

Jouez des girafes gourmandes qui veulent allonger leur cou dans ce jeu d'observation et de prise de risque.

PRINCIPE DU JEU

Au recto de chaque carte se trouve une tête de girafe avec 1/2/3 taches dont la couleur indique le régime de la girafe. Au dos de chaque carte se trouvent 1/2/3 feuilles de différentes couleurs.

Les joueurs tentent de récupérer des têtes de girafe, en espérant dénicher les bonnes feuilles en fin de manche pour satisfaire leur régime. Si la girafe peut manger, son cou s'allonge.

En fin de partie, la girafe qui a le plus long cou l'emporte.

Matériel

• 29 cartes



MISE EN PLACE

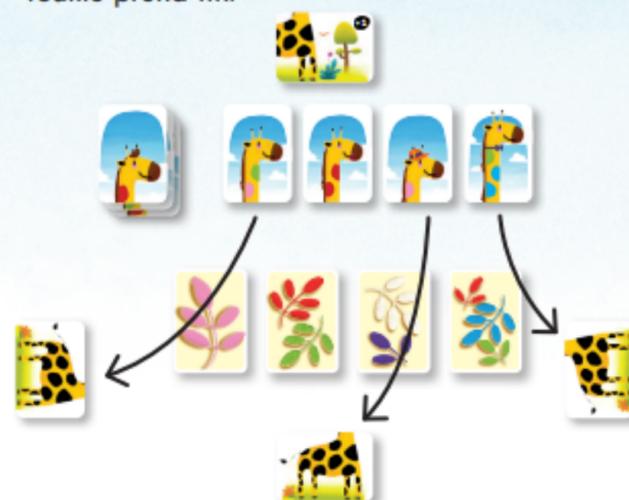
1. Chaque joueur prend une carte corps de girafe.
2. Empiler les autres cartes face girafe visible.
3. Placer 4 girafes de la pioche au centre de la table.
4. Placer la carte Arbre sur le côté.



DÉROULEMENT D'UNE MANCHE

Fouille

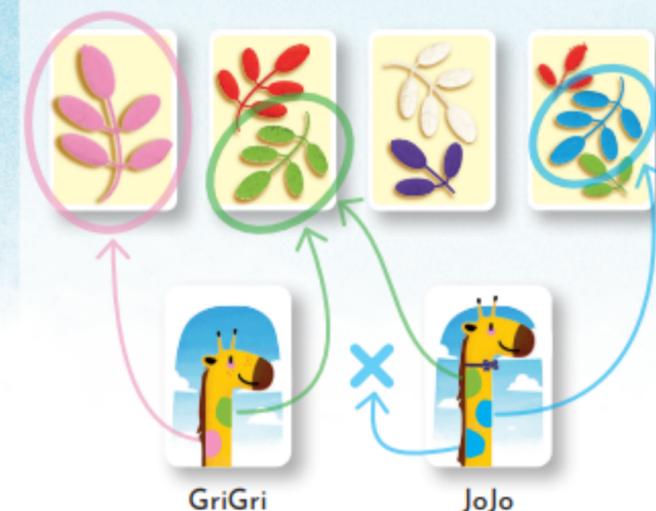
Un joueur prend le paquet de cartes et va fouiller la forêt. Il révèle lentement, et une à une, des cartes feuilles et les place au centre de la table. À partir de la première révélée, chaque joueur peut attraper une girafe du centre de la table. Cependant il ne peut en prendre qu'une et ne peut pas en changer une fois choisie. Lorsque 4 cartes feuilles sont révélées et que tous les joueurs ont une girafe, la fouille prend fin.



Vérification

Les joueurs vérifient s'il y a suffisamment de feuilles pour nourrir la girafe récupérée. Si c'est le cas, ils ajoutent la tête sur leur corps de girafe, sinon la tête est replacée au centre de la table.

Exemple : La girafe de GriGri peut manger, son cou s'allonge. Celle de JoJo ne peut pas manger car il lui manque une feuille bleue. Il laisse sa girafe sur la table.



La Carte Arbre

Si la girafe d'un joueur n'a pas pu manger et qu'il est tout seul dans ce cas, ce joueur récupère la carte Arbre même si un autre joueur l'avait. Il l'ajoute à sa girafe. L'Arbre donne un point supplémentaire à la fin de la partie.



+ 1 point

Feuille Multicolore

Cette carte compte comme n'importe quelle couleur de feuille.



Fin de manche

Toutes les cartes tête de girafe restées au centre sont placées sous le paquet. Les 4 cartes feuilles sont retournées face girafe pour la manche suivante. Le paquet passe au joueur suivant dans le sens horaire.



FIN DE PARTIE

Si un joueur possède 5 cartes cou à la fin d'une manche, la partie prend fin. Les joueurs comptent alors le nombre de taches de leur girafe (ou comparent la longueur de leur cou). Celui qui en a le plus l'emporte !

9 points



VARIANTE AVANCÉE

Chaque joueur retourne son corps de girafe, la couleur de ses taches indique la couleur de sa feuille préférée. Chaque tache de sa couleur rapporte à la girafe un point supplémentaire.



EN
DONNEZ
OU
RECYCLEZ



ASSOCIATION



MAGASIN



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr

Un jeu de Gricha German et Johan Benvenuto

Directeur Artistique : Yan Moussu

Illustrations : Yan Moussu

Graphiste : Lucie Andrault

Une réalisation :

PTS CREATION

MICRO
GAME

MATAGOT

MICRO
GAME

Un jeu de
Gricha German
et Johan Benvenuto

Coucou
LA
Girafe

2-4 JOUEURS | +6 ANS | 10 MINUTES