

EIN HINWEIS FÜR DIE ELTERN

Kleinere Kinder sind manchmal sehr enttäuscht, wenn die eigene Giraffe nach unten rutscht. Mit jüngeren Kindern kann man deshalb auch so spielen, daß das Feld mit der Giraffe nicht beachtet wird. Wer „Giraffe“ dreht, darf nochmal drehen. Die Giraffenhälse werden immer entsprechend der Farbe nach oben versetzt. Wer zuerst ganz oben ist, gewinnt.

SPIELVARIANTE MIT „GIRAFFENCHIPS“

Jeder Spieler erhält zwei Chips. Es wird wie in der Grundspielregel gespielt. Jeder Spieler kann aber, wenn er

an der Reihe ist, vor dem Drehen des Drehpfeils einen Chip einsetzen. Das bedeutet, daß alle Spieler außer dem, der den Chip einsetzte, ihre Giraffe bis zu der Farbe wieder zurück schieben müssen, die der Drehpfeil zeigt.

Beispiel: Zeigt der Pfeil Blau, nehmen die Mitspieler die Fliege heraus und

schieben den Giraffenhals nach unten, bis die Farbe blau erscheint. Die Fliege wird dort wieder festgesteckt. Dabei kann es auch passieren, daß ein Spieler bis zur Startposition zurück muß.

Ist die Aktion ausgeführt, geht der Chip aus dem Spiel. Jeder Spieler hat also nur zweimal die Möglichkeit, seinen Mitspielern einen Streich zu spielen. Dadurch, daß die Giraffen öfter nach unten rutschen, ist die Spieldauer bei dieser Variante etwas länger. Gewinner ist wieder der Spieler, der mit seiner Giraffe zuerst ganz oben ist.



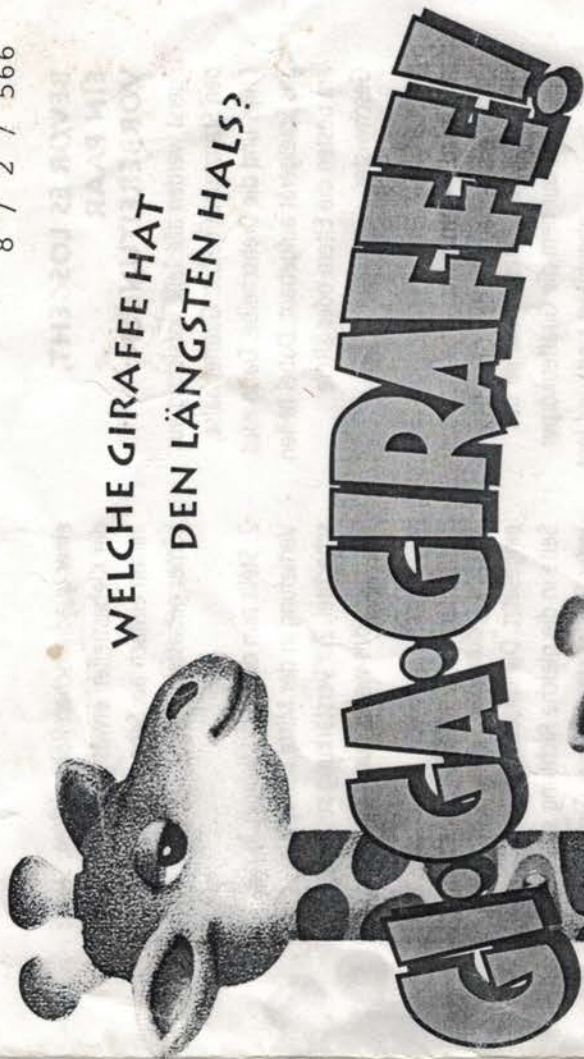
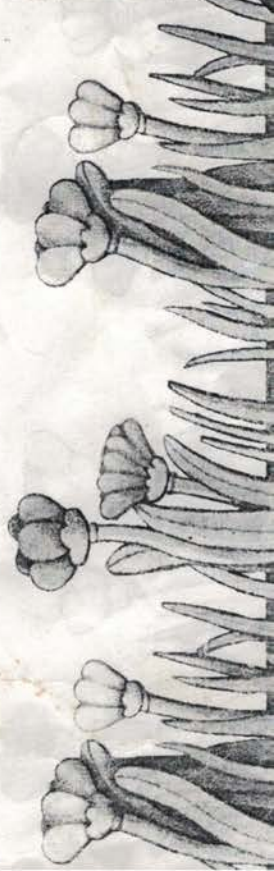
© 1997 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger Spieleverlag

Postfach 1860

D - 88188 Ravensburg

221754



WELCHE GIRAFFE HAT DEN LÄNGSTEN HALS?

Hoch, höher, am höchsten – Farbpunkt um Farbpunkt recken die Giraffen ihre Köpfe in den Himmel.

Wie weit, das bestimmt der Drehpfeil. Jeder Spieler möchte mit seiner Giraffe als erster ganz oben sein. Juchhu! Meine Giraffe ist die größte!

Inhalt:

- 1 Spielgerät mit 4 Giraffen zum Aufstellen
- 4 Fliegen, die man den Giraffen anstecken kann
- 1 Drehpfeil
- 10 Chips

Ravensburger Spiele® Nr. 21 332 0

Autorin: Virginia Charves

Illustration: Hermann Wernhard/IDL

Design: IDL/Ravensburger

Ein-Giraffen-Farbspiel für

2 - 4 Kinder von 4 - 7 Jahren.

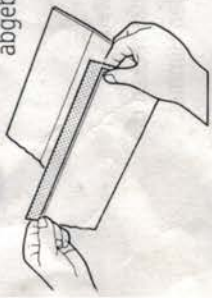
Ravensburger

BEVOR ES LOSGEHT, EIN PAAR VORBEREITUNGEN:

Zuerst werden alle Teile vorsichtig aus den Stanztafeln gelöst: Giraffenhäse, Chips und die Drehscheibe. Dann wird das Spielgerät aufgebaut. Dabei helfen am besten die Eltern oder ältere Geschwister.

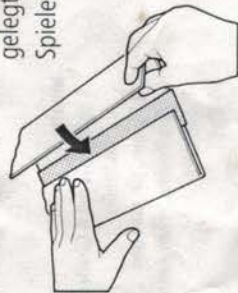
So wird's gemacht:

1. Als erstes baut ihr den Grundkörper des Spielgeräts. Dazu nehmt ihr das Pappeteil, auf dem die Giraffenkörper abgebildet sind, und legt es auf den Tisch, so daß die Giraffen nach unten zeigen.



Von dem weißen Klebestreifen zieht ihr die Folie ab, hebt ein Außenteil der Giraffenkörper an und klebt den Streifen innen auf die weiße Fläche, so daß er zur Hälfte übersteht.

Klappt dieses Teil nach innen und die gegenüberliegende Seite ebenfalls. Nun könnt ihr das Teil zu



Jetzt kann's losgehen!

einer quadratischen Röhre falten. Steht der Klebestreifen etwas über, schneidet ihr ihn einfach ab. Schon ist der Grundkörper gebastelt.

2. Stellt nun den Grundkörper in die Vertiefung in der Mitte der Spieleschachtel. Zur Verstärkung setzt ihr von oben das weiße Kunststoffteil ein.

3. Die langen Giraffenhäse werden vorsichtig durch die Kunststoffführung eingesetzt. Die Giraffen sollten auf jeder Seite in die gleiche Richtung schauen. Jeder Spieler steckt seiner Giraffe die Fliege in das erste Loch gleich unter dem Kopf – fertig ist das Spielgerät!

4. Nun legt ihr den Pfeil auf die Drehscheibe und befestigt ihn mit dem Druckknopf von unten und oben.

Der fertige Drehpfeil wird, für jeden Spieler gut erreichbar, auf den Tisch gelegt. Die Chips bleiben vorerst in der Spieleschachtel.

ZIEL DES SPIELS

ist es, mit der eigenen Giraffe zuerst ganz oben zu sein.

SPIELREGEL

Der jüngste Spieler beginnt. Er bewegt den Drehpfeil, nimmt die Fliege heraus und zieht dann den Hals seiner Giraffe nach oben, bis zu der Farbe, die der Drehpfeil anzeigt. Danach befestigt er die Fliege an dieser Stelle.

Ist die gedrehte Farbe z. B. Blau, zieht der Spieler den Hals seiner Giraffe nach oben, bis ein blauer Farbfleck erscheint. Der Stift der Fliege wird durch das Loch in dem blauen Punkt hindurchgeführt. Der Giraffenhals ist ein ganzes Stück gewachsen und wird durch die Fliege festgehalten.

Bleibt der Drehpfeil zwischen zwei Feldern stehen, wird nochmal gedreht. Reihum lassen so die Spieler ihren Giraffen die Häse in den Himmel wachsen: Erst wird der Drehpfeil gedreht, dann wird die Fliege herausgenommen,

der Hals wird bis zur angegebenen Farbe nach oben gezogen und die Fliege wieder festgesteckt.

Auf dem Drehpfeil gibt es ein ganz besonderes Feld: die Giraffe. Hält der Pfeil an dieser Stelle, sucht sich der Spieler die Giraffe eines Mitspielers aus (am besten die Giraffe, die am weitesten oben ist!) und zieht die Fliege heraus. Schwups – rutscht die Giraffe nach unten und ist wieder ganz klein.

Doch keine Angst, in der nächsten Runde geht es wieder nach oben. Und vielleicht kann man den Übeltäter bald erwischen und ebenfalls nach unten sausen lassen.

ENDE DES SPIELS

Das Spiel ist zu Ende, wenn einer der Spieler mit seiner Giraffe ganz oben ist. Das ist dort, wo der Punkt auf dem Giraffenhals alle Farben hat. Dieser Spieler hat gewonnen. Giraffenstark! Ob es wohl in der nächsten Runde wieder genauso gut klappt?

