

Wiek: od 6 lat

Zawartość: 47 kart (40 kart „zwierzęta”, 1 karta Joker, 6 kart „Goryle”

Cel gry: Pozbądź się wszystkich kart.

Zasady gry: Najmłodszy gracz kładzie kartę „animal” (zwierzę) na środku stołu (np. „ Tigre – tygrys” + „ Bus Rouge- Czerwony bus”). Następnie kolejny gracz kładzie kartę „animal” tego samego koloru (np. crocodile- krokodyl + Bus Rouge- Czerwony bus) **lub** kartę z tym samym zwierzęciem z busem innego koloru (np. Tigre + Niebieski Bus). Jeżeli gracz nie ma możliwości to pobiera kartę z kupki i kolejka przechodzi na kolejnego gracza. Gra jest kontynuowana wg tych samych zasad.

Specjalne karty:

1 karta Jokera: Tę kartę kładziemy obojętne w którym momencie, gdy gracz nie ma właściwej karty. Kolejny gracz kładzie kartę „animal” o kolorze wybranego przez siebie busu lub kartę „gorille”.

4 karty „éléphant”- słoń: karta zmieniająca kierunek gry. (gdy gracz „B” kładzie tę kartę, wtedy kolejka przechodzi na gracza „A”).

4 karty „singe”- małpka: kolejny gracz przeskakuje kolejkę(gdy gracz „A” kładzie tę kartę, gracz „B” nie może grać; kolejka przechodzi na gracza „C”).

4 karty „panthère”- pantera: wszyscy pozostali gracze dobierają po 1 karcie.

4 karty gorille + 1 bus: te karty kładziemy na karcie „animal”- zwierzę w kolorze odpowiadającemu kolorowi busu lub na karcie Jokera (np. kartę „gorille + żółty bus możemy położyć na karcie „Zebra + Żółty bus). Jak tylko jest rzucona ta karta pozostali gracze muszą uderzyć kartę z gorylem. Ostatni gracz, który to zrobi musi za karę pobrać 3 karty z kupki i rozpoczyna z wybrana przez siebie kartą zwierzęcia (nie może grać kartą z gorylem, ani z Jokerem).

PS: gdy nie ma już kupki, mieszamy wszystkie karty ze stosu i odwracamy tworząc nową kupkę.

Koniec gry:

Gdy gracz ma ostatnią kartę w ręku to musi powiedzieć „Goryl” inaczej pobiera dodatkową kartę.