# GIRAFFE RAFFE

8+ 1-5 15-30'



## Crédits

- Auteur : Hisashi Hayashi
- Illustrateur : Bingo Kim
- Infographiste : Eva Dream, Keanu chong
- Développement : Tylor Kim
- Gestion de Projet : Marco Jung

mandoo games FORGENEXT

©2024. Mandoo Games Co.,Ltd.
All rights reserved.
**www.mandoogames.com**

## Aperçu

Des girafes affamées se rassemblent sous les pommiers !
Menez votre troupeau pour récolter des pommes...
Mais attention : il faudra toujours grimper de plus en plus haut, jusqu'à ne plus pouvoir ! Vous devez continuer à jouez vos cartes ou à dépensez vos jetons Pomme.
Si vous n'en êtes plus capable, vous perdez la partie.

## Contenu

- 64 cartes Giraffe



60 cartes numérotées (de 1 à 15 en 4 couleurs)



4 cartes Copie



- 16 jetons pommes



- 10 tuiles Arbre



- 1 Robot Girafe (pour la variante solitaire)



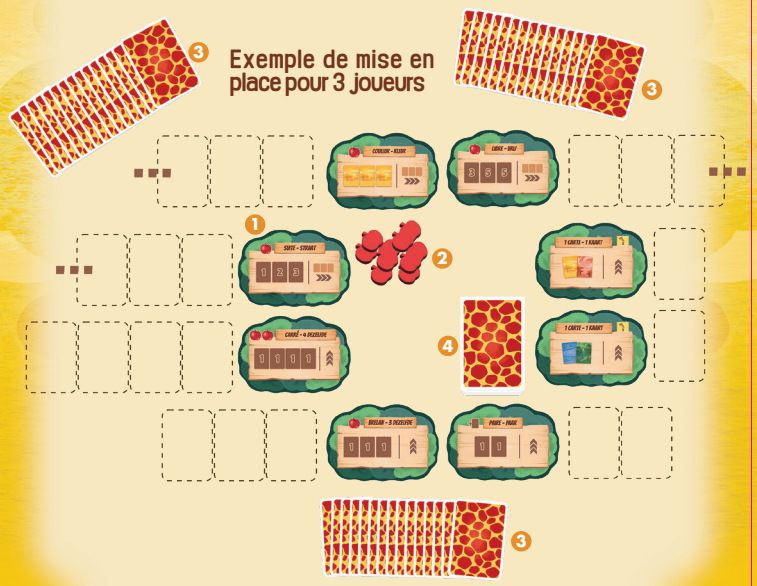
- 6 jetons Pomme Pourrie (pour la variante)

# RÈGLES STANDARDS

## I. Mise en place de la partie

1. Disposez les tuiles Arbre en cercle sur la table, selon le schéma ci-dessous. Le nombre de tuiles « 1 carte » utilisées dépend du nombre de joueurs. L'icône correspondant au nombre de joueurs se trouve en haut à droite de ces tuiles. Remettez les tuiles non utilisées dans la boîte.

2. Placez les 16 jetons Pomme au centre de la table afin de constituer une réserve.




3. Le joueur qui a vu une girafe le plus récemment devient le donneur. Le donneur mélange toutes les cartes Girafe et les distribue face cachée à chaque joueur selon le nombre de participants :

- 2 à 4 joueurs : 15 cartes
- 5 joueurs : 12 cartes

Chaque joueur doit garder ses cartes Girafe secrètes.

4. Parmi les cartes Girafe restantes, distribuez 4 cartes face cachée pour former la pioche de Repioche, puis placez ce paquet dans la même rangée que la tuile Paire. Les cartes Girafe restantes ne sont pas utilisées pour cette partie : replacez-les dans la boîte.

*Remarque : Laissez les jetons Pomme pourrie et le pion Robot dans le boîte, ils ne sont pas nécessaires pour ce mode de jeu.*

## II. Déroulement de la partie

La partie se joue dans le sens horaire à partir du donneur et continue jusqu'à ce qu'un joueur perde.
À votre tour, effectuez l'une des deux actions suivantes :

**A Jouer une ou plusieurs cartes Girafe**
**B Jouer un jeton Pomme**

Après avoir effectué l'une de ces actions, votre tour prend fin. Le joueur situé à votre gauche joue ensuite son tour, et ainsi de suite. Si vous ne pouvez effectuer aucune action lors de votre tour, la partie s'arrête immédiatement et vous perdez la partie.

### A Jouer une ou plusieurs cartes Girafe.

Choisissez une tuile Arbre sur la table, puis choisissez une ou plusieurs cartes Girafe de votre main correspondant aux règles de cette tuile. Placez les cartes Girafe jouées à côté de la tuile Arbre choisie. S'il y a déjà des cartes Girafe associées à cette tuile, placez les nouvelles cartes par-dessus les précédentes.



Chaque tuile Arbre possède une icône de restriction qu'il faut respecter. Certaines tuiles Arbre offrent également des récompenses lorsqu'elles sont utilisées. Pour plus de détails sur les règles des tuiles Arbre, voir la section Arbres en détail.

#### Icônes de restriction

**Restriction de valeur**
Cet icône indique que vous devez jouer des cartes de valeur supérieure à celles déjà présentes sur cet Arbre.
*Cela s'applique aux tuiles « 1 carte », Paire, Brelan et Carré.*

**Restriction de cartes**
Cet icône indique que vous devez jouer au moins une carte de plus que la combinaison déjà posée sur cet Arbre. Le premier joueur à poser ici doit jouer 3 cartes ou plus.
*Cela s'applique aux tuiles Libre, Suite et Couleur.*

#### Types de récompenses

**Jeton Pomme**
Prenez 1 jeton Pomme dans la réserve et gardez-le devant vous.

**Carte Girafe**
Piochez une carte Girafe dans la pioche et ajoutez-la à votre main.

※Si vous ne pouvez pas obtenir la récompense (parce que la pioche est vide ou qu'il n'y a plus de jetons dans la réserve), vous ne gagnez simplement rien.

#### Cartes Copie (=)

Les cartes Copie doivent être utilisées avec d'autres cartes Girafe. La carte Copie prend la couleur et la valeur d'une des cartes Girafe avec laquelle elle est jouée.



Cette carte agit comme une copie du 7 rouge.



Dans ce cas, vous avez le choix entre un 7 bleu ou rouge.

### B Jouer un jeton Pomme.

Remettez 1 jeton Pomme dans la réserve. Cela vous permet de passer votre tour sans jouer de carte Girafe.

## TUILES ARBRE



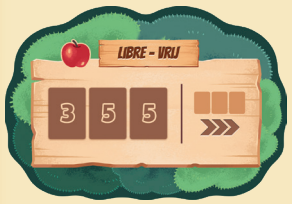

### 1 CARTE

**Règle** Jouez une carte de la même couleur que celle indiquée sur la tuile Arbre. La carte que vous jouez doit avoir une valeur supérieure à la précédente.

**Gain** Aucun

Pour cet Arbre, le nombre et le type de tuiles Arbre utilisées varient selon le nombre de joueurs.
Tuiles utilisées (référez-vous à l'icône en haut de la tuile) :

- 4-5 joueurs : 1 Rouge, 1 Bleue, 1 Jaune, et 1 Verte (4 au total)
- 3 joueurs : 1 Rouge/Jaune et 1 Bleue/Verte (2 au total)
- 2 joueurs : 1 tuile Rouge/Bleue/Jaune/Verte (1 au total)




### LIBRE

**Règle** Jouez 3 cartes ou plus de n'importe quel type. Un joueur qui joue ici doit jouer une carte de plus que ce qui y a été précédemment joué.
*Remarque : Vous pouvez jouer des cartes ici même si vous êtes capable de jouer ailleurs.*

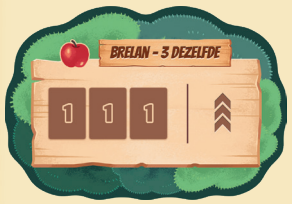
**Gain** 1 jeton Pomme




### PAIRE

**Règle** Jouez 2 cartes de même valeur. Les cartes jouées doivent avoir une valeur supérieure à celle de la paire précédente.

**Gain** 1 carte Girafe




### BRELAN

**Règle** Jouez 3 cartes de même valeur. Les cartes jouées doivent avoir une valeur supérieure à celle du brelan précédent.

**Gain** 1 jeton Pomme




### CARRÉ

**Règle** Jouez 4 cartes de même valeur. Les cartes jouées doivent avoir une valeur supérieure à celle du carré précédent.

**Gain** 2 jetons Pomme




### SUITE

**Règle** Jouez 3 cartes ou plus de valeurs consécutives. Un joueur qui joue ici doit jouer une carte de plus que ce qui y a été précédemment joué.

**Gain** 1 jeton Pomme




### COULEUR

**Règle** Jouez 3 cartes ou plus de la même couleur. Un joueur qui joue ici doit jouer une carte de plus que ce qui y a été précédemment joué.

**Gain** 1 jeton Pomme

## VARIANTE : PARTIE PLUS LONGUE

Pour une partie plus longue, vous pouvez jouer plusieurs manches jusqu'à ce qu'un joueur perde deux manches.
Une manche correspond à une partie complète du jeu de base.

## I. Mise en place de la première manche

Suivez les règles standards, à l'exception de l'étape 4 de la mise en place qui est modifiée, et d'une cinquième étape qui est ajoutée, comme suit :

4 Cette étape se déroule comme dans le jeu standard, mais au lieu de remettre les cartes restantes dans la boîte, placez-les de côté sur la table. Elles seront utilisées lors des manches suivantes.

5 Placez les jetons Pomme pourrie à côté des jetons Pomme.

## II. Déroulement de la partie

La partie se déroule normalement, sauf que si un joueur ne peut pas jouer de cartes ni dépenser de jeton Pomme, il perd immédiatement la manche et reçoit un jeton Pomme pourrie de la réserve.
Si un joueur possède deux jetons Pomme pourrie, il perd la partie entière. Tous les autres joueurs gagnent.
Si, à la fin d'une manche, aucun joueur n'a perdu, on enchaîne sur une nouvelle manche.

## III. Mise en place de la manche suivante

À chaque nouvelle manche, réinitialisez la partie. Attention : les jetons Pomme sont remis dans la réserve, mais les jetons Pomme pourrie sont conservés ! Le joueur qui a reçu un jeton Pomme pourrie lors de la manche précédente devient le nouveau donneur.

## RÈGLES SOLO

Les règles suivantes décrivent la manière de jouer en mode solitaire. Un Robot Girafe est apparu pour vous défier !

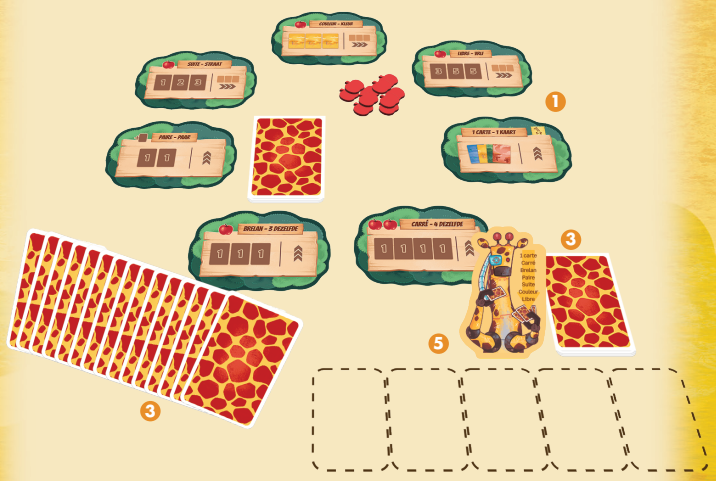
## I. Mise en place

Suivez les règles standards, mais avec quelques changements aux étapes 1 et 3 de la mise en place, et l'ajout d'une cinquième étape, comme suit :

1 Utilisez la tuile Carte seule pour 1–2 joueurs. Disposez les tuiles dans l'ordre suivant : « 1 carte », Carré, Brelan, Paire, Suite, Couleur, Libre.

3 Distribuez-vous 15 cartes. Formez un Paquet Robot (15 cartes conseillées pour une première partie, puis +1 carte à chaque victoire). Préparez aussi une main de 5 cartes Girafe pour le Robot.

5 Placez le pion Robot près du Paquet Robot pour distinguer sa zone de la vôtre. Vous commencez la partie.



## II. Déroulement de la partie

Jouez selon les règles standards. Vous commencez, puis c'est au Robot de jouer.
Si le Robot ne peut pas agir, vous gagnez.
Si vous ne pouvez pas agir, vous perdez.

### Tour du Robot Girafe

1 Piochez des cartes Girafe du Paquet Robot jusqu'à ce que sa main compte 5 cartes.
Si le paquet est vide, il ne pioche plus.
2 Le Robot privilégie toujours l'action A Jouer 1+ carte(s) Girafe, et ne fait l'action B Jouer un jeton Pomme que s'il ne peut pas jouer de carte A.

### A Jouer une ou plusieurs cartes Girafe

Le Robot suit cet ordre de priorité :
« 1 carte » > Carré > Brelan > Paire > Suite > Couleur > Libre.
S'il a plusieurs options dans un même Arbre, il joue les cartes de plus petite valeur.
Si plusieurs couleurs ont la même valeur, vous choisissez.
Placez les cartes de sa main dans la zone Arbre.
S'il ne peut pas jouer, piochez une à une dans le Paquet Robot (au-delà de la main de 5) jusqu'à ce qu'il puisse jouer.
Si le paquet est vide et qu'aucun Arbre n'est possible, B il joue un jeton Pomme.

### Récompenses du Robot Girafe

Si le Robot gagne un jeton Pomme, placez-le à côté de son pion. S'il gagne une carte Girafe, posez-la sur le Paquet Robot, sans la regarder.

### B Jouer un jeton Pomme

Le Robot remet 1 jeton Pomme dans la réserve.