



6-99  
ans years  
años Jahre

*Jeu d'adresse et de mémoire*  
*Game of dexterity and memory*  
*Geschicklichkeits- und Gedächtnisspiel*  
*Juego de habilidad y memoria*



# ZIRAFFA

Contenu • Contents • Inhalt • Contenido • Contenuto • Inhoud  
Innehåll • Indhold • Conteúdo • Игровой комплект





6–99 лет



2–4 игрока



15 минут

правила игры

RUS

**В КОМПЛЕКТЕ:**

4 туловища жирафа, 4 головы жирафа,  
19 элементов шеи (11 коротких, 5 средних,  
3 длинных), 49 карточек, 1 жетон «змея»  
для усложненного варианта



x4

x4

x3

x5

x11

x1

x49

**Каждый жираф хочет стать самым большим.**

**Но чтобы отрастить длинную шею, нужно съесть много цветов!**

**Принцип игры.** Zарафа — игра на развитие памяти и чувства равновесия. Чтобы заработать элементы шеи и собрать самого большого жирафа, нужно находить одинаковые цветы по принципу игры мемо. Получив элемент шеи, нужно установить его на своем жирафе, но чтобы при этом ничего не упало.

**Цель игры:** собрать самого большого жирафа к концу партии.

**Подготовка к игре :** Каждый игрок берет туловище и голову жирафа, собирает его и ставит перед собой. Перемешайте все карточки, а затем выложите 9 карточек квадратом 3x3 лицевой стороной вниз на стол между игроками. Остальные карточки выложите стопкой рядом. Элементы шеи положите рядом, рассортировав их по размерам.

**Ход игры**

Начинает самый младший игрок, а затем ход переходит по часовой стрелке.

Получив право хода, игрок открывает от 2 до 4 карточек в центре стола.

Сначала он открывает 2 карточки.

→ Если на этой паре карточек находятся одинаковые цветы (по цвету и форме), он может:

- Либо взять элемент шеи, соответствующий количеству цветов (см. «Какой элемент шеи брать»):

1. Он берет элемент шеи, соответствующий количеству цветов.
2. Он убирает открытые карточки и кладет их в сброс.
3. Он выкладывает на свободные места новые карточки лицевой стороной вниз.
4. Затем он добавляет полученный элемент шеи своему жирафу.

- Либо попытать счастья и взять третью карточку:

Если на третьей карточке изображен тот же цветок, что и на предшествующих, он может взять элемент шеи (см. выше) или еще раз попытать счастья и взять четвертую карточку. Если на четвертой карточке изображен тот же цветок, что и на предшествующих, он может взять элемент шеи (см. выше).

→ Если на открытых карточках изображены разные цветы, его ход заканчивается.

Он переворачивает карточки лицевой стороной вниз, оставив их на тех же местах. Он не берет элемент шеи, и ход переходит к следующему игроку.

Ход заканчивается, если на последней открытой карточке оказался другой цветок:



### Карточки с цветами



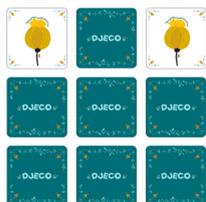
На каждой карточке изображен 1 или 2 одинаковых цветка.



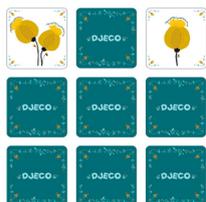
Карточки «джокер»  заменяют любой другой цветок.

### Какой элемент шеи брать

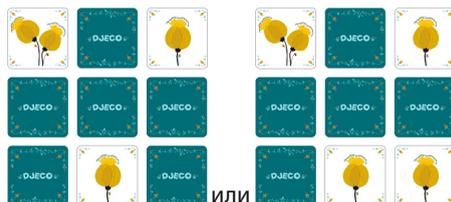
Элемент шеи выбирается по количеству одинаковых цветов на открытых карточках: 2 цветка = короткий элемент шеи; 3 цветка = средний элемент шеи; 4 цветка и более = длинный элемент шеи.



2 цветка: короткий



3 цветка: средний



4 или 5 цветков: длинный



### Как собрать жирафа

Если игрок получил элемент шеи, он должен сначала заменить карточки на столе, а затем собрать своего жирафа.

Он добавляет жирафу полученный элемент шеи. Если жираф рассыпался, он должен собрать его заново. Он не может начинать свой ход, если его жираф не держится сам по себе со всеми заработанными элементами шеи.

Если подошла его очередь ходить, а его жираф не держится сам по себе, он пропускает ход, то есть ход переходит к следующему игроку.

### Конец игры

Партия заканчивается, когда один из игроков установил 6 элементов шеи на своего жирафа или когда элементы одного размера (короткие, средние или длинные) закончились. Побеждает тот, кто собрал самого большого жирафа. В случае равенства побеждает игрок, у которого больше длинных элементов шеи.

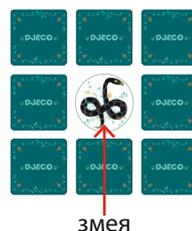


### Усложненный вариант: змея!

Жирафы боятся змей. В этом варианте используется жетон «змея».

Он блокирует одну из карточек.

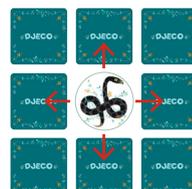
При подготовке к игре жетон «змея» кладут на центральную карточку.



### Во время своего хода:

1/ Игрок не может открыть карточку, на которой лежит жетон «змея».

2/ В конце своего хода, когда игрок закрыл открытые карточки или выложил на свободные места новые карточки лицевой стороной вниз, он перемещает жетон «змея» на соседнюю карточку по вертикали или по горизонтали.



Автор игры: Антуан Рабро