



UN PARTY GAME GIUNGLESKO PER 3-9 GIBBONI.

Cibo, ozio e danze: **bella la vita da gibboni** ... finché i **vostr**i schiamazzi attirano **l'attenzione del King**, il più dispotico della giungla. Siate attenti, **memorizzate le sue richieste** e solo i più scaltri riusciranno a **fuggire con le banane!**

1. OBIETTIVO

Ricevere il minor numero di carte possibile mimando correttamente le sequenze dei gesti dei Gibboni.

2. DISTRIBUIRE GLI AVATAR

21 Un giocatore viene incoronato primo King della Giungla e posiziona davanti a sé la carta Avatar King [e].

22 Tutti gli altri scelgono un Avatar Gibbone diverso. Ci sono 4 Avatar Gibbone: Non Vedo, Non Sento, Non Parlo, Mi Gratto [d]. Con 5 o più giocatori alcuni Avatar saranno condivisi.

3. FORMARE IL MAZZO

31 Il mazzo di pesca è composto solo dalle Carte Gibbone [a] corrispondenti agli Avatar effettivamente in gioco.

Se un Avatar non è stato scelto, le relative Carte Gibbone vengono rimosse.

32 Aggiungete al mazzo anche le Carte Speciali (Piccione, Casco di Banane, King della Giungla) [b].

33 Mischiate il mazzo e consegnatelo al King.

4. CARTE BANANA

Il King posiziona al centro del tavolo le Carte Banana [c]: sempre due in meno rispetto ai giocatori, disposte distanziate e non impilate.

5. COME SI GIOCA

Il gioco è diviso in round; ogni round in più turni.

Turno - All'inizio del turno, il King pesca la prima carta del mazzo, la rivela a tutti e poi la tiene in mano. Le carte devono rimanere nascoste: gli altri giocatori non possono vederle.

“Ricordati: le carte vanno tenute nell'ordine di pesca! Solo così posso controllare le sequenze!”



Il giocatore con l'Avatar corrispondente deve mimare, nell'ordine corretto, l'intera sequenza di Carte Gibbone in mano al King. Il King verifica la correttezza della sequenza.



“Facile con una sola carta, ma poi...”

Se il giocatore mima correttamente, il King pesca una nuova carta e inizia un nuovo turno.

Se sbaglia, il round termina.

6. CARTE SPECIALI

Le Carte Speciali interrompono il turno e portano subito alla fine del round:

Casco di Banane - Tutti, tranne il King, afferrano una Carta Banana.

Piccione - Tutti, tranne il King, imitano un piccione, poi afferrano una Carta Banana.

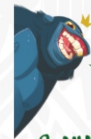
King della Giungla - Il King si batte i pugni sul petto; solo quando ha terminato, gli altri possono afferrare una Carta Banana.

“Qualcuno rimarrà sempre senza banana!”



7. FINE DEL ROUND

Chi sbaglia la sequenza, non riesce a prendere una Carta Banana o agisce fuori tempo (quando non è uscito il Gibbone corrispondente suo Avatar o mentre il King sta ancora battendo i pugni) subisce la penalità: riceve tutte le carte in mano al King e le posiziona coperte davanti a sé.



“Se sbagliano in due nello stesso turno... decido io a chi dare le carte!”

8. NUOVO ROUND

Al termine di un round, riposizionate le Carte Banana al centro e passate la carta Avatar al giocatore a sinistra, che diventa il nuovo King della Giungla.

9. FINE PARTITA

La partita termina quando:

tutti i giocatori sono stati King due volte, oppure

il mazzo verde si esaurisce.

Si contano le carte penalità:

chi ne ha di meno vince;

in caso di pareggio, vince chi imita meglio un gibbono!

Autore: Giuseppe Cascone
Illustrazioni: Quaglia Games
Edizione: Luigi Di Paola