

2 TO 5 PLAYERS AGES 8 AND UP

# THATAWAY!

## THE GET-THE-GORILLA CARD GAME



### RULES OF PLAY

#### CONTENTS

- 65 cards:
  - 11 Left
  - 11 Right
  - 11 Up
  - 11 Down
  - 8 Left/Right
  - 8 Up/Down
  - 5 Gorillas

#### OBJECT

Score the most points by successfully playing direction cards and capturing Priscilla the gorilla.

#### SET UP

- ➔ Shuffle the cards and divide them into the same number of draw piles as there are players. The piles don't need to have equal amounts of cards because you can draw from any pile.
- ➔ Place the draw piles face down in the center of the playing area within reach of all players.
- ➔ Sit in a circle around the draw piles. Each player should have an open area where he or she can play cards. (You may want to play on the floor!)

#### HOW TO PLAY

The game is played in rounds. To start a round, say together, "Get the Gorilla - Go!" and then begin drawing cards from any pile. **NO TAKING TURNS** - everyone plays at the same time!

Play direction cards right away! Place cards one after another to the area in front of you to create your own continuous path. (See example on right.) Rules for playing direction cards:

- ➔ Your path must follow the arrows on the cards.
- ➔ Your path cannot cross over itself or run into another player's path. You cannot play cards on top of other cards.
- ➔ You cannot go back and change cards you have already played or play cards to the beginning of your path.
- ➔ The Up/Down and Left/Right cards give you a choice of which direction you can go, but once you choose a direction you cannot play off the other.

If you cannot play a card, hold it in your hand and draw another from any draw pile. You can draw as many cards as you want but beware, extra cards left in your hand at the end of a round become your opponent's bonus!

If you draw a gorilla card, you may choose to play it immediately to end the round or take a risk and hold it in order to play down more direction cards first. (The more direction cards you play, the more points you score.)



SAMPLE PLAYER PATH

#### THATAWAY!

A round ends as soon as a player plays a gorilla card next to the last-played direction card in his path and calls, "Thataway!" All players must immediately stop playing cards and look to make sure that the player's path is continuous and without errors. If someone finds a mistake, the player loses all of his played cards. (Place them in a discard pile - out of play.)

Then all players pass any UNPLAYED cards in their hands, INCLUDING any gorilla cards, to the player on their LEFT. All players take all of their played cards and add them to any cards received to form scoring piles. Place scoring piles face up off to the side until the end of the game. (Put any won gorillas on top.)

*Note: Keep track of how many gorillas have been caught (either on a player's path or passed to another player).*

Start a new round according to the above rules when all players are ready.

#### ENDING THE GAME

Continue playing rounds until a fourth Gorilla gets caught either on someone's path or by being passed to another player. This ends the game. Count the cards in your scoring pile. Score 1 point for every direction card and 5 points for every gorilla. The player with the most points wins.

#### A WORD FROM GAMEWRIGHT

We know gorillas aren't often seen running loose in public, let alone by pogo stick or jet pack, but we thought this game would help prepare you just in case one should come across your path some day. As you pursue Priscilla, you'll not only learn about following directions and sequencing, but you'll also improve hand-eye coordination. After just a few tries, you'll find that chasing down gorillas isn't so tough after all. Getting them back to the zoo - now that's a whole different game!

Game by Forrest-Pruzan Creative  
Illustrations by Stephen Gilpin



**GAMERIGHT®**  
Games for the Infinitely Imaginative®  
70 Bridge Street  
Newton, MA 02458  
Tel: 617-924-6006 Fax: 617-969-1758  
e-mail: jester@gamewright.com  
www.gamewright.com  
©2007 Gamewright, a trademark of Ceaco  
All worldwide rights reserved.

2 A 5 JUGADORES EDADES: 8 AÑOS Y MAYORES

# THATAWAY!

(¡HACIA AYA!)

UN JUEGO DE CARTAS  
ATRAPANDO UN GORILA

## REGLAS DEL JUEGO

### CONTENIDO

65 cartas:

- 11 Izquierda
- 11 Derecha
- 11 Arriba
- 11 Abajo
- 8 Izquierda/Derecha
- 8 Arriba/Abajo
- 5 Gorilas

### OBJETIVO

Obtener el puntaje más alto al jugar las cartas de direcciones correctamente y al capturar a Priscilla la gorila.



### ESTABLECIENDO EL JUEGO

- ➔ Baraje las cartas y divídalas la misma cantidad de montones, como sean jugadores. Los montones no necesitan tener un número igual de cartas por que los jugadores podrán tomar cartas de cualquiera.
- ➔ Ponga el naipes en el centro del área de juego, mirando hacia abajo, y al alcance de todos los jugadores.
- ➔ Siéntense en círculo alrededor del naipes. Cada jugador debe tener su propio espacio de juego. (De pronto sea buena idea jugar en el piso.)

### COMO JUGAR

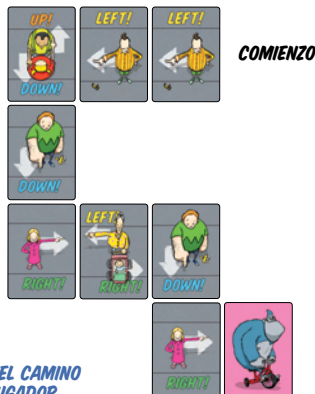
Este juego se juega por rondas. Para empezar una ronda, todos los jugadores deberán decir juntos "Agarren al gorila - Ya" y empezar a tomar cartas de cualquiera de los montones. ¡AQUI NADIE ESTA JUGANDO CON TURNOS, todos jugaran al mismo tiempo!

¡Use sus cartas de direcciones inmediatamente! Coloque las cartas, una seguida de la otra, en el área de juego enfrente suyo para crea un camino continuo. Las reglas para usar las cartas de direcciones son las siguientes:

- ➔ Su camino debe seguir las flechas sobre las cartas.
- ➔ Su camino no debe cruzarse a si mismo, ni deberá interferir con el camino de otro jugador.
- ➔ No se debe jugar una carta encima de otra.
- ➔ No se pueden cambiar las cartas que ya se han jugado, ni se pueden agregar cartas al inicio del camino.
- ➔ Las cartas de Arriba/Abajo e Izquierda/Derecha le ofrecen la oportunidad de escoger una dirección para jugar, pero una vez haya tomado esta decisión, no puede jugar la otra dirección.

Tome cartas del naipes cuando las necesite. Usted puede tomar cuantas cartas quiera, ipero tenga cuidado por que al final de la ronda, las cartas que le sobren en la mano, serán para beneficio de otro jugador!

Si tiene una carta de gorila puede escoger jugarla inmediatamente para terminar esa ronda, o puede arriesgarse y esperar mientras juega más cartas de direcciones.



MUESTRA DEL CAMINO DE UN JUGADOR

### ¡HACIA AYA!

La ronda terminara tan pronto como un jugador ponga una carta de gorila junto a la ultima carta de dirección que se haya jugado y grite ¡Hacia Aya! Inmediatamente todos los jugadores deberán de parar y revisaran el camino del ganador para asegurarse de que todas las cartas se hayan jugado correctamente. Si alguien encuentra un error, el jugador que creía ser el ganador, perderá todas sus cartas. (Ponga las cartas en un montón para descartar.)

Luego todos los jugadores le pasaran TODAS LAS CARTAS QUE LES QUEDEN POR JUGAR al jugador a su izquierda, INCLUYENDO las cartas de gorilas. Todos los jugadores tomaran las cartas que jugaron y las sumaran a las cartas que acababan de recibir del jugador a su derecha para forman un montón que luego les dará su puntaje. Ponga este montón de cartas para el puntaje aparte hasta que se acabe el juego. (Si tiene cartas de gorilas pongalas arriba del montón.)

*Nota: Mantenga un record de cuantos gorilas se han atrapado (ya sea en el camino de algún jugador o que hayan sido pasados a otro jugador al final de cada ronda.*

Empiece una ronda nueva siguiendo las instrucciones explicadas anteriormente cuando todos los jugadores estén listos.

### CONCLUYENDO EL JUEGO

Continúe jugando hasta que un cuarto gorila sea atrapado, ya sea en algún camino, o cuando sea pasado a algún jugador. Esto concluirá el juego. Cuente las cartas en su montón de puntaje. Cuente 1 punto por cada carta de dirección y 5 puntos por cada gorila. El jugador con la mayor cantidad de puntos será el ganador.

### UNA NOTA DE GAMEWRIGHT

Sabemos que no es seguido que se ve un gorila suelto por la calle, mucho menor si es uno usando un palo de pogo o un jetpack, pero pensamos que este juego lo puede ayudar a preparar si algún día se encuentra a dicho gorila. Mientras esta persiguiendo a Priscilla, no solo estará aprendiendo sobre direcciones y secuencias, pero también estará mejorando su coordinación de ojos y manos. Después de un par de intentos vera que perseguir gorilas no es tan difícil como parece. Hacer que regresen al zoológico - bueno esa es toda otra historia.

Juego de Forrest-Pruzan Creative  
Ilustraciones de Stephen Gilpin