



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



**CONTENU**

4 corps de girafe, 4 têtes de girafe,
19 cous (11 courts, 5 moyens, 3 longs),
49 cartes, 1 carte « serpent »
pour la variante expert.



Être la plus grande, tel est l'objectif de toutes les girafes.

Et pour bien faire grandir son cou il faut manger des fleurs en quantité !

Principe du jeu : Zarafa est un jeu de mémoire et d'équilibre. Pour gagner des cous et obtenir la plus grande des girafes, il vous faudra retrouver des fleurs identiques à la manière d'un jeu de memory. Une fois le cou récupéré, il faudra l'ajouter à sa girafe en prenant garde à ce que rien ne s'effondre.

But du jeu : avoir la girafe la plus grande en fin de partie.

Préparation du jeu : Chaque joueur prend un corps et une tête de girafe qu'il assemble et qu'il place devant lui. Toutes les cartes sont mélangées, puis 9 cartes sont posées en un carré de 3 cartes sur 3, face cachée, sur la table au milieu des joueurs. Le reste des cartes constitue la pioche et est posé à côté. Les cous sont posés par taille à côté.

**Déroulement du jeu :**

Le plus jeune joueur commence, puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

À son tour de jeu, le joueur révèle 2 à 4 cartes du centre de la table en les retournant face découverte.

Le joueur commence par retourner 2 cartes.

→ Si les deux cartes représentent la même fleur (même couleur, même forme) il peut :

- Soit prendre un cou correspondant au nombre de fleurs. (cf. « Prendre un cou »)
 1. Il prend alors le cou correspondant au nombre de fleurs,
 2. Retire les cartes retournées de la table et les pose à côté dans la défausse,
 3. Replace de nouvelles cartes, face cachée, aux emplacements libres,
 4. Puis assemble sa girafe avec le cou récupéré.

- Soit tenter sa chance et révéler une 3^{ème} carte.
Si cette 3^{ème} carte représente une fleur identique aux précédentes il peut alors prendre un cou (cf. plus haut) ou tenter encore sa chance et révéler une 4^{ème} carte.

Si cette 4^{ème} carte représente encore une fleur identique aux précédentes il peut alors prendre un cou (cf. plus haut).

→ Si les cartes révélées représentent des fleurs différentes, le tour de jeu du joueur s'arrête. Il retourne les cartes, face cachée, au même endroit. Il ne prend pas de cou et la main passe au joueur suivant. Le tour de jeu s'arrête :



Les cartes fleurs :



Certaines cartes possèdent 1 fleur et d'autres 2 fleurs identiques.



Les cartes fleur ■ sont des jokers et remplacent n'importe quelle autre fleur.

Prendre un cou :

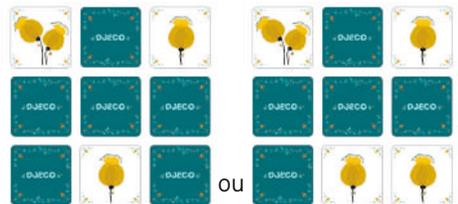
Pour savoir quel cou prendre, on compte le nombre de fleurs présentes sur les cartes retournées : 2 fleurs = un cou court, 3 fleurs = un coup moyen, 4 fleurs et plus = un long cou.



2 fleurs = court



3 fleurs = moyen



4 ou 5 fleurs = long



Assembler sa girafe

Lorsqu'un joueur récupère un cou il doit d'abord remplacer les cartes sur la table avant d'assembler sa girafe.

Il peut ensuite intégrer le cou gagné à sa girafe. Si la girafe s'effondre il doit la reconstruire. Il ne peut pas démarrer un tour de jeu si sa girafe ne tient pas toute seule avec tous les cous gagnés.

Si son tour de jeu arrive alors que sa girafe ne tient pas toute seule, il passe son tour et c'est au joueur suivant de jouer.

Fin du jeu :

La partie se termine lorsqu'un joueur a réussi à positionner 6 cous sur sa girafe ou lorsqu'une pioche de cous (court, moyen ou long) est épuisée. Le gagnant est celui qui a la girafe la plus grande. En cas d'égalité le vainqueur est celui qui a le plus d'éléments de cou longs.



Variante pour les experts: les serpents !

Les girafes ont peur des serpents.

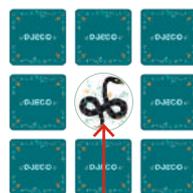
Dans cette variante, la tuile serpent est utilisée et va permettre de bloquer une carte.

Lors de la mise en place du jeu, la tuile serpent est positionnée sur la carte centrale.

À son tour de jeu :

1/ Le joueur ne peut pas retourner une carte si la tuile serpent est positionnée dessus.

2/ A la fin de son tour de jeu, après avoir remis face cachée les cartes retournées, ou après avoir placé de nouvelles cartes face cachée aux emplacements libres, le joueur déplace la tuile serpent sur une carte fleur adjacente orthogonalement.



Carte «serpent»

