

# Kroko Togo

di Valéry Fourcade e  
Jean-Philippe Mars

Per 2-6 coccofanti  
a partire da 8 anni



Gli esperti di animali sono d'accordo su una cosa: „L'evoluzione dà i numeri!“ Sicuramente dà i numeri in qualche profondo angolo della giungla, nel quale fino all'altro ieri nessuno ha mai avuto il coraggio di mettere piede. Ma, da allora, le nuove specie appena scoperte di goroffi, leodrilli e giragalli fanno impazzire tutti i biologi. Ha inizio una gara fra chi riuscirà a scoprire i più particolari mezzosangue della foresta primordiale...

## MATERIALE DEL GIOCO:

84 carte, di cui:

- 30 carte animali
- 54 incarichi di ricerca

6 ricercatori

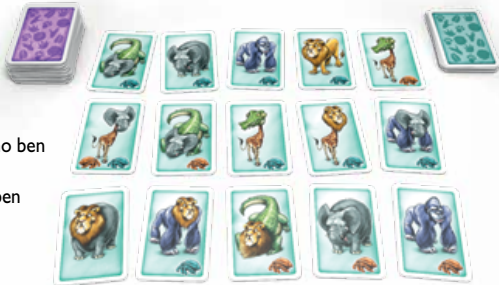


## SCOPO DEL GIOCO

Chi è veloce come un lampo e riesce, continuamente, a mettere il proprio ricercatore sugli animali ricercati, si impossessa del maggior numero di carte animali e vince il gioco.

## PREPARAZIONE DEL GIOCO

Mischiare le 30 carte animali. 15 di esse vanno messe da parte, in un mazzo coperto. Le altre 15 vanno messe, scoperte, in mezzo al tavolo. È importante che tutti gli animali siano ben riconoscibili e raggiungibili da tutti. Dalle carte degli incarichi di ricerca ben mischiate, fate un mazzo coperto. Ogni giocatore prende in mano un ricercatore.



## SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Un qualsiasi giocatore scopre il primo incarico di ricerca in modo che tutti i giocatori lo vedano nello stesso momento.

Ora ogni giocatore prova a mettere, in un battibaleno, il proprio ricercatore su una carta animale che abbia attinenza con l'incarico di ricerca scoperto. (Più informazioni a riguardo le trovate sotto „Gli incarichi di ricerca“.) Appena un ricercatore tocca una carta non occupata, deve essere lasciato lì e non può più essere spostato. Su ogni carta animale può stare un solo ricercatore. (Questo è sempre il primo ricercatore che tocca la carta). È possibile e permesso non mettere il proprio ricercatore su nessuna carta.

Dopodiché va verificato se le carte animali, sulle quali sono stati messi i ricercatori, corrispondono davvero all'incarico di ricerca.

- Chi ha messo il proprio ricercatore sul relativo incarico di ricerca, ottiene la carta animale sopra la quale è posizionato.
- Chi ha posizionato „male“ il proprio ricercatore, non riceve nessuna carta. In caso avesse già collezionato una o più carte, ne deve restituire una e metterla su un mazzo a parte.
- Chi non ha posizionato il proprio ricercatore non ottiene nessuna carta e non ne deve restituire nessuna.

## PROSSIMO GIRO, GIOCATORI EVINCITORI

Ogni giocatore si riprende il proprio ricercatore.

Se in tavola ci sono ancora minimo 2 carte animali, il gioco continua, e il prossimo giocatore scopre il prossimo incarico di ricerca. Altrimenti prima si devono mettere le 15 rimanenti carte animali, scoperte, sul tavolo. Dopo che anche di queste carte scoperte ne rimane una sola (o nessuna), il gioco finisce. Chi ha il maggior numero di carte animali, è il vincitore. Possono esserci più vincitori.



## GLI INCARICHI DI RICERCA

### Cerchi con il bordo verde

Ogni animale, che nell'incarico di ricerca è **cerchiato con il verde**, deve essere presente sulla (su ogni) carta animali ricercata (in parte o del tutto).

Esempio 1:

Sono ricercate  
carte animali  
sulle quali ci sono  
un elefante o una  
parte di elefante.



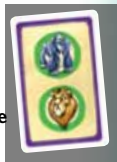
Esempio 2:

Sono ricercate carte  
animali sulle quali  
sono sia un granchio  
blu **che** una giraffa  
(o parti di una giraffa).



Esempio 3:

Sono ricercate  
carte animali sulle  
quali ci sono **sia**  
(parti di) leone **che**  
(parti di) gorilla.



### Cerchi con il bordo rosso

Nessun animale che è cerchiato con il rosso sull'incarico di ricerca, deve essere presente sulla (su ogni) carta animali (in parte o del tutto).

Esempio 1:

Sono ricercate carte animali  
sulle quali **non** si trovano  
(parti di) giraffe.



Esempio 2:

Sono ricercate carte animali  
sulle quali **non** si trovano **né**  
(parti di) gorilla, **né** granchi blu.



### Carte con cerchi rossi e verdi:

Qui valgono entrambe le condizioni!

Esempio: Si cercano carte animali sulle quali non si vedono granchi rossi, bensì un leone o parti di esso.



### Nessun incrocio di animali

Sono ricercate solo carte animali sulle quali **non** ci sono incroci di animali.



### Solo incroci di animali

Sono ricercate solo carte animali sulle quali si trovano incroci di animali (che sono fatti da parti del corpo di due animali). I granchi, in questo caso, non valgono.



### Animali più diffusi

Sono ricercate carte animali sulle quali si vede l'animale (del tutto o in parte) che, sulle carte animali scoperte, si vede **più spesso**. Se questo è il caso per più animali, sono ricercati tutti questi animali.



### Animali rari

Sono ricercate carte animali sulle quali si vede l'animale (del tutto o in parte) che, sulle carte animali scoperte, si vede **più raramente** (ma almeno una volta). Se questo è il caso per più animali, sono ricercati tutti questi animali.



Autori: Valéry Fourcade,  
Jean-Philippe Mars  
Illustrazioni: Alexander Jung

Art.Nr.: 60 110 5022

Distribuzione in Svizzera:  
Carletto AG  
Moosacherstraße 14, Postfach  
CH-8820 Wädenswil  
[www.carletto.ch](http://www.carletto.ch)

© 2012 Zoch GmbH  
Brienner Str. 54a  
80333 München  
[www.zoch-verlag.com](http://www.zoch-verlag.com)  
[www.facebook.com/zochspiele](https://www.facebook.com/zochspiele)  
[www.twitter.com/Zoch\\_Spiele](https://www.twitter.com/Zoch_Spiele)  
Made in Germany

