



INHALT

4 Giraffenkörper, 4 Giraffenköpfe,
19 Hälse (11 kurze, 5 mittellange,
3 lange), 49 Karten, 1 „Schlangenkarte“
für die Expertenvariante.



Alle Giraffen möchten nur eins: die Größte sein.

Und wenn man einen langen Hals haben möchte, muss man viele Blumen essen!

Spielprinzip: Zarafa ist ein Gedächtnis- und Geschicklichkeitsspiel. Um Hälse zu gewinnen und die größte Giraffe zusammenzustellen, müsst ihr wie bei einem Memory-Spiel Blumenpaare finden. Der gewonnene Hals wird auf die eigene Giraffe gesetzt, wobei ihr aufpassen müsst, dass die Giraffe nicht zusammenstürzt.

Ziel des Spiels: am Spielende die größte Giraffe haben.

Spielvorbereitung: Jeder Spieler nimmt einen Giraffenkörper und einen Giraffenkopf, setzt sie zusammen und stellt sie vor sich hin. Alle Karten werden gemischt. Dann werden 9 Karten als Quadrat von 3 x 3 Karten verdeckt in die Tischmitte gelegt. Die restlichen Karten werden als Stapel danebengelegt. Die Hälse werden nach Größe sortiert danebengelegt.



Spielablauf:

Der jüngste Spieler beginnt, danach wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Wer an der Reihe ist, deckt in der Tischmitte 2 bis 4 Karten auf.

Der Spieler deckt zunächst 2 Karten auf.

– Wenn diese beiden Karten die gleiche Blumen zeigen (gleiche Farbe und Form), kann er Folgendes tun:

- Entweder einen Hals entsprechend der Anzahl an Blumen nehmen. (s. „Einen Hals nehmen“)

1. Er nimmt dann den Hals entsprechend der Anzahl an Blumen,
2. Nimmt die umgedrehten Karten vom Tisch und legt sie beiseite,
3. Legt neue Karten verdeckt an die freien Stellen,
4. Und setzt dann seine Giraffe mit dem genommenen Hals zusammen.

- Oder sein Glück versuchen, indem er eine 3. Karte umdreht.

Wenn diese 3. Karte dieselbe Blume wie die vorherigen zeigt, kann er einen Hals nehmen

(s. oben) oder abermals sein Glück versuchen, indem er eine 4. Karte umdreht.
 Wenn diese 4. Karte wieder dieselbe Blume wie die vorherigen zeigt, kann er noch einen Hals nehmen (s. oben).

→ Wenn die aufgedeckten Karten andere Blumen zeigen, ist sein Spielzug beendet.
 Die aufgedeckten Karten werden wieder verdeckt. Der Spieler nimmt keinen Hals, der nächste Spieler ist an der Reihe. Der Spielzug ist beendet:

Um zu wissen, welchen Hals man nehmen darf, muss man die auf den aufgedeckten



Die Blumenkarten:



Einige Karten zeigen 1 Blume und andere zeigen 2 gleiche Blumen.



Diese Blumenkarten  sind Joker und ersetzen jede beliebige Blume.

Einen Hals nehmen:

Karten gezeigten Blumen zählen: 2 Blumen = ein kurzer Hals; 3 Blumen = ein mittlerer Hals; 4 oder 5 Blumen = ein langer Hals.



2 Blumen: kurz



3 Blumen: mittel



oder

4 oder 5 Blumen: lang



Seine Giraffe zusammensetzen

Wenn ein Spieler einen Hals nimmt, muss er zunächst die Karten auf dem Tisch ersetzen, bevor er seine Giraffe zusammensetzt. Er kann dann den gewonnenen Hals zu seiner Giraffe hinzufügen. Wenn die Giraffe einstürzt, muss er sie wieder aufbauen.

Er kann seinen Spielzug nicht beginnen, wenn seine Giraffe mit allen gewonnenen Hälsen nicht alleine stehen kann. Wenn er an der Reihe ist und seine Giraffe nicht alleine stehen kann, setzt er aus und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Spielende:

Das Spiel endet, wenn ein Spieler seiner Giraffe erfolgreich 6 Hälse hinzugefügt hat oder ein Halsstapel (kurz, mittell oder lang) aufgebraucht ist. Gewonnen hat der Spieler, der die größte Giraffe hat. Bei einem Gleichstand hat der Spieler mit den meisten langen Halselementen gewonnen.



Variante für Experten: die Schlangen!

Die Giraffen haben Angst vor Schlangen.

In dieser Variante wird mit der Schlangenkarte gespielt, mit der eine Karte blockiert werden kann.

Bei der Spielvorbereitung wird die Schlangenkarte auf die mittlere Karte gelegt.

Bei jedem Spielzug:

1. Der Spieler kann eine Karte nicht aufdecken, wenn die Schlangenkarte darauf liegt.
2. Nach seinem Spielzug, nachdem die aufgedeckten Karten wieder verdeckt wurden oder nachdem neue Karten verdeckt an die freien Stellen gelegt wurden, legt der Spieler die Schlangenkarte auf eine rechtwinklig benachbarte Blumenkarte.



"Schlangen"

