

CROKIRIMU

El juego de los sonidos, gestos y colores



INSTRUCCIONES



Objetivo del juego:

Ser el primero en descartarte ganando todos los retos animales.

Preparación:

Baraja las 22 cartas de animales y reparte 1 carta de animal a cada jugador. Cada jugador inventa un gesto y un sonido para representarlo.

Ejemplo:

Rana → “croac” + saltar con las manos.

Gato → “miau” + mover las manos como garras.

Todos muestran su animal al inicio y le indica al resto de jugadores cuál es el sonido y el gesto que quiere asociar a su animal. ¡Puedes hacerlo tan loco como quieras!

Luego colocan la carta boca abajo delante de ellos de manera que el resto de jugadores no puedan verla nuevamente.

Baraja todas las cartas de colores y reparte el mismo número a cada jugador en un mazo boca abajo.

Cada jugador coloca su mazo de colores delante de sí, sin mirarlo.

Desarrollo del juego:

Los jugadores juegan por turnos en el sentido de las agujas del reloj.

En tu turno:

1. Roba la carta superior de tu mazo de colores.
2. Ponla boca arriba delante de ti, formando tu pila de mesa.
3. Comprueba si tu carta coincide en color con alguna carta visible de otro jugador:
 - **Si NO coincide** → El turno pasa al siguiente jugador.
 - **Si coincide** → Entra en juego el ***Duelo Animal***.

El Duelo Animal:

Cuando dos jugadores tienen la misma carta de color visible, ambos deben hacer lo más rápido posible el gesto y el sonido del animal del otro jugador.

El jugador que lo haga más lento o cometa un error se lleva todas las cartas visibles de colores de la mesa y las coloca en su propio mazo.

Ejemplo:

María recibe la carta de gato y Juan la de rana al inicio de la partida. María saca una carta azul y justo Juan ya tenía una azul en su pila. En ese momento, ambos deben imitar al otro:

María: “croac” + saltito y Juan: “miau” + garras

Si Juan se equivoca o tarda más, se lleva todas las cartas visibles de la mesa.

El perdedor del duelo se lleva todas las cartas que haya sobre la mesa, no solo las de su rival, las coloca en su mazo y la partida continúa con el siguiente jugador en turno.

En caso de disputa:

Si hay dudas sobre quién lo hizo primero o mejor, el resto de jugadores actúa como jurado y vota. La mayoría decide quién gana el duelo.

Fin de la partida:

El primer jugador que logre quedarse sin cartas en su mazo de colores será el ganador.

Otros modos de juego

Modo Fácil: en los duelos, cada jugador hace su propio gesto y sonido, en lugar del del rival.

Modo Superloco: en lugar de turnos, todos los jugadores revelan cartas a la vez.

Cuando aparecen coincidencias, los duelos se resuelven inmediatamente.

Este modo hace el juego más caótico y veloz.