

GORILLA



Wiek: 5-99 lat



Liczba graczy: 3-5



Zawartość: 45 kart (40 kart "zwierząt", 1 joker, 4 karty "goryli").



Cel gry: pozbaądź się wszystkich kart.



Przygotowanie do gry: Rozdaj graczom po 6 kart, reszta utworzy stosik.

Zasady gry: Najmłodszy gracz kładzie kartę „animal” (zwierzę) na środku stołu (np. „ Tigre – tygrys” + „ Bus Rouge- Czerwony bus”). Następnie kolejny gracz kładzie kartę „animal” tego samego koloru (np. crocodile- krokodyl + Bus Rouge- Czerwony bus) lub kartę z tym samym zwierzęciem z busem innego koloru (np. Tigre + Niebieski Bus). Jeżeli gracz nie ma możliwości to pobiera kartę z kupki i kolejka przechodzi na kolejnego gracza. Gra jest kontynuowana wg tych samych zasad.

PS: jeśli gracz wyciągnie pasującą kartę, może ją od razu zagrać.



Karty specjalne:

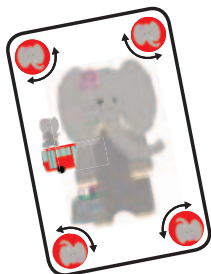
1 karta Jokera: Tę kartę kładziemy obojętnie w którym momencie, gdy gracz nie ma właściwej karty. Kolejny gracz kładzie kartę „animal” o kolorze wybranego przez siebie busa lub kartę „gorille”.



4 karty „panthère” - pantera: wszyscy pozostali gracze dobierają po 1 karcie.



4 karty „singe” - małpka: kolejny gracz przeskakuje kolejkę (gdy gracz „A” kładzie tę kartę, gracz „B” nie może grać; kolejka przechodzi na gracza „C”).



4 karty „éléphant” - słoń: karta zmieniająca kierunek gry (gdy gracz „B” kładzie tę kartę, wtedy kolejka przechodzi na gracza „A”).



4 karty gorille + 1 bus: te karty kładziemy na karcie „animal” - zwierzę w kolorze odpowiadającym kolorowi busu lub na karcie Jokera (np. kartę „gorille + żółty bus” możemy położyć na karcie „Zebra + Żółty bus”). Jak tylko jest rzucona ta karta, pozostali gracze muszą uderzyć kartę z gorylem. Ostatni gracz, który to zrobi musi za karę pobrać 3 karty z kupki i rozpoczyna z wybrana przez siebie kartą zwierzęcia (nie może grać kartą z gorylem, ani z Jokerem).

PS: gdy nie ma już kupki, mieszamy wszystkie karty ze stosu (oprócz ostatniej odkrytej) i odwracamy tworząc nową kupkę.

Koniec gry:

Gdy gracz ma ostatnią kartę w ręku to musi powiedzieć „Goryl”, gra toczy się dalej. Gdy zapomni to zrobić, inni gracze mogą mu to wytknąć. W tym wypadku gracz pobiera jedną kartę kary. Inaczej pobiera dodatkową kartę. Jeśli nikt nie zauważy błędu, gracz gra dalej. Zwycięzcą zostaje gracz, który pozbędzie się swoich kart z ręki.