

# RapidCroco

**Un jeu de Roberto Fraga, illustré par Aurore Damant**  
**De 2 à 5 joueurs, à partir de 6 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 « **Crocros** » (16 Crocos Garçons, 16 Crocos Filles)

4 cartes « **Hippo** »

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)

3 cartes « **Règle du jeu** »





**Crocabana**



**Crocabella**



**Crocabiabla**



**Crocacuba**



Se  
mentent  
tous !



**Crocoberto**



**Crocacola**



**Crocadata**



**Crocadiva**



**Crocadona**



**Crocaila**



**Crocama**



**Crocaviva**



Se  
mentent  
tous !



**Crocaramba**



**Crocacrita**



**Crocacocha**



Se  
mentent  
tous !



**Crocacola**



**Crocacrita**



Se  
mentent  
tous !



**Crocobalo**



**Crocobobo**



**Crocoboulo**



**Crocogogo**



**Crocodingo**



**Crocostrogo**



**Crocokosto**



**Crocopresto**



**Crococoso**



**Crocotechno**



**Crocacrita**



**Crocobrico**



**Crocododo**



**Crocodeto**



**Crocoturbo**

### 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 cartes « **Crocos** » et « **Hippo** », puis disposez aléatoirement les 36 cartes sur la table, face visible et dans le sens de la lecture, pour former un carré de 6 par 6. (*schéma page 2*)

À 5 joueurs, distribuez faces cachées 2 cartes « Critères » aux dos identiques à chacun des joueurs qui les posent toujours faces cachées devant eux.

À 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.

### Le jeu :

Lorsque l'on joue à 5, une carte critère par paire est retournée simultanément par chaque joueur. À moins de 5 joueurs, c'est le joueur le plus âgé qui fait de même. Ces cartes « **Critères** » indiquent la sélection de l'ordinateur.

Dès que les cartes « Critères » ont été retournées, tous les joueurs vont devoir trouver le plus rapidement possible le suspect concerné en tenant compte :

- De la combinaison des cartes critères ;

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

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

Les critères dévoilés 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.

### Pointage :

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

L'extérieur du carré et qu'il n'y a pas d'autres Crocos dans le prolongement, c'est lui le coupable ; (voir schéma 2)

Un emplacement vide (carte déjà gagnée par un joueur), le jeu continue avec le Croco dans le prolongement ;

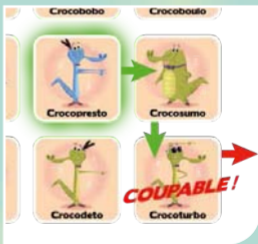


Schéma 2

- Si un Croco pointe son bras vers un Croco qui le repointe, c'est le Croco pointé 2 fois qui est le coupable. De même, un Croco pointé 2 fois dans une boucle est forcément coupable. (voir schéma 3)



Schéma 3

Le joueur qui pose le premier son index sur le Croco coupable doit alors crier le prénom du Croco suivi de « Je vous arrête »

(exemple : « Crocarocha, je vous arrête »).

Après vérification par tous les autres joueurs :

- S'il s'agit du bon coupable, 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 coupable soit effectivement trouvé. Le joueur qui a fait une erreur doit replacer une des cartes Crocos qu'il avait déjà capturées 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 face cachée et procède comme indiqué précédemment.

## Cartes « Hippo » :

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

## Croco perso :

Si la combinaison des cartes critères désigne un Croco qui est déjà en la possession d'un joueur, le premier à poser son index dessus en criant son nom et « Je vous arrête ! » gagne cette carte. 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 pour les KidCrocos :

Le jeu se joue de la même façon mais l'on ne tient compte ni de la direction des bras des Crocos, ni des cartes « **Hippo** ».

## Variante pour les VieuxCrocos :

Le jeu se joue avec les modifications suivantes :

- Les 36 cartes en carré ne sont plus placées dans le sens de lecture mais dans n'importe quel sens.
- Un Croco pointant vers l'extérieur du carré n'est plus forcément coupable. On considère qu'il désigne celui qui est du côté opposé du carré. Le cheminement continue donc jusqu'à trouver soit un Croco repointé, soit une carte « **Hippo** ».



## **Rapidcroco**

A game by Roberto Fraga  
2 to 5 players – For 6 years +

*There has been a burglary and 32 Crocodiles are suspected. The police computer is going to give you hints*

### **Material required**

32 “Crocodiles” cards  
(16 male crocodile cards, 16 female crocodile cards)  
4 “Hippopotamus cards”  
10 “Criteria” cards :

- 2 *Identity* cards (Boy or girl)
- 2 *Colour of the skin* cards (Green or Blue)
- 2 *Size* cards (Slim or fat)
- 2 *Glasses* cards (with or without)
- 2 *Hat* cards (with or without)

2 “Rules” cards

### **Objective**

To identify, as quickly as possible, several suspects, according to some criteria given by the police computer.

### **Game set up**

Take the 32 “Crocodiles” cards and the 4 “Hippopotamus cards” and mix them together and form with the cards a 6 by 6 square on the table. The cards are put face visible.

For 5 players, distribute 2 “criteria” cards faces hidden with identical backs to every player who put them faces hidden in front of them.

For less than 5 players, take the 10 “Criteria” cards and put them faces hidden by pairs with identical backs (5 pairs of 2 cards) besides the 6 by 6 square.

When there are 5 players, a criteria card is returned simultaneously by ALL the players.

When there are less than 5 players, the eldest players will turn up himself 5 cards out of 10. These “Criteria” cards give the selection of the computer.

### **The game itself**

As soon as the 5 “criteria” cards have been turned up, all the players will have to find as quickly as possible the defined suspect taking into account :

- At the same time, the combination of the “Criteria” cards ;

One will have to find for example a **fat green** crocodile **boy**, with a **hat** and **no glasses**.

- But also, the direction in which the arm of the crocodile points

*“Criteria” cards are then going to point out a first “Crocodile” card which will point out with his/her arm another “Crocodile” card, et cetera (" it is not me, it is Him!!!). It is thus necessary to follow arms to find the final culprit.*

The player who puts first his index on the concerned “Crocodile” card, must shout the name of Crocodile followed by "You are under arrest" (For example: " Crocodingo, You are under arrest ").

After a quick check by all other players:

- If it is the good suspect, the player takes the card and puts it visible face in front of him ;
  - If he made a mistake, the game continues until the true suspect is effectively found. The player who made a mistake has to replace one of the “Crocodile” cards he has already arrested in the middle of the others.
- If he has no “Crocodile” cards, he does not play the following turn of game

The player who won a Crocodile takes “Criteria” cards, mixes them and proceeds as indicated previously.

### **“Hippopotamus” cards**

If the route of arms passes by a Card " They all lie", it means that the informations are FALSE, and that it is then necessary to return to the first "Crocodile" card which, in the same way, must be pointed by the index by one of the players.

### **Pointing :**

If the combination of the "Criteria" cards and the pointing, indicates a Crocodile which points the arm towards:

- The outside of the departure square and that there are no other crocodiles in the continuation, it is him the culprit ;
- An empty place ( card already taken ), the game continues with the crocodile in the continuation ;
- Another Crocodile which repoints his arm towards the Crocodile which had already pointed him, the initial Crocodile is the culprit; a crocodile pointed twice (buckle) is necessarily guilty.

### **My Crocodiles :**

If the combination of "Criteria" cards indicates a Crocodile which is already owned by a player, the first player who puts his index above the concerned card and shouts its name with the sentence " You are under arrest ! "wins this card (except when it is the owner of the concerned card).



A player can be stolen a Crocodile which he had already arrested (" It is the war of Polices "!!).

**End of the game :**

The first player to have arrested 3 Crocos is the winner!

**Kids Variant :**

The game takes place in the same way but one don't take into account neither "Hippopotamus" cards, nor of the direction of the arms of the Crocodiles.

## **RAPIDCROCO**

Un juego de Roberto Fraga, ilustrado por Sofi  
De 2 a 5 jugadores - De 6 a 116 años

Se ha cometido un robo y al menos 32 cocodrilos son sospechosos.  
El ordenador central de la policía va a daros pistas...

### **Material:**

- 32 cartas “Cocodrilos” (16 cartas Cocodrilos masculinos, 16 cartas Cocodrilos femeninos)
- 4 cartas “ Hipos”
- 10 cartas “Criterio” repartidas de la siguiente manera por pares:
  - 2 cartas de identidad (Femenino o masculino)
  - 2 cartas del color de la piel (verde o azul)
  - 2 cartas del tamaño (gordo o flaco)
  - 2 cartas de gafas (con o sin gafas)
  - 2 cartas gorro ( con o sin gorro)
  - 2 cartas “Instrucciones del juego”

### **Objetivo del juego:**

Identificar lo más rápido posible a los sospechosos del robo siguiendo los criterios del ordenador central de la policía.

### **Preparación del juego:**

#### **Cartas “Cocodrilos” y cartas “Hipos”**

Se barajan y se colocan esas 36 cartas sobre la mesa, boca arriba, y en el mismo sentido, formando un cuadrado de 6x6 cartas.

#### **CARTAS CRITERIO**

Estas cartas representan la selección de sospechosos del ordenador central.

Para niños:

Se ponen las 10 cartas “Criterio” sobre la mesa repartiéndolas por pares con el mismo dibujo (5 pares de 2 cartas), al lado del cuadrado de 6X6. Uno de los jugadores da la vuelta a una carta de cada par.

Para adolescentes y adultos: Distribuir 2 cartas “Criterio” a cada jugador. Cada jugador las pone delante suyo sin darles la vuelta y quedando a la vista de todos.

Si hay más pares de cartas que jugadores, el jugador que haya visto más recientemente un cocodrilo recibe un par adicional. Simultáneamente, los jugadores dan la vuelta a una carta de cada par que tengan.

### **El juego:**

En cuanto se le da la vuelta a las cartas “Criterio”, todos los jugadores tienen que encontrar lo más rápido posible al sospechoso teniendo en cuenta:

- La combinación de las cartas “Criterio”, por ejemplo, buscamos a un Cocodrilo **Gordo, Masculino**, de color **verde, sin gafas y con gorro**.
- Pero también la dirección hacia la que apunta el brazo del Cocodrilo:

Las 5 cartas “Criterio” dadas la vuelta indican un primer Cocodrilo que señala a otro Cocodrilo y así sucesivamente (No fui yo, ¡¡¡fue él!!!). Hay que seguir la dirección de los brazos para encontrar al culpable final.

El primero que ponga su índice sobre el cocodrilo sospechoso tiene que gritar: “Queda detenido” seguido del nombre del Cocodrilo al que detiene. (Ejemplo: **Crocodingo**, queda detenido)

### **SEÑALANDO**

Si un Cocodrilo señala hacia:

- \*Una casilla que está fuera del cuadrado de cartas, él es el culpable.
- \*Una casilla vacía (carta ya cogida), el juego continúa hasta la siguiente casilla
- \*otro cocodrilo que le señala a él también, el primero es el culpable: un cocodrilo señalado dos veces es culpable seguro.

Los jugadores verifican si el camino que lleva al cocodrilo es el correcto:

- Si ha acertado y es un sospechoso culpable, el jugador coge la carta, y la coloca boca arriba delante de él.
- Si se ha equivocado, el juego prosigue hasta que se encuentre al verdadero culpable. El jugador que se equivoque devuelve una de las cartas Cocodrilo que ya hubiese capturado al cuadrado central. Si no tiene sospechosos capturados pierde su turno.

El jugador que gane un Cocodrilo cogerá las cartas “Criterio”, las mezclará y procederá como al principio de la ronda.

**CARTAS “HIPOS”:**

Si el recorrido de los brazos de los Cocodrilos pasa por una carta “Hipos” (todos mienten), quiere decir que todos los datos son falsos y que hay que volver a la carta Cocodrilo del principio, que de la misma manera, será señalada por uno de los jugadores con su dedo índice como culpable.

#### **CROCO PERSO:**

Si la combinación de las cartas “Criterio” designa a un Cocodrilo que ya ha sido detenido por algún jugador, el primero que ponga el dedo encima y grite “Queda detenido” se queda con esa carta (si le jugador que ya tenía esa carta es el primero en señalarla, simplemente la conserva). Así, un jugador se puede quedar sin un cocodrilo que ya había capturado.

#### **Gana el juego:**

El primer jugador que consiga detener a 3 Cocodrilos.

#### **Variante “Kid”**

El juego se juega igual pero no se tendrá en cuenta ni las cartas “Hipos” ni la dirección de los brazos de los Cocodrilos.

#### **Variante Jugadores experimentados**

Las 36 cartas que forman el cuadrado de 6 X 6 cartas se colocan en cualquier sentido.

Pero CUIDADO: Cuando un Cocodrilo señala a una casilla exterior al cuadrado de inicio, el juego continúa en el lado opuesto del cuadrado.

#### **JUEGOS DE BOLSILLO**

Descubre más juegos en nuestra Web: [www.cocktailgames.com](http://www.cocktailgames.com)