

# GO BANANAS!

The Monkey Matching Card Game  
2 - 5 Players • Ages 6 & Up

Rules of Play			Contents:
<b>Ages:</b> 6 & up	<b>Players:</b> 2 to 5	<b>Playing Time:</b> About 12 minutes	40 monkey cards 8 gotcha gator cards 6 banana cards 1 wild gotcha gator card

Sometimes little monkeys are calm and mild mannered-but other times, they act like energetic, mischievous monkeys and they... Go Bananas! Match the opposites—the wild monkeys (red cards) with the mild monkeys (blue cards) and you're in monkey business!

## Object of the Game

The first player to collect all the cards wins.

## Set-Up

Shuffle the deck and deal out all the cards equally to each player. (Place any extra cards back in the box). Stack your cards face down in a pile in front of you. (You will need both hands to slap in this game so no holding cards in your hand!)

## Game Play

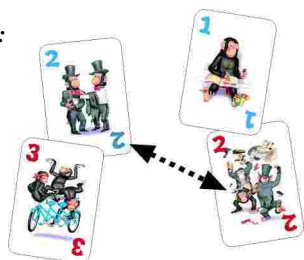
In unison with the other players, count "one, two, three," then draw the top card from your pile and turn it face up in front of you, in the middle of the playing area. (Make sure your cards are visible to everyone.)

Now, without taking turns, try to be the first player to spot and slap two different piles containing one of the three following combinations:

## Monkey Matching Opposites

When you spot a red (wild) monkey card and a blue (mild) monkey card showing the same number of monkeys on top of two different piles, say, "Go Bananas!" and slap the piles. The winner collects both piles of cards and puts them unshuffled at the bottom of his face down draw pile.

For example:



When you see two opposite monkeys with the same number, be the first to slap the piles and say, "Go Bananas!"

## Gotcha Gators

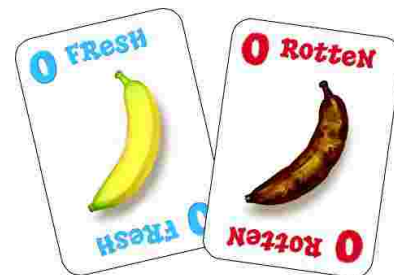
Gators love to catch monkeys! If a Gotcha Gator card appears at the same time as either a red, wild monkey card or a blue, mild monkey card of the same number, slap both piles, yell, "Gotcha Gator!" and collect all of the cards.

**Special note:** The Wild Gotcha Gator card takes any monkey card, regardless of color.



## Banana Mush-Match

A fresh banana and a rotten banana on top of different piles make a match. When you spot a banana mush-match, slap the piles and yell, "Splat!" Put the piles of cards aside (out of play), and collect one card from each player's draw pile.



## Don't Slip!

If you become overexcited and slap a pile by mistake or forget to say "Go Bananas" or "Gotcha Gator" or "Splat" when you slap, you lose a card. Take the top card from your face down pile and place it face up under one of the piles in the middle of the playing area.

## The End

If you lose all your cards, you're out of the game. Leave your face up pile in play as other players may still slap it if the top card matches another card. Whoever ends up with all the cards wins.

Some games last longer than others, so you might want to play with a time limit. At the end of the designated time, everyone counts their cards. The player with the most cards wins.

## Notes

- In a two-player game, split your cards into two face down piles before playing and turn over both top cards every round.
- If there are no matches in a round, all players start another round in unison by drawing their top face down card and adding it to their face up piles.
- If two players slap the piles at the same time, each player gets one of the two slapped piles.
- It's possible that there will be more than one pair of matches per round. However, only the first match slapped wins.

## A Word From 12 Minute Games

Go Bananas provides fun, laughter and practice for thinking quickly, developing eye-hand coordination and categorizing numbers and objects. And... it is a game for the mild-mannered, spunky, wild, raucous, calm, silly, and mischievous sides of all children and adults (and probably monkeys too).

Game by Ann and Monty Stambler  
Illustrations by Dave Clegg



**GAMERIGHT®**  
Games for the Infinitely Imaginative®  
124 Watertown Street  
Watertown, MA 02472  
tel: 617-924-6006 fax: 617-924-6101  
e-mail: 12mg@gameright.com  
www.gameright.com  
©2003 Gameright, a registered trademark of Ceaco, Inc.  
All worldwide rights reserved.

# GO BANANAS!

Reglas de Jugar			Contenido:
Edades: 6 y arriba	Jugadores: 2 a 5	Tiempo de Jugar: sobre 12 minutos	40 cartas de mono 8 cartas de caimán 6 cartas de bananas 1 carta de caimán comodín

A veces monitos están tranquilos y calmos, pero otras veces, se portan malos con mucha energía y ellos... ¡Go Bananas! Coincide con los contrarios - los monos locos (cartas rojas) con los monos calmos (cartas azules) y ¡estás de negocios con monos!

## Objeto del juego

El primer jugador que recoge todas las cartas gana.

## A Preparar

Mezcla la baraja y reparte todas las cartas igualmente. (Pon unas cartas extras en la caja). Apila las cartas en un montón, cara debajo, enfrente de ti. (Necesitarás las dos manos para dar una bofetada en este juego, entonces ¡no lles las cartas en la mano!)

## A Jugar

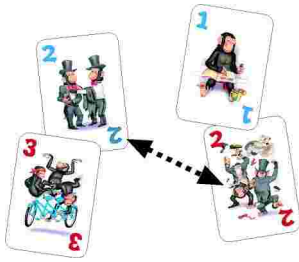
En unisón con los otros jugadores, cuenta "uno, dos, tres," y coge la carta primera de tu montón y dóblala cara arriba enfrente de ti, en el medio del área de jugar. (Ten cuidado que las cartas estén visibles a todo el mundo.)

Ahora, sin turnarse, trata de ser el primer jugador que ve dos montones diferentes que tiene uno de las tres combinaciones:

## Monos al Contrario

Cuando ves una carta de mono roja (comodín) y una carta de mono azul (calmo) que muestran un número de monos igual en dos montones diferentes, di, "¡Go Bananas!" y da una bofetada a los montones. El ganador se reune los dos montones y los pone, no mezclados, a la parte inferior del montón de tomar.

Por ejemplo:



Cuando ves los contrarios (los monos) con un número igual, sé el primero que da una bofetada a los montones y di, "¡Go Bananas!"

## Cartas de Caimán

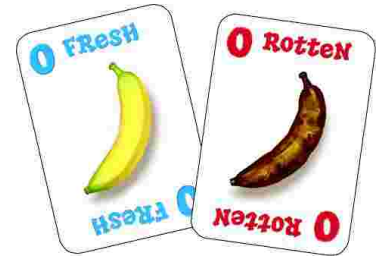
¡A los caimanes les encanta capturar los monos! Si una carta de Caimán está al mismo tiempo que una roja, un comodín o una azul, del número igual, da una bofetada a los dos montones, grita, "¡Caimán!" y se reune todas las cartas.

**Una nota especial:** Los Comodines de Caimán toman alguna carta de mono, sin tener en cuenta el color.



## Un Partido de Banana

Una banana fresca y una banana podrida en la parte superior de dos montones hacen una pareja. Cuando ves un partido de banana, da una bofetada a los montones y grita, "¡Chapoteo!" Pon los montones de cartas a un lado (sin jugar), y se reune una carta del montón de tomar de cada jugador.



## ¡No Resbales!

Si estás tan emocionado y das una bofetada a un montón por equivocación o olvidas decir, "Go Bananas" o "Caimán" o "Chapoteo", pierdes una carta. Toma la carta de la parte superior cara debajo de tu montón y ponla cara arriba debajo de un montón en el medio del área de jugar.

## Al Fin

Si pierdes todas las cartas, estás fuera del juego. Deja tu montón cara arriba porque otros jugadores todavía pueden dar una bofetada si la carta en la parte superior coincide con otra carta. La persona con todas las cartas al fin gana.

Algunos juegos duran más tiempo que otros, entonces, quizás debas jugar con un límite del tiempo. Al fin del tiempo designado, todo el mundo cuenta las cartas. El jugador con las más cartas gana.

## Notas

- Si no hay parejas en una ronda, todos los jugadores empiezan, de nuevo, una ronda en unisón por tomar su primera carta cara debajo y la añade a su montón de cara arriba.
- Si dos jugadores dan una bofetada al mismo tiempo, cada jugador recibe uno de los dos montones.
- Es posible que haya más que dos parejas por ronda. Sin embargo, solamente la primera pareja gana.

## Una Palabra de Juegos de Doce Minutos

Go Bananas se divierten, da risas y es una práctica por pensar rápidamente, desarrollar coordinación de ojo y mano y categorizar números y objetos. Y...es un juego por el lado tranquilo, loco, calmo, salvaje, tonto, y travieso de niños y adultos (y probablemente unos monos también).



**GAMERIGHT®**  
Games for the Infinitely Imaginative®  
124 Watertown Street  
Watertown, MA 02472  
tel: 617-924-6006 fax: 617-924-6101  
e-mail: 12mg@gamewright.com  
www.gamewright.com  
©2003 Gamewright, a registered trademark of Ceaco, Inc.  
All worldwide rights reserved.

# GO BANANAS!

Règles du Jeu			Contenu
Âgés: 6 ans et plus	Joueurs: 2 à 5	Duration: vers 12 minutes	40 Cartes de Singe 8 Cartes de Gotcha Gator 6 Cartes de Bananes 1 Carte Sauvage de Gotcha Gator

De temps en temps des petits singes sont calmes et aux manières douces, mais aux autres temps, ils sont des singes énergiques et méchants et ils... Go Bananas! Assortez les opposés – les singes sauvages (les cartes rouges) avec les singes doux (les cartes bleues) et c'est un sale tour!!

## Objet du Jeu

Le premier joueur de ramasser toutes les cartes est le gagnant.

## Préparation

Battez le jeu et donnez également toutes les cartes aux joueurs. (Mettez des cartes extras dans la boîte.) Mettez vos cartes face contre table dans un tas devant vous. (Vous aurez besoin de vos deux mains pour claquer dans ce jeu... donc, vous ne voulez pas tenir vos cartes!)

## Le Jeu

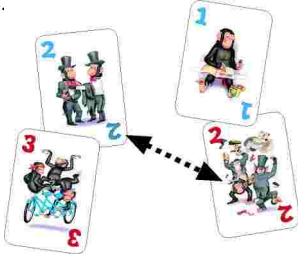
À l'unisson avec tous les autres joueurs, comptez "Un, deux, trois," puis tirez la carte en haut de votre tas et tournez la carte face visible devant vous, au centre de la table. (Soyez sûre que vos cartes sont visibles pour tout le monde.)

Maintenant, sans jouer à tour, essayez d'être le premier joueur de trouver et de claquer deux tas différents qui contiennent une des trois combinaisons suivantes:

## Des Singes Qui Correspondent en Opposés

Quand vous trouvez une carte rouge de singe (sauvage) et une carte bleue de singe (doux) en montrant le même nombre des singes en haut de deux tas, dites: "Go Bananas!" et claquez les tas. Le gagnant ramasse les deux tas des cartes et les met, sans les battre, en bas de son propre tas de tirer qui est face contre table.

Par exemple:



Quand vous voyez deux singes opposés avec le même nombre, soyez le premier de claquer les tas et dites: "Go Bananas!"

## Gotcha Gators

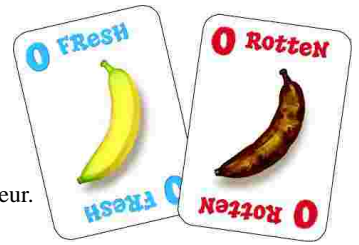
Les alligators aiment attraper les singes!! Si une carte de Gotcha Gator est visible en même temps que soit une carte rouge de singe sauvage soit une carte bleue de singe doux du même nombre, claquez les deux tas, criez, "Gotcha Gator!" et ramassez toutes les cartes.

**Note Spéciale:** La Carte Sauvage de Gotcha Gator prend n'importe quelle carte de singe, indifférent à couleur.



## Banana Mush-Match

Une banane mûre et une banane pourrie en haut des tas différents assortent. Quand vous voyez une banane mush-match, claquez les tas et criez, "Splat!" Mettez les tas des cartes de côté (hors jeu), et ramassez une carte du tas de tirer de chaque joueur.



## Ne Glissez Pas!

Si vous devenez surexcité et vous claquez un tas par hasard ou vous oubliez de dire "Go Bananas" ou "Gotcha Gator" ou "Splat" quand vous claquez, vous perdrez une carte. Prenez la carte en haut de votre tas face contre table et mettez-la face visible sous un des tas au centre de la table.

## Le Fin

Si vous perdez toutes vos cartes, vous ne pouvez plus jouer le jeu. Votre tas qui est face visible reste dans le jeu pour les autres joueurs. Ils peuvent claquer votre tas si la carte en haut assortit avec une autre carte. Ce qui finit avec toutes les cartes est le gagnant.

Des jeux prennent plus de temps que des autres, donc vous pouvez jouer avec une limite de temps. Quand le temps indiqué est fini, tout le monde compte ses cartes. Le joueur avec les plus cartes est le gagnant.

## Notes

- S'il n'y a pas d'assortiment dans une ronde, tous les joueurs commencent une autre ronde à l'unisson en tirant leur carte en haut qui est face contre table et l'ajoutent à leur tas qui est face visible.
- Si deux joueurs claquent les tas en même temps, chaque joueur reçoit un des deux tas claqués.
- C'est possible qu'il y aura plus qu'une paire d'assortiment par ronde. Cependant, seulement le premier assortiment qui est claqué gagne.

## Un Mot de 12 Minute Games

Go Bananas donne du divertissement, du rire et de l'habitude pour penser vite, développer la coordination main-œil et faire des catégories des chiffres et des objets. Et... c'est un jeu pour tout le monde (calme, méchant, timide, bête et sauvage) et pour les singes aussi.



**GAMERIGHT®**

Games for the Infinitely Imaginative®

124 Watertown Street

Watertown, MA 02472

tel: 617-924-6006 fax: 617-924-6101

e-mail: 12mg@gamewright.com

www.gamewright.com

©2003 Gamewright, a registered trademark of Ceaco, Inc.

All worldwide rights reserved.