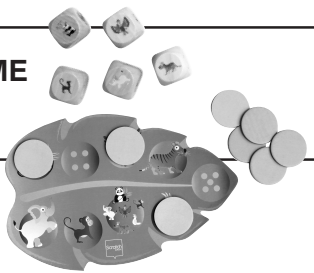




JUNGLE YAM - DICE GAME

Art. 6182204



ENGLISH

DICE GAME

Contents: 4 game boards, 32 cover cards, 5 dice - **Players:** 2 to 4

Preparation: each player gets a scorecard and 8 tokens in the same colour. All the dice are placed in the middle of the table.

Gameplay: the youngest player goes first. Play goes around the table clockwise. The first player tries to roll a combination with the dice. If they are successful, then they win a token, which they place on the right square on their scorecard. Each player gets to reroll the dice three times.

You can use all the dice for every throw. If you have already rolled part of a combination after your first throw with the five dice, then you can set aside these dice and only reroll with the remaining dice. So if you roll two monkeys during your first throw, then you can set these aside and try to roll a third monkey with the remaining dice. Every picture of an individual animal on the scorecard corresponds to a throw of at least 3 of the same animals.

- The cards:**
- Space with an animal: roll this animal at least 3 times to place a token on this space.
 - Space with all the animals: roll 5 different animals to place a token on this space.
 - Space with 4 spots: roll 4 identical animals to place a token on this space.
 - Space with 5 spots: roll 5 identical animals ('Yam') to place a token on this space. You instantly win the game!

Winning the game: As soon as a player has a row of 4 tokens, they win the game. If a player scores a 'Yam' (5 identical animals) during their turn, they instantly win the game.

FRANÇAIS

JEU DE DÉS

Contenu: 4 plateaux de jeu, 32 cartes de protection, 5 dés - **Joueurs:** 2 – 4

Préparation du jeu : chaque joueur reçoit une planche de jeu et 8 fiches de la même couleur. Tous les dés sont placés au milieu de la table.

Déroulement du jeu : le joueur le plus jeune commence, les autres suivent dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui a la main tente de former une combinaison à l'aide des dés. S'il y parvient, il gagne une fiche qu'il pose sur la case correspondante de sa planche de jeu. Chaque joueur peut lancer 3 fois les dés à chaque tour.

À chaque lancer, vous pouvez jeter tous les dés en même temps. Si après votre premier lancer à 5 dés vous avez déjà une combinaison partielle, vous pouvez la mettre de côté et ne relancer que les autres dés. Par exemple, si vous avez deux singes à votre premier lancer, vous pouvez les garder et essayer d'obtenir un troisième singe avec les autres dés. À chaque image d'animal sur la planche correspond une combinaison de dés d'au moins 3 images identiques.

- Explication des planches de jeu :**
- Case avec image d'animal : combinez au moins 3 fois cette figure pour pouvoir recouvrir la case d'une fiche.
 - Case représentant tous les animaux : combinez 5 animaux différents pour pouvoir recouvrir la case d'une fiche.
 - Case à 4 points : combinez 4 animaux identiques pour pouvoir recouvrir cette case d'une fiche.
 - Case à 5 points : combinez 5 animaux identiques (« Yam ») pour pouvoir recouvrir cette case d'une fiche. Vous remportez alors la partie !

Fin du jeu : Dès qu'un joueur a aligné 4 fiches, il remporte la partie. Si un joueur fait un « Yam » (5 animaux identiques) pendant son tour, il remporte immédiatement la partie.

NEDERLANDS

DOBBELSTEENSPEL

Inhoud: 4 spelborden, 32 afdekkaartjes, 5 dobbelstenen - **Spelers:** 2 – 4

Spelvoorbereiding: elke speler krijgt een speelkaart en 8 fiches in dezelfde kleur. Alle dobbelstenen worden in het midden op de tafel gelegd.

Spelverloop: De jongste speler begint, daarna volgen de andere deelnemers in wijzerzin. Degene die aan de beurt is, probeert een combinatie te gooien met de dobbelstenen. Lukt dit, dan mag hij een fiche op het juiste vakje op zijn speelkaart leggen. Elke speler mag tijdens elke beurt 3 keer werpen.

Bij elke worp mag je met alle dobbelstenen tegelijk werpen. Als je na je eerste worp met 5 dobbelstenen al een deel van een combinatie hebt geworpen, dan mag je die opzij leggen en enkel gooien met de overige dobbelstenen. Gooi je bijvoorbeeld twee aapjes bij je eerste worp, dan kan je die aan de kant leggen en met de overige dobbelstenen proberen een derde aapje te gooien. Bij elke afbeelding van een individueel dier op de speelkaart hoort een worp van minstens 3 dezelfde afbeeldingen.

- Uitleg bij de spelborden:**
- Vakje met dier: gooi minstens 3x dit figuur om het vakje te kunnen afdekken met een fiche.
 - Vakje met alle dierenafbeeldingen: gooi 5 verschillende dieren om het vakje te kunnen afdekken met een fiche.
 - Vakje met 4 stippen: gooi 4 identieke dieren om dit vakje te kunnen afdekken met een fiche.
 - Vakje met 5 stippen: gooi 5 identieke dieren ('Yam') om het vakje te kunnen afdekken. Je wint meteen het spel!

Einde van het spel: Zodra een speler 4 fiches op een rij heeft, wint hij het spel. Als een speler tijdens zijn beurt een 'Yam' (5 identieke dieren) haalt, wint hij onmiddellijk het spel.

DEUTSCH

WÜRFELSPIEL

Inhalt: 4 Spielbretter, 32 Abdeckkarten, 5 Würfel - **Spieler:** 2 – 4

Spielvorbereitung: Jeder Spieler bekommt eine Spielkarte und 8 Plättchen in derselben Farbe. Alle Würfel werden in die Mitte auf den Tisch gelegt.

Spielablauf: Der jüngste Spieler fängt an. Die anderen Mitspieler sind dann im Uhrzeigersinn dran. Wer an der Reihe ist, versucht mit den Würfeln eine Kombination zu würfeln. Schafft er das, gewinnt er ein Plättchen, das er auf das entsprechende Feld auf seiner Spielkarte legt. Jeder Spieler darf immer, wenn er dran ist, dreimal würfeln.

Bei jedem Wurf darfst du mit allen Würfeln gleichzeitig würfeln. Wenn du nach dem ersten Wurf mit 5 Würfeln schon einen Teil einer Kombination gewürfelt hast, darfst du diese zur Seite legen und nur mit den übrigen Würfeln nochmal würfeln. Würfelst du zum Beispiel zwei Äffchen beim ersten Wurf, kannst du diese zur Seite legen und mit den übrigen Würfeln versuchen, ein drittes Äffchen zur würfeln. Zu jedem Bild eines einzelnen Tieres auf der Spielkarte gehört ein Wurf mit mindestens 3 gleichen Bildern.

- Erklärung zu den Spielkarten:**
- Feld mit Tierbild: Würfele mindestens dreimal diese Figur. Dann darfst du das Feld mit einem Plättchen abdecken.
 - Feld mit allen Tierbildern: Würfele 5 unterschiedliche Tiere. Dann darfst du das Feld mit einem Plättchen abdecken.
 - Feld mit 4 Punkten: Würfele 4 gleiche Tiere. Dann darfst du das Feld mit einem Plättchen abdecken.
 - Feld mit 5 Punkten: Würfele 5 gleiche Tiere ('Yam'). Dann darfst du das Feld mit einem Plättchen abdecken. Du gewinnst das Spiel sofort!

Ende des Spiels: Sobald ein Spieler 4 Plättchen in einer Reihe hat, gewinnt er das Spiel. Wenn ein Spieler an der Reihe ist und einen 'Yam' (5 gleiche Tiere) würfelt, gewinnt er das Spiel sofort.

ITALIANO

GIOCO DI DADI

Contenuto: 4 tabelle di gioco, 32 carte, 5 dadi - **Giocatori:** 2 e 4

Preparazione del gioco: ogni giocatore riceve una scheda di gioco e 8 fiche dello stesso colore. Tutti i dadi vengono messi al centro del tavolo.

Svolgimento del gioco: inizia il giocatore più piccolo e il turno prosegue poi in senso orario. Chi è di turno, prova ad ottenere una combinazione con i dadi. Se ci riesce, vince una fiche che poggia sulla casella corrispondente della scheda. Ogni giocatore può lanciare i dadi 3 volte ad ogni turno.

Ad ogni tiro può lanciare tutti i dadi contemporaneamente. Se dopo il primo lancio con 5 dadi ottieni già una parte della combinazione, puoi tenere da parte quei dadi e lanciare solo gli altri. Se ad esempio al primo lancio ottieni 2 scimmiette, puoi metterle da parte e cercare di ottenere la terza scimmietta con gli altri dadi. Ad ogni figura di un singolo animale sulla scheda di gioco corrisponde un lancio di dadi che dia almeno 3 figure uguali.

- Spiegazione delle schede di gioco:**
- Casella con l'immagine di un animale: ottieni almeno 3 dadi che raffigurano questo animale per poter coprire la casella con una fiche.
 - Casella con l'immagine di tutti gli animali: ottieni 5 dadi che raffigurano animali diversi per poter coprire la casella con una fiche.
 - Casella con 4 punti: ottieni 4 dadi con lo stesso animale per poter coprire la casella con una fiche.
 - Casella con 5 punti: ottieni 5 dadi con lo stesso animale per poter coprire la casella con una fiche. E vinci subito il gioco!

Fine del gioco: Il primo giocatore che ottiene una fila di 4 fiche, vince. Se durante il suo turno un giocatore ottiene uno "yam" (5 animali identici), vince subito il gioco.

ESPAÑOL

JUEGO DE DADOS

Contenido: 4 tableros, 32 tarjetas protectoras, 5 dados - **Jugadores:** 2 - 4

Preparativos de juego: cada jugador recibe una tarjeta de juego y 8 fichas del mismo color. Todos los dados se colocan en el centro de la mesa.

Desarrollo del juego: el jugador más joven empieza, después juegan los otros jugadores en el sentido de las agujas del reloj. El jugador intenta tirar una combinación con los dados. Si lo logra, gana una ficha que coloca en la casilla correcta de su tarjeta de juego. En cada turno un jugador puede tirar 3 veces.

Cada vez puedes tirar todos los dados juntos. Si después del primer intento con 5 dados has tirado ya parte de una combinación, puedes dejarla a un lado y tirar solo los demás dados. Si tiras, por ejemplo, dos monos en tu primer intento, puedes dejarlos de lado e intentar tirar un tercer mono con los demás dados. Cada dibujo de un animal individual en la tarjeta de juego equivale a un intento con al menos 3 dibujos idénticos.

- Explicación sobre las tarjetas de juego:**
- Casilla con dibujo de animal: tira al menos 3 veces esta figura para poder cubrir esta casilla con una ficha.
 - Casilla con todos los dibujos de animales: tira 5 animales distintos para poder cubrir esta casilla con una ficha.
 - Casilla con 4 puntos: tira 4 animales idénticos para poder cubrir esta casilla con una ficha.
 - Casilla con 5 puntos: tira 5 animales idénticos ('Yam') para poder cubrir esta casilla. ¡Ganas inmediatamente la partida!

Final del juego: En cuanto un jugador tiene 4 fichas en raya, ha ganado la partida. Si un jugador logra tirar durante su turno un 'Yam' (5 animales idénticos), gana inmediatamente la partida.

PORTUGUÊS

JOGO DE DADOS

Conteúdo: 4 bases de jogo, 32 peças para cobrir, 5 dados - **Nº jogadores:** 2 a 4

Preparação: Cada jogador recebe uma base de jogo e 8 peças da mesma cor. Os dados são colocados no centro da mesa de jogo. **Como jogar:** O jogador mais novo começa o jogo. O jogo avança no sentido dos ponteiros do relógio. O primeiro jogador tenta lançar uma combinação com os dados. Se for bem sucedido, conquista uma peça, que coloca no espaço correto da base de jogo. Cada jogador pode lançar os dados 3 vezes.

Podes usar todos os dados em cada lançamento. Se tiveres obtido parte de uma combinação após o primeiro lançamento, podes por de parte esses dados e relançar apenas os restantes. Por exemplo, se tiveres obtido dois macacos no primeiro lançamento, podes colocá-los de parte e tentar obter um terceiro macaco com os dados restantes. Cada imagem de um só animal na base de jogo corresponde a pelo menos 3 desses animais lançados nos dados.

As bases de jogo: - Espaço com um animal: obtém este animal pelo menos 3 vezes nos dados, para colocares uma peça na base de jogo. - Espaço com todos os animais: obtém nos dados 5 animais diferentes para colocares uma peça neste espaço. - Espaço com 4 pintas: obtém 4 animais iguais nos dados para colocares uma peça neste espaço. - Espaço com 5 pintas: obtém 5 animais iguais (“Yam”) para colocares uma peça neste espaço. Se isto acontecer vences automaticamente o jogo!

Vencer o jogo: Assim que um jogador preencher uma das linhas com 4 peças (a de cima ou a de baixo da base de jogo), vence o jogo. Se um jogador obtiver um “Yam” (5 animais iguais), na sua vez de jogar, vence automaticamente o jogo.

ΕΛΛΗΝΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΜΕ ΖΑΡΙΑ

Περιεχόμενα: 4 ταμπλό, 32 κάρτες κάλυψης, 5 ζάρια - **Παίκτες**: 2 έως 4

Προστοιμασία: κάθε παίκτης παίρνει μια κάρτα για το σκορ και 8 μάρκες στο ίδιο χρώμα. Όλα τα ζάρια τοποθετούνται στο κέντρο του τραπέζιού.

Παιχνίδι: ο μικρότερος παίκτης ξεκινάει πρώτος. Το παιχνίδι παίζεται γύρω από το τραπέζι δεξιόστροφα. Ο πρώτος παίκτης προσπαθεί να φέρει έναν συνδυασμό με τα ζάρια. Αν τον πετύχει, τότε κερδίζει μια μάρκα, που τη βάζει στο δεξι τετράγωνο της κάρτας του σκορ. Κάθε παίκτης ρίχνει τα ζάρια τρεις φορές. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε όλα τα ζάρια όταν ρίχνετε. Αν έχετε ήδη φέρει ένα μέρος του συνδυασμού μετά το πρώτο σας ρίξιμο με τα πέντε ζάρια, τότε μπορείτε να αφήσετε αυτά τα ζάρια στην άκρη, και να ρίξετε μόνο με τα υπόλοιπα ζάρια. Δηλαδή, αν ρίξετε δύο πθηκους στο πρώτο σας ρίξιμο, τότε, μπορείτε να τα βάλετε στην άκρη και να προσπαθήσετε να ρίξετε έναν τρίτο πθηκο, με τα υπόλοιπα ζάρια. Κάθε εικόνα ενός ζώου στην κάρτα του σκορ, αντιστοιχεί σε ένα ρίξιμο με 3 τουλάχιστον ίδια ζώα.

Οι κάρτες: - Χώρος με ζώο: φέρτε με το ζάρι το ζώο αυτό τουλάχιστον 3 φορές για να τοποθετήσετε μια μάρκα στο χώρο αυτό. - Χώρος με όλα τα ζώα: φέρτε με το ζάρι 5 διαφορετικά ζώα για να τοποθετήσετε μια μάρκα στο χώρο αυτό. - Χώρος με 4 θέσεις: φέρτε με το ζάρι 4 όμοια ζώα για να τοποθετήσετε μια μάρκα στο χώρο αυτό. - Χώρος με 5 θέσεις: φέρτε με το ζάρι 5 ίδια ζώα ("Yam") για να τοποθετήσετε μια μάρκα στο χώρο αυτό. Κερδίζετε αμέσως το παιχνίδι!

Νίκη: Μόλις ένας παίκτης έχει μια σειρά από 4 μάρκες, κερδίζει το παιχνίδι. Αν ένας παίκτης σκοράρει ένα «Yam» (5 όμοια ζώα) όταν είναι η σειρά του, κερδίζει αμέσως το παιχνίδι.

POLSKI GRA PLANSZOWA

Zawartość: 4 identyczne plansze do gry, 32 żetony w 4 kolorach (po 8 szt dla każdego gracza), 5 kostek do gry
Liczba Graczy: 2-4

Przygotowanie: każdy z graczy otrzymuje planszę oraz 8 żetonów w takim samym kolorze. Kostki leżą na środku.

Rozgrzywka: Grę rozpoczyna najmłodszy z graczy. Dalej gra odbywa się zgodnie ze wskazówkami zegara. Każdy gracz w swoim ruchu może rzucić kostkami 3 razy w zależności co wyrzucił za pierwszym, drugim razem. Na przykład: jeśli gracz wyrzucił za pierwszym razem 3 małpki to może te kostki odłożyć i rzucić po raz drugi 2 pozostałymi kostkami. Gdy uda mu się wyrzucić małpkę to będzie miał razem 3 i wówczas może na swojej planszy zakryć swoim żetonem rysunek z małpką. Jeśli nie uda mu się wyrzucić 3-ciej małpki , rzuca ostatni raz.

Zasady zakrywania pól na planszy:

- Pole ze zwierzątkiem (panda, papuga niebieska, papuga biała, tygrys, słoń, małpa): gracz może je zakryć swoim żetonem jeśli w swoim ruchu wyrzucił 3 takie same zwierzątko
- Pole ze wszystkimi zwierzątkami: gracz może je zakryć swoim żetonem jeśli w swoim ruchu wyrzucił 5 różnych zwierzątek
- Zielone pole z 4 kropkami: gracz może je zakryć swoim żetonem jeśli w swoim ruchu wyrzucił 4 identyczne zwierzątka
- Zielone pole z 5 kropkami: gracz może je zakryć swoim żetonem jeśli w swoim ruchu wyrzucił 5 identycznych zwierzątek
YAM – natychmiastowa WYGRANA!!!

Zwycięstwo w grze: Gracz, który jako pierwszy ma rząd 4 żetonów, wygrywa grę. Jeśli gracz zdobędzie „Yam” (5 identycznych zwierząt) podczas swojego ruchu, natychmiast wygrywa grę.

LIMBA ROMÂNĂ JOC DE ZARURI

Cuprins: 4 table de joc, 32 jetoane, 5 zaruri - **Jucători**: 2 - 4

Pregătire: fiecare jucător primește un card pentru scor și 8 jetoane în aceeași culoare. Toate zarurile sunt așezate în mijlocul mesei.

Reguli: cel mai tânăr jucător începe. Jucăți în jurul mesei în sensul acelor de ceasornic. Primul jucător încearcă să arunce o combinație cu zarurile (cât mai multe imagini identice). Dacă are succes, atunci câștigă un jeton, pe care îl plasează pe pătratul potrivit pe table lui de joc. Fiecare jucător aruncă zarurile de trei ori. Puteți să folosiți toate zarurile pentru fiecare aruncare. Dacă ați aruncat deja o parte dintr-o combinație după prima aruncare cu cele cinci

zaruri, atunci puteți să eliminați aceste zaruri și puteți să aruncați doar cu zarurile rămase. Deci, dacă aveți două maimuțe din timpul primei aruncări, le puteți pune deoparte și puteți să încercați să aruncați o a treia maimuță cu zarurile rămase. Fiecare imagine a unui animal individual pe tabloul de participare corespunde unei aruncări de cel puțin 3 din aceeași imagine.

Tablă de joc: - Spațiul cu un animal: aruncați zarul cu acest animal de cel puțin 3 ori pentru a plasa un jeton pe acest spațiu.

- Spațiul cu toate animalele: aruncați zarurile cu 5 animale diferite pentru a plasa un jeton pe acest spațiu.

- Spațiul cu 4 locuri: aruncați zarurile cu 4 animale identice pentru a plasa un jeton pe acest spațiu.

- Spațiul cu 5 locuri: aruncați zarurile cu 5 animale identice („Yam”) pentru a plasa un jeton pe acest spațiu. Câștiga instant jocull

Câștigarea jocului: Imediat ce un jucător are un rând de 4 jetoane, acesta câștigă jocul.

Dacă un jucător înscrie un „Yam” (5 animale identice) în timpul rândului său, acesta câștigă jocul în acel moment.

汉语 丛林骰子游戏

包含：4张棋盘，32张卡片，5颗骰子 - 玩家人数：2–4人

准备工作：每个玩家获得一张积分卡和8个颜色相同的代币。所有的骰子放在桌子的中央。

游戏玩法：年纪最小的人先开始，按照桌子顺时针方向进行游戏。第一个玩家尝试抛所有的骰子。如果他们成功了，就可以得到一个代币，将其放在自己计分卡的右边，每个玩家可以掷骰子3次。你可以在掷骰子的时候使用所有的骰子。如果在第一次掷出5个骰子之后已经掷出一部分组合，那么您可以将这些骰子放在一边，而剩下的骰子重新投掷。因此你在第一次掷骰子的时候掷出2只猴子，则可以将它们放在一边，剩余的骰子再次掷出第三只猴子。计分卡上的每只动物的每张照片都对应投掷至少3只相同的动物。

游戏币：有一种动物的位置：掷骰子必须三次有这种动物然后能得到一个游戏币。
所有动物的位置：掷骰子必须同时出现五个不同的动物才能得到一个游戏币。
有四个点的位置：掷骰子有4只相同的动物，得到一个游戏币。
有五个点的位置：掷骰子有5只相同的动物，得到一个游戏币。你就立刻可以赢得比赛。

赢得比赛：以最快的速度得到4个游戏币，便赢得比赛。
如果玩家在掷骰子过程中有5只相同的动物，则立刻赢得比赛

ČEŠTINA DĚTSKÁ HRA S KOSTKAMI

Obsah: 4 hrací karty, 32 krycích karet, 5 kostek - **Hráči**: 2 až 4

Příprava: každý hráč dostane hrací kartu a 8 žetonů ve stejné barvě. Všechny kostky jsou umístěny uprostřed stolu.

Hra: nejmladší hráč hraje první. Hra se hraje ve směru hodinových ručiček. První hráč se snaží pomocí kostek hodit kombinaci obrázků. Pokud je hráč úspěšný, pak umístí žeton na příslušné místo na hrací kartě. Každý hráč může házet třikrát. Můžete použít všechny kostky pro každý hod. Pokud jste již odhodili část kombinace po prvním hodu s pěti kostkami, můžete tyto kostky odložit a znovu hrát se zbývající kostkou. Pokud tedy během prvního hodu hodíte dvě opice, můžete je odložit stranou a pokusit se hodit třetí opici se zbývajícimi kostkami. Každý obrázek jednotlivého zvířete na hrací kartě odpovídá hodu nejméně 3 stejných zvířat.

Karty: - Prostor se zvířetem: pokud toto zvíře padne na kostkách alespoň třikrát, můžete na něj na hrací kartě umístit žeton. - Prostor se všemi zvířaty: pokud vám padne na kostkách 5 různých zvířat, můžete na něj na hrací kartě umístit žeton. - Prostor se 4 tečkami: pokud vám padnou na kostkách 4 stejná zvířata, můžete na něj na hrací kartě umístit žeton. - Prostor s 5 tečkami: pokud vám padne na kostkách 5 stejných zvířat („Yam”). Okamžitě vyhráváte hru!

Vítězství ve hře: Jakmile má hráč řadu 4 žetonů, vyhrává hru. Pokud hráč během svého tahu zaznamená „Yam” (5 stejných zvířat), okamžitě vyhrává hru.

SLOVENČINA DETSKÁ HRA S KOCKAMI

Obsah: 4 hracie karty, 32 krycích kariet, 5 kociek - **Hráči**: 2 až 4

Příprava: každý hráč dostane hraciu kartu a 8 žetónov v rovnakej farbe. Všetky kocky sú umiestnené uprostred stola.

Hra: najmladší hráč hrá prvý. Hra sa hrá v smere hodinových ručičiek. Prvý hráč sa snaží pomocou kociek hodiť kombináciu obrázkov. Pokiaľ je hráč úspešný, potom umiestni žeton na príslušné miesto na hracej karte. Každý hráč môže hádzať trikrát. Můžete použiť všetky kocky pre každý hod. Ak ste už odhodili časť kombinácie po prvom hode s piatimi kockami, môžete tieto kocky odložiť a znovu hrať sa zostávajúce kockou. Ak teda počas prvého hodu hodíte dve opice, môžete ich odložiť bokom a pokúsiť sa hodiť tretej opicu so zvyšnými kockami. Každý obrázok jednotlivého zvieratá na hracej karte zodpovedá hodu najmenej 3 rovnakých zvierat.

karty: - Priestor so zvieratom: ak toto zvierá padne na kockách aspoň trikrát, môžete na neho na hracej karte umiestniť žeton. - Priestor so všetkými zvieratami: ak vám padne na kockách 5 rôznych zvierat, môžete na neho na hracej karte umiestniť žeton. - Priestor sa 4 bodkami: ak vám padnú na kockách 4 rovnaké zvieratá, môžete na neho na hracej karte umiestniť žeton. - Priestor s 5 bodkami: ak vám padne na kockách 5 rovnakých zvierat ("Yam"). Okamžite vyhrávate hru!

Vířazstvo v hre: Akonáhle má hráč rad 4 žetónov, vyhráva hru. Pokiaľ hráč počas svojho tahu zaznamená "Yam" (5 rovnakých zvierat), okamžite vyhráva hru.