

GORILLA



5-99 anni



3-5 giocatori



45 carte (40 carte "animali", 1 carta jolly, 4 carte "gorilla")



Scopo del gioco: non avere più carte in mano.



Preparazione del gioco: il mazziere distribuisce 6 carte a ciascun giocatore; il resto delle carte costituisce il mazzo da cui pescare.

Regola del gioco: il giocatore più giovane mette giù una carta "animale" a centro tavolo (es.: tigre + bus rosso).

Poi tocca al giocatore successivo mettere giù una carta "animale" di uguale colore (es.: cocodrillo + bus rosso) o una carta dello stesso animale ma di colore diverso dal bus (es.: tigre + bus blu). Se non può giocare, pesca.

Poi tocca al giocatore successivo giocare secondo le stesse regole. Se non può giocare, pesca.

P.S.: Una buona pesca si gioca subito.

Le carte speciali:



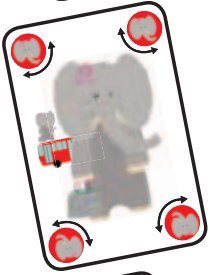
1 carta jolly: questa carta si mette giù in qualsiasi momento quando è il proprio turno di gioco. Ma non può essere messa giù all'ultimo giro. Il giocatore successivo mette giù una carta "animale" del colore del bus di sua scelta o una carta "gorilla".



4 carte "pantera": tutti gli altri giocatori pescano 1 carta. Si può mettere un'altra carta pantera su una carta pantera.



4 carte "scimmia": il giocatore successivo salta il turno (quando il giocatore "A" mette giù questa carta, il giocatore "B" non gioca, ma tocca al giocatore "C").



4 carte "elefante": lo svolgimento del gioco cambia senso. Quando un giocatore "B" mette giù questa carta, tocca al giocatore precedente ("A") rigiocare.



4 carte gorilla: vanno messe su una carta "animale" del colore del bus corrispondente o sulla carta Jolly (esempio: una carta "gorilla + bus giallo" si mette su una carta "zebra + bus giallo"). Non appena messa giù la carta, tutti gli altri giocatori devono battere sul gorilla.

L'ultimo giocatore che batte, pesca 3 carte di penalità e riparte con una carta "animale" di sua scelta (non può giocare una carta "gorilla" né la carta "Jolly").

P.S.: quando il mazzo da cui pescare è esaurito, tutte le carte del mazzo da cui pescare tranne quella di sopra vengono mescolate e girate per costituire un nuovo mazzo da cui pescare.

Fine della partita: quando uno dei giocatori avrà una sola carta in mano dovrà dire "gorilla" e la partita continua. Se dimentica di dirlo, gli altri giocatori possono farglielo notare; in questo caso, pescherà una carta di penalità e la partita continua. Se nessuno l'ha notato, tanto meglio per lui. Vince il primo giocatore che resta senza carte in mano.