

EFEKTOS DE LAS LOSAS



El Nenúfar

6 4 4

Tu rana rebota sobre una losa adyacente de tu elección, y aplicas su efecto. No puedes volver a la losa que acabas de dejar, salvo si todas las losas adyacentes ya están ocupadas por tus ranas. **Nunca puedes quedarte en un Nenúfar.**



El Mosquito

4 2 2

Puedes desplazar otra de tus ranas al mismo tiempo que aplicas los efectos de la losa encima de la cual llega. **Si decides no desplazar otra rana, le toca jugar al jugador siguiente.**



El fango

4 0 0

JTu rana no podrá ser desplazada al turno siguiente. Pon tu rana patas arriba, la volverás a poner de pie al final de tu próximo turno. **Le toca jugar al jugador siguiente.**



El lucio

0 2 2

Tu rana ha sido devorada. Sácala de la charca (si se trata de tu Reina, has perdido). **Le toca jugar al jugador siguiente.**



Las cañas

10 3 3

No ocurre nada. **Le toca jugar al jugador siguiente.**



Los machos

6 3 3

En cuanto tu Reina llega sobre una losa Macho cuyo peón Macho posee todavía, ésta pare si te queda al menos una criada en tu reserva. Pon una criada de tu color en esta losa, y descarta al peón Macho que le corresponde. Ya no podrás aparear tu Reina con este último o con su gemelo.

Nota : hay 6 Machos diferentes, cada uno representado 2 veces

Al turno siguiente, tienes que desplazar a tu nueva Criada o a tu Reina.

Si tu Reina ya parió con este Macho o con su gemelo, o si una Criada llega encima de esta losa, no ocurre nada, **le toca jugar al jugador siguiente.**



El rollizo

2 2 2

Puede haber hasta 2 criadas al mismo tiempo (aunque pertenezcan a jugadores diferentes) o una sola reina.

- Si una tercera criada llega sobre el rollizo, pues elimina a la criada de su elección.
- Una Reina que llega sobre un rollizo elimina todas las criadas que allí estaban.

- Cuando llega una rana adversa sobre un rollizo donde ya estaba una Reina, siempre hecha fuera a la Reina, **le toca jugar al jugador siguiente.**

Nota : Como tu Reina coge todo el sitio en el rollizo, no puedes meterla sobre un rollizo encima del cual ya está una de tus criadas.

DORSOS DIFERENTES

En este nuevo Crôa, hay tres dorsos diferentes. Te permiten hacer elecciones al anticipar los riesgos.



Un dorso representa las aguas pocas profundas de la charca. No corres el riesgo de que te coma un lucio porque no hay ninguno. Sin embargo, ahí está todo el fango y hay más cañas.



Los otros dos representan las aguas profundas de la charca donde puede haber lucios, pero también más nenúfares y ningún fango. Más rápido pero también más arriesgado.



Es idéntica la repartición de los tipos de losas entre estos dos dorsos.

Para ayudarte, hemos puesto en cada tipo de losa la repartición por dorso empezando por las aguas pocas profundas.

PARTICIPANTES

- **Editora:** Origames
- **Coordinación:** Guillaume Gille-Naves
- **Autor:** Igor Polouchine
- **Ilustraciones:** Claire Wendling and David Cochard
- **Distribución mundo:** Iello
- **Traducción:** Isabelle Fraga





REGLA DEL JUEGO

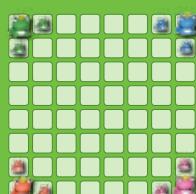
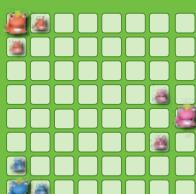
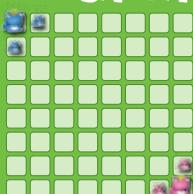


INTRODUCCIÓN

Crôa es un juego en el cual tienes que tomar el control de una charca que se revela a lo largo del desplazamiento de tus ranas.

Aprende a emplear lo mejor posible sus recursos: los machos para hacer bebés y agrandar tu colonia, los mosquitos y los nenúfares para desplegarte más rápidamente, y las cañas para descansar. Pero cuidado con los lucios y con las ranas adversas ;que no te pasarán nada!

POSICIÓN DE SALIDA



Para 2 jugadores

Para 3 jugadores

Para 4 jugadores

OBJETIVO DEL JUEGO

Para ser el vencedor, hay que ser el último jugador en quedarse con su Reina en el juego.



CONTENIDO

- 1 librito de reglas
- 64 losas que componen la charca
- Por cada color:
- 1 rana Reina
- 6 ranas Criadas
- 6 peones Machos

INSTALACIÓN

Se mezclan las losas y se forma un cuadrado de 8 losas por 8, cara abajo.

Cada jugador elige un color y coge sus ranas "Reinas" y "Criadas" así como los peones "Machos" de su color, y coloca a su Reina y a 2 de sus criadas según el número de jugadores. El jugador que consigue saltar más lejos es el que empieza.

Nota : cuando la regla habla de Rana, eso designa tanto a la Reina como a una Criada.

¿COMO SE JUEGA?

Cuando te toca, desplaza a una de tus ranas hacia una losa adyacente. Dale la vuelta si todavía está cara abajo y aplica su "efecto".



En cuanto has acabado de jugar, le toca jugar al jugador de tu izquierda.

Reglas prioritarias

- Si una Criada y tu Reina están en la misma losa, tienes que desplazar a una de éstas dos.
- Está prohibido ir sobre una losa ocupada por una de tus ranas (excepto Rollizo).
- Si llegas sobre una losa ocupada por una o varias ranas adversas, las eliminas antes de aplicar el efecto de la losa.
- Si llegas sobre una losa ocupada por una Reina adversa, su jugador queda eliminado. Quitas entonces todas sus ranas de la charca y ganas una Criada (si todavía no tienes 6) que pones en la misma losa que tu Reina.
- Si desplazas a tu Reina sobre un Lucio quedas eliminado, quitas entonces todas tus ranas de la charca.

FINAL DE LA PARTIDA

El ganador es el último jugador en poseer a su Reina.

Opción "Memory"

Para los jugadores más experimentados, en cuanto una rana deja una losa "cara arriba" le das la vuelta "cara abajo" si no queda ninguna rana encima.

Hay que acordarse del efecto de las losas ¡a las que se les dio la vuelta!