

GORILLA



5-99 ans



3-5 joueurs



45 cartes (40 cartes "animaux", 1 carte joker, 4 cartes "gorilles")



But du jeu : Ne plus avoir de cartes en main.



Préparation du jeu : Le donneur distribue 6 cartes à chaque joueur, le reste des cartes constitue la pioche.

Règle du jeu : Le plus jeune joueur pose une carte "animal" au centre de la table. (ex : Tigre + Bus Rouge). Puis c'est au joueur suivant de poser une carte "animal" de la même couleur (ex : crocodile + Bus Rouge) **ou** une carte du même animal avec une autre couleur de Bus (ex : Tigre + Bus Bleu). S'il ne peut pas jouer, il pioche. Puis c'est au joueur suivant de jouer selon les mêmes règles. S'il ne peut pas jouer, il pioche.
P.S. : Une bonne pioche se joue immédiatement.

Les cartes spéciales :



1 carte Joker : cette carte se pose à tout moment lors de son tour de jeu (mais elle ne peut pas être posée au dernier tour). Le joueur suivant pose alors une carte "animal" de la couleur de Bus de son choix ou une carte "gorille".



4 cartes "panthère" : tous les autres joueurs piochent 1 carte. On peut poser une autre carte panthère sur une carte panthère.



4 cartes "singe" : le joueur suivant saute son tour (lorsque le joueur "A" pose cette carte, le joueur "B" ne joue pas ; c'est au tour du joueur "C").



4 cartes "éléphant" : le déroulement du jeu change de sens. Lorsqu'un joueur "B" pose cette carte, c'est au joueur précédent ("A") de jouer à nouveau.



4 Cartes "gorille" : ces cartes se posent sur une carte "animal" de la couleur de Bus correspondante ou sur la carte Joker (exemple : une carte "gorille + Bus Jaune" peut se poser sur une carte "Zèbre + Bus jaune"). Dès que cette carte est posée, tous les autres joueurs doivent taper sur le gorille. Le dernier joueur à taper, pioche 3 cartes de pénalité et redémarre avec une carte "animal" de son choix (il ne peut pas jouer une carte "gorille" ni la carte "Joker").

PS : quand il n'y a plus de pioche, toutes les cartes du pot sont mélangées et retournées pour constituer une nouvelle pioche.

Fin de la partie : Quand un des joueurs n'a plus qu'une carte en main, il doit dire "gorilla" et la partie continue. S'il oublie de le dire, les autres joueurs doivent le lui faire remarquer ; il pioche une carte de pénalité et la partie continue. Si personne ne l'a remarqué, alors tant mieux pour lui. Le gagnant est le premier joueur qui ne possède plus de carte en main.

GORILLA



5-99 years



3-5 players



45 cards (40 "animal" cards, 1 joker card,
4 "gorilla" cards)



Aim of the game: To have no cards left



Game preparation: The dealer deals out 6 cards to each player, the rest of the cards represent the stack.

Rules of the game: The youngest player puts an "animal" card in the centre of the table. (e.g.: Tiger + Red Bus). Then it's the next player to put an "animal" card of the same colour (e.g.: crocodile + Red Bus) or a card of the same animal with another Bus colour (e.g.: Tiger + Blue Bus). If he cannot play, he takes a card. Then it's the next player's turn to play according to the same rules. If he cannot play, he takes a card.
PS: A good draw is played straight away.



Special cards:

1 Joker : this card is put down at any time during his game turn (But it cannot be put down on the last go. The next player puts down an "animal" card of the colour of the Bus of his choice or a "gorilla" card.



4 "panther" cards: all the other players pick up a card. You can put another panther card on top of a panther card.



4 "monkey" cards: the next player misses a go (when player "A" puts down this card, player "B" doesn't play, it's the turn of player "C").



4 "elephant" cards: the game play changes direction. When a player "B" puts down this card, it's the previous player ("A")'s turn to play again.



4 gorilla cards: these cards are put on top of an "animal" card of the colour of the corresponding Bus or on the Joker card (example: a "gorilla + Yellow Bus" card is put on top of the "Zebra + Yellow Bus" card). As soon as this card has been put down, all the other players must tap on the gorilla. The last player to tap picks up 3 penalty cards and starts again with an "animal" card of his choice (he cannot play a "gorilla" card or the "Joker").

PS: when there are no more cards to pick up, all the cards from the pot except the one on top are shuffled and turned over to represent a new stack.

End of the game: When one of the players only has one card in his hand he must say "gorilla" and the game continues. If he forgets to say it, the other players can point it out to him; in this case, he picks up a penalty card and the game continues. If nobody has noticed then all the better for him. The winner is the first player who has no cards left.

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: 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.

GORILLA



5-99 jaar



3-5 spelers



45 kaarten (40 dierenkaarten, 1 joker, 4 gorillakaarten)



Doel van het spel: Geen kaarten meer overhouden.



Vorbereiding van het spel: De gever deelt aan iedere speler 6 kaarten uit; de resterende kaarten vormen het stapeltje.

Spelregels: De jongste speler legt een dierenkaart midden op tafel (bijv.: tijger + rode bus). Daarna moet de volgende speler een dierenkaart **van dezelfde kleur** (bijv.: krokodil + rode bus) neerleggen of een kaart **van hetzelfde dier** maar met een andere kleur bus (bijv. tijger + blauwe bus). Als hij niet kan, moet hij een kaart van het stapeltje nemen. Daarna is het de beurt aan de volgende speler, volgens dezelfde regels. Als hij niet kan, moet hij een kaart van het stapeltje nemen.

P.S.: Een geschikte kaart van het stapeltje moet onmiddellijk gespeeld worden.

De speciale kaarten:



1 Joker: de speler mag deze kaart altijd spelen als het zijn beurt is. Maar deze kaart mag niet bij de laatste beurt neergelegd worden. De volgende speler legt een dierenkaart met een kleur bus naar keuze of een gorillakaart neer.



4 Panterkaarten: alle andere spelers moeten een kaart van het stapeltje pakken. Het is mogelijk op een panterkaart een andere panterkaart neer te leggen.



4 Apenkaarten: de volgende speler moet een beurt overslaan (wanneer speler A deze kaart neerlegt, mag speler B niet spelen, maar is het de beurt aan speler C).



4 Olifantenkaarten: het spel wordt in omgekeerde richting gespeeld (wanneer speler B deze kaart neerlegt, is het opnieuw de beurt aan de vorige speler, speler (A) genoemd).



4 Gorillakaarten: deze kaarten kunnen op een dierenkaart met dezelfde kleur bus of op de joker gelegd worden (bijv.: een "gorillakaart + gele bus" kan op een "zebrakaart + gele bus" gelegd worden).

Zodra deze kaart neergelegd is, moeten alle andere spelers de gorilla een tik geven. Degene die als laatste een tik gegeven heeft, moet 3 kaarten van het stapeltje pakken waarna hij opnieuw begint met een dierenkaart naar keuze (hij kan dan geen gorillakaart of joker neerleggen).

P.S.: wanneer het stapeltje op is, worden alle kaarten die onder de bovenste kaart liggen geschud en omgedraaid om als nieuw stapeltje te dienen.

Einde van het spelletje: wanneer een van de spelers nog maar één kaart overheeft, moet hij "gorilla" zeggen en gaat het spelletje verder. Vergeet hij dit te zeggen, dan kunnen de andere spelers hem hier opmerkzaam op maken; in dat geval moet hij een kaart van het stapeltje pakken en gaat het spelletje verder. Als niemand het opgemerkt heeft, dan heeft hij geluk gehad.

Degene die als eerste geen kaarten meer heeft, is de winnaar.

GORILLA



5-99 años



3-5 jugadores



45 cartas (40 cartas "animales", 1 carta comodín, 4 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. Pero no puede colocarse en el último turno. El jugador siguiente coloca una carta "animal" del color de Bus elegido o una carta "gorila".



4 cartas "pantera": todos los restantes jugadores cogen una carta. Se puede poner otra carta pantera sobre una carta pantera.



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 "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 gorila: 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").

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. Si nadie se lo advierte, entonces mejor para él. Gana el primer que se quede sin cartas en la mano.

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.: coccodrillo + 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.

GORILLA



5-99 anos



3-5 jogadores



45 cartas (40 cartas "animais", 1 carta Joker,
4 cartas "gorilas")



Objectivo do jogo : Não ficar com cartas na mão.



Preparação do jogo: quem distribui dá 6 cartas a cada jogador, as restantes cartas irão constituir o baralho.

Regras do jogo: O jogador mais novo coloca uma carta "animal" no centro da mesma. (ex : Tigre + autocarro vermelho). Depois é a vez do jogador seguinte colocar uma carta "animal" da mesma cor (p. ex.: crocodilo + autocarro vermelho) ou uma carta do mesmo animal com uma outra cor de autocarro (p. ex : tigre + autocarro azul). Se ele não puder jogar vai ao baralho. Depois é a vez do jogador seguinte jogar de acordo com as mesmas regras. Se ele não puder jogar pesca no baralho.

P.S. : Um bom baralho serve para jogar de imediato.

As cartas especiais são:



1 Carta Joker : Esta coloca-se em qualquer altura na vez de cada jogador. Mas esta não poderá ser colocada em último lugar. O jogador seguinte coloca uma carta "animal" da cor do seu autocarro da sua escolha ou uma carta "gorila".



4 Cartas "pantera": todas as outras vão buscar 1 carta ao baralho. Pode colocar-se uma outra carta pantera sobre uma carta pantera.



4 cartas "macacos" : O jogador seguinte salta a sua vez (logo que o jogador "A" coloca esta carta, o jogador "B" não joga; é a vez do jogador "C").



4 Cartas "elefante": O desenvolvimento do jogo altera o sentido. Assim que um jogador "B" coloca essa carta, é o jogador anterior ("A") que joga novamente.



4 Cartas gorila: Estas cartas colocam-se sobre uma carta "animal" da cor do autocarro correspondente, sobre a carta do Joker (exemplo : uma carta "gorila+ autocarro amarelo" coloca-se sobre uma carta "Zebra + autocarro amarelo"). Logo que esta carta

é colocada, todos os outros jogadores devem bater no gorila. O último jogador a bater, retira 1 cartas do baralho de penalização e com por uma carta "animal" à sua escolha (ele não pode jogar uma carta "gorila" nem a carta "Joker").

PS : Quando já não houver baralho, todas a cartas do pote salvo as de cima são misturadas e viradas para constituir um novo baralho.

Finalidade da partida: Quando um dos jogadores apenas tiver uma carta na mão, este deve dizer alto "gorila" e a partida prossegue. Se este se esquecer de o mencionar, os outros jogadores podem querer assinalá-lo; nesse caso, esse jogador recolhe uma carta de penalização do baralho e a partida prossegue. Se ninguém se apercebeu, tanto melhor para o jogador. O vencedor é o primeiro jogador que não possuir mais cartas na mão.

GORILLA



5-99 år



3-5 spelare



45 (40 kort med djur, en joker och 4 gorillor)



Spelets syfte: Att inte ha några kort kvar på hand



Spelförberedelser: Givaren ger sex kort till varje spelare, övriga kort bildar talongen.

Spelregler: Den yngste spelaren lägger ett djurkort mitt på bordet (till exempel: tiger + röd buss). Sedan är det nästa spelares tur att lägga ut ett djurkort **med buss av samma färg** (till exempel: krokodil + röd buss) eller ett kort **med samma djur** men med en annan färg på bussen (till exempel tiger + blå buss). Om han eller hon inte kan spela tar hon i stället ett kort i talongen. Sedan är det nästa spelares tur att spela eller ta ett kort enligt samma regler.

P.S. : Om kortet från talongen är av rätt slag läggs det omedelbart ut.



Specialkorten:

Jokern: en spelare kan alltid lägga ut detta kort när det är hans eller hennes tur att spela. Men det får inte läggas ut under den sista omgången. Nästa spelare lägger ut ett djurkort med valfri färg eller en gorilla.



4 kort med panter: alla andra spelare tar ett kort från talongen. På ett panterkort får man lägga ett annat panterkort.



4 kort med apa: nästa spelare står över (om en spelare - A - lägger ut ett sådant kort får nästa spelare - B - inte spela utan först spelaren därefter - C).



4 kort med elefant: spelet ändrar riktning. Om en spelare - B - lägger ut ett sådant kort är det sedan föregående spelare (- A -) som står i tur att spela igen.



Fyra kort med gorilla: dessa kort får läggas på ett djurkort med samma färg på bussen eller på jokern (till exempel: ett kort med gorilla + gul buss läggs på ett kort med zebra + gul buss). Så snart det är gjort skall alla andra spelare slå gorillan. Den som kommer sist får som straff ta tre kort från talongen och börja om igen med ett kort med valfritt djur (han eller hon får dock inte lägga ut jokern eller en gorilla).

PS: när det inte längre finns någon talong blandas alla utlagda kort utom det översta och vänds för att bilda en ny talong.

Partiets slut: När en av spelarna bara har ett kort kvar på hand, skall han eller hon säga "gorilla" innan partiet fortsätter. Om spelaren glömmer bort det får de andra spelarna påpeka det. I så fall tar han eller hon ett kort som straff och partiet fortsätter. Om ingen lägger märket till är det tur för den felande. Vinnare är den första spelare som inte har några kort kvar på hand.

GORILLA



5-99 år



3-5 deltagere



45 kort (40 dyrekort, 1 jokerkort, 4 gorillakort)



Spillets mål: At komme af med kortene på hånden



Forberedelse af spillet: Kortgiveren uddeler 6 kort til hver spiller, resten af kortene udgør bunken.

Spilleregler: Den yngste spiller lægger et dyrekort midt på bordet. (f.eks.: Tiger + Rød bus). Så er det næste spillers tur til at lægge et dyrekort i samme farve (f.eks.: krokodille + Rød bus) eller et korte med samme dyr, men med en anden farve på bussen (f.eks.: Tiger + Blå bus). Hvis spilleren ikke kan lægge noget kort ned, tages et kort fra bunken. Så er det næste spillers tur til at spille efter de samme regler. Hvis spilleren ikke kan lægge noget kort ned, tages et kort fra bunken.

P.S.: Hvis der tages et kort fra bunken, der kan bruges, lægges det ned med det samme.



Særlige kort:

1 jokerkort: Dette kort kan lægges når som helst, når det er spillerens tur. Men det kan ikke lægges i sidste omgang. Følgende spiller lægger et dyrekort med en busfarve efter eget valg eller et gorillakort.



4 panterkort: Alle andre spillere skal tage et kort fra bunken. Man kan lægge et andet panterkort oven på et panterkort.



4 abekort: Følgende spiller springes over (når spiller "A" lægger dette kort, springes spiller "B" over. Det er spiller "C"s tur).



4 elefantkort: Spillerækkefølgen skifter retning. Når en spiller "B" lægger dette kort, så er det foregående spiller ("A")s tur til at spille igen.



4 gorillakort: Disse kort lægges på et dyrekort, der har samme busfarve eller på et jokerskort (eksempel: et Gorillakort + Gul bus" lægges på et "Zebrakort + Gul bus"). Når dette kort er lagt, skal alle de andre spillere

banke på gorillaen. Den sidste spiller, der banker på gorillaen, skal tage 3 kort fra bunken som straf og begynde forfra med at lægge et dyrekort efter eget valg (han kan ikke spille et gorillakort, og heller ikke et jokerskort.)

PS: Når der ikke er flere kort i bunken, blandes spillebunken undtagen det øverste kort, og kortene lægges på bordet og udgør en ny bunke.

Afslutning på spillet: Når en af spillerne kun har et kort tilbage på hånden, skal han sige "Gorilla", og spillet fortsætter. Hvis han glemmer at sige det, kan de andre spillere gøre opmærksom på det. I så tilfælde skal han tage et straffekort fra bunken, og spillet fortsætter. Hvis ingen bemærker det, ja så er det bare heldigt for ham. Vinderen er den første spiller, som ikke har flere kort på hånden.

GORILLA



5-99 лет



3-5 игрока



45 карт (40 карт “животные”, 1 карта “джокер”, 4 карты “гориллы”)



Цель игры: Остаться без карт на руках.



Подготовка к игре: Сдающий раздает по 6 карт каждому игроку. Из остальных карт формируется колода.

Правила игры: Самый младший игрок кладет в центр стола карту “животное” (например: тигр + красный автобус). После этого, следующий игрок должен положить карту “животное” того же цвета (например: крокодил + красный автобус) или карту с изображением того же животного и автобусом другого цвета (например: тигр + синий автобус). Если игроку нечем ходить, то он берет карту из колоды. Затем ход передается следующему игроку, и он играет по тем же правилам. Если ему нечем ходить, то он берет карту из колоды.

P.S. : Если взятая из колоды карта подходит, то она сразу же выкладывается.

Особые карты:



1 карта “джокер”: игрок, имеющий эту карту на руках, может выложить ее в любой момент, когда наступает его очередь ходить. (но на последнем ходе эту карту выкладывать нельзя). Следующий игрок кладет карту “животное” с автобусом любого цвета (по своему выбору), либо карту “горилла”.



4 карты “пантера”: все остальные игроки берут по 1 карте из колоды. На карту “пантера” можно положить другую карту “пантера”.



4 карты "обезьяна": следующий игрок пропускает ход (если игрок "А" кладет карту "обезьяна", то игрок "Б" не играет, а ход передается сразу игроку "В").



4 карты "слон": передача хода от игрока к игроку меняет свое направление на противоположное (если игрок "Б" кладет карту "слон", то ход передается обратно игроку "А").



4 карты "горилла": эти карты можно положить поверх карты "животное" с автобусом соответствующего цвета, либо на карту "джокер" (например: карта "горилла + желтый автобус" кладется поверх карты "зебра + желтый автобус").

Как только такая карта положена, все остальные игроки должны стукнуть по горилле. Тот, кто стукнул последним, берет из колоды 3 штрафные карты и начинает новый тур игры, выкладывая любую карту "животное", по своему выбору (он не имеет права выложить карту "горилла" или карту "джокер").

PS: когда в колоде не остается больше карт, все сброшенные карты, кроме самой верхней, перемешиваются, и из них формируется новая колода.

Конец игры: Как только у одного из игроков остается только одна карта на руках, он должен сказать "горилла", и после этого игра продолжается. Если он забывает это сказать, то остальные игроки могут сделать ему замечание; в таком случае, он берет из колоды одну штрафную карту, и игра продолжается. Если никто ему не напомнил, то тем лучше для него. Выигрывает тот игрок, который первым останется без единой карты на руках.