

pakken (zie hierboven) of nogmaals zijn geluk beproeven en een 4e kaart omdraaien. Als er op ook deze 4e kaart dezelfde bloem staat als op de andere kaarten, mag hij een nek pakken (zie hierboven).

→ Als er op de omgedraaide kaarten een andere bloem staat, eindigt de beurt van de speler. De speler draait de kaarten weer terug zonder deze te verplaatsen. Hij mag geen nek pakken en de beurt gaat naar de volgende speler. De beurt eindigt:



**Bloemenkaarten:**



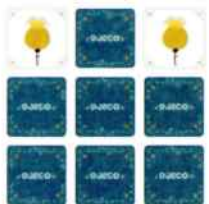
Op sommige kaarten staat 1 bloem en op andere 2 dezelfde bloemen.



De bloemenkaarten  zijn jokers die elke andere bloem vervangen.

**Een nek pakken:**

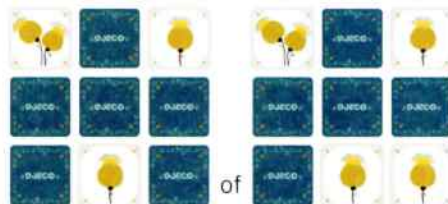
Om te weten welke nek je mag pakken, moet het aantal bloemen op de omgekeerde kaarten worden geteld: 2 bloemen = een korte nek, 3 bloemen = een middellange nek, 4 of meer bloemen = een lange nek.



2 bloemen: kort



3 bloemen: middellang



4 of 5 bloemen: lang



**De giraf in elkaar zetten**

Een speler die een nek wint moet eerst de kaarten op tafel vervangen, voordat hij zijn giraf in elkaar mag zetten. Daarna mag hij de nek op het lijf van zijn giraf zetten. Als zijn giraf instort, moet hij deze opnieuw opbouwen.

Als zijn giraf met alle gewonnen nekken niet zelfstandig overeind blijft staan, moet de speler zijn beurt overslaan.

Als de speler de beurt heeft en zijn giraf niet zelfstandig overeind blijft staan, gaat de beurt naar de volgende speler.

**Einde van het spel:**

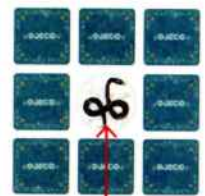
Het spel eindigt als een speler erin geslaagd is om 6 nekken op zijn giraf te stapelen of als een pot met nekken (kort, middellang, lang) leeg is. De speler met de grootste giraf wint het spel. Bij gelijkspel is de speler met de meeste lange nekstukjes de winnaar.



**Spelvariant voor gevorderden: slangen!**

Giraffen zijn bang voor slangen. Bij deze spelvariant wordt de slangenkaart, waarmee een kaart kan worden geblokkeerd, in het spel gebracht.

Bij het voorbereiden van het spel wordt de slangenkaart op de kaart in het midden van het vierkant gelegd.



"slangenkaart"

**De speler die de beurt heeft:**

1/ mag de kaart waarop de slangenkaart ligt niet omdraaien.

2/ verplaatst de slangenkaart aan het einde van zijn spelbeurt - nadat hij de omgedraaide kaarten weer heeft teruggedraaid of wanneer hij nieuwe kaarten gesloten op de opengevallen plaatsen heeft gelegd-in loodrechte richting naar een naastgelegen bloemenkaart.

