanto la tuya como la de con quién compartas esta carta, así que debes tenerlo en cuenta a la hora de elegir tu carta de movimiento y si te interesa o no atacar antes que los demás. Lo vemos en más profundidad en el siguiente apartado.

## Ataque a ranas rivales

¿Qué sería de una carrera sin poder atacar a tus rivales para tratar de perjudicarles? En cada ronda tendrás dos (hasta que se agoten las cartas de ataque) opciones de ataque disponibles: las dos cartas de ataque que tienes a los lados de tu meeple y que compartes con 2 rivales.



### ¿Cómo se activan las cartas de ataque?

Si quieres usar el efecto de una carta de ataque y atacar a un rival, debes colocar tu carta de movimiento encima de la carta de ataque antes que el rival pueda colocar su carta de movimiento ante su ficha (que lo protegería de tu ataque) o en otra carta de ataque (significaría que ya no podrías atacarle). Si lo consigues, el efecto se activará para tu carta y también para la carta que vaya a lanzar quién comparta la carta contigo. El efecto solo afectará a las dos implicadas.

*Ejemplo: la rana amarilla ataca a la rana lila colocando su carta de movimiento encima de la carta de ataque de su izquierda 1, que es la que comparte con la rana lila. De esta manera obliga a la rana lila a, cuando elija carta, 2 a colocarla encima de la misma carta de ataque, en el otro extremo. El efecto del ataque, les afectará a las dos.*



### Es muy importante ser una rana rápida:

Si una rival pone su carta en una carta de ataque que comparte contigo te obliga a compartir el efecto y a que cuando lances tu carta, la coloques encima del otro extremo de la misma carta de ataque. Te ha atacado y habéis chocado. Si una rival ha activado una carta de ataque hacia otra rival, tú no podrás atacarla en esta ronda. Si una rana rival ha colocado su carta ante su meeple, no puede ser atacada.

Es importante elegir antes que los rivales qué efecto de los ataques quieres activar para perjudicar a los rivales, para beneficiarte a ti y a la vez para evitar que te ataquen con algún efecto que no te interese.

### ¿Qué efectos tienen?

Hay 12 cartas de ataque con los siguientes efectos:



La primera rana que haya activado este ataque, podrá elegir si intercambiar su carta por la usada por la rana rival o no, una vez se den la vuelta a las cartas. Hay 3 unidades.

Las ranas implicadas en este ataque van a sacar otra carta de terreno y su efecto les va a afectar solo a ellas. Hay 2 unidades.

Cambia de símbolo el valor de la carta de movimiento. Hay 3 unidades.

Multiplica por 2 el valor de las cartas de movimiento. Hay 1 unidad.

Se suma un icono de mordisco a los iconos que haya en las cartas de valor usadas y así se debe sumar en el track de mordisco. Hay 1 unidad.



Divide por 2 el valor de las cartas de movimiento. En el caso que el número resultante tenga un decimal, se usará el número antes de la coma. Hay 1 unidad.

*Ejemplo: tu carta de valor es 5, al aplicar el efecto de /2 sería 2,5, el valor resultante es 2.*



Multiplícala por 0 el valor de las cartas de movimiento. Hay 1 unidad.

## Puntuación de cada ronda

Una vez que las cartas de movimiento elegidas por las ranas están encima de la mesa es el momento de ver cómo se aplica el resultado de esta ronda en el tablero de puntuación.

Cada jugador debe resolver según si:

- **No está involucrado en ningún ataque:** en este caso debe partir del valor de su carta de movimiento y realizar la operación que la carta de terreno le indica y obtener el valor resultante.

*Ejemplo: La rana amarilla ha lanzado una carta de movimiento de -2 y como la carta de terreno indica un cambio de símbolo más x2, su resultado es avanzar +4 en el tablero de puntuación (-2 cambia a +2 y se multiplica por 2 hasta resolver +4)*

- **Está involucrado en un ataque:** el valor de su carta de movimiento se ve afectada en primera instancia por el efecto del ataque. Una vez tengamos el número resultante, se aplica el efecto de la carta de terreno.

*Ejemplo: La rana amarilla y la verde están involucradas en un ataque. El efecto es el de cambio de la carta de terreno. Las otras dos ranas puntúan según el valor de su carta de movimiento y la carta de terreno que hay en esta ronda. Una vez lo han hecho, se coge otra carta de terreno del mazo y se coloca encima de la de esta ronda, y se procede a ver el resultado de las dos afectadas según el valor de su carta de movimiento y la nueva carta de terreno.*

*Ejemplo: Hay dos ranas involucradas en un ataque de efecto cambio de carta de terreno. La nueva carta que sale es la de lanzar la carta a la derecha o a la izquierda. En ambos casos, deben intercambiarse las cartas. Si la carta, además, implica sacar otra carta de terreno, se intercambian las cartas y se muestra otra carta de terreno.*

*Ejemplo: La rana amarilla y la verde están afectadas por el ataque /2. La rana amarilla tiene una carta de movimiento de 5 y la carta verde de 10. Como resultado, la rana amarilla tiene un valor de 2 y la rana verde de 5. La carta de terreno de esta ronda es de las de doble efecto: distinto si el valor es par o impar. La rana amarilla, a pesar de que ha lanzado una carta impar de valor 5, el resultado después del ataque es un valor 2, así que se le aplicará el efecto par que indique la carta de terreno. En el caso de la rana verde, al revés, el valor de su carta de movimiento es par, pero el resultado después del ataque es impar, de 5, por lo tanto, se le aplicará el efecto de la carta de terreno impar.*

## ¿Cómo se ataca si la carta de terreno activa es “lanzar la carta a una rana rival”?

Las ranas solo pueden activar un ataque con la carta que tienen delante de su meeple, así que en esta ocasión (y solo en ésta) las jugadoras deberán esperar hasta que todas sepan qué carta de movimiento quieren usar, y la colocarán a la vez delante del meeple de su rival correspondiente. Será entonces cuando podrán coger la carta de movimiento de delante de su meeple y colocarla encima de la carta de ataque que quieran de las que tengan a su alcance.

## Mordidas y track de mordidas

Las ranas pueden entrar en la boca del cocodrilo en todo momento. La rana ganadora se decidirá al final de la 8ª ronda. Pero durante la carrera el cocodrilo puede morder y de esta manera dañar o eliminar algunas ranas que estén dentro de su boca. Vamos a ver cómo.

Una vez ya realizada la puntuación de la ronda que estemos jugando y cuando todas las ranas han avanzado o retrocedido en el tablero de puntuación, se debe contar cuantos iconos de mordida han aparecido en esta ronda tanto en las cartas de movimiento como en las cartas de ataque. Se sumarán y el número significará casillas que avanzará el meeple de mordida en el track de mordida.

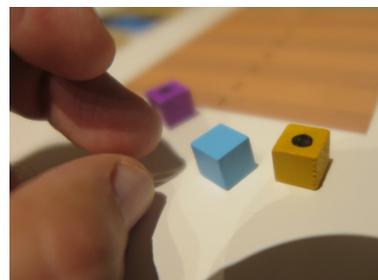
-Si el meeple queda en una casilla **sin icono de mordida**, no pasa nada y el cocodrilo no morde.

-Si el meeple queda en una casilla **con el icono de mordida**, el cocodrilo muerde afectando a todas las ranas que estén dentro de su boca en ese momento.

### ¿Qué pasa cuando el cocodrilo te muerde?

No mueres automáticamente. Las ranas tienen dos “vidas”. Si es la primera vez que te muerde deberás dar la vuelta al meeple de tu color del tablero de puntuación. En el set up hemos comentado que, inicialmente, el meeple debería ponerse con el punto hacia arriba. En este caso, deberías girarlo y dejar el punto en la base del meeple para indicar que esta vida ya se ha consumido.

Si el cocodrilo te muerde una segunda vez, entonces sí que la rana queda eliminada.



## Descartar y cambio de cartas

Durante cualquier momento de la partida las ranas pueden descartar todas sus cartas de movimiento y coger 3 cartas de movimiento nuevas. Si lo hacen, gastarán una vida de la rana. Es decir, solo pueden hacerlo si no han sido mordidas antes. Al hacerlo, deben darle la vuelta al meeple del tablero de puntuación y dejar en la base el punto.

## Final de la partida y rana ganadora

La partida termina:

- **Antes de las 8 rondas**, si se han eliminado todas las ranas menos una. La rana viva queda proclamada ganadora.
- **Al final de la 8ª ronda**, si hay al menos una rana en la zona verde del tablero de marcador. En el caso de que haya más de una rana en la zona verde, gana la rana que esté más cerca del límite, o sea, en el número 15 o lo más cerca el mismo. En el caso de empate de dos o más ranas en el mismo número, gana la rana que mantenga las dos vidas.

Hay dos casos en los que el juego se puede alargar dos rondas más:

-En el caso de que al finalizar la 8ª ronda no haya ninguna rana viva en disposición de ganar, ya sea porque están dentro de la boca del cocodrilo o en la zona marrón del tablero de puntuación.

-En el caso de que haya dos ranas o más en el mismo número, siendo las más cercanas al 15 en el tablero de puntuación y que tengan las mismas vidas.

En estos dos casos, la partida se alarga dos rondas más y todas las ranas vivas estarán en disposición de ganar.

**En la 8ª y 10ª ronda siempre se desplazan los bastoncillos para que la boca del cocodrilo muerda**