

Minden zsiráf azt szeretné, ha ő lenne a legmagasabb.
Ahhoz, hogy hosszú nyakat növesszen, jó sok virágot meg kell ennie!

Ajánlott életkor: 6-99 éveseknek

Játékosok száma: 2-4 játékos

A játék tartalma: 4 zsiráftest, 4 zsiráffej, 19 nyak (11 rövid, 5 közepes, 3 hosszú), 49 kártya, 1 kígyós korong (a haladó változathoz).

A játék lényege: A Zirafa egy memória- és egyensúlyfejlesztő játék. Hogy minél több nyakat szerezz és tiéd legyen a legmagasabb zsiráf, meg kell találnod a virágpárokat, ahogyan egy memóriajátékban. Ha megszerezted a nyakat, hozzá kell raknod a zsiráfodhoz úgy, hogy ne dőljön össze.

A játék célja: legyen a tiéd a legmagasabb zsiráf a játék végén!

Előkészületek: Minden játékos kap egy zsiráftestet és -fejet, melyeket összeilleszt és maga elé tesz. A játékosok megkeverik az összes kártyát, majd 9 kártyát lefelé fordítva, egy 3x3-as négyzetbe rendezve az asztal közepére helyeznek. A maradék kártyából lesz a pakli, melyet oldalra raknak. A nyakakat méret szerint rendezve, oldalra rakják.



Játék menete: A legfiatalabb játékos kezd, majd a kör az óramutató járásával megegyező irányba halad tovább. A játékosok a saját körükben felfordítanak 2-4 kártyát az asztal közepén lévő közből. A játékosok először 2 kártyát fordítanak fel.

- Ha a két kártyán ugyanaz a virág látható (azonos szín és forma), a játékos a következőket teheti:
 - Húzhat egy nyakat, a virágok számának megfelelően (lásd.: „Nyak húzása”)
 1. Tehát húz egy nyakat, a virágok számának megfelelően.
 2. Felveszi a felfordított lapokat az asztalról és talonba teszi őket.
 3. A megüresedett helyekre új kártyákat rak, lefelé fordítva.
 4. Ezután hozzáilleszti a zsiráfhoz a megszerzett nyakat.
 - Szerencsét próbálhat, és húzhat egy 3. kártyát.
Ha a 3. kártyán is az előzőkkel megegyező virág látható, húzhat egy (nagyobb) nyakat, vagy ismét szerencsét próbálhat, és húzhat egy 4. kártyát
Ha a 4. kártyán is az előzőkkel megegyező virág látható, húzhat egy (nagyobb) nyakat.

- Ha a kártyákon különböző virágok láthatók, a játékos köre véget ér. A játékos a kártyákat visszafordítja és az eredeti helyükön hagyja őket. Nem húz nyakat, és a következő játékos jön.

A kör véget ér →



Virágos kártyák:

Egyes kártyákon 1, másokon 2 azonos virág látható →



Ezek a joker kártyák
bármilyen virágot
helyettesíthetnek →



Nyak húzása: A felfordított kártyákon látható virágok száma határozza meg, milyen nyakat húzhat a játékos:

2 virág = rövid nyak, 3 virág = közepes nyak, 4 virág vagy több = hosszú nyak.



2 virág = rövid



3 virág = közepes



4 vagy 5 virág = hosszú

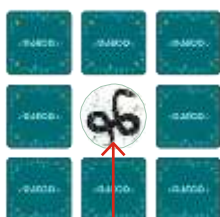


A zsiráf és a nyak összeillesztése:

Ha egy játékos megszerez egy nyakat, pótolja az asztról a hiányzó kártyákat, mielőtt a nyakat hozzáillesztené a zsiráfhoz. Csak ezt követően illesztheti hozzá a nyakat a zsiráfhoz. Ha a zsiráf összedől, újra kell építeni. A játékos nem kezdheti el a körét, ha a zsiráfja nem áll meg egyedül úgy, hogy az összes elnyert nyak hozzá van illesztve. Ha a soron következő játékos zsiráfja a kör kezdetén nem áll egyedül, a játékos kimarad és a következő játékos jön.

A játék vége:

A játék véget ér, ha egy játékosnak sikerül 6 nyakat a zsiráfjához illeszteni, vagy ha valamelyik nyak (rövid, közepes, hosszú) elfogy. Az nyer, akinek a legmagasabb a zsiráfja. Döntetlen esetén az a játékos nyer, akinek a zsiráfja több nyakból áll.



Kígyós korong

Haladó változat: kígyók!

A zsiráfok félnek a kígyóktól.

Ebben a változatban a játékosok a kígyós koronggal blokkolhatnak egy kártyát.

A játék előkészítésekor a játékosok a kígyós korongot a középső kártyára helyezik.



A játékosok:

1/ Nem fordíthatják fel azt a kártyát, amelyiken a kígyós korong van.

2/ A játékosok a saját körük végén, miután visszafordították a felfordított kártyákat, vagy miután új kártyákkal pótolták a megüresedett helyeket, függőlegesen vagy vízszintesen mozgatva egy szomszédos kártyára helyezik át a kígyós korongot.