

GORILLA



6-99 años



3-5 jugadores



47 cartas (40 cartas "animales", 1 carta comodín, 6 cartas "gorilas").



Objetivo del juego: Quedarse sin cartas.



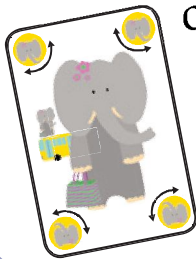
Preparación del juego: El que reparte distribuye 6 cartas a cada jugador, el resto de las cartas constituye el mazo.

Regla del juego: El jugador más joven coloca una carta "animal" en el centro de la mesa. (ej.: Tigre + Bus Rojo). Luego le toca al jugador siguiente colocar una carta "animal" **del mismo color** (ej.: cocodrilo + Bus Rojo) o una carta **del mismo animal** con otro color de Bus (ej.: Tigre + Bus Azul). Si no puede jugar, coge una carta del mazo. Luego le toca al jugador siguiente de acuerdo con las mismas reglas. Si no puede jugar, coge una carta del mazo.

P.S.: Una buena carta cogida del mazo se juega inmediatamente.

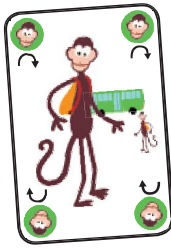
Las cartas especiales:

1 carta comodín: esta carta se coloca en cualquier momento durante su turno de juego. El jugador siguiente coloca una carta "animal" del color de Bus elegido o una carta "gorila".



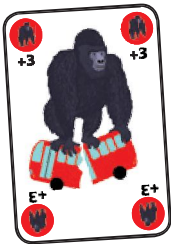
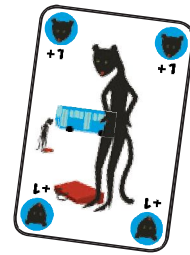
4 cartas "elefante": el desarrollo del juego cambia de sentido. (Cuando un jugador "B" coloca esta carta, le toca al jugador anterior "A" jugar de nuevo).





4 cartas "mono": el jugador siguiente salta su turno (cuando el jugador "A" coloca esta carta, el jugador "B" no juega; le toca al jugador "C").

4 cartas "pantera": todos los restantes jugadores cogen una carta.



4 Cartas gorila + 1 bus: estas cartas se colocan sobre una carta "animal" del color de Bus correspondiente o sobre la carta Comodín (ejemplo: una carta "gorila + Bus Amarillo" se coloca sobre una carta "Cebra + Bus amarillo"). Una vez colocada esta carta, todos los restantes jugadores deben dar una palmada al gorila. El último jugador en hacerlo, coge 3 cartas de penalización y empieza a jugar con una carta "animal" elegida (no puede jugar una carta "gorila" ni la carta "Comodín").



2 cartas gorila + 4 bus: estas cartas se colocan sobre cualquier carta "animal" o sobre la carta Comodín. Se aplica la misma regla que para la carta "gorila + 1 bus".

PS: cuando se agota el mazo, se mezclan todas las cartas descartadas excepto la de arriba y se les da la vuelta para constituir el nuevo mazo.

Fin de la partida: Cuando uno de los jugadores no tiene más que una carta en la mano, debe decir "gorila" y la partida continúa. Si olvida decirlo, los restantes jugadores pueden advertírselo; en ese caso, coge una carta de penalización y la partida continúa. Gana el primer que se quede sin cartas en la mano.

Peligro de asfixia.

DJECO