



Anja Dreier - Brückner



Aleksander Jasiński



## Príprava hry

1. Umiestnite riečnu dosku s vírom do stredu stola tak, aby k nej mali všetci hráči voľný prístup.
2. Umiestnite 4 plastové krokodílie hlavy do obdĺžnikových otvorov riečnej dosky tak, aby sa vír nachádzal v ich ústach. Nech si každý hráč vyberie svojho krokodíla.



3. Každému hráčovi rozdajte jednu kartu denníka, hráčsku tabuľu a 5 zubov. Zuby by mali byť umiestnené v hráčskej doske. Zvyšné zuby sa môžu vrátiť späť do krabice.
4. Starostlivo zamiešajte karty zvierat a každému hráčovi rozdajte 3 karty lícom nadol.
5. Vytvorte lovecký balíček. Rozdeľte zvyšné karty zvierat na 4 približne rovnaké hromádky. Všetky špeciálne karty zamiešajte dôkladne a jednu položte z týchto kariet na každú z predtým pripravených hromádok. Zvyšné špeciálne karty odložte späť do krabice, pretože sa hry nezúčastnia.

Takto pripravené kôpky zamiešajte (každú zvlášť) a položte ich jednu na druhú, aby vznikol lovecký balíček. Položte ho obrázkami nahor vedľa riečnej dosky.

6. Hráč, ktorý niečo zjedol ako posledný, začína hru uvedením vírivky do pohybu.

## Úvod a účel hry

Limpopo sa nadarmo nazýva riekou krokodílovnie! Večne hladné krokodíly neustále hľadajú korisť. Prichádza čas lovu a hodovania! Ale pozor! Namiesto chutnej ryby alebo kraba môžete naraziť na kládu a prísť o zub. Otočte kolieskom, aby ste uviedli vírivku do pohybu a uchopte tie najlepšie kúsky. Kto ich uchmatne najviac - vyhráva.

## Jak hrať

Každé kolo začíná hráčom, ktorý zastavil vírivku v predchádzajúcom kole. V novom kole tento hráč roztočí vírivku. Poté všetci hráči provedú nasledujúce kroky:

### 1. Lov

### 2. Hodovanie

### 3. Kručí mi v břiše



## Obsah krabice

1 vodní vířivka



4 krokodýlí hlavy



desky pro 4 hráče



24 zubů



1 říční deska



40 karet zvířat



4 karty záznamů



8 speciálních karet



## 1. Lov

Hráči pri víre sledujú chutné sústa plávajúce na vode a hľadajú tie, ktoré sa zhodujú s kartami v ich ruke. Kedykoľvek môžu zaklapnúť ústa svojho krokodíla a zastaviť tak vír.

Hráč, ktorý sa ako prvý rozhodne chytiť občerstvenie, si musí vziať jednu kartu od ktoréhokoľvek iného hráča. Ak si vytiahne občerstvenie, umiestni ho medzi karty vo svojej ruke. Ak si vylosuje poleno, vráti ho jeho majiteľovi a musí odstrániť jeden zub z vlastnej hráčskej dosky. V oboch prípadoch sa končí fáza. Ak 2 alebo viac hráčov súčasne zastaví vír, musí sa lovuroztočiť ešte raz.

**Hráči môžu kedykoľvek zamiešať karty vo svojich rukách, čím si sťažia výber víťaza fázy Lovu.**

## 2. Hodovanie

Všetci hráči – počnúc tým, ktorý zastavil vírivku – si overia, na ktorom poli vírivky sa zastavil ich krokodíl.

→ Ak má hráč v ruke kartu alebo karty zvierat, ktoré sa zhodujú s polom víru, položí ich lícom nadol vedľa hráčskej dosky.

→ Ak hráč nemá vhodnú občerstveniakartu, môže si vybrať dve vybrané rovnaké karty a vymeniť ich za tie, ktoré sú práve viditeľné na vrchu loveckého balíčka, a prípadne ich pridať do svojej zbierky občerstvenia vedľa hráčskej dosky. Odložené karty by mali byť odložené lícom nadol vedľa loveckého balíčka. Ak je lovecký balíček vyčerpaný a vedľa neho sú karty otočené lícom nadol - zamiešajte ich a vytvorte nový balíček a pokračujte v hre, kým sa lovecký balíček nevyčerpá.

→ Ak krokodíl zasiahne kládu, jeho hráč odstráni jeden zub zo svojej hráčskej dosky.

**Keď má krokodíl ústa čiastočne na konári medzi občerstvením, pozrite sa, na ktorej strane občerstvenia sa väčšinou nachádza špička jeho nosa. V zriedkavej situácii, keď sa špička nosa zastaví dokonale v strede, si hráč môže vybrať, ktoré občerstvenia pole chce použiť.**

## 3. Krčí mi žalúdok

Všetci hráči - počnúc tým, ktorý zastavil vír - si striedavo doberajú karty z loveckého balíčka tak, aby v ruke 4 kartykaždý mal. V situácii, keď má niektorý hráč viac kariet, musí odhodiť karty podľa vlastného výberu tak, aby mal 4 (vrátane klád) kariet. Hráči potom začínajú nové kolo.

## Koniec hry

Hra sa končí jedným z dvoch spôsobov:

1. Jeden z krokodílov stratí posledný zub.

2. Na konci kola sa vyčerpá lovecký balíček a nie všetci hráči si môžu vytiahnuť dostatočný počet kariet (aby mali v ruke 4).

Hráči dostanú 1 bod za každú získanú kartu zvierat a za každý zub, ktorý si ponechajú na hráčskej doske. Hráč s najväčším počtom bodov vyhráva.

## Špeciálne karty

Ak sa počas ťahania kariet objaví jedna zo špeciálnych kariet na vrchu loveckého balíčka, odložte ju vedľa riečnej dosky a pokračujte v dopĺňaní kariet. V nasledujúcom kole použite akciu špeciálnej karty, ktorú ste odložili bokom. Ak sa objavia dve špeciálne karty, použite obe akcie. Po odohratí kola so špeciálnou kartou odložte kartu späť do krabice.



Ak sa váš krokodíl zastaví na poli so žabou, vymeňte všetky svoje karty s iným hráčom podľa vlastného výberu.

Ak sa váš krokodíl zastaví na poli s krabom, získajte 1 zub.



Ak sa váš krokodíl zastaví na poli s hadom, nezúčastníte sa v tomto ťahu fázy hodovania.

Ak sa váš krokodíl zastaví na poli s rybou, pozrite sa na dve vrchné karty z balíčka Lov - ak sú to ryby, môžete ich pridať do svojej zbierky občerstvenia.

