



6<sup>rokov</sup>  
-99

*Hra na precvičenie šikovnosti a pamäti*



# ZIRAFFA

## Obsah



**OBSAH**

4x telo žirafy, 4x hlava žirafy,  
19x krk žirafy (11x krátky, 5x stredný,  
3x dlhý), 49 kartičiek, 1x žetón „had“  
na expertný variant hry.

**Každá žirafa chce byť najvyššia žirafa!****Žirafám rastie krk, keď žerú veľa kvetov.**

**Princíp hry:** Žirafa je hra na precvičenie pamäti a šikovnosti. Kto chce získať ďalšiu časť krku, musí nájsť rovnaké kvety – ako pri hraní pexesa. Získanú časť krku treba položiť na žirafu tak, aby nespadla.

**Cieľ hry:** Postaviť najvyššiu žirafu.

**Príprava hry:** Každý hráč si zoberie 1 telo a 1 hlavu žirafy. Žirafu z tela a hlavy postaví pred seba. Karty otočené lícom nadol zamiešajte a 9 z nich uložte do tvaru mriežky 3 x 3 doprostred stola. Zvyšné karty uložte na kôpku. Pripravte si žirafie krky, usporiadajte ich podľa veľkosti.

**Priebeh hry:**

Hru začne najmladší hráč a postupuje sa v smere hodinových ručičiek. Hráč, ktorý je na ťahu, otočí 2 až 4 kartičky vyložené uprostred stola.

Najskôr otočí 2 kartičky.

→ Keď sú na oboch kartičkách rovnaké kvety (rovnakej farby aj tvaru), hráč môže:

- zobrať časť krku, ktorej veľkosť určí podľa počtu rovnakých kvetov (viď „Krk“).
  1. Zoberie si časť krku, ktorej veľkosť určí podľa počtu rovnakých kvetov.
  2. Otočené kartičky položí nabok, na kôpku použitých kartičiek.
  3. Prázdne miesta mriežky zaplní novými kartičkami.
  4. Získanú časť krku položí na žirafu.
- risknúť a otočiť tretiu kartičku.

Keď je na tretej kartičke rovnaký kvet ako na dvoch už otočených, môže si zobrať časť krku (viď „Krk“) alebo ešte raz skúsiť šťastie a otočiť štvrtú kartičku.

Keď je aj na štvrtej kartičke rovnaký kvet, môže si zobrať príslušnú časť krku (viď „**Krk**“).

– Keď sú na kartičkách (prvých dvoch, tretej alebo štvrtej) rôzne kvety, ťah hráča sa skončil. Kartičky opäť otočí lícom nadol. Nezoberie si žiadnu časť krku. Nasleduje ďalší hráč.



## Kvety:



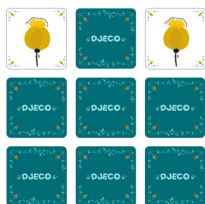
Na niektorých kartičkách je 1 kvet, na iných 2 rovnaké kvety.



Červené kartičky sú žolíky a zastupujú hocijaký kvet.

## Krk:

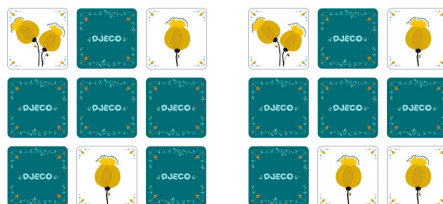
Veľkosť časti žirafieho krku určí hráč podľa počtu rovnakých kvetov: 2 kvety = krátky krk, 3 kvety = stredný krk, 4 a viac kvetov = dlhý krk.



2 kvety = krátky



3 kvety = stredný



alebo  
3 kvety = stredný



# ŽIRAFÁ

## Žirafa

Keď hráč získá časť krku, skôr než ju položí na žirafu, doplní do mriežky uprostred stola chýbajúce kartičky.

Keď žirafa po doplnení časti krku spadne, hráč ju opäť poskladá.

Hráč nemôže spraviť ťah, keď jeho žirafa, so všetkými získanými časťami krku, samostatne nestojí. Keď je hráč na ťahu a jeho žirafa samostatne nestojí, musí sa svojho ťahu vzdať a nasleduje ďalší hráč.

## Koniec hry:

Hra sa skončila, keď niektorý hráč poskladal krk žirafy zo 6 častí, alebo keď sa minula niektorá veľkosť častí krku (krátke, stredné alebo dlhé). Víťazom je hráč, ktorý má najvyššiu žirafu. V prípade remízy je víťazom hráč, ktorého žirafa má najviac **dlhých** častí krku.



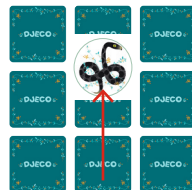
## Expertný variant hry:

Žirafy sa desia hadov. V tomto variante hry sa hadí žetón používa na blokovanie kartičky. Pri príprave hry položte žetón na strednú kartičku.

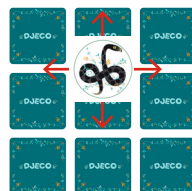
## Funkcia žetónu:

1/ Hráč nemôže otočiť kartičku, keď je na nej hadí žetón.

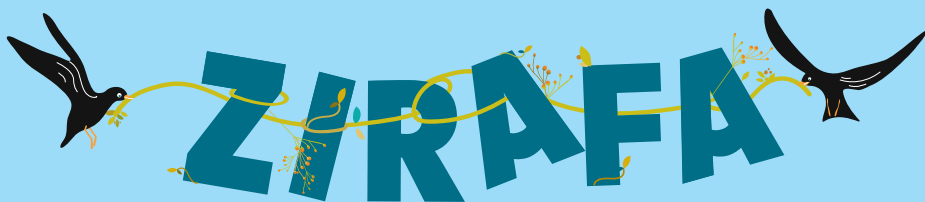
2/ Keď hráč otočí nerovnaké kartičky späť lícom nadol, alebo keď zaplní prázdne miesta novými kartičkami, hráč premiestni hadí žetón na kartičku nad, pod alebo vedľa kartičky, na ktorej práve leží.



žetón „had“



**Autor hry: Antoine Rabreau**



DJ08599

Uchovajte si tento návod.



Djeco  
3, rue des Grands Augustins  
75006 Paris - France  
[www.djeco.com](http://www.djeco.com)  
Vyrobené v Číne  
Navrhnuté vo Francúzsku

Výhradný distribútor pre SR:  
Leuk s. r. o.  
[www.djeco.sk](http://www.djeco.sk)