

EFFECTEN VAN DE TEGELS



Waterlelie

6 4 4

Jouw kikker stuitert door naar een aangrenzende tegel van je keuze. Pas dan het effect van deze tegel toe. Je mag niet terugkeren naar de tegel die je net hebt verlaten, tenzij alle andere aangrenzende tegels al zijn bezet door je eigen kikkers. Je mag nooit blijven staan op een waterlelie.



Modder

4 2 2

Wanneer één van jouw kikkers landt op een mug, mag je één van je andere kikkers verplaatsen. Pas dan het effect van de tegel waarop jouw andere kikker landt toe. **Als je besluit geen andere kikker te bewegen, is jouw beurt voorbij.**



Mud

4 0 0

Je mag deze kikker in jouw volgende beurt niet verplaatsen. Draai jouw kikker op zijn rug. Aan het einde van jouw volgende beurt, je kikker terug draaien. **Jouw beurt is voorbij**



Snoek

0 2 2

Jouw kikker wordt opgegeten. Verwijder hem uit de vijver. Als dit jouw koningin is, heb je verloren, verwijder dan al jouw kikkers uit de vijver. **Jouw beurt is voorbij**



Riet

10 3 3

Er gebeurt niets. **Jouw beurt is voorbij.**



Mannen

6 3 3



Wanneer jouw koningin landt op een tegel, waarvan je de mannelijke afbeelding nog bezit, krijgt ze een baby. Tenminste als je nog een dienaar in je reserve hebt.

Plaats een dienaar van jouw kleur op deze tegel en leg het bijbehorende mannelijke stuk weg. Je mag de koningin niet opnieuw met deze man of zijn tweeling koppelen.

Opmerking: zijn er zes verschillende mannetjes, die elk twee keer in het spel voorkomen.

Bij je volgende beurt, moet je jouw nieuwe dienaar of jouw koningin verplaatsen. Als jouw koningin al een baby met deze man of zijn evenbeeld heeft gehad, of als een dienaar op deze tegel landt, gebeurt er niets. **Jouw beurt is voorbij.**



Boomstronk

2 2 2

Op elk moment kunnen maximaal twee dienaren (zelfs van verschillende spelers) of één enkele koningin zich op een boomstronk bevinden.

- Indien een derde dienaar landt op de boomstronk, elimineert deze speler de kikker van zijn keuze.

- wanneer een koningin landt op een boomstronk waarop dienaren van de tegenstander zitten, worden deze verjaagd.

- Een koningin wordt altijd verdreven van de boomstronk wanneer een dienaar **Jouw beurt is voorbij.**

Opmerking: jouw koningin is zo groot dat ze niet op een boomstronk kan gaan zitten waar al een dienaar van jou op zit.

VERSCHILLENDE ACHTERKANTEN

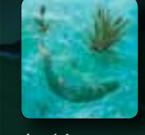
Deze nieuwe versie van het spel laat je drie verschillende achterkanten zien voor de drie sets van tegels. Ze zijn ontworpen om je te helpen bij het nemen van beslissingen en het afwegen van de risico's.



Eén achterkant staat voor het ondiepe water van de vijver. Je bent er veilig voor de snoek, omdat er hier geen zijn. Aan de andere kant, is alleen hier modder, en er is meer riet.



De andere twee achterkanten staan voor de diepe wateren van de vijver waar snoeken op de loer liggen. Er zijn ook meer waterlelies en er is geen modder. Dit pad is sneller, maar riskanter.



Elke diepwaterset bevat hetzelfde aantal en type van tegels. Ter informatie, wij geven voor elk type tegel hoeveel het er zijn in elk van de drie sets, te beginnen met ondiepe wateren.

COLOFON

- **Uitgever:** Origames
- **Coördinatie:** Guillaume Gille-Naves
- **Auteur:** Igor Polouchine
- **Illustraties:** Claire Wendling and David Cochard
- **Wereldwijde Distributie:** Iello
- **Nederlandse vertaling:** Henk Coppelmans





SPELREGELS



INLEIDING

Crôa is een spel met als doel alleenheerster te worden over de vijver. Verplaats de kikkers om stuk voor stuk de vijver te onthullen.

Leer zo goed mogelijk gebruik te maken van haar middelen: mannetjes voor het maken van baby's en jouw kolonie uit te breiden, muggen en waterlelies om sneller vooruit te graken en riet om te rusten. Pas op echter want snoeken en vijandelijke kikkers liggen op de loer!



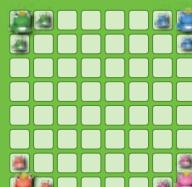
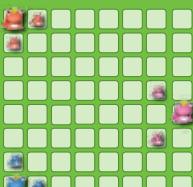
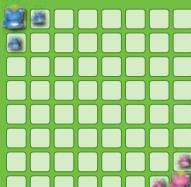
INHOUD

- 1 spelregel boek
- 64 tegels om de vijver te vormen
- Van elke kleur:
 - 1 kikker koningin
 - 6 kikker dienaren
 - 6 Mannetjes pionnen

DOEL

Om een spelletje Crôa te winnen moet je als laatste speler met een koningin in het spel overblijven.

OPSTELLING



Voor 2 spelers

Voor 3 spelers

Voor 4 spelers

VOORBEREIDING

Schud de tegels en leg ze, met de beeldzijde naar beneden, in een vierkant van 8x8.

Elke speler kiest een kleur en neemt de "Koningin", "Dienaar" en "Man" stukken van de overeenkomstige kleur.

Dan plaatsen de spelers hun koningin en 2 dienaren, afhankelijk van het aantal spelers zoals aangegeven op de afbeelding beneden. Wie het verste springt begint.

Opmerking: het woord kikker wordt gebruikt om zowel een koningin als een dienaar aan te duiden

HOE SPEEL JE?

In jouw beurt beweeg je één van jouw kikkers naar een aangrenzende tegel. Als de tegel waarop jouw kikker landt nog steeds met de afbeelding beneden ligt, draai hem om. Voer het van toepassing zijnde "effect" uit.



Wanneer je klaar bent met spelen, is het de beurt aan de speler links van je.

• Voorrangsregels

• Wanneer je jouw beurt begint met zowel jouw koningin als een bediende op dezelfde tegel, moet je de bediende of de koningin verplaatsen

• Je mag jouw kikker niet bewegen naar een tegel, waarop al een van jouw kikkers zit (behalve op een hout stronk).

• Als jouw kikker landt op een tegel, waarop een kikker van de tegenstander zit, is de kikker van de tegenstander geëlimineerd. Pas vervolgens het effect van de tegel toe.

• Wanneer je jouw kikker verplaatst naar een tegel bezet door de koningin van een tegenstander, wordt de eigenaar geëlimineerd.

Verwijder al zijn kikkers en jij krijgt een extra dienaar (als je er over hebt). Deze wordt geplaatst op de tegel waar jouw koningin staat.

• Als jouw koningin op een snoek terecht komt, ben je uitgeschakeld. Verwijder al jouw kikkers uit de vijver.

EINDE VAN HET SPEL

De winnaar is de laatste speler met een koningin in het spel.

• "Memory" optie

Deze optie is voor de meer ervaren spelers. Als een kikker een tegel verlaat, draai je de tegel met de beeldzijde naar beneden, tenzij er nog een kikker op staat. Zorg ervoor dat je je het effect van de tegels nog herinnert wanneer deze terug zijn omgedraaid!