

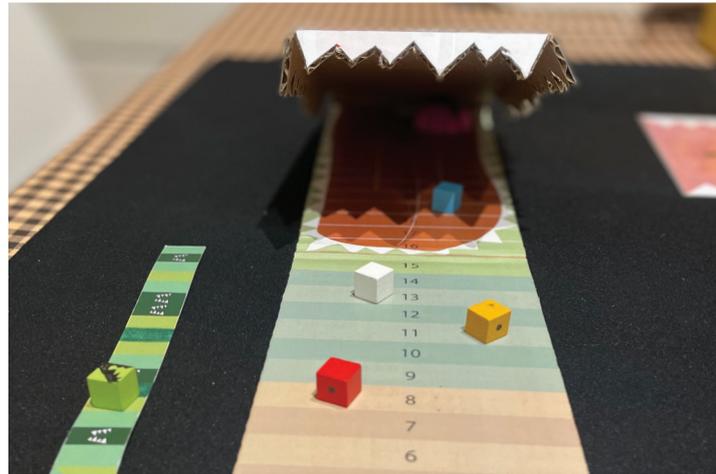
CROCODILE RACE

Las **ranas** son los animales más devorados por los cocodrilos. Muchas viven aterrorizadas pero... ¿todas?

No, las ranas más valientes del Amazonas compiten en una **carrera mortal para esquivar los mordiscos del cocodrilo gigante** 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.

¿Serás tú la **rana más valiente** del Amazonas?



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 no podrán ganar por cobardes.

Nada está decidido hasta el final. Juega bien tus cartas y hazlo rápido para ganar la Crocodile Race.

Componentes

- Caja rectangular de tamaño medio
- 8 meeples (2 de cada en 4 colores) de las ranas participantes
- 1 tablero cocodrilo para la puntuación
- 1 track de mordida

- 1 meeple para el track de mordidas
- 52 cartas de movimiento
- 32 cartas de acción
- 1 saltador pop

Set up

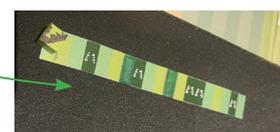
*Coloca el tablero de puntuación como en la imagen.

*Cada participante elige un color de meeple y coloca el que tiene puntos en los costados cerca del tablero de puntuación al lado de la casilla con el 1, con la cara superior en blanco. Estarán en la casilla zero.

*Cada jugador se coloca el otro meeple de su color cerca suyo, para identificar qué color es.

*Coloca el track de mordida al lado del tablero de puntuación y coloca el meeple de mordida encima de la primera casilla.

*Baraja las cartas de acción y haz una pila boca abajo y déjala a un lado. Coloca en el centro de la mesa tantas como jugadores.



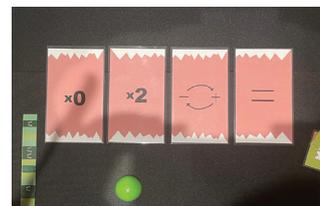
*Baraja las 52 cartas de movimiento y haz un mazo con las cartas boca abajo.

*Reparte 3 cartas de movimiento a cada jugador.

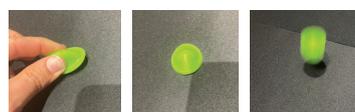
Inicio de partida y turno de juego

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

1- Se colocan tantas cartas de acción como jugadores en medio de la mesa, boca arriba.

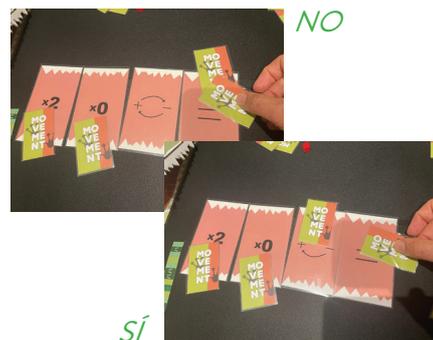


2- Un jugador da la vuelta al saltador pop, y en el impás de espera hasta que salte, todos los jugadores cogen sus tres cartas de movimiento en la mano y las mantienen cerca de su cuerpo. Y de repente: ¡pop!



3- Cuando el saltador pop salta, los jugadores deben colocar lo más rápido que puedan la carta de movimiento que quieran jugar encima de la carta de acción que quieran activar.

Dos cartas de movimiento de dos jugadores no pueden coincidir sobre una misma carta de acción, así que el jugador que llegue tarde, debe retirar su carta de movimiento y colocarla sobre alguna otra carta de acción libre. No puede cambiar de carta de movimiento.



(En caso de no ponerse de acuerdo quien ha colocado la carta antes, ver página 4)

4- Se da la vuelta a las cartas de movimiento y se contabiliza su efecto de con las cartas de acción. Explicamos las cartas de acción más adelante.

Se cuentan los puntos que avanza o retrocede cada jugador aplicando el efecto de las cartas de movimiento y de acción y se avanza el meeple por el tablero de puntuación hasta la casilla correspondiente.



5- Se cuentan los iconos de mordida de las cartas de movimiento usadas en esta ronda 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 en el track de mordida.*

6- En el caso de que el meeple de mordida se detenga en una casilla de color más oscuro: el cocodrilo muerde.

Todos los jugadores que estén dentro de la boca del cocodrilo (casilla 16 o más) cuando el cocodrilo muerda serán mordidos y se debe girar el meeple para indicar el número de mordidas que lleve (1, 2 o 3). En caso de llegar a 3, el jugador queda eliminado.



7- Se retiran las cartas de movimiento y de acción de la mesa.

8- Se reparte una carta de movimiento a todos los jugadores para que todos vuelvan a tener 3.

Las cartas de acción

Hay 32 cartas de acción.

Partida a 2 jugadores > Se usan las cartas 16 de acción marcadas con un 2 y se descartan el resto.

Partida a 3 jugadores > Se usan las 24 cartas marcadas con un 2 y un 3 y se descartan el resto.

Partida a 4 jugadores > Se usan todas las cartas de acción.

¿De qué sirven las cartas de acción?

Cada carta va a alterar el valor de la carta de movimiento del jugador que la haya dejado encima suya y/o a generar una acción especial.

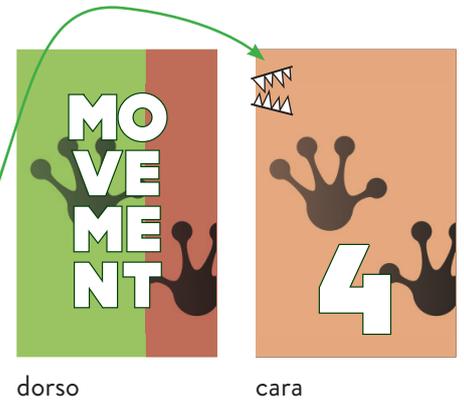
Hay distintos tipos de cartas de terreno:

- x2**: Multiplica por dos el valor de la carta de movimiento. Hay 7 unidades.
- =**: No altera el valor de la carta de movimiento. Hay 4 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 7 unidades.
- +/- x2**: Cambia el símbolo de la carta de movimiento y además multiplicará por dos su valor. Hay 3 unidades.
- x0**: Multiplica por cero la carta de movimiento, es decir, no puntuará. Hay 3 unidades.
- /2**: Divide por dos el valor de las cartas de movimiento. Si el resultado de la división tiene decimales, no se tienen en cuenta. Hay 2 unidades.
- CASELLA 16** and **CASELLA 8**: Desplaza tu meeple a la casilla 8 o 16 y aplica después el valor de la carta de movimiento. Hay 2 unidades de cada.
- ↻**: Si esta carta está en uso es la primera que se activa. El jugador que esté encima debe intercambiar su meeple en el tablero de puntuación con otro jugador. Y luego aplicar el valor de su carta de movimiento. El otro jugador, desde la nueva posición, aplicará el valor resultante de su carta de movimiento y de acción con normalidad.

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.



Los valores son los siguientes:



¿Cómo y cuando se juegan las cartas de movimiento?

La ronda se inicia con el pop del saltador pop.

El jugador debe elegir una carta de movimiento y colocarla antes que los otros jugadores encima de una carta de acción libre de la mesa.

¿Qué pasa si dos jugadores no se ponen de acuerdo sobre quién ha colocado su carta de movimiento antes?

Se crea un duelo entre ambos. Se vuelve a coger el saltador pop, y se hace que salte. El jugador que lo coja antes, ganará y será el que podrá dejar su carta de movimiento encima de la carta de acción. El otro jugador deberá dejar su carta de movimiento (sin poder cambiarla) en la carta de acción libre.

¿Puedo cambiar la mano de mis cartas de movimiento?

Sí, antes de cada ronda, el jugador puede decidir cambiar la totalidad de sus cartas de movimiento. Descartarlas y coger 3 nuevas. De penalización, contará como una mordida y deberá girar su meeple del tablero de puntuación para reflejar esta mordida.

Puntuación de cada ronda

Una vez que cada una de las cartas de movimiento de los jugadores están encima de las cartas de acción respectivas, se calcula el valor resultante de la combinación del número de la carta de movimiento con la operación matemática de la carta de acción.

El valor resultante debe sumarse o restarse a partir de la posición actual de cada jugador.

Mordidas y track de mordidas

Como resultado de los movimientos por el track de puntuación, los jugadores pueden terminar la ronda dentro o fuera de la boca del cocodrilo sin problema. La rana ganadora se decidirá al final de la 8a ronda pero al final de cada ronda el cocodrilo puede morder y de esta manera dañar o eliminar alguna rana que esté dentro de su boca. Vamos a ver cómo.

Una vez ya realizada la puntuación de la ronda se debe contar cuantos iconos de mordida han aparecido en esta ronda en las cartas de movimiento. 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 mordeá.

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

¿Qué pasa cuando el cocodrilo te muerde?

No mueres automáticamente. Los animales tienen tres “vidas”.

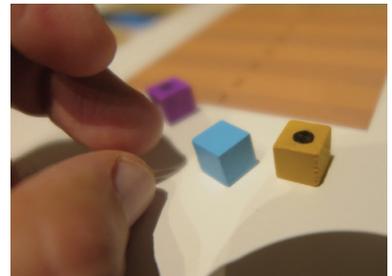
El meeple que se coloca en el track de puntuación tiene distintos iconos:

1 punto: para indicar que ha sido mordido una vez

2 puntos: para indicar que ha sido mordido dos veces

muerte: para indicar que la rana ha muerto.

En el set up hemos comentado que, inicialmente, el meeple debe ponerse con la cara superior sin ningún punto. A cada mordida, debemos mover el meeple indicando el número de mordidas que lleva.



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 un animal en la zona verde del tablero de marcador. En el caso de que haya más de un animal en la zona verde, gana el que esté más cerca del límite, o sea, en el número 15 o lo más cerca del mismo. En el caso de empate de dos o más animales en el mismo número, gana el que haya recibido menos mordidas. En caso de mantenerse el empate, ganan los dos.

En caso de que no se cumplan estas condiciones el premio queda desierto.