

Karta stromu

Pokud v tomto kole každý hráč nakrmil a prodloužil svou žirafu AŽ NA JEDNOHO, tento hráč získá jako útěchu kartu stromu (a to i v případě, že ji měl již někdo jiný). Kartu stromu přidá ke své žirafě a na konci hry za ni získá 1 bod navíc (pokud mu zůstane).



Karta duhového listu

Tato karta se počítá jako libovolná barva.



Konec kola

Všechny karty hlav žiraf, které zůstaly uprostřed stolu, vraťte dospod balíčku.

4 otočené karty listů nyní otočte na stranu s hlavou žirafy - budou připravené na další kolo. Balíček si vezme další hráč po směru hodinových ručiček a začne s průzkumem lesa.



KONEC HRY

Jakmile má některý hráč 5 karet krku, hra končí. Hráči spočítají počet skvrn na své žirafě (porovnají délku krků).

Vyhrává hráč s nejvíce skvrnami!

= 9 bodů



VARIANTA PRO POKROČILÉ

Svou úvodní kartu žirafy otočte na barevnou stranu. Barva skvrn představuje oblíbený druh listů dané žirafy. Každá skvrna této barvy vám přináší na konci hry bod navíc.



= 6 + 3 body

Autoři hry: Gricha German
a Johan Benvenuto
Vedoucí výroby: Yan Moussu
Ilustrace: Yan Moussu
Grafická úprava: Lucie Andrault

Česká verze hry:
TLAMA games - Miroslav Tlamicha
Praha, Česká republika
www.tlamagames.com

Redakce: Miroslav Tlamicha
Překlad: Ondřej Polák
Korektury: Marcel Ondrák, Pavel Skalický,
Tomáš Tvrđý, Eliška Schmucková
Grafická úprava: Matěj Uhlíř, Michal Hubáček

MIKRO
HRA

Vyrobeno:

PTS CREATION

M MATAGOT

TLAMA
games

MIKRO HRA

Autoři:
Gricha German
a Johan Benvenuto



2-4 HRÁČI | VĚK 5+ | 10 MINUT

V této postřehové hře s trochou rizika hrajete za žirafy, které si rády pochutnají, snaží se proto pořádně natáhnout krky, aby dostáhly na nejvíce nejchutnějších listů.

PŘEHLED HRY

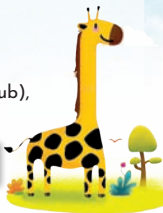
Na každé kartě je hlava žirafy s 1, 2 nebo 3 skvrnami, které představují, co žirafa jí. Na rubu těchto karet jsou 1, 2 nebo 3 listy různých barev.

Hráči se snaží popadnout kartu s hlavou žirafy v naději, že do konce kola najdou potřebné listy pro její potravu. Pokud se žirafa nají, její krk se prodlouží.

Na konci hry vyhrává žirafa s nejdelším krkem!

Herní materiál

- 29 karet
(4 karty těl žiraf,
24 karet hlav žiraf (líc) / listů (rub),
1 karta stromu)



PŘÍPRAVA HRY

1. Každý hráč si vezme kartu s tělem žirafy.
2. Zbylé karty zamíchejte a vytvořte balíček, lícem (hlavou žirafy) vzhůru.
3. Otočte 4 karty z balíčku a položte je doprostřed stolu.
4. Kartu stromu položte vedle herního prostoru.

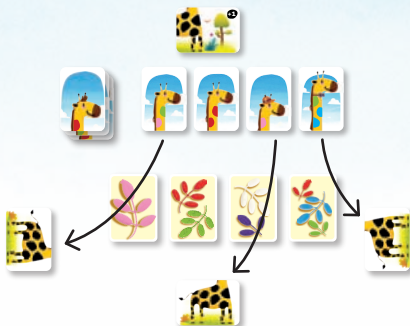


Příprava hry
pro 3 hráče

PRŮBĚH KOLA

Fáze průzkumu

Jeden z hráčů si vezme balíček a začne prozkoumávat les. Pomalu odhaluje 4 karty listů, jednu po druhé, a vykládá je doprostřed stolu. Jakmile se otočí první karta, hráči mohou popadnout jednu z karet žiraf uprostřed stolu a položit ji před sebe. Každý si vezme jednu kartu žirafy, poté ji už nesmí vyměnit. Jakmile jsou otočeny všechny 4 karty listů a každý hráč má svoji žirafu, fáze průzkumu končí.



Fáze kontroly

Pro každou skvrnu na krku vybrané karty je třeba jeden list odpovídající barvy. Každý hráč zkontroluje, zda na stole leží dost listů k nakrmení jeho vybrané žirafy. Pokud ano, přiloží si hlavu k tělu a krk jeho žirafy se prodlouží. V případě, že již hlavu má, prodlouží stávající krk překrytím předchozí hlavy.

Příklad: Agnes má dost listů, takže si může prodloužit krk. Bruno nemá dost modrých listů, a proto kartu žirafy vrací zpátky.

