

Gra Kroko-loko

Cena brutto	**32,99 zł**
Cena netto	**26,82 zł**
Numer katalogowy	**WGRBER0UF042451**
Kod producenta	**2451**
Kod EAN	**3760052142451**
Gwarancja	**24 mc.**
Min. liczba graczy	**2**
Max. liczba graczy	**5**
Czas gry (maks.)	**15**
Wersja językowa (zabawki::gry/karciane)	**Polska**
Rodzaj (zabawki::gry)	**Rodzinne i towarzyskie**
Nr katalogowy	**2451**
Marka (Zabawki)	**Brak**
Płeć (zabawki)	**Chłopcy**
Liczba graczy	**2 - 5**
Wymagania wiekowe	**6**
Akcesoria w zestawie	**- 32 karty krokodyli (16 panów i 16 pań)- 4 karty hipopotamów- 10 kart kryteriów- Instrukcja**
Pozostałe parametry	**Wymiary opakowania: 9,5 x 3 x 9,5 cm**

Opis produktu

Gra dla spostrzegawczych detektywów.
Doszło do włamania. Trzydzieści dwa krokodyle znalazły się na liście podejrzanych. Przy pomocy wskazówek dawanych przez centralny komputer policyjny odkryj, kto dopuścił się przestępstwa!

Karty hipopotamów i krokodyli zostają rozłożone w kwadracie 6x6, a każdy krokodyl (lub pani krokodylowa) i hipopotam wskazuje któregoś ze swoich sąsiadów. Gracze otrzymują pary kart determinujące jedną cechę sprawcy włamania: płeć, kolor, rozmiar itp. Na dany sygnał wszyscy gracze odkrywają jedną ze swoich wylosowanych kart.

Należy jak najszybciej sprawdzić, jak wygląda zdefiniowany w ten sposób krokodyl (np. jest gruby, niebieski, ma okulary i jest płci żeńskiej) i znaleźć go wśród wszystkich kart. Następnie trzeba prześledzić na rozłożonych kartach kogo wskazują kolejne krokodyle i hipopotamy aż znajdziemy:
- takiego, który wskazuje poza planszę;
- pokazującego na tego, kto wskazywał jego lub tego, który został wskazany ponownie (pętla);
- pierwotnego podejrzanego (gdy zostaje wskazany hipopotam lub karta, która już wypadła z gry).

Gracz, który jako pierwszy zdobędzie 3 karty, wygrywa!
UWAGA! Gra wymaga spostrzegawczości, szybkiego śledzenia planszy i refleksu!