

DJ08599 Žirafa

Vek: 6 – 99 rokov | **Počet hráčov:** 2 – 4 | **Dĺžka hry:** 15 min.

Obsah:

4 telá žirafy, 4 hlavy žirafy, 19 krkov (11 krátkych, 5 stredných, 3 dlhé), 49 kariet, 1 karta s hadom pre pokročilú verziu hry.



Každá žirafa si praje byť tá najvyššia. Aby jej krk dobre rástol, musí jesť veľa kvetín!

Cieľ hry: Na konci hry mať najvyššiu žirafu.

Príprava na hru: Každý hráč si vezme jedno telo a jednu hlavu žirafy, zostaví ich k sebe a položí si žirafu pred seba. Zamiešajte všetky karty a potom poskladajte doprostred stola 9 kariet do štvorca, obrázkami nadol (3 rady po 3 kartách). Zvyšok kariet tvorí doberací balíček – odložte ich na bok. Krky žirafy zoradte podľa veľkosti.



Priebeh hry:

Hru začína najmladší hráč, hrá sa v smere hodinových ručičiek. Hráč, ktorý je na rade, otočí obrázkom nahor 2 až 4 karty.

Najprv hráč otočí 2 karty.

→ Pokiaľ je na oboch kartách rovnaká kvetina (rovnakej farby a tvaru), hráč môže:

- Vziať si krk žirafy zodpovedajúci počtu kvetín na kartách (viď. Vezmi si krk).
 1. Hráč si vezme krk, ktorý zodpovedá počtu kvetín na kartách.
 2. Odstráni karty, ktoré otočil a odloží ich na hromádku s vyradenými kartami.
 3. Položí dve nové karty obrázkom nadol na prázdne miesta.
 4. Hneď ako toto všetko urobí, môže k svojej žirafe pridať krk, ktorý práve získal.
- Prípadne sa môže hráč rozhodnúť, že otočí tretiu kartu. Pokiaľ je na tejto karte rovnaká kvetina, ako na predchádzajúcich dvoch kartách, môže si vziať krk (viď. vyššie), alebo skúsiť svoje šťastie znovu a otočiť ešte štvrtú kartu. Pokiaľ je na štvrtej karte rovnaká kvetina ako na prvých troch otočených, hráč si môže vziať krk žirafy (viď. vyššie).

→ Pokiaľ sú na otočených kartách odlišné kvetiny, ťah hráča končí. Otočí karty späť obrázkom nadol a nechá ich na rovnakom mieste. Nevezme si žiadny krk a v hre pokračuje ďalší hráč. Ťah hráča končí:






Karty s kvetinami:



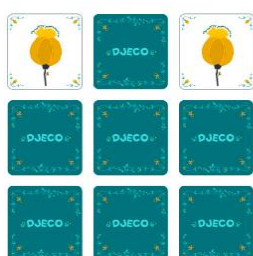
Na niektorých kartách je 1 kvetina a na niektorých sú 2 rovnaké kvetiny.



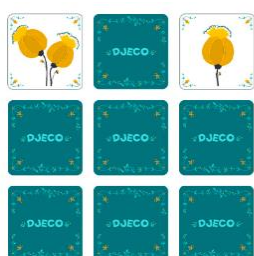
Kvetiny na červenom pozadí  sú žolíky a môžu predstavovať akúkoľvek kvetinu.

Vezmi si krk

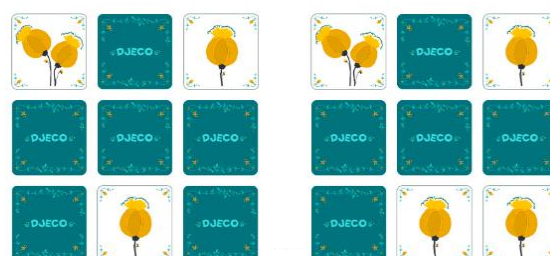
Hráč zistí, aký krk si môže vziať tak, že spočíta počet kvetín na kartách, ktoré otočil: 2 kvetiny = krátky krk, 3 kvetiny = stredný krk, 4 kvetiny a viac = dlhý krk.



2 kvetiny = krátky



3 kvetiny = stredný



4 alebo 5 kvetín = dlhý



Zostavenie žirafy

Keď si hráč vezme krk žirafy, musí predtým, než zostaví žirafu, položiť na stôl nové karty. Získaný krk potom môže pridať k svojej žirafe.

Pokiaľ žirafa spadne, musí ju znovu postaviť. Hráč nemôže začať svoj ťah, pokiaľ jeho žirafa sama nestojí a nie je kompletná, so všetkými krkami, ktoré hráč získal.

Pokiaľ je hráč na rade a jeho žirafa nedokáže sama stáť, prichádza o svoj ťah a na rade je ďalší hráč.

Koniec hry:

Hra končí vo chvíli, keď sa niektorému z hráčov podarilo pridať k žirafe 6 krkov, alebo pokiaľ sa už použili všetky krky (malé, stredné alebo veľké). Víťazí hráč, ktorý má najvyššiu žirafu. V prípade, že je výsledok nerozhodný, víťazí hráč, ktorý získal najviac dlhých krkov.



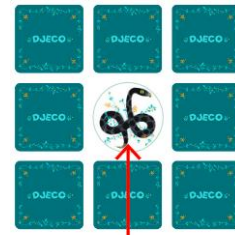


Varianta hry pre pokročilých hráčov: Hady!

Žirafy sa boja hadov.

V tejto verzii hry sa používa karta s hadom, ktorá môže blokovať karty.

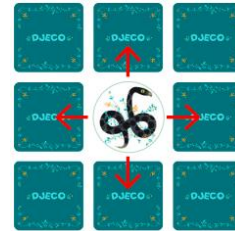
Počas prípravy na hru položte kartu s hadom na prostrednú kartu.



Karta s hadom

Hráč na svojom ťahu:

1. Nemôže otočiť kartu, na ktorej je dielik s hadom.
2. Na konci ťahu, potom čo hráč otočí odkryté karty späť obrázkom nadol, alebo potom, čo položil na prázdne miesta nové karty obrázky nadol, hráč presunie dielik s hadom na susednú kartu s kvetinou – nad, pod alebo vedľa nej.



Autor hry: Antoine Rabreau