



6-99
wiek

Gra zręcznościowa i
pamięciowa



ZIRAFKA

Zawartość:





6 - 99 lat



2 - 4



15 min

Zasady gry

PL

Zawartość:

4 ciała żyrafy, 4 głowy, 19 szyi (11 krótkich, 5 średnich, 3 długie), 49 kart, 1 karta "wąż" dla zaawansowanej wersji gry.



**Każda żyrafa chce być tą najwyższą.
Muszą jeść mnóstwo kwiatów, aby ich szyje rosły!**

Pomysł: Zirafa to gra pamięciowa i zręcznościowa. Musisz znaleźć identyczne kwiaty - tak jak w grze memory - aby zdobywać szyje, które sprawią, że twoja żyrafa będzie rosnąć. Zdobytą szyję ustaw na żyrafie, tak aby twoja konstrukcja się nie zawaliła.

Cel gry: zbudować najwyższą żyrafę, zanim gra się skończy.

Przygotowanie gry: Każdy z graczy bierze jedno ciało i jedną głowę żyrafy, łączy je i stawia przed sobą. Potasujecie wszystkie karty, a następnie ułóżcie na środku stołu 9 kart w formie kwadratu (3 rzędy po 3 karty). Reszta kart tworzy kupkę, z której będziecie brać karty - odłóżcie ją na bok. Szyje ułóżcie po drugiej stronie według rozmiaru.

**Rozgrywka:**

Zaczyna najmłodszy z graczy, następnie gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara. W swojej rundzie, gracz może odsłonić od 2 do 4 kart na środku stołu.

Gracz rozpoczyna od odsłonięcia 2 kart.

→ Jeśli dwie karty symbolizują te same kwiatki (ten sam kolor i kształt) gracz może:

- Wziąć szyję, która odpowiada liczbie kwiatów (zobacz "zdobywanie szyi")
 1. Gracz zabiera szyję, która odpowiada liczbie kwiatków na karcie.
 2. Usuwa karty, które odsłonił i odkłada je na osobną kupkę kart odrzuconych.
 3. Dokłada dwie nowe karty, zakryte, w puste miejsca.
 4. Po wykonaniu powyższych ruchów, może umieścić zdobytą szyję na swojej żyrafie.
- Ewentualnie, może zaryzykować i odwrócić jeszcze trzecią kartę. Jeśli trzecia karta pokazuje taki sam kwiatek jak dwie pierwsze, gracz może wziąć szyję (spójrz wyżej) lub spróbować szczęścia ponownie i odkryć czwartą kartę.

Jeśli czwarta karta jest identyczna z trzema poprzednimi, gracz może wziąć szyję (spójrz wyżej).

→ Jeśli karty pokazują różne kwiatki, runda kończy się. Gracz odkłada karty z powrotem, zakryte, na swoje miejsce. Nie zabiera szyi, a kolejka przechodzi na kolejnego gracza.



Karty kwiatów:

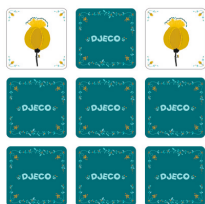


Niektóre karty pokazują 1 kwiatek, a niektóre 2 identyczne.

Karty pomarańczowe to jokery, mogą symbolizować dowolne kwiaty.

Zdobywanie szyi:

Aby odnaleźć właściwą szyję, należy zliczyć liczbę kwiatów, pokazanych na odkrytych kartach:
2 kwiatki = krótka szyja, 3 kwiatki = średnia szyja, 4 kwiatki = długa szyja.



2 kwiatki - krótka



3 kwiatki - średnia



4 lub 5 kwiatków = długa



Składanie żyrafy:

Kiedy gracz zdobędzie szyję, najpierw musi odłożyć karty z powrotem na stół, zanim zacznie składać żyrafę.

Następnie może dołożyć wygraną szyję do swojej żyrafy. Jeśli żyrafa się zawali, gracz musi ją zbudować ponownie. Nie można rozpocząć rundy, jeśli żyrafa nie stoi sama, z wszystkimi szyjami, które należą do gracza.

Jeśli nadejdzie kolejka gracza, którego żyrafa nie jest w stanie ustać samodzielnie, gracz traci swoją rundę. Grę kontynuuje kolejny z graczy.

Koniec gry:

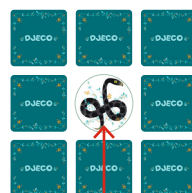
Gra kończy się, gdy dany gracz zdoła ustawić na swojej żyrafie 6 szyi lub gdy wszystkie szyje (małe, średnie lub duże) zostaną rozdane. Zwycięzcą jest gracz, który posiada najwyższą żyrafę. W przypadku remisu, wygrywa gracz z największą liczbą zdobytych szyi.



Opcja dla zaawansowanych graczy: wąż!

Żyrafy boją się węży!

W tej wersji gry, karty "wąż" używa się do blokowania kart. W trakcie przygotowania gry, kartę "wąż" kładzie się na środku kwadratu.



karta "wąż"

W swojej rundzie:

- 1) Gracz nie może odsłonić karty, na której znajduje się karta "wąż".
- 2) Na koniec swojej rundy, po odłożeniu odkrytych kart na miejsce lub po dołożeniu nowych kart w puste miejsca, gracz przesuwa kartę "wąż" na inną kartę powyżej, poniżej lub obok tej na której znajduje się obecnie.

