

➤ 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 replacer 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 Croco retourne la carte « **Critères** » suivante pour l'empiler sur la carte « **Critères** » précédente, face jaune vers le haut, et l'on joue 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** ».

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

RapidCroco



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 « **Crocos** »
(16 Crocos Garçons,
16 Crocos Filles)

- 4 cartes « **Hippo** »

- 16 cartes « **Critères** »

- 1 règle du jeu



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, faces visibles et dans le sens de la lecture, pour former un carré de 6 par 6. (voir schéma 1)

Mélangez et empilez les cartes « **Critères** » faces bleues vers le haut.



schéma 1



Le jeu :

La première carte « **Critères** » est retournée à côté de la pile. La carte révélée (face jaune) ET la carte qui se retrouve au sommet de la pile (face bleue) indiquent la sélection de l'ordinateur.



Dès que les critères sont révélés, tous les joueurs doivent trouver le plus rapidement possible le suspect concerné en tenant compte :

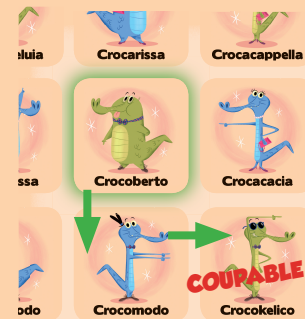
- De la combinaison des deux cartes critères ;
*On va par exemple (schéma ci-dessus) rechercher un **gros Croco masculin, de couleur verte, sans lunettes et sans chapeau***
- Mais également de la direction vers laquelle pointe le bras du Croco.

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 ;



Crocoberto est désigné par les cartes « Critères ». Crocokelico pointe l'extérieur du carré, c'est donc le coupable !

schéma 2

Crococicro est repointé, c'est donc le coupable !



schéma 3

- 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)

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 : « Crocalibaba, 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 ;