

# Правила настольной игры КРОКОГОНКИ (RAPIDCROCO)

Автор: Roberto Fraga

Игра для 2-5 игроков от 6 лет

Перевод на русский язык: Тимофеев Данила, ООО «Стиль жизни» ©

Произошло ограбление! Под подозрение попали 32 крокодильчика. Полицейский компьютер выдал несколько примет, которые помогут найти преступника!

## Состав игры



- 32 карты «Крокодильчик»:
  - 16 мальчиков
  - 16 девочек
- 4 карты «Бегемот»
- 10 карт «Примет»:
  - 2 карты «Пол» (мальчик или девочка)
  - 2 карты «Цвет» (синий или зеленый)
  - 2 карты «Размер» (худышка или здоровяк)
  - 2 карты «Очки» (носит или нет)
  - 2 карты «Шляпа» (носит или нет)



## Цель игры

Как можно скорее вычислить нескольких подозреваемых, используя полученные от компьютера приметы.

## Подготовка к игре

Возьмите 32 карты с крокодильчиками и 4 карты с бегемотами, перемешайте их и выложите на столе квадрат размером 6 на 6 карт. Карты надо раскладывать лицом вверх.

Для игры на 5 человек в закрытую раздайте игрокам по 2 карты Примет с одинаковыми рубашками. Игроки не открывают карты, а кладут их перед собой на стол, рубашками вверх.

Для игры на 2-4 человек возьмите 10 карт Примет, разбейте их на пары с одинаковыми рубашками и в закрытую положите 5 пар карт рядом с игровым полем.

При игре впятером карточки Примет переворачиваются всеми игроками **одновременно**. При игре от 2 до 4 человек - самый старший игрок переворачивает 5 карт из 10 представленных. Карты Примет отображают характерные особенности подозреваемых, которые выдал компьютер.

## Ход игры

Как только будут открыты 5 карт Примет, все игроки бросаются на поиски преступника. Это надо сделать как можно скорее и постараться опередить своих соперников. При этом следует обращать внимание:

- На сочетание открытых карт «Примет»  
*Пример: разыскивается крупный зеленый крокодил мужского пола, в шляпе, без очков!*
- На то, куда указывает крокодильчик  
*Карты Примет позволяют вычислить первого подозреваемого крокодильчика, который может свалить все на другого, указывая на него пальцем («Это не я! Это все он!!»). Чтобы выйти на главного виновника, надо следовать указующим перстам ворюшек.*

Игрок, который первым укажет своим пальцем на главного виновника, должен выкрикнуть «Вы арестованы!» и добавить имя крокодила (например: «Крокодинго, вы арестованы!»).

После объявления об аресте другие участники должны проверить, прав ли этот игрок:

- Если все правильно, игрок, задержавший преступника, забирает карту виновного крокодильчика и кладет ее перед собой, лицом вверх;
- Если произошла ошибка, игра просто продолжается дальше, пока не найдут настоящего виновника. Однако, игрок, допустивший ошибку, должен поплатиться за произвол: он возвращает одну из выигранных ранее карт на игровой стол. Если возвращать нечего, игрок пропускает следующий раунд.

Если игрок забрал себе карту виновного крокодильчика, он должен взять карты Примет и перемешать их. Потом эти карты раскладываются так, как было сказано выше.

## Карты «Бегемот»

Если дорожка из указующих направление крокодильчиков приведет к карте Бегемота, который кричит: «Врут они все!», значит, вас пытаются сбить со следа чередой ложных показаний. Немедленно найдите первого подозреваемого крокодильчика и арестуйте его.

## Правила указующей руки

Бывает, что по приметам или в ходе расследования вы обнаружите крокодильчиков, которые показывают:

- за пределы квадрата. Это значит, что цепочка подозреваемых завершена и виновный – последний крокодильчик.
- на пустое место (где раньше лежала карта). В этом случае цепочка продолжается со следующего за пустым местом крокодильчика.
- на крокодильчика, который тычет пальцем в собственного обвинителя. В этом случае виновным считается предпоследний крокодильчик в цепочке. Ведь если в тебя тычут пальцами сразу двое, ты точно в чем-то замешан!

### **Мои крокодильчики**

Если известные Приметы указывают на крокодильчика, который уже перешел одному из игроков, такого крокодильчика все равно можно арестовать еще раз. Делается это как обычно – надо ткнуть в него указательным пальцем, назвать виновного по имени и добавить «Вы арестованы!». Первый, кто это делает, забирает виновного крокодильчика себе (если это сделал владелец карты, то крокодильчик просто остается на месте).

Игрок вправе возмущаться переводом арестованного в камеру другого игрока («Произвол! Это дело вообще не касается их отдела!»).

### **Завершение игры**

Победителем считается игрок, который первым арестовал трех крокодильчиков!

### **Упрощенная версия правил**

Правила остаются такими же, но никто не обращает внимания на бегемотов и указующие направления. Никаких цепочек из, сваливающих вину друг на друга, крокодильчиков: если на тебя указывают все Приметы – значит, виновен!