

➤ Jeśli jednak pojmany jest niewinny, gra trwa dalej – tak długo, aż prawdziwy sprawca zostanie złapany. Gracz, który popełnił błąd, musi za niego zapłacić! Musi wypuścić jednego ze swoich aresztowanych krokodyli i dołożyć go do siatki. Jeśli nie udało mu się wcześniej aresztować żadnego krokodyla, to nie bierze udziału w następnej rundzie!

Gracz, który aresztował krokodyla, zbiera karty **kryteriów**, tasuje je i ponownie układa w zakryte pary (w zależności od liczby graczy rozdaje je następnie graczom albo układa obok siatki).

Karty hipopotamów

Jeśli krokodyle wskażą ostatecznie **hipopotama** („Wszyscy kłamią!”), oznacza to, że wszystkie zebrane informacje są fałszywe i trzeba wrócić do pierwszego **krokodyla**. To jednak on jest prawdziwym sprawcą!



Profil krokodyla

Jeśli kryteria wskazują krokodyla, który został już aresztowany, to gracz, który jako pierwszy go dotknie, wykrzyczy jego imię i doda „jesteś aresztowany/a!”, wygrywa kartę. Można zatem wykraść krokodyla.

Zwycięzca

Osoba, która jako pierwsza aresztuje 3 krokodyle, wygrywa!



Wariant dla krokodzieciaków

W grze bierze się pod uwagę wyłącznie karty **kryteriów**.

Wariant dla krokodorosłych

W grze występują następujące zmiany:

- Kart krokodyli nie umieszcza się już zgodnie z kierunkiem czytania, mogą być położone w dowolnym kierunku.
- Krokodyl, który wskazuje poza siatkę, nie jest winny. Winnego należy szukać po drugiej stronie siatki. Gracie tak długo, aż ktoś z Was natknie się na krokodyla, który wskazuje poprzedniego krokodyla, albo **hipopotama**.

Gra autorstwa Roberta Fragi z ilustracjami Aurore Damant.
Dla 2 do 5 graczy w wieku od 6 lat.

Kroko-loko



Doszło do włamania. Trzydzieści dwa krokodyle znalazły się na liście podejrzanych. Przy pomocy wskazówek dawanych przez centralny komputer policyjny odkryj, kto dopuścił się przestępstwa.



Zawartość



- 32 karty **krokodyli** – 4 karty **hipopotamów**
(16 panów i 16 pań)
- 10 kart **kryteriów** rozdawanych parami:
 - 2 karty płci (pan albo pani)
 - 2 karty koloru skóry (zielona albo niebieska)
 - 2 karty sylwetki (gruba albo chuda)
 - 2 karty okularów (w okularach albo bez)
 - 2 karty kapelusza (w kapeluszu albo bez)
- instrukcja

Cel gry

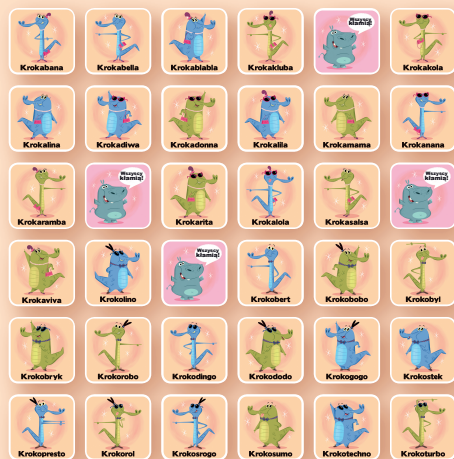
Jak najszybciej zidentyfikuj podejrzanych na podstawie kryteriów podanych przez centralny komputer policyjny.

Przygotowanie gry

Potasujcie wszystkie karty **krokodyli** i **hipopotamów**, a następnie połóżcie je losowo awersami do góry na stole w taki sposób, aby tworzyły siatkę 6 × 6 i były ułożone zgodnie z kierunkiem czytania (zob. przykład 1 na stronie 2).

W grze na 5 graczy rozdajcie po parze zakrytych kart (z takimi samymi rewersami) każdemu graczowi. Karty pozostają zakryte.

Jeśli gra mniej osób, ułóżcie 10 zakrytych kart **kryteriów** w parach obok siatki 6 × 6.



przykład 1

Przebieg gry

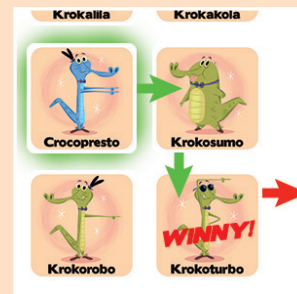
Jeśli gracie w 5 osób, wszyscy odwracacie jednocześnie 1 kartę z pary. Jeśli jest Was mniej – to najstarszy gracz odwraca po 1 karcie z każdej pary. Są to kryteria wskazane przez komputer. Gdy tylko karty **kryteriów** zostaną odwrócone, musicie jak najszybciej znaleźć podejznanego na ich podstawie.

- ➔ Może się trafić na przykład taka kombinacja kryteriów: **gruby pan krokodyl o zielonej skórze, bez kapelusza i okularów**.
- ➔ Jednak istotny jest również kierunek, który wskazuje dany krokodyl! W obliczu zagrożenia krokodylom rozwiązują się języki i zaczynają sypać imionami (a raczej wskazywać inne krokodyla).

Kryterium wskazuje zatem pierwszego krokodyla, który z kolei wskaże innego krokodyla, który zapewne pokaże jeszcze innego krokodyla i tak dalej („To nie ja, to on!”). Musicie skupić się na łapach krokodyli, bo to one doprowadzą Was do prawdziwego sprawcy!

Punktowanie

- ➔ Jeśli po przeanalizowaniu kryteriów i łańcucha krokodylich łap traficie na krokodyla wskazującego:
 - Poza siatkę – to on (bądź ona) jest sprawcą! (zob. przykład 2)
 - Puste miejsce po karcie, którą wygrał już inny gracz – przeskakujecie do następnego krokodyla w linii.



przykład 2



przykład 3

- ➔ Jeśli krokodyl wskazuje krokodyla, który z kolei wskazuje na niego (bądź nią), to krokodyl wskazany 2 razy jest winny. Krokodyl wskazany 2 razy z rzędu jest zawsze winny (zob. przykład 3).

Gracz, który jako pierwszy wykryje winnego krokodyla, musi wykrzyknąć jego imię i dodać „**jesteś aresztowany/a!**” (na przykład „Krokobercie, **jesteś aresztowany!**”).

Następnie pozostali gracze weryfikują, czy policjant się nie pomylił i pojmał odpowiednią osobę.

- ➔ Jeśli pojmany jest rzeczywiście winny, gracz zabiera kartę krokodyla i kładzie ją przed sobą awerssem do góry.