

✦ DJECO Žirafy ✦

DJ08599

Věk: 6 - 99 let

Počet hráčů: 2 - 4

Čas: 15 minut

Obsah: 4 těla žiraf, 4 hlavy žiraf, 19 krků žiraf (11 krátkých, 5 středních, 3 dlouhé), 49 karet, 1 karta „hada“ pro variantu hry pro pokročilé



Cílem každé žirafy je být co nejvyšší. A aby krk co nejvíce rostl, je potřeba jíst hodně květin!

Princip hry: Žirafa je hra na procvičení paměti a rovnováhy. Abyste získali krky a měli největší žirafu, potřebujete najít stejné květiny jako ve hře pexeso. Získaný krk musíte přidat k žirafě a dávejte na něj pozor, aby se nezřítíl.

Cíl hry: Mít na konci hry největší žirafu.

Příprava hry: Každý hráč si vezme tělo a hlavu žirafy, které sestaví a položí před sebe. Všechny karty se zamíchají, poté se 9 karet položí do čtverce 3 x 3 karty, lícem dolů na stůl doprostřed mezi hráče. Ze zbytku karet se udělá balíček a položí se vedle. Krky se položí podle velikosti vedle.





Pravidla hry: Začíná nejmladší hráč, dále se pokračuje ve směru hodinových ručiček. Ve svém tahu hráč otočí dvě až čtyři karty uprostřed stolu lícem nahoru.

Hráč začíná otočením dvou karet.

- Pokud je na těchto dvou kartách stejná květina (se stejnou barvu a stejným tvarem), může:

-> Buď vzít krk odpovídající číslu květiny (viz níže „Získání krku“)

1. Vezme si krk odpovídající číslu květiny,
2. sebere otočené karty ze stolu a položí je vedle na vyřazovací balíček,
3. na prázdná místa doplní nové karty lícem dolů,
4. poté přidá své žirafě získanou část krku.

-> Nebo zkusí své štěstí a otočí třetí kartu.

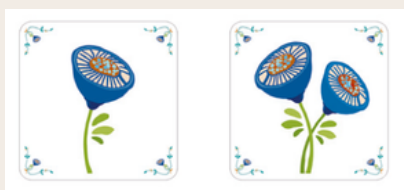
Pokud je na této kartě opět stejná květina jako na předchozích kartách, může si vzít krk (větší) nebo ještě zkusit štěstí a otočit čtvrtou kartu.

Pokud je na této kartě opět stejná květina jako na předchozích kartách, může si vzít krk (největší).

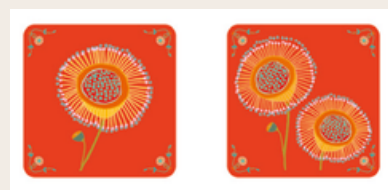
- Pokud je na těchto dvou kartách odlišná květina, tah hráče končí. Otočí karty lícem dolů na stejném místě. Nebere si žádný krk a řada je na dalším hráči. Tah končí v těchto případech:



Karty květin:



Na některých kartách je jedna květina, na jiných jsou dvě stejné květiny.



Karty květin s červeným pozadím jsou žolíky a nahrazují jakoukoliv jinou květinu.

Získání krku:

Abyste věděli, jaký krk si vzít, spočítejte počet květin zobrazených na otočených kartách: 2 květiny = krátký krk, 3 květiny = střední krk, 4 květiny nebo více = dlouhý krk.



Sestavení žirafy

Když hráč získá krk, musí nejprve nahradit karty na stole dříve, než bude sestavovat svou žirafu.

Poté může přidat získaný krk na svou žirafu. Pokud žirafa spadne, musí ji postavit znovu. Nemůže začít svůj tah, pokud jeho žirafa nestojí sama včetně všech svých získaných krků.

Pokud přijde na řadu, když jeho žirafa nestojí sama, přichází o svůj tah a je na řadě další hráč.

Konec hry:

Hra končí, když se jednomu z hráčů povede poskládat 6 krků na svou žirafu nebo když jeden z druhů krků (krátký, střední nebo dlouhý) dojde. Vítězí hráč, který má největší žirafu. V případě remízy se vítězem stává ten, který má nejvíce kousků nejdelšího krku.

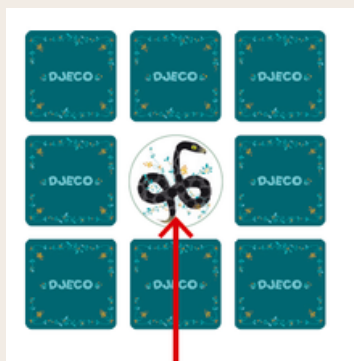


Varianta pro pokročilé: hadi!

Žirafy se bojí hadů. V této variantě se použije dílek s hadem, který může blokovat jednu kartu. Když je ve hře, dílek s hadem se položí na prostřední kartu.

Ve svém tahu:

1. Hráč nemůže otočit kartu, pokud je na ní položen dílek s hadem.
2. Na konci svého tahu, poté, co se otočené karty opět otočí lícem dolů, nebo poté, co se položí nové karty lícem dolů na volná místa, hráč může přemístit dílek na sousední kartu květiny svisele nebo vodorovně.



Had

