

GORILLA



5-99 Jahre



3-5 Spieler



45 Karten (40 Tier-Karten, 1 Joker, 4 Gorilla-Karten)



Ziel des Spiels: Keine Karten mehr auf der Hand haben.



Spielvorbereitung: Der Geber verteilt an jeden Spieler 6 Karten. Die restlichen Karten bilden den Kartenstock.

Spielregel: Der jüngste Spieler legt eine Tierkarte in die Tischmitte (Beispiel: Tiger + roter Bus). Dann ist der nächste Spieler an der Reihe. Er muss eine Tierkarte **derselben Farbe** (Beispiel: Krokodil + roter Bus) oder eine Karte **mit dem gleichen Tier** und einer anderen Farbe (Beispiel: Tiger + blauer Bus) auslegen. Kann er nicht auslegen, zieht er eine Karte. Dann ist nach denselben Regeln der nächste Spieler an der Reihe. Wenn er nicht auslegen kann, muss er eine Karte ziehen.

Anm.: Wenn eine passende Karte gezogen wird, wird sie sofort ausgespielt.

Sonderkarten:



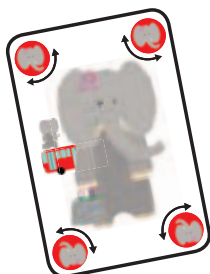
1 Joker : Diese Karte kann immer ausgespielt werden, wenn man an der Reihe ist. (In der letzten Runde darf sie nicht ausgelegt werden.) Der nächste Spieler kann eine Tierkarte mit einem Bus in beliebiger Farbe oder eine Gorilla-Karte auslegen.



4 Panther-Karten: Alle anderen Spieler müssen 1 Karte ziehen. Auf eine Panther-Karte kann auch eine weitere Panther-Karte gelegt werden.



4 Affenkarten: Der nächste Spieler wird übersprungen (wenn Spieler A diese Karte ausspielt, kann Spieler B nicht spielen, sondern Spieler C ist als Nächster an der Reihe).



4 Elefantenkarten: Die Spielrichtung wird umgekehrt. Wenn Spieler B diese Karte ausspielt, ist danach wieder der vorhergehende Spieler (A) an der Reihe.



4 Karten „Gorilla“: Diese Karten können auf eine Tierkarte mit der entsprechenden Busfarbe gelegt werden oder auf einen Joker (Beispiel: eine Gorillakarte mit gelbem Bus wird auf eine Zebra-Karte mit gelbem Bus gelegt). Sobald diese Karte ausgelegt ist, müssen alle anderen Spieler mit der Hand auf den Gorilla schlagen. Der Spieler, der zuletzt zuschlägt, muss 3 Strafkarten ziehen und beginnt wieder mit einer Tierkarte seiner Wahl (er darf weder eine Gorilla- noch eine Joker-Karte ausspielen)

Anm.: Wenn keine Karten mehr im Kartenstock sind, werden die ausgelegten Karten außer der zuletzt ausgelegten gemischt und umgedreht und bilden den neuen Kartenstock.

Ende des Spiels: Wenn einer der Spieler nur noch eine Karte in der Hand hat, ruft er „Gorilla“ und das Spiel geht weiter. Vergisst er das und die anderen Spieler merken es, muss er eine Strafkarte ziehen und das Spiel geht weiter. Merken es die anderen Spieler nicht, hat er Glück gehabt. Gewinner ist der erste Spieler, der keine Karte mehr auf der Hand hat.