

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# 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 :

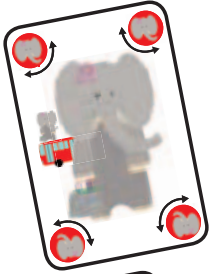
**1 carte Joker :** cette carte se pose à tout moment lors de son tour de jeu (mais elle ne peut pas être posée au dernier tour). Le joueur suivant pose alors une carte "animal" de la couleur de Bus de son choix ou une carte "gorille".



**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.