

Crôa! (ed. Iello - Origames)

di Igor Polouchine, Benjamin Raynal

Un gioco per 2-4 giocatori da 5 anni di età, durata di una partita circa 20 min.

Scopo del gioco

Per vincere il gioco occorre espellere dallo stagno le Regine Avversarie e, soprattutto, essere l'ultimo giocatore con la regina in gioco.

Componenti

- 64 tessere per comporre lo stagno
- 4 rane Regina (in 4 colori)
- 24 rane Sudditi (6 x colore)
- 24 pezzi Maschio (6 x colore)
- questo regolamento

Modalità di gioco

1. Set-up

Se questa è la tua prima partita o se giochi con bambini piccoli, non utilizzare tutte le tessere, ma rimetti nella scatola i 6 tronchi, i 3 gorgi e 6 ninfee (8 ninfee rimangono in gioco). Rimescola le rimanenti 49 tessere e forma una griglia di 7 x 7 tessere, tenendole coperte. Essa rappresenta lo stagno dove si muoveranno le rane.

Preparazione per giocatori esperti: mescolare tutte le 64 tessere e costruire una griglia di 8 x 8. Osserva la disposizione iniziale delle rane in base al numero di giocatori (figura su regole originali).

Ogni giocatore sceglie un colore e prende tutti i pezzi corrispondenti (Regina, Sudditi e Maschi), disponendo la regina e 2 sudditi sulle tessere come indicato nelle figure, a seconda del numero di giocatori (vedi regolamento originale). Per decidere il primo giocatore, tutti i partecipanti si dispongono su una linea e comincia chi riesce a saltare più lontano (oppure determinarlo a caso.....).

2. Turno di gioco

Si gioca in senso orario. Al proprio turno si deve spostare una delle proprie rane in una tessera adiacente, includendo anche quelle disposte diagonalmente. Se la tessera in cui si arriva è coperta, capovolgerla ed applicarne gli effetti. Se invece è già scoperta, applicarne subito gli effetti. Il proprio turno termina se la tessera in cui si è arrivati determina la fine del turno (vedi spiegazione delle tessere).

Nota: con la parola rana ci si riferisce indifferentemente sia alla Regina che ai Sudditi.

Regole di movimento:

- è ammessa solo una rana per ogni tessera
- non è possibile spostare una rana su una tessera dove è già presente una rana del proprio colore
- **eliminazione di una rana:** quando una rana si sposta su una tessera già occupata da una rana avversaria, la rana avversaria viene eliminata e ritorna nella riserva del suo proprietario. Quindi si applica l'effetto della tessera

Eliminazione di un giocatore

Un giocatore viene immediatamente eliminato quando la sua Regina viene eliminata (da una rana avversaria o dal Luccio)

Nota: se un giocatore muove una rana su una tessera occupata sia da una Regina avversaria che da un Suddito (questa situazione è possibile, vedi dopo), è sempre la Regina quella che viene eliminata.

Conseguenze:

- tutte le rane del giocatore eliminato vengono rimosse dal gioco.
- se la Regina è stata eliminata da un giocatore, questo giocatore acquisisce un nuovo Suddito, che viene posizionato sulla tessera dove si trova la propria Regina.
- nel turno successivo questo giocatore deve muovere la Regina oppure il Suddito.

Nota: un giocatore non può avere più di 6 Sudditi in gioco. Quando un giocatore non ha più Sudditi nella propria riserva, egli non può metterne in gioco degli altri (come nuovi nati e con l'eliminazione di una Regina nemica).

Fine del gioco

Il vincitore è l'unico giocatore rimasto in gioco con la propria Regina.

Regole opzionali

Partita a due giocatori: ogni giocatore sceglie 2 colori e dispone le rane come nella partita a 4 giocatori. Al proprio turno il giocatore muove una rana a scelta in uno dei 2 colori.

- quando una Regina viene rimossa, vengono rimosse dal gioco tutte le rane dello stesso colore.
- il giocatore che ha eliminato una Regina avversaria acquisisce un Suddito del colore corrispondente alla propria rana che ha determinato l'eliminazione e questo suddito va messo nella stessa tessera in cui c'è la Regina del corrispondente colore.
- quando un giocatore perde la sua seconda Regina egli viene eliminato e l'altro giocatore viene proclamato vincitore.

Versione "Memory" (per giocatori esperti): quando una rana abbandona una tessera e questa non contiene altre rane, essa viene capovolta. Cerca di ricordare che tipo di tessera è nel corso della partita!

Effetti delle tessere

Ninfea (x 14): la tua rana non può rimanervi sopra e salta su una tessera adiacente a tua scelta, applicandone gli effetti. Non è possibile ritornare sulla tessera di provenienza, a meno che tutte le altre tessere adiacenti siano già occupate dalle tue rane.

Zanzara (x 10): puoi muovere una delle altre tue rane, applicando gli effetti delle tessere in cui essa arriva. **Se decidi di non muovere un'altra rana, il tuo turno è terminato.**

Fango (x 5): la tua rana è immobilizzata per un turno. Nel turno successivo non puoi spostarla, neanche per effetto di un movimento di un'altra rana su una zanzara. Metti la rana su un fianco per ricordare l'effetto e rialzala alla fine del tuo turno successivo. **Il tuo turno è così terminato.**

Foglia (x 11): non succede nulla. **Il tuo turno è così terminato.**

Luccio (x 3): la tua rana viene mangiata e viene quindi rimossa dal gioco. Se si tratta della Regina vieni quindi eliminato dal gioco. **Il tuo turno è così terminato.**

Maschi (x 12): quando la tua Regina arriva su una tessera Maschio di cui ancora possiedi il pezzo corrispondente, essa fa un bambino. Metti quindi un Suddito (sempre che disponibile) nella stessa tessera della Regina e scarta il corrispondente pezzo Maschio (non è più possibile per la Regina accoppiarsi con questo maschio).

Nota: ci sono 6 tipi diversi di Maschi, ciascuno rappresentato due volte nelle tessere.

Nel tuo turno successivo devi muovere la Regina o il nuovo nato.

Se la regina si è accoppiata in precedenza con questo Maschio o se un semplice Suddito arriva su questa tessera, non succede nulla.

Il tuo turno è così terminato.

Tessere per giocatori esperti:

Tronco (x 6): su un tronco può sostare una sola Regina oppure uno o due Sudditi, anche di colore diverso.

- se una terza rana arriva sul tronco essa scalza una rana a scelta.
- se una Regina arriva su un tronco su cui si trovano due rane avversarie, entrambe vengono scalzate.
- una Regina che si trova su un tronco viene comunque eliminata dall'arrivo di una rana nemica.

Il tuo turno è così terminato.

Nota: la tua Regina è così grossa che non può saltare su un tronco che già ospita uno dei tuoi Sudditi.

Gorgo (x 3): non appena una tua rana arriva in un gorgo, essa deve subito spostarsi su un altro gorgo visibile a tua scelta. Se questo gorgo è già occupato da una rana, essa verrà scalzata (anche se si tratta di una rana propria). Se nessun gorgo è visibile al momento, la rana rimane su questo gorgo.

Il tuo turno è così terminato.

Traduzione italiana a cura di **Cesare "fabri" Benanti**, basata su quella inglese presente nella scatola.

La presente traduzione non vuole in alcun modo sostituirsi a quella contenuta nella confezione di gioco, ma intendersi come aiuto alla comprensione per i giocatori di lingua italiana. Tutti i diritti del gioco ed il suo regolamento appartengono ai rispettivi proprietari.