

## DJ08599 Žirafa

**Věk:** 6 - 99 let | **Počet hráčů:** 2 - 4 | **Délka hry:** 15 min.

### Obsah:

4 těla žirafy, 4 hlavy žirafy, 19 krků (11 krátkých, 5 středních, 3 dlouhých), 49 karet, 1 karta s hadem pro pokročilou verzi hry.



**Každá žirafa si přeje být ta nejvyšší. Aby jí krk dobře rostl, musí jíst hodně květin!**

**Cíl hry:** Na konci hry mít nejvyšší žirafu.

**Příprava na hru:** Každý hráč si vezme jedno tělo a jednu hlavu žirafy, sestaví je k sobě a položí si žirafu před sebe. Zamíchejte všechny karty a poté poskládejte doprostřed stolu 9 karet do čtverce, obrázky dolů (3 řady po 3 kartách). Zbytek karet tvoří dobírací balíček – odložte je stranou. Krky žirafy seřadte podle velikosti.



### Průběh hry:

Hru začíná nemladší hráč, hraje se ve směru hodinových ručiček. Hráč, který je na řadě, otočí obrázkem nahoru 2 až 4 karty.

Nejprve hráč otočí 2 karty.

→ Pokud je na obou kartách stejná květina (stejně barvy a tvaru), hráč může:

- Vzít si krk žirafy odpovídající počtu květin na kartách (viz. Vezmi si krk).
  1. Hráč si vezme krk, který odpovídá počtu květin na kartách.
  2. Odstraní karty, které otočil a odloží je na hromádku s vyřazenými kartami.
  3. Položí dvě nové karty obrázkem dolů na prázdná místa.
  4. Jakmile toto vše udělá, může ke své žirafě přidat krk, který právě získal.
- Případně se může hráč rozhodnout, že otočí třetí kartu. Pokud je na této kartě stejná květina, jako na předchozích dvou kartách, může si vzít krk (viz. výše), nebo zkusit své štěstí znovu a otočit ještě čtvrtou kartu. Pokud je na čtvrté kartě stejná květina jako na prvních třech otočených, hráč si může vzít krk žirafy (viz. výše).

→ Pokud jsou na otočených kartách odlišné květiny, tah hráče končí. Otočí karty zpět obrázkem dolů a nechá je na stejném místě. Nevezme si žádný krk a ve hře pokračuje další hráč. Tah hráče končí:






## Karty s květinami:



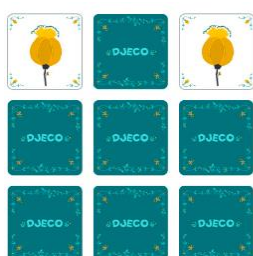
Na některých kartách je 1 květina a na některých jsou 2 stejné květiny.



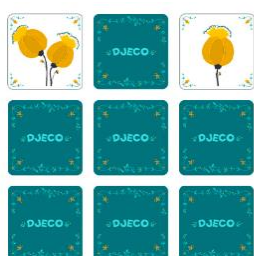
Květiny na červeném pozadí  jsou žolíky a mohou představovat jakoukoli květinu.

## Vezmi si krk

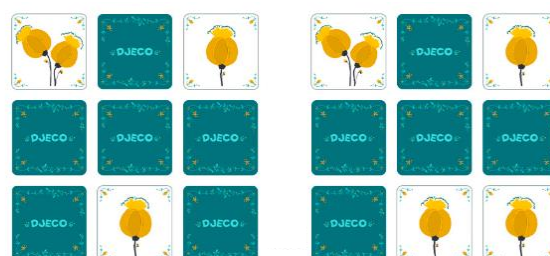
Hráč zjistí, jaký krk si může vzít tak, že spočítá počet květin na kartách, které otočil: 2 květiny = krátký krk, 3 květiny = střední krk, 4 květiny a více = dlouhý krk.



2 květiny = krátký



3 květiny = střední



4 nebo 5 květin = dlouhý



## Sestavení žirafy

Když si hráč vezme krk žirafy, musí předtím, než sestaví žirafu, položit na stůl nové karty. Získaný krk pak může přidat ke své žirafě.

Pokud žirafa spadne, musí ji znovu postavit. Hráč nemůže zahájit svůj tah, pokud jeho žirafa sama nestojí a není kompletní, se všemi krky, které hráč získal.

Pokud je hráč na řadě a jeho žirafa nedokáže sama stát, přichází o svůj tah a na řadě je další hráč.

## Konec hry:

Hra končí ve chvíli, kdy se některému z hráčů podařilo přidat k žirafě 6 krků, nebo pokud se již použily všechny krky (malé, střední nebo velké). Vítězí hráč, který má nejvyšší žirafu. V případě že je výsledek nerozhodný, vítězí hráč, který získal nejvíce dlouhých krků.





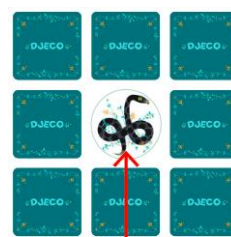
### Varianta hry pro pokročilé hráče: Hadi!

Žirafy se bojí hadů.

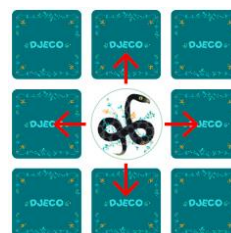
V této verzi hry se používá karta s hadem, která může blokovat karty. Během přípravy na hru položte kartu s hadem na prostřední kartu.

#### Hráč na svém tahu:

1. Nemůže otočit kartu, na které je dílek s hadem.
2. Na konci tahu, poté co hráč otočí odkryté karty zpět obrázkem dolů, nebo poté, co položil na prázdná místa nové karty obrázky dolů, hráč přesune dílek s hadem na sousední kartu s květinou – nad, pod nebo vedle ní.



Karta s hadem



**Autor hry: Antoine Rabreau**



AGĀTIN  
SVĚT