

HABA

STYLE SAFARI



Julia Ruyt

TL A170958
2013168



STYLE SAFARI

Stylish from Head to Toe



A cooperative memory game for 2 to 4 players ages 3 years and older.

Author: Federica Monzio Compagnoni

Editor: Imke Storch

Illustration: Julia Reyelt

Length of the game: approx.
10 minutes

Do giraffes have long necks? Of course, everyone knows that! But did you know that giraffes are also very fashion-conscious animals? For example, Lasse and his siblings like colorful scarves with great patterns. And because their necks are so long, they don't just wrap one scarf around them, but preferably several at a time. But make sure they only wear the ones they really like!

The first player to make their own giraffe happy with four matching scarves wins the game.

WHAT'S IN THE BOX:



4 giraffes



1 die



30 tiles
(3 for each color and pattern)



25 scarves

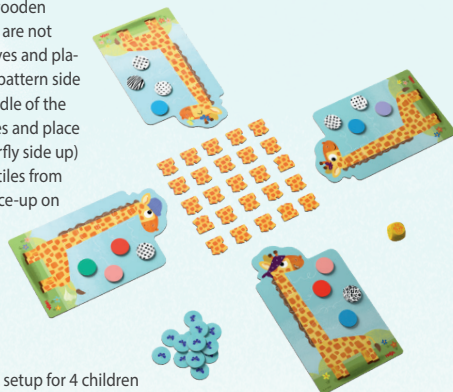


BEFORE THE FIRST GAME:

Get an adult to help. Carefully separate all the cardboard pieces from the punchboards. You don't need to save the parts with the recycle bin symbol . Dispose of them properly.

BEFORE YOU START:

First, each player selects a wooden giraffe. Extra player markers are not needed. Shuffle the 25 scarves and place them face down (Giraffe pattern side up) in a 5 x 5 grid in the middle of the table. Next shuffle the 30 tiles and place them in a face-down (butterfly side up) pile next to the grid. Take 4 tiles from each pile and place them face-up on the round spaces next to your giraffe. Have the die ready.



Game setup for 4 children

LET'S GET STARTED:

Take turns playing in a clockwise direction. Whoever most recently saw a giraffe may start.

First look at the 4 tiles next to your giraffe: Your giraffe likes these colors or patterns. Now turn over any scarf in the grid.

Does the color or pattern of the scarf match one of your tiles?

- **Yes: Great!**

Chances are your giraffe will love this scarf. Now roll the die to be sure:



What does the die show?



Hooray! Your giraffe loves the scarf. Take it and place it face-up next to the matching tile on the giraffe's neck. Then turn the tile over so that the butterfly side can be seen. The scarf and tiles now stay there until the end of the game.

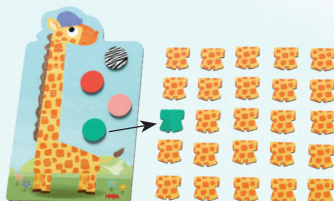


Important:

If the scarf matches several tiles, you must decide which one you want to match.

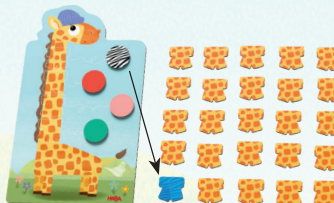
Examples:

Color matching



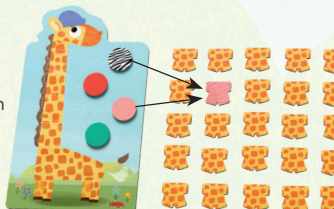
or

Pattern matches



or

Multiple tiles match
in color or pattern





Oh no! Your giraffe finds the scarf not to their taste for some reason! – straight track. Take a new tile from the pile and swap it with the tile that matched the scarf. Place the replaced tile face-down back on the pile and shuffle it briefly. Then replace it face-down.

- **No: What a pity!**

Cover the scarf again after everyone else has had a chance to see it.

Tip: Try to remember the color and pattern of a scarf that is turned face-down again. Perhaps it's a good fit for another giraffe? A giraffe can also change their mind during the course of the game and still find a rejected scarf – the die decides!

Now it's the next child's turn.

WHEN DOES THE GAME END?

The game ends as soon as a child places the fourth scarf on their own giraffe's neck and all 4 tiles have been turned over to the butterfly side. You win and your giraffe does too!

VARIATION:

If the luck factor with the die is too challenging, simply leave it out. The game then ends faster.

*Dear Players,
at www.haba-play.com/Ersatzteile it's easy to ask
whether a missing part of a toy or game can s
till be delivered.*





LASSE GIRAFFE

Schick bis zum Genick!



Ein stylisches Memospiel mit Glücksfaktor für 2–4 Kinder ab 3 Jahren.

Autorin: Federica Monzio Compagnoni

Redaktion: Imke Storch

Illustration: Julia Reyelt

Spieldauer: ca. 10 Minuten

Haben Giraffen lange Hälse? Klar, das weiß doch jedes Kind! Weniger bekannt ist jedoch, dass Giraffen auch sehr modebewusste Tiere sind. Lasse und seine Geschwister mögen zum Beispiel bunte Schals mit tollen Mustern. Und weil ihre Hälse so lang sind, wickeln sie sich nicht nur einen Schal, sondern am liebsten gleich mehrere auf einmal um. Aber Achtung: Getragen wird nur, was auch wirklich gefällt!

Wer zuerst die eigene Giraffe mit vier passenden Schals glücklich macht, gewinnt das Spiel.

DAS IST DRIN:



4 Giraffen



1 Würfel



30 Plättchen
(3 je Farbe und Muster)



25 Schals

VOR DEM ERSTEN SPIEL:

Lasst euch von einem Erwachsenen helfen. Brecht alle Pappteile vorsichtig aus den Stanztafeln. Die Teile mit dem Mülleimersymbol  benötigt ihr nicht. Entsorgt sie sachgerecht.

BEVOR ES LOSGEHT:

Entscheidet euch zuerst für eine Giraffe und legt sie vor euch. Überzählige Giraffen werden nicht benötigt. Mischt die 25 Schals und legt sie verdeckt (Giraffenmuster nach oben) in einem 5 x 5 Raster in der Tischmitte aus. Die 30 Plättchen mischt ihr ebenfalls und legt sie verdeckt (Schmetterlingsseite nach oben) in einem Haufen neben das Raster. Zieht jeweils 4 Plättchen vom Haufen und legt sie offen auf die runden Felder neben eurer Giraffe. Haltet den Würfel bereit.



Spielaufbau für 4 Kinder

JETZT GEHT'S LOS:

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer zuletzt einen Schal getragen hat, darf beginnen.

Schau dir zunächst die 4 Plättchen neben deiner Giraffe an: Diese Farben bzw. Muster mag deine Giraffe grundsätzlich gern. Decke nun einen beliebigen Schal im Raster auf.

Passt die Farbe oder das Muster des Schals zu einem deiner Plättchen?

- **Ja: Prima!**

Die Chancen stehen gut, dass dieser Schal deiner Giraffe gefällt.
Um Gewissheit zu erlangen, musst du jetzt würfeln:



Was zeigt der Würfel?



Hurra! Deine Giraffe findet den Schal super. Nimm ihn und lege ihn offen neben dem passenden Plättchen auf den Hals der Giraffe. Drehe das Plättchen anschließend um, sodass die Schmetterlingsseite zu sehen ist. Schal und Plättchen bleiben nun bis zum Ende des Spiels genau dort liegen.

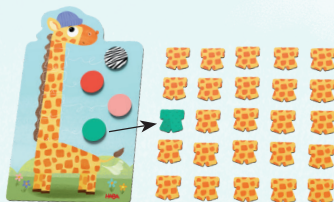


Achtung:

Passt der Schal zu mehreren Plättchen, musst du dich entscheiden, welchem von ihnen du den Schal zuordnest.

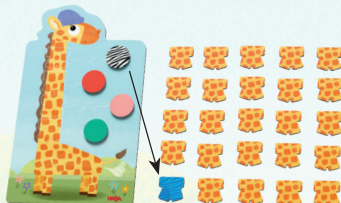
Beispiel:

Farbe
stimmt überein



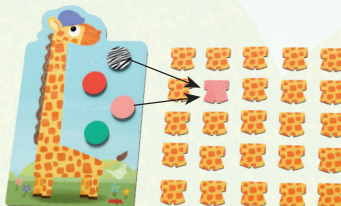
oder

Muster
stimmt überein



oder

mehrere Plättchen
stimmen in Farbe
oder Muster überein





Oh nein! Deine Giraffe findet den Schal – warum auch immer – gerade blöd. Ziehe ein neues Plättchen vom Haufen und tausche es mit dem/einem Plättchen, das zum Schal gepasst hätte. Lege das ausgetauschte Plättchen verdeckt auf den Haufen zurück und mische ihn kurz durch. Dann verdeckst du den Schal wieder.

- **Nein: Schade!**

Verdecke den Schal wieder, nachdem alle anderen ihn auch gesehen haben.

Tipp: Versucht euch Farbe und Muster eines Schals zu merken, der wieder verdeckt wird. Vielleicht kommt er für eine andere Giraffe infrage? Eine Giraffe kann im weiteren Spielverlauf ihre Meinung auch ändern und einen abgelehnten Schal doch gut finden – der Würfel entscheidet!

Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe.

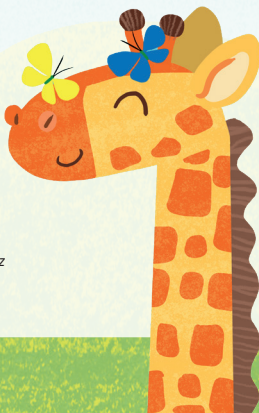
WANN IST SCHLUSS?

Das Spiel endet, sobald ein Kind den vierten Schal auf den Hals der eigenen Giraffe gelegt und alle 4 Plättchen auf die Schmetterlingsseite gedreht hat. Du gewinnst und auch deine Giraffe ist übergücklich!

VARIANTE:

Wenn euch der Glücksfaktor mit dem Würfel zu hoch ist, lasst ihn einfach weg. Das Spiel ist dann schneller vorbei.

Liebe HABA Spiele-Fans,
unter www.haba-play.com/Ersatzteile könnt ihr ganz
einfach nachfragen, ob ein verlorengegangenes Teil
des Spielmaterials noch lieferbar ist.





GIRAFE STEPH

une patte d'avance dans la mode !



Un jeu de mémoire stylé avec facteur chance pour 2 à 4 enfants
à partir de 3 ans.

Autrice : Federica Monzio Compagnoni

Rédaction : Imke Storch

Illustration : Julia Reyelt

Durée du jeu : env. 10 minutes

Les girafes ont-elles un long cou ? Bien sûr, tous les enfants le savent ! Ce que l'on sait moins, c'est que les girafes adorent la mode. Steph et ses amis sont fans des écharpes colorées aux superbes motifs. Et vu la taille de leur cou, plus il y en a mieux, mieux c'est ! Mais attention : Elles ne portent que ce qui leur plait vraiment !

Le premier à avoir ses quatre écharpes assorties rendra sa girafe heureuse et remportera la partie.

CONTENU DU JEU :



4 girafes



1 dé



30 jetons
(3 pour chaque
couleur et motif)



25 écharpes

AVANT LA PREMIÈRE PARTIE :

Demander de l'aide à un adulte. Détacher tous les éléments en carton prédécoupés. Les parties portant un symbole de poubelle ne servent pas . Vous pouvez les jeter en respectant les consignes de tri.

AVANT DE COMMENCER LA PARTIE :

Commencez par choisir votre girafe et placez-la devant vous. Les girafes en trop ne serviront pas, vous pouvez les remettre dans la boîte. Mélangez les 25 cartes d'écharpes et posez-les faces cachées (illustration girafe visible) au milieu de la table en formant 5 rangées de 5 écharpes. Mélangez également les 30 jetons et déposez-les en pile face cachée (papillon visible) près des cartes d'écharpes. Chaque joueur prend 4 jetons dans la pile et les pose faces visibles sur les cases rondes situées à côté du cou de sa girafe. Préparez le dé.



Mise en place pour 4 enfants

C'EST PARTI :

On joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur ayant porté une écharpe le plus récemment commence.

Regarde d'abord les 4 jetons ronds à côté du cou de ta girafe : ce sont les couleurs ou les motifs que ta girafe adore. Retourne maintenant une carte écharpe, celle de ton choix, dans l'une des rangées.

La couleur ou le motif de l'écharpe correspond à l'un de tes jetons ?

- **Oui : Super !**

Il y a de fortes chances que cette écharpe plaise à ta girafe.
Mais pour en être sûr, tu dois lancer le dé :



Qu'indique le dé ?



Hourra ! Ta girafe adore cette écharpe. Prends la carte de l'écharpe et pose-la face visible sur le cou de ta girafe à côté du jeton assorti, lequel doit être retourné pour être face cachée de sorte que le papillon soit visible. L'écharpe et son jeton assorti ne bougent pas jusqu'à la fin de la partie.

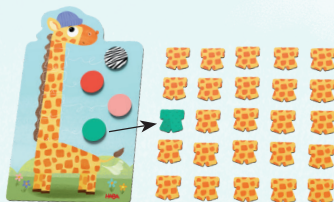


Attention :

Si l'écharpe est assortie à plusieurs jetons, tu dois choisir le jeton que tu assortis à l'écharpe.

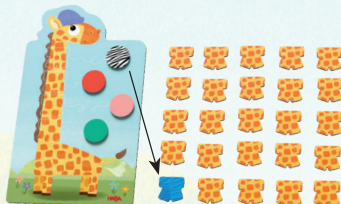
Exemples :

Couleur assortie



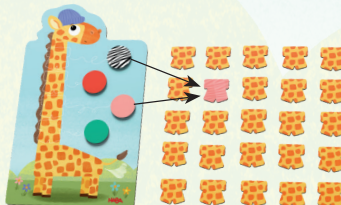
ou

Motif assorti



ou

Plusieurs jetons avec couleur ou motif assorti





Mince ! Pour on ne sait quelle raison, ta girafe n'aime pas l'écharpe. Pioche un nouveau jeton et remplace le jeton qui était assorti à l'écharpe. Remplace le jeton qui vient d'être remplacé face cachée dans la pile, et mélange-la rapidement. Puis, retourne aussi la carte de l'écharpe pour qu'elle soit de nouveau face cachée.

• **Non : Dommage !**

Une fois que tout le monde a vu l'écharpe, retourne la carte pour qu'elle soit face cachée.

Astuce : Quand vous retournez une carte écharpe, essayez de mémoriser sa couleur et son motif. Peut-être plaira-t-elle à une autre girafe ou à la même girafe plus tard ? Au cours de la partie, une girafe peut en effet changer d'avis et accepter une écharpe qu'elle avait refusée avant. Mais c'est le dé qui décide !

C'est au tour du joueur suivant.

FIN DE LA PARTIE :

La partie s'achève dès qu'un enfant a enroulé sa quatrième écharpe autour du cou de sa girafe et retourné les 4 jetons sur la face papillon. Tu gagnes et ta girafe est super contente d'être si jolie !

VARIANTE :

Si le facteur chance influence trop la partie, n'utilisez pas le dé. La partie sera alors plus rapide.

Chers joueurs,
Si vous avez perdu ou cassé une pièce de jeu,
il vous suffit de demander si celle-ci est encore disponible sur
www.haba-play.com/Ersatzteile dans la partie « Pièces de rechange »





LASSE GIRAF

Chic tot aan de nek!



Een stijlvol geheugenspel voor 2 tot 4 kinderen vanaf 3 jaar

Auteur: Federica Monzio Compagnoni

Redactie: Imke Storch

Illustraties: Julia Reyelt

Spelduur: ca. 10 minuten

Hebben giraffen lange nekken? Natuurlijk, dat weet ieder kind! Minder bekend is echter dat giraffen ook zeer modebewuste dieren zijn. Lasse en zijn broers en zussen zijn bijvoorbeeld dol op kleurrijke sjaals met leuke patronen. Omdat hun hals zo lang is, wikkelen ze er niet zomaar een sjaal omheen, maar het liefst meerdere tegelijk. Maar let op: De giraffen dragen enkel wat ze leuk vinden!

Wie als eerste zijn/haar eigen giraf met vier bijpassende sjaals gelukkig maakt, wint het spel.

WAT ZIT ER IN DE DOOS?



4 giraffen



1 dobbelsteen



30 kaartjes
(3 per kleur en patroon)



25 sjaals

VÓÓR HET EERSTE SPEL:

Laat je helpen door een volwassene. Haal alle onderdelen voorzichtig uit de borden. De borden en het deel met het afvalbaksymbool  hebben jullie niet meer nodig voor het spel. Gooi ze op de juiste manier weg.

VÓÓR JULLIE BEGINNEN:

Kies een giraf en zet deze bij jullie neer. Overtollige giraffen worden niet gebruikt. Schud de 25 sjaals en leg ze verdekt (giraffenpatroon naar boven) in een rastervorm van 5 X 5 in het midden van de tafel. Schud ook de 30 kaartjes en leg ze verdekt (vlinderzijde naar boven) op een stapel met de afbeelding naar beneden naast het raster. Neem telkens 4 kaartjes van de stapel en leg ze open op de ronde velden naast jullie giraf. Houd de dobbelsteen bij de hand.



Spelopbouw bij vier spelers

NU BEGINT HET:

Jullie spelen om de beurt, met de klok mee. Wie als laatste een sjaal heeft gedragen, mag beginnen.

Kijk eerst naar de 4 kaartjes naast je giraf. Je giraf houdt altijd van deze kleuren en patronen. Draai nu een willekeurige sjaal in het raster om.

Past de kleur of het patroon van de sjaal bij een van je kaartjes?

- **Ja: Top!**

De kans is groot dat je giraf van deze sjaal houdt. Om zekerheid te krijgen, moet je nu dobbelen.



Wat heb je gedobbeld?



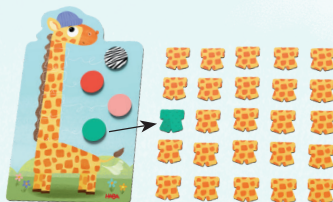
Hoera! Jouw giraf vindt de sjaal geweldig. Neem hem en leg hem open naast het bijpassende kaartje op de nek van de giraf. Draai het kaartje weer om, zodat de vlinderzijde zichtbaar is. Sjaal en kaartje blijven nu tot het einde van het spel precies daar liggen.

Let op:

Als de sjaal bij meerdere kaartjes past, moet je beslissen aan welk kaartje je de sjaal toewijst.

Voorbeelden:

Kleurovereenstemming



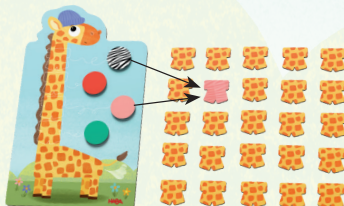
of

Patroon komt overeen



of

Meerdere kaartjes komen in kleur of patroon overeen





O nee! Jouw giraf vindt de sjaal – om welke reden dan ook – net stom. Neem een nieuw kaartje van de stapel en verwissel het met het kaartje dat bij de sjaal past. Leg het verwisselde kaartje met de afbeelding naar beneden terug op de stapel en schud de stapel kort door elkaar. Zo verstop je de sjaal weer.

- **Nee, jammer!**

Verdek de sjaal weer nadat alle anderen hem ook hebben gezien.

Tip: Probeer de kleur en het patroon van een sjaal te onthouden die weer verdek wordt. Misschien komt hij wel in aanmerking voor een andere giraf? Een giraf kan in de loop van het spel ook van gedachten veranderen en een afgekeurde sjaal toch goed vinden – de dobbelsteen beslist!

Hierna is de volgende speler aan de beurt.

WANNEER IS HET SPEL AFGELOPEN?

Het spel is afgelopen zodra een kind de vierde sjaal om de hals van zijn/haar eigen giraf en alle 4 kaartjes op de vlinderkant heeft gedraaid. Jij wint en ook je giraf is blij!

VARIANT:

Als de geluksfactor met de dobbelsteen te hoog is voor jullie, laten jullie hem gewoon weg. Het spel is dan sneller afgelopen.



*Geachte ouders, lieve kinderen
via www.haba-play.com/Ersatzteile kunt u heel eenvoudig
navragen of kwijtgeraakte delen van het spelmateriaal nog
kunnen worden nabesteld.*





JIRAFAS CON ESTILO

¡Elegantes de pies a cabeza!



Un estiloso juego de memoria con factor de suerte para 2–4 jugadores/as a partir de 3 años.

Autora: Federica Monzio Compagnoni

Redacción: Imke Storch

Ilustración: Julia Reyelt

Duración de la partida: aprox.

10 minutos

¿Las jirafas tienen cuellos largos? ¡Claro, todos los niños y niñas lo saben! Sin embargo, no todo el mundo sabe que las jirafas también son unas apasionadas de la moda. Por ejemplo, a Lara y a sus hermanas les encantan las bufandas de colores con estampados bonitos. Y como sus cuellos son tan largos con una sola bufanda no tienen suficiente, de modo que deben ponerse varias a la vez. Pero, ¡cuidado! ¡Solo se ponen lo que realmente les gustan!

Ganar la partida el primero/a que haga feliz a su jirafa con cuatro bufandas a juego.

CONTENIDO DEL JUEGO:



4 jirafas



1 dado



30 fichas (3 de cada color y estampado)



25 bufandas

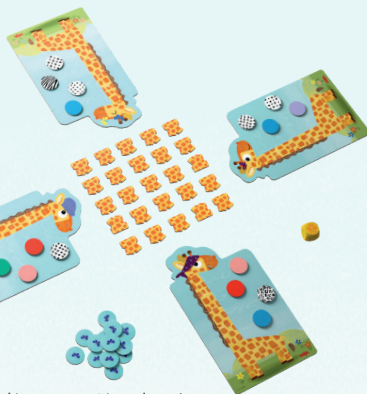
ANTES DE JUGAR POR PRIMERA VEZ:

Pedid a un adulto que os ayude. Desprended con cuidado todas las piezas de los cartones. Las piezas con el símbolo  no las necesitaréis, por lo que podéis reciclarlas debidamente.

PREPARACIÓN DEL JUEGO:

En primer lugar, elegid una jirafa y colocadla delante vuestro. No se necesitan las jirafas sobrantes. Mezclad las 25 bufandas y colocadlas boca abajo (con el estampado de jirafa hacia arriba) en el centro de la mesa formando una cuadrícula de 5 x 5. Mezclad también las 30 fichas y colocadlas boca abajo (con el lado de la mariposa hacia arriba) formando un montón junto a la cuadrícula. Coged 4 fichas de la pila y colocadlas boca arriba en las casillas redondas junto a vuestra jirafa. Preparad el dado.

Preparación del juego para 4 jugadores/as



DESARROLLO DEL JUEGO:

Se juega por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Empieza el último/a que haya visto una jirafa.

Primero mira las 4 fichas que hay junto a tu jirafa: Estos son los colores y estampados que le gustan a tu jirafa. Destapa una bufanda cualquiera en la cuadrícula.

¿Coincide el color o el estampado de la bufanda con una de tus fichas?

- **Sí: ¡Genial!**

Lo más probable es que a tu jirafa le guste esta bufanda. Para estar seguro/a, debes lanzar el dado.



¿Qué ha salido?



¡Hurra! A tu jirafa le encanta la bufanda. Cógela y colócala boca arriba junto a la ficha correspondiente en el cuello de la jirafa. A continuación, dale la vuelta a la ficha, para que se vea el lado de la mariposa. La bufanda y la ficha se quedan exactamente allí hasta el final de la partida.

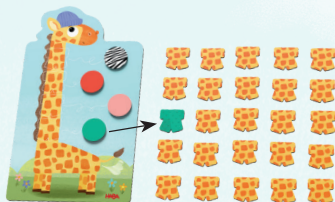


Atención:

Si la bufanda encaja con varias fichas, debes decidir a cuál de ellas quieres asignar esa bufanda.

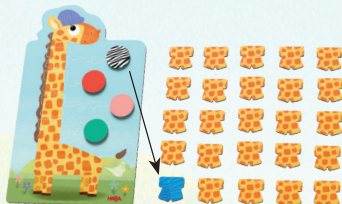
Ejemplo:

El color coincide



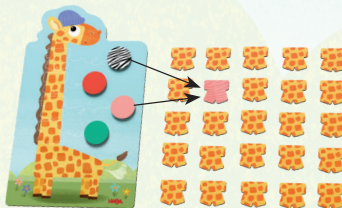
o

El estampado coincide



o

Varias fichas con el mismo color o estampado





¡Oh, no! Por alguna razón, a tu jirafa le parece que la bufanda no es de su estilo. Coge una nueva ficha del montón y sustitúyela por la que coincidía con esa bufanda. Vuelve a colocar la ficha que has cambiado boca abajo en el montón y mézclalo brevemente. Por último, vuelve a dejar la bufanda boca abajo.

• **No: ¡Qué lástima!**

Dale la vuelta de nuevo a la bufanda, después de que todos/as los demás la hayan visto también.

Nota: Intentad recordar el color y el estampado de una bufanda que se vuelve a poner boca abajo. ¿Quizás puede servir para otra jirafa? A lo largo del juego, una jirafa también puede cambiar de opinión y gustarle una bufanda que había rechazado, ¡el dado decide!

A continuación, será el turno del siguiente jugador/a.

FINALIZACIÓN DE LA PARTIDA:

El juego termina cuando un niño/a coloca la cuarta bufanda en el cuello de su jirafa y ha dado la vuelta a las 4 fichas para que se vea el lado de la mariposa. ¡Ganarás y tu jirafa se pondrá muy contenta!

VARIANTE:

Si el factor de suerte del dado es demasiado complicado, simplemente no lo uséis. Así, el juego terminará más rápido.

Queridas familias:

en www.haba-play.com/Ersatzteile podéis ver si todavía disponemos de una pieza de juego que hayáis perdido.





LASSE LA GIRAFFA

Elegante fino al collo!



Un gioco di memoria cooperativo, per 2-4 bambini a partire da 3 anni.

Autrice: Federica Monzio Compagnoni

Testo: Imke Storch

Illustrazioni: Julia Reyelt

Durata del gioco: circa 10 minuti

Le giraffe hanno il collo lungo? Certo, lo sanno tutti! Tuttavia, è meno noto che le giraffe siano anche animali molto attenti alla moda. Ad esempio, a Lasse e ai suoi fratelli piacciono le sciarpe colorate con splendide stampe. E poiché i loro colli sono così lunghi, non si avvolgono una sola sciarpa, ma preferiscono avvolgerne più di una alla volta. Attenzione però: Indossa solo ciò che ti piace!

Vince il gioco chi riesce per primo a rendere felice la propria giraffa con quattro sciarpe abbinate.

CONTENUTO:



4 giraffe



1 dado



30 tessere
(3 per colore e motivo)



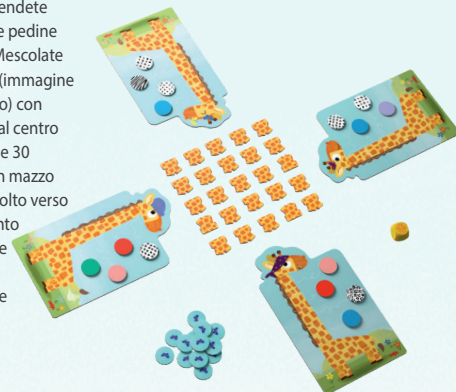
25 sciarpe

PRIMA DI GIOCARE PER LA PRIMA VOLTA:

Fatevi aiutare da un adulto. Staccate con cautela tutti i pezzi dalle tavole punzonate. I pezzi con il simbolo del cestino non vi servono più. Smaltiteli negli appositi contenitori.

PRIMA DI COMINCIARE:

Per prima cosa scegliete e prendete uno degli animali in legno. Le pedine in più non sono necessarie. Mescolate tutte le 25 sciarpe e formate (immagine della giraffa rivolta verso l'alto) con esse una griglia 5x5 coperta al centro del tavolo. Mescolate anche le 30 tessere e formate con esse un mazzo coperte (lato della farfalla rivolto verso l'alto) in un mucchietto accanto alla griglia. Prendete 4 tessere dal mazzo e sistematele scoperte sulle caselle rotonde accanto alla vostra giraffa. Tenete pronto il dado.



Disposizione del gioco per 4 giocatori

SI COMINCIA:

Giocate a turno in senso orario. Inizia chi ha visto più di recente una giraffa.

Osserva prima le 4 tessere accanto alla tua giraffa: In generale, alla tua giraffa piacciono questi colori o motivi. Scopri ora una sciarpa a piacere nella griglia.

Il colore o il motivo della sciarpa corrisponde a una delle tue tessere?

- **Sì: Ottimo!**

Ci sono buone possibilità che questa sciarpa piaccia alla tua giraffa. Per essere sicuro devi tirare il dado:



Che cosa è uscito sul dado?



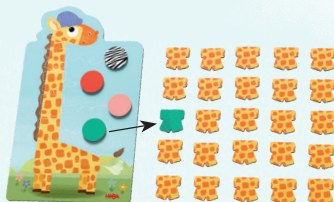
Urrà! La tua giraffa ama la sciarpa. Prendila e mettila scoperta accanto alla tessera corrispondente sul collo della giraffa. Copri di nuovo il dischetto in modo che sia visibile il lato della farfalla. La sciarpa e la tessera rimangono qui fino alla fine del gioco.

Attenzione:

Se la sciarpa corrisponde a più tessere, devi decidere a quale di esse assegnare la sciarpa.

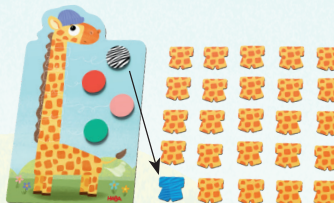
Esempi:

Colore
corrispondente



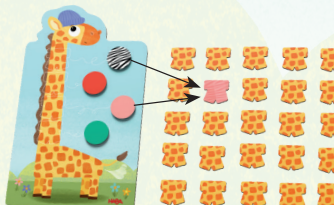
oppure

Modello
corrispondente



oppure

Più tessere dello
stesso colore o
motivo





Oh no! Alla tua giraffa la sciarpa non piace. Prendi una nuova tessera dal mazzo e sostituiscila con una tessera adatta alla sciarpa. Rimetti la tessera sostituita coperta sul mazzo e mescolala velocemente. Copri poi di nuovo il dischetto.

• **No: Peccato!**

Metti via il pezzo a faccia in giù dopo che tutti gli altri l'hanno visto.

Consiglio: Cercate di ricordare il colore e il motivo di una sciarpa che viene coperta di nuovo. Forse può andare bene per un'altra giraffa? Nel corso del gioco, una giraffa può anche cambiare idea e trovare una sciarpa scartata: è il dado a decidere!

Il turno passa quindi al giocatore successivo.

QUANDO FINISCE IL GIOCO?

Il gioco finisce non appena un bambino mette la quarta sciarpa sul collo della propria giraffa e ha girato tutte e 4 le tessere dal lato della farfalla. Il vincitore sarai tu e anche la tua giraffa sarà felice!

VARIANTE:

Se il fattore fortuna del dado rende il gioco troppo difficile non usatelo. Il gioco durerà di meno.



*Cari bambini e cari genitori,
sul sito www.haba-play.com/Ersatzteile potete
informarvi se un pezzo mancante del gioco è
ancora disponibile.*



GIRAFA LEO

Chique até mais não!



Um jogo de memória cheio de estilo com fator de sorte para 2 a 4 crianças a partir dos 3 anos de idade.

Autora: Federica Monzio Compagnoni
Ilustração: Julia Reyelt

Redação: Imke Storch
Duração do jogo: aprox. 10 minutos

As girafas têm pescoços compridos? Claro, todos sabemos disso! Mas muitos não sabem que as girafas também são animais muito dados à moda. Por exemplo, Leo e os seus irmãos adoram cachecóis coloridos com padrões divertidos. E como os seus pescoços são tão compridos, não se contentam com um único cachecol, não enrolam apenas um cachecol no pescoço, mas preferem ter vários enrolados em simultâneo. Mas atenção: só usam o que realmente gostam!

O primeiro a agradar a sua girafa com quatro cachecóis a condizer ganha o jogo.

O QUE INCLUI:



4 girafas



1 dado



30 fichas redondas
(3 de cada cor e padrão)



25 cartões a
ilustrar cachecóis



ANTES DO PRIMEIRO JOGO:

Deixem que um adulto vos ajude. Separem cuidadosamente todas as peças de cartão das partes perfuradas. Não vão precisar das peças que tiverem o símbolo do caixote do lixo . Podem deitá-las fora de modo adequado.

ANTES DE COMEÇAR:

Primeiro, escolham uma girafa e coloquem-na à vossa frente. As girafas que sobra-rem não são necessárias. Misturem os 25 cartões a ilustrar cachecóis (padrão de girafa para cima) e distribuam-nos virados para baixo formando um quadrado (5x5) no centro da mesa. Misturem também as 30 fichas redondas e pousem-nas viradas para baixo (lado da borboleta virado para cima) a formar um montinho. Tirem 4 fichas do montinho de fichas e coloquem-nas viradas para cima nas casas redondas ao lado da vossa girafa. Preparem o dado.



Configuração do jogo para 4 crianças

AGORA SIM, VAMOS COMEÇAR:

Joga-se sempre no sentido dos ponteiros do relógio. Quem tiver usado um cachecol mais recentemente pode começar.

Em primeiro lugar, observa as 4 fichas ao lado da tua girafa: em princípio, a tua girafa vai adorar as tuas cores e/ou padrões. Agora, vira um cartão a ilustrar cachecol, à tua escolha, disposto no quadrado de cachecóis.

A cor ou o padrão do cachecol corresponde a uma das tuas fichas?

• **Sim: Boa!**

É muito provável que a tua girafa goste deste cachecol.
Para teres a certeza, tens de lançar o dado:



O que mostra o dado?



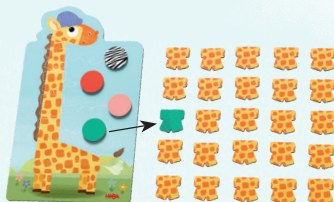
Urra! A tua girafa adora o cachecol. Pega nele e coloca-o virado para cima, ao lado da ficha correspondente, no pescoço da girafa. Depois, vira a ficha ao contrário de modo que o lado da borboleta fique a ver-se. O cachecol e a ficha ficam exatamente aí até ao final do jogo.

Atenção:

Se o cachecol corresponder a várias fichas, tens de decidir a qual pretendes atribuir o cachecol.

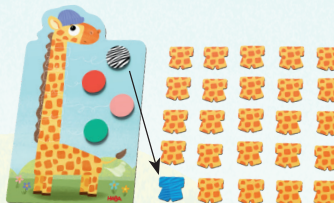
Exemplos:

A cor
corresponde



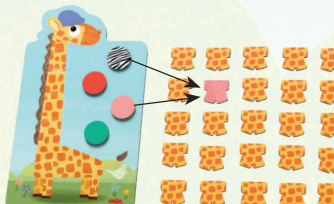
ou

O padrão
corresponde



ou

Várias fichas
redondas têm a
mesma cor ou
padrão





Oh não! A tua girafa – vá-se lá saber porquê – não gosta nada do teu cachecol. Tira uma nova ficha do montinho e troca-a pela ficha ou por uma ficha que pudesse ter correspondido ao cachecol. Volta a colocar a ficha trocada virada para baixo no montinho, misturando-a rapidamente. Depois, volta a virar para baixo o cachecol.

• **Não: Que pena!**

Volta a virar para baixo o cachecol depois de todos os jogadores o terem visto.

Dica: Tentem lembrar-se da cor e do padrão de um cachecol que voltaram a virar para baixo. Talvez ele seja a escolha de outra girafa? No decorrer do jogo, uma girafa também pode mudar de ideia e achar que, afinal, até gosta de um cachecol – o dado decide!

Em seguida, joga o jogador seguinte na fila.

QUANDO TERMINA O JOGO?

O jogo termina assim que um jogador puser o quarto cachecol no pescoço da sua girafa e tiver, portanto, virado as 4 fichas para o lado da borboleta. Ganhas e deixas a tua girafa muito feliz!

VARIANTE:

Quando o fator de sorte com o dado já for demais, deixem simplesmente o dado de fora. E o jogo termina, assim, mais depressa.

Queridas famílias,
Em www.haba-play.com/Ersatzteile vocês
podem ver se ainda temos uma peça de jogo
que tenham perdido.





FEDERICA MONZIO COMPAGNONI (Author)

Federica Monzio Compagnoni, born in 1991, lives near Treviglio (Italy). She is a freelance toy designer specializing in educational toys and games for children and families. Federica's passion is creativity – in all its forms! She enjoys spending her free time in nature and enjoys capturing moments with her camera and making colorful things.



FEDERICA MONZIO COMPAGNONI (Auteurice)

Federica Monzio Compagnoni est née en 1991 et vit près de Treviglio (Italie). Créatrice de jouets indépendante, elle est spécialisée dans les jouets éducatifs et les jeux à destination des enfants et des familles. La passion de Federica, c'est la créativité sous toutes ses formes ! Elle va souvent dans la nature et aime capturer de jolis moments avec son appareil photo et bricoler des objets colorés.



FEDERICA MONZIO COMPAGNONI (Autora)

Federica Monzio Compagnoni, nacida en 1991, vive cerca de Treviglio (Italia). Es una diseñadora de juguetes freelance especializada en juguetes educativos y juegos infantiles y familiares. La pasión de Federica es la creatividad, ¡en todas sus formas! Le gusta pasar su tiempo libre en la naturaleza, capturar momentos con su cámara y hacer cosas coloridas.



FEDERICA MONZIO COMPAGNONI (Autora)

Federica Monzio Compagnoni, nascida em 1991, vive perto de Treviglio (Itália). É profissional designer independente de brinquedos, tendo-se especializado em brinquedos educativos e jogos para crianças e famílias. A paixão de Federica é a criatividade – em todas as suas formas! Gosta de passar o seu tempo livre na natureza e de capturar momentos com a sua câmara e criar coisas coloridas.



FEDERICA MONZIO COMPAGNONI (Autorin)

Federica Monzio Compagnoni, geboren 1991, lebt in der Nähe von Treviglio (Italien). Sie ist freiberufliche Spielzeugdesignerin und hat sich auf Lernspielzeug und Spiele für Kinder und Familien spezialisiert. Federicas Leidenschaft ist die Kreativität – in all ihren Formen! Ihre Freizeit verbringt sie gern in der Natur und sie mag es, Augenblicke mit ihrer Kamera festzuhalten und bunte Sachen zu basteln.



FEDERICA MONZIO COMPAGNONI (Auteur)

Federica Monzio Compagnoni, geboren in 1991, woont in de buurt van Treviglio (Italië). Ze is een freelance speelgoedontwerper die gespecialiseerd is in educatief speelgoed en spelletjes voor kinderen en gezinnen. Federica's passie is creativiteit – in al haar vormen! Haar vrije tijd brengt ze graag door in de natuur en ze houdt ervan om momenten vast te leggen met haar camera en kleurrijke dingen te knutselen.



FEDERICA MONZIO COMPAGNONI (Auteurice)

Federica Monzio Compagnoni, nata nel 1991, vive nei pressi di Treviglio (Italia). È una designer di giocattoli freelance specializzata in giocattoli educativi e giochi per bambini e famiglie. La passione di Federica è la creatività in tutte le sue forme! Le piace trascorrere il suo tempo libero nella natura, ama la fotografica e creare oggetti colorati.



**JULIA REYELT (Illustrator)**

Julia Reyelt, born in Cuxhaven, studied illustration design in Hamburg. Today, she lives and works as a freelance illustrator in Schleswig-Holstein. She loves to design animal motifs for picture books, stationery, textiles and games.

**JULIA REYELT (Illustratorin)**

Julia Reyelt, geboren in Cuxhaven, studierte Illustrationsdesign in Hamburg. Heute lebt und arbeitet sie als freie Illustratorin in Schleswig-Holstein. Sie liebt es, Tiermotive für Bilderbücher, Papeterie, Textilien und Spiele zu entwerfen.

**JULIA REYELT (Illustratrice)**

Julia Reyelt est née à Cuxhaven, et a étudié le graphisme à Hambourg. Elle vit et travaille comme illustratrice indépendante au Schleswig-Holstein. Elle aime créer des dessins d'animaux pour les livres d'images, les jeux, la papeterie et le textile.

**JULIA REYELT (Illustrator)**

Julia Reyelt, geboren in Cuxhaven, studeerde illustratiedesign in Hamburg. Tegenwoordig woont en werkt ze als vrije illustratrice in Schleswig-Holstein. Ze ontwerpt graag dierenmotieven voor prentenboeken, schrijfwaren, textiel en spelletjes.

**JULIA REYELT (Ilustradora)**

Julia Reyelt, nacida en Cuxhaven, estudió ilustración en Hamburgo. Actualmente vive y trabaja como ilustradora freelance en Schleswig-Holstein. Le encanta diseñar motivos de animales para libros ilustrados, papelería, textiles y juegos.

**JULIA REYELT (Illustratore)**

Julia Reyelt, nata a Cuxhaven, ha studiato design illustrativo ad Amburgo. Oggi vive e lavora come illustratrice a Schleswig-Holstein. Ama disegnare motivi animali per libri illustrati, carta da parati, tessuti e giochi.

**JULIA REYELT (Ilustradora)**

Julia Reyelt, nascida em Cuxhaven, estudou Design de Ilustração em Hamburgo. Atualmente, vive e trabalha como ilustradora independente em Schleswig-Holstein. Adora criar figuras de animais para livros ilustrados, artigos de papelaria, têxteis e jogos.



HABA



WARNING:

CHOKING HAZARD -

Small parts. Not for children
under 3 years.



FR
DONNEZ
OU
RECYCLEZ



ASSOCIATION



MAGASIN



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr



PAP

HABA Sales GmbH & Co. KG
August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany
www.haba-play.com
kundenservice@haba.de

TL A170958
2013168

© HABA-Spiele Bad Rodach 2025