

RAPIDCROCO

Un jeu de Roberto Fraga illustré par Sofi

DE 2 À 5 JOUEURS – DE 6 À 116 ANS

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 "Crococ" (16 cartes Crocos Garçons, 16 cartes Crocos Filles)
- 4 cartes "Hippos"
- 10 cartes "Critères" réparties comme suit par paire :
 - 2 cartes Identité (Garçon ou Fille).
 - 2 cartes Couleur de Peau (Vert ou Bleu).
 - 2 cartes Taille (Gros ou Maigre).
 - 2 cartes Lunettes (Avec ou Sans).
 - 2 cartes Chapeau (Avec ou Sans)
- 2 cartes "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 32 cartes "Crococ" et les 4 cartes "Hippos", puis prenez la pile ainsi formée et disposez les 36 cartes sur la table, face visible et dans le sens de la lecture, pour former un carré de 6 par 6 (*shéma page 3*).

1

Pour 5 joueurs, distribuez faces cachées 2 cartes "Critères" aux dos identiques à chacun des joueurs qui les disposent toujours faces cachées devant eux afin qu'elles soient visibles de tous lorsqu'elles seront retournées.

Pour moins de 5 joueurs, disposez les 10 cartes "Critères" faces cachées sur la table en les répartissant par paires à dos identique (5 paires de 2 cartes), à côté du carré de 6 par 6.

Une carte critère par paire est ensuite retournée simultanément par chaque joueur lorsque l'on joue à 5. A moins de 5 joueurs, c'est le joueur le plus âgé qui fait de même. Ces cartes "Critères" indiquent la sélection de l'ordinateur.

Le jeu :

Dès que les cartes "Critères" ont été retournées, tous les joueurs vont alors devoir trouver le plus rapide-

ment possible le suspect concerné en tenant compte :

- A la fois de la combinaison des cartes critères ;

*On va par exemple rechercher un **gros Croco masculin, de couleur verte, sans lunettes et avec un chapeau** ;*

- Mais également de la direction vers laquelle pointe le bras du Croco ;

Les cartes "Critères" dévoilées 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.

Le joueur qui pose le premier son index sur le Croco concerné doit alors crier le prénom du Croco suivi de "Je vous arrête" (*exemple : "Crocodingo, je vous arrête"*).

Après vérification par tous les autres joueurs :



2



- S'il s'agit du bon suspect, le joueur prend la carte et la pose face visible devant lui ;
- S'il s'est trompé, le jeu continue jusqu'à ce que le vrai suspect soit effectivement trouvé. Le joueur qui a fait une erreur doit replacer une des cartes "**Crococ**" qu'il avait déjà capturée au milieu des autres. S'il n'en avait pas, il ne joue pas au tour suivant !

Le joueur qui a gagné un Croco prend les cartes "**Critères**", les mélange et procède comme indiqué précédemment.

CARTES "HIPPOS" :

Si le parcours des bras passe par une Carte "**Hippos**" ("Ils mentent tous"), cela signifie que les informations recueillies sont fausses et qu'il faut donc revenir à la carte "**Crococ**" de départ, qui, de la même façon, devra être pointée de l'index par l'un des joueurs.

POINTAGE :

Si la combinaison des cartes critères et du pointage désigne un Croco qui pointe son bras vers :

- L'extérieur du carré de départ et qu'il n'y a pas d'autres crocos dans le prolongement, c'est lui le coupable ;



Extérieur du carré :
coupable

- Un emplacement vide (carte déjà prise), le jeu continue avec le croco dans le prolongement ;
- Un autre Croco qui repointe son bras vers le Croco qui l'avait pointé, c'est le Croco initial qui est le coupable ; un crocodile pointé deux fois (boucle) est forcément coupable.



Croco repointé :
coupable

5

CROCO PERSO :

Si la combinaison des cartes "Critères" désigne un Croco qui est déjà la possession d'un joueur, le premier à poser son index dessus en criant son nom et "Je vous arrête !" gagne cette carte (sauf si c'est le propriétaire de la carte concernée). 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 "Kid" :

Le jeu se joue de la même façon mais l'on ne tient compte ni des cartes "Hippos", ni de la direction des bras des Crocos.

Variantes "Joueurs avertis"

VARIANTE 1 :

Un croco qui pointe son bras vers l'extérieur du carré de départ n'est plus le dernier coupable. On considère qu'il désigne celui qui est du côté opposé du carré, et le cheminement continue jusqu'à ce que l'on tombe :

- Soit sur une carte "Hippos" ;
- Soit sur un Croco qui est pointé deux fois.



VARIANTE 2 :

Les 36 cartes constituant le carré de 6 par 6 ne sont plus placées dans le sens de la lecture mais dans n'importe quel sens. La mécanique du jeu reste strictement identique.



Plus d'infos sur le site de l'éditeur :
www.cocktailgames.com

Conception Graphique Nexus Communication
www.nexus-communication.com

6