



OSCAR & MAX



ans years
años Jahre

4-99

Jeu de mémoire
A memory game
Merkspiel
Juego de memoria

F

Règle du jeu



Age : 4-99 ans

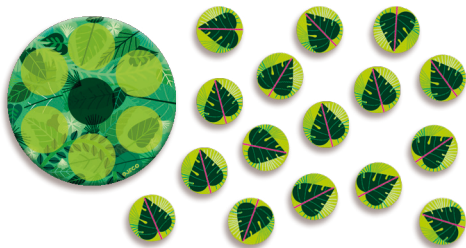
Nombre de joueurs : 2-4 joueurs

Contenu : 1 plateau jungle, 10 pions zèbre, 10 pions hippopotame, 10 pions perroquet, 6 pions Oscar le lion, 1 pion Max le singe.

But du jeu : Rassembler le maximum d'animaux.

Mise en place du jeu :

Étalez, face cachée, tous les pions animaux au centre des joueurs. Posez le plateau jungle à côté.



Déroulement du jeu :

Le plus jeune joueur commence, puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

À son tour de jeu, le joueur choisit un pion, le montre avec son doigt et annonce le nom de l'animal qu'il pense trouver au dos : un perroquet, un hippopotame ou un zèbre. Puis il retourne le pion face visible.

- **Si le pion retourné est bien l'animal annoncé :**
Bravo ! L'animal est récupéré. Le joueur gagne le pion, qu'il pose devant lui, et la main passe au joueur suivant.
- **Si le pion retourné n'est pas l'animal annoncé :**
tant pis ! Mais tout n'est pas perdu ... Le joueur place le pion sur le centre du plateau jungle, face cachée. À chaque fois qu'un pion est posé sur le

plateau jungle, il est posé par-dessus le précédent. Puis la main passe au joueur suivant.

- **Si le pion retourné est « Oscar le lion » :**
le roi des animaux a-t-il une mémoire d'éléphant ? Le joueur pose le pion Oscar sur l'un des emplacements libres du bord du plateau jungle. Puis il peut tenter de gagner tous les pions posés au centre du plateau (s'il y en a). Pour cela, il prend le pion du haut, annonce quel animal se trouve derrière et le retourne : si c'est le bon, il gagne le pion et peut continuer avec le pion du dessous. Dès qu'il se trompe, il repose le pion en haut de la pile. Puis la main passe au joueur suivant.



- **Si le pion retourné est « Max le singe » :** c'est la pagaille ! Max sème la zizanie et tout le monde s'éparpille... Tous les pions du plateau jungle sont remis sur la table, face cachée, et on mélange tous les pions. Puis la main passe au joueur suivant.

Fin du jeu :

La partie prend fin quand il n'y a plus de pion sur la table ou lorsque le plateau jungle est rempli des 6 pions « Oscar le lion ».

Les joueurs comptent leurs pions gagnés, celui qui en a le plus remporte la partie.

Un jeu de Karin Hetling.

Rules of the game



Ages: 4 to 99

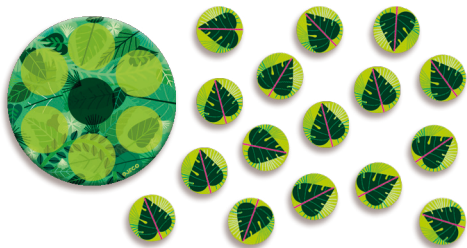
Number of players: 2 to 4 players

Contents: 1 jungle board, 10 zebra pieces, 10 hippopotamus pieces, 10 parrot pieces, 6 Oscar the lion pieces, 1 Max the monkey piece.

Aim of the game: To gather the most animals.

Setting up:

Spread all the animal pieces face down in the middle of the players. Place the jungle board to one side.



Playing the game:

The youngest player starts, then play continues in a clockwise direction.

When it is their turn, each player chooses a piece, points their finger at it, and says the name of the animal that they think is on the other side: a parrot, a hippopotamus, or a zebra. Then they turn the piece over.

- **If they got the animal right:** hooray! They get to keep it. The player wins the piece and places it in front of them, then the game moves to the next player.
- **If they didn't get the animal right:** what a shame! But all is not lost... The player places the piece face down in the middle of the jungle board. Every piece that is moved to the jungle board is placed

on top of the one before. Then it's the next player's turn.

- **If the piece the player picks is "Oscar the lion":** it's time to find out if the king of the beasts has the memory of an elephant! The player puts Oscar on one of the empty spaces around the edge of the jungle board. Then they can have a go at winning any pieces that have been placed in the middle. To do so, they take the top piece, say what animal they think is on the other side, and turn it over: if they're right, they win the piece, and can try again with the next one in the pile. As soon as they get a piece wrong, they put it back on the pile, and the game passes to the next player.



- **If they find "Max the monkey":** all kinds of trouble breaks loose! Max causes complete chaos, and all the animals scatter... All the pieces on the jungle board are put back face down on the table and shuffled around. Then it's the next player's turn.

End of the game:

The game ends when there are no more pieces on the table, or when all 6 "Oscar the lion" pieces are on the jungle board.


The players count their pieces, and the player with the most wins.

A game by Karin Hetling.


D

Spielregeln



 **Alter:** 4 - 99 Jahre

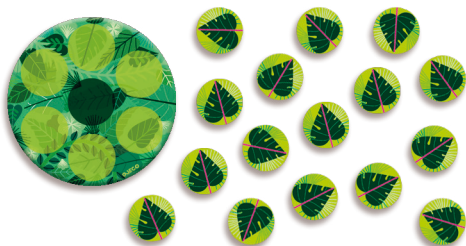
 **Anzahl der Spieler:** 2 bis 4 Spieler

 **Inhalt:** 1 Dschungelbrett, 10 ZebraSteine, 10 Flusspferdsteine, 10 Papageisteine 6 Oskar-der-Löwe-Steine, 1 Max-der-Affe-Steine.

 **Ziel des Spiels:** Möglichst viele Tiere zusammenbringen.

 **Vorbereitung:**

Die Tierspielsteine werden in der Mitte vor den Spielern verdeckt verteilt. Das Dschungelbrett wird daneben gestellt.



Spielverlauf:

Der jüngste Spieler beginnt, danach wird im Uhrzeigersinn gespielt. Bei jedem Spielzug wählt der Spieler einen Stein, zeigt hierauf mit seinem Finger und sagt den Namen des Tiers, den er auf der Rückseite anzufinden denkt: ein Papagei, ein Flusspferd oder ein Zebra. Dann dreht er den Stein um.

- **Wenn der umgedrehte Stein das genannte Tier ist:** Super! Er kann das Tier aufnehmen. Der Spieler erhält den Stein und legt ihn vor sich hin. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.
- **Wenn der umgedrehte Stein nicht das genannte Tier ist:** Schade! Es ist aber noch nicht alles verloren ... Der Spieler legt den Stein verdeckt in die Mitte des Dschungelbretts. Jedes Mal, wenn ein Stein auf das Dschungelbrett gelegt wird, wird

er auf den vorherigen gelegt. Anschließend ist der nächste Spieler dran.

- **Wenn der umgedrehte Stein „Oskar der Löwe“ ist:** Hat der König der Tiere ein Gedächtnis wie ein Elefant? Der Spieler legt den Oscar-Stein auf eine freie Fläche am Rand des Dschungelbretts. Dann kann er versuchen, alle in der Mitte des Bretts befindlichen Steine zu gewinnen (wenn dort welche liegen). Hierzu nimmt er den ganz oben liegenden Stein, sagt, welches Tier sich auf der Rückseite befindet und dreht ihn um: Wenn es das richtige Tier ist, dann gewinnt er den Stein und kann mit dem Stein darunter fortfahren. Sobald er sich täuscht, legt er den Stein wieder oben auf den Stapel und anschließend ist der nächste Spieler dran.



- **Wenn der umgedrehte Stein „Max der Affe“ ist,** bricht das Chaos aus! Max macht Ärger und alle verstreuen sich ... Alle Steine des Dschungelbretts werden wieder verdeckt auf den Tisch gelegt und gemischt. Anschließend ist der nächste Spieler dran.

Spielende:


Das Spiel endet, wenn auf dem Tisch kein Stein mehr liegt oder auf dem Dschungelbrett die 6 „Oskar der Löwe“-Steine liegen.


Die Spieler zählen ihre gewonnenen Steine und der Spieler mit den meisten Punkten hat das Spiel gewonnen.

Ein Spiel von Karin Hetling.

 **Leeftijd:** 4 - 99 jaar

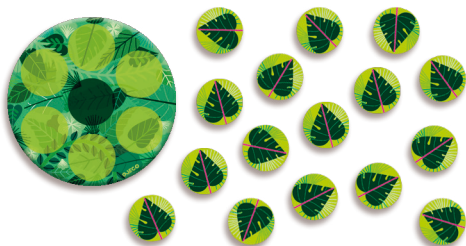
 **Aantal spelers:** 2 tot 4 spelers

 **Inhoud:** 1 jungle spelbord, 10 zebrafiches, 10 nijlpaardfiches, 10 papegaaifiches, 6 Oscar de leeuw fiches, 1 Max de aap fiche.

 **Doel van het spel:** Zoveel mogelijk dieren verzamelen.

 **Vorbereiding:**

Leg alle dierenfiches met de zichtbare kant naar beneden in het midden van de spelers. Leg het jungle spelbord ernaast.



Verloop van het spel:

De jongste speler begint en vervolgens wordt met de klok mee gespeeld. De speler die aan de beurt is, kiest een fiche, wijst hem met zijn vinger aan en kondigt aan welk dier hij denkt dat op de achterkant staat: een papegaai, een nijlpaard of een zebra. Vervolgens draait hij de fiche om en kijkt wat erop staat.

- **Als het aangekondigde dier inderdaad op de fiche staat:** bravo! Hij mag het dier pakken. Als de speler een fiche gewonnen heeft, legt hij deze voor zich neer en is de volgende speler aan de beurt.
- **Als het aangekondigde dier niet op de fiche staat:** pech! Maar geen paniek, er is nog hoop... De speler plaatst de fiche met de zichtbare kant naar beneden in het midden van het jungle spelbord. Telkens

als een fiche op het jungle spelbord geplaatst wordt, wordt hij bovenop de vorige fiche gelegd. De volgende speler is dan aan de beurt.

- **Als de omgedraaide fiche Oscar de leeuw is:** heeft de koning der dieren een olifantengeheugen? De speler legt de Oscar de leeuw fiche op één van de vrije plekken van het jungle spelbord. Vervolgens kan hij proberen om alle fiches buit te maken die eventueel in het midden van het spelbord liggen. Om dit te doen, neemt hij de bovenste fiche, kondigt hij aan welk dier er op de achterkant staat en draait hij de fiche om: als hij het goed heeft, wint hij de fiche en kan hij hetzelfde proberen met de volgende. Zodra hij zich vergist, legt hij de fiche weer terug op de stapel en is de volgende speler aan de beurt.



- **Als de omgedraaide fiche Max de aap is,** is het chaos! Max zorgt voor onrust en iedereen stuift alle kanten op... Alle fiches van het jungle spelbord worden weer op tafel gelegd, met de zichtbare kant naar beneden en alle fiches worden door elkaar gehaald. De volgende speler is dan aan de beurt.

Einde van het spel:

Het spel is afgelopen als er geen enkele fiche meer op tafel ligt of als er op het jungle spelbord 6 Oscar de leeuw fiches liggen. De spelers tellen hun gewonnen fiches, degene met de meeste wint het spel.

Een spel van Karin Hetling.

E

Reglas del juego



Edad: 4 - 99 años

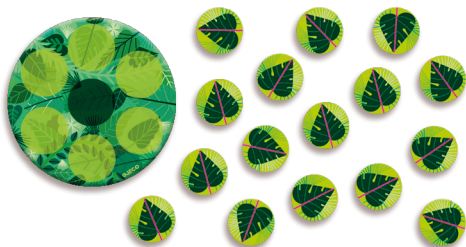
Número de jugadores: 2 a 4 jugadores

Contenido: 1 tablero de la selva, 10 fichas de cebras, 10 fichas de hipopótamos, 10 fichas de loros, 6 fichas de Óscar el león y 1 ficha de Max el mono.

Objetivo del juego: reunir el mayor número de animales.

Preparación del juego:

Todas las fichas de animales se colocan boca abajo en medio de los jugadores. El tablero de la selva se coloca al lado.



Desarrollo del juego:

Empieza el jugador más joven. Luego, se juega en el sentido de las agujas del reloj. Cuando sea su turno, el jugador elige una ficha, la señala con el dedo y dice el nombre del animal que cree que se esconde tras esa ficha: un loro, un hipopótamo o una cebra. Luego, le da la vuelta a la ficha.

- **Si la ficha es el animal que dijo:** ¡bravo! Se lleva el animal. El jugador gana la ficha, la coloca delante de él y le toca al siguiente jugador.
- **Si la ficha no es el animal que dijo:** ¡mala suerte! Pero no todo está perdido... El jugador coloca la ficha boca abajo en el centro del tablero de la selva. Cada vez que se coloca una ficha en el

tablero de la selva, se pone encima de la anterior. A continuación, le toca al siguiente jugador.

- **Si la ficha es «Óscar el león»:** ¿el rey de los animales tiene una memoria de elefante? El jugador coloca la ficha de Óscar en una de las casillas libres del borde del tablero de la selva. Debe intentar ganar todas las fichas colocadas en el centro del tablero (si las hay). Para ello, coge la primera ficha del montón, dice el animal que se encuentra detrás y le da la vuelta: si acierta, gana la ficha y continúa con la siguiente ficha del montón. Si se equivoca, vuelve a colocar la ficha en lo alto del montón y le toca al siguiente jugador.



- **Si la ficha es «Max el mono»:** ¡vaya jaleo! Max forma un gran alboroto y todo el mundo se dispersa... Todas las fichas del tablero de la selva se vuelven a colocar boca abajo en la mesa y se mezclan todas las fichas. A continuación, le toca al siguiente jugador.

Fin de la partida:

La partida termina cuando no quedan fichas en la mesa o cuando se completa el tablero de la selva con las 6 fichas de «Óscar el león». Los jugadores cuentan las fichas que han ganado. El jugador con más fichas gana la partida.

Un juego de Karin Hetling

I

Regolamento del gioco



Età: 4 - 99 anni

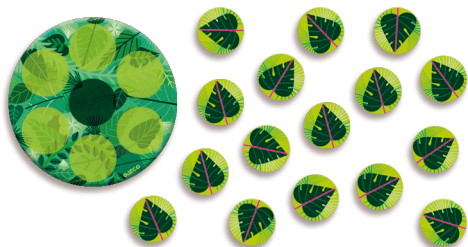
N. di giocatori: da 2 a 4 giocatori

Contenuto: 1 tabellone giungla, 10 pedine zebra, 10 pedine ippopotamo, 10 pedine pappagallo, 6 pedine Oscar il leone, 1 pedina Max la scimmia.

Scopo del gioco: Riunire il maggior numero possibile di animali.

Preparazione:

Sparpagliare, a faccia in giù, tutte le pedine animali al centro dei giocatori. Collocare il tabellone giungla a lato.



Svolgimento del gioco:

Comincia il giocatore più giovane, si gioca poi in senso orario. Al suo turno di gioco, il giocatore sceglie una pedina, la indica con il dito e annuncia il nome dell'animale che pensa di trovarvi sul lato coperto: un pappagallo, un ippopotamo o una zebra. Quindi, gira la pedina a faccia in su.

- **Se la pedina corrisponde all'animale annunciato:** complimenti! L'animale è stato recuperato. Il giocatore vince la pedina e la posiziona davanti a sé, passando quindi la mano al giocatore successivo.
- **Se la pedina girata non corrisponde all'animale annunciato:** peccato! Ma non tutto è perduto... Il giocatore posiziona la pedina al centro del

tabellone giungla, a faccia in giù. Ogni volta che si posiziona una pedina sul tabellone giungla, la si posa sopra alla precedente. Quindi la mano passa al giocatore seguente.

- **Se la pedina girata è «Oscar il leone»:** il re degli animali ha una memoria da elefante? Il giocatore posa la pedina Oscar su uno degli spazi liberi sul bordo del tabellone giungla. Può quindi tentare di vincere tutte le pedine collocate al centro del tabellone (se ve ne sono). A tale scopo, prende la pedina in cima alla pila, annuncia quale animale nasconde sul retro e la gira: se è quello giusto, vince la pedina e può continuare con la pedina sottostante. Quando sbaglia, ripone la pedina in cima alla pila e la mano passa al giocatore seguente.



- **Se la pedina girata è «Max la scimmia»:** è il caos! Max semina zizzania e tutti si sparpagliano... Tutte le pedine del tabellone giungla vengono rimesse sul tavolo, a faccia in giù, e si mescolano tutte le pedine. Quindi la mano passa al giocatore seguente.

Fine del gioco:

La partita si conclude quando non vi sono più pedine sul tavolo o quando il tabellone giungla è riempito dalle 6 pedine «Oscar il leone». I giocatori contano le pedine che hanno accumulato. Vince il giocatore con il maggior numero di pedine.

Un gioco di Karin Hetling.

P

Regras do jogo



Idades: 4-99 anos

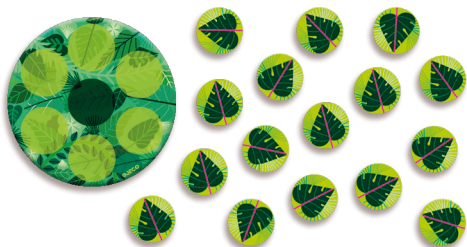
N.º de jogadores: 2 a 4 jogadores

Conteúdo: 1 tabuleiro da selva, 10 peões de zebra, 10 peões de hipopótamo, 10 peões de papagaio, 6 peões "Oscar, o leão", 1 peão "Max, o macaco".

Objetivo do jogo: reunir o maior número possível de animais.

Preparação:

Espalhem, virados para baixo, todos os peões de animais no centro dos jogadores. Coloquem o tabuleiro da selva ao lado.



Decorrer do jogo:

Começa o jogador mais novo e depois joga-se no sentido dos ponteiros do relógio. Quando for a sua vez, o jogador escolhe um peão, aponta para ele com o dedo e diz o nome do animal que pensa estar no verso: um papagaio, um hipopótamo ou uma zebra. Depois vira o peão para cima.

- **Se o peão virado corresponder ao animal anunciado:** parabéns! O animal é recuperado. O jogador ganha o peão que coloca à sua frente e a vez passa depois para o jogador seguinte.
- **Se o peão virado não corresponder ao animal anunciado:** que pena! Mas nem tudo está perdido... O jogador coloca o peão no centro do tabuleiro

da selva, virado para baixo. Sempre que um peão é colocado no tabuleiro da selva, é colocado sobre o anterior. A vez passa então para o jogador seguinte.

- **Se o peão virado for "Oscar, o leão":** será que o rei dos animais tem uma memória de elefante? O jogador coloca o peão Oscar num dos espaços livres na borda do tabuleiro da selva. Depois pode tentar ganhar todos os peões colocados no centro do tabuleiro (se houver algum). Para isso, pega no peão de cima, diz que animal está no verso e vira-o: se acertar, ganha o peão e pode continuar com o peão de baixo. Assim que se enganar, volta a colocar o peão no topo da pilha e a vez passa depois para o jogador seguinte.



- **Se o peão virado for "Max, o macaco":** que confusão! O Max causa problemas e todos se dispersam... Todos os peões do tabuleiro da selva voltam a ser colocados na mesa, virados para baixo, e são misturados. A vez passa então para o jogador seguinte.

Fim do jogo:

O jogo termina quando já não há peões na mesa ou quando os 6 peões "Oscar, o leão" estão no tabuleiro da selva. Os jogadores contam os peões que ganharam e quem tiver mais ganha o jogo.

Um jogo de Karin Hetling.

S

Spelregler



Ålder: 4 till 99 år

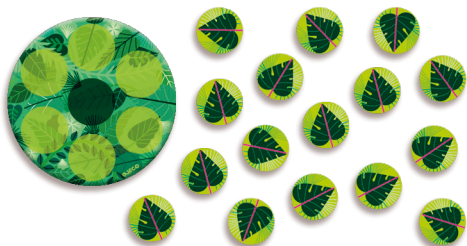
Antal spelare: 2 till 4 spelare.

Innehåll: 1 djungelspelplan, 10 zebra-pjäser, 10 flodhäst-pjäser, 10 papegoj-pjäser, 6 lejonet Oskar-pjäser, 1 apan Max-pjäs.

Spelets mål: Samla ihop så många djur som möjligt.

Förberedelser:

Sprid ut alla djurpjäserna med bildsidan nedåt mitt emellan spelarna. Lägg djungelspelplanen bredvid djurpjäserna.



Så här spelar man:

Den yngsta spelaren börjar och sedan går spelturen medsols. När det är en spelares tur väljer hen en spelpjäs, pekar på den med fingret och säger namnet på det djur som hen tror finns på baksidan: en papegoja, en flodhäst eller en zebra. Sedan vänder spelaren på spelpjäsen så att bildsidan visas.

- **Om rätt djur visas på spelpjäsens bildsida:** bravo! Spelaren plockar upp djuret. Spelaren vinner spelpjäsen, som hen lägger framför sig, och sedan går turen vidare till nästa spelare.
- **Om fel djur visas på spelpjäsens bildsida:** synd! Men allt är inte förlorat. Spelaren lägger spelpjäsen mitt på djungelspelplanen, med bildsidan nedåt. Varje gång en spelpjäs läggs på djungel-

spelplanen ska den läggas ovanpå föregående pjäs, så att de bildar en hög. Sedan går turen över till nästa spelare.

- **Om det är lejonet Oskar som visar sig på spelpjäsens bildsida** gäller det att se om djungelns konung har elefantminne eller inte. Spelaren lägger spelpjäsen med Oskar i en av de lediga rundlarna längs med djungelspelplanens kanter. Sedan kan hen försöka vinna alla spelpjäser som ligger i mitten av spelplanen (om där finns några). Det gör spelaren genom att plocka upp den översta spelpjäsen och säga vilket djur som döljer sig på baksidan: om det är rätt djur vinner hen pjäsen och får fortsätta med nästa pjäs. Så fort spelaren säger fel djur måste hen lägga tillbaka pjäsen i högen, och turen går över till nästa spelare.



- **Om det är apan Max som visar sig på den uppvända spelpjäsen** blir det kalabalik! Max ställer till med bråk och alla försvinner iväg. Alla spelpjäser på djungelspelplanen läggs tillbaka på bordet, med bildsidan nedåt, och alla pjäserna blandas. Sedan går turen över till nästa spelare.

Spelets slut:

Omgången avslutas när det inte finns fler spelpjäser på bordet eller när djungelspelplanen har fyllts på med alla de sex spelpjäserna för lejonet Oskar. Spelarna räknar hur många spelpjäser de har samlat ihop, och den som har fått flest vinner omgången.

Ett spel av Karin Hetling.

DK

Spilleregler



Alder: 4-99 år

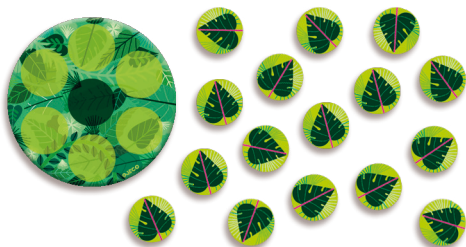
Antal spillere: 2 til 4 spillere

Indhold: 1 jungleplade, 10 brikker med zebraer, 10 brikker med flodheste, 10 brikker med papegøjer, 6 brikker med løven Oscar, 1 brik med aben Max.

Målet med spillet: Du skal samle så mange dyr som muligt.

Placering:

Spred alle dyrebrikkerne midt på bordet eller på gulvet med billedsiden nedad. Læg junglepladen ved siden af.



Spillets gang:

Den yngste spiller starter, og man spiller i urets retning. Når det er den næste spillers tur, skal han/hun vælge en brik, vise den for de andre og sige navnet på det dyr, han eller hun tror er bagpå: en papegøje, en flodhest eller en zebra. Vend derefter brikken med billedsiden opad.

- Hvis den brik, du vender, er det dyr, du har sagt: Bravo! Tag dyrebrikken. Spilleren har vundet brikken, som han/hun lægger foran sig, og dernæst er det den næste spillers tur.
- Hvis den brik, du vender, ikke er det dyr, du har sagt: Skidt med det! Alt er ikke tabt ... Spilleren skal anbringe brikken midt på junglepladen med billedsiden nedad. Hver gang der lægges en brik

på junglepladen, lægges den oven på den forrige brik. Derefter er det den næste spillers tur.

- Hvis den brik, der vendes, er "løven Oscar": Har dyrenes konge en hukommelse som en elefant? Spilleren lægger brikken med løven Oscar på en af de frie pladser rundt om junglepladen. Han/hun kan nu prøve at vinde alle de brikker, der er anbragt i midten af spillepladen (hvis der er nogen). Til det formål skal han/hun tage den øverste brik og sige højt, hvilket dyr der er på bagsiden og vende brikken: Hvis det er det rigtige dyr, vinder han/hun brikken og kan gå videre til brikken nedenunder. Hvis spilleren tager fejl, skal brikken lægges tilbage øverst i bunken, og det er den næste spillers tur.



- Hvis den brik, der vendes, er "aben Max": Så er der lagt op til ballade! Max laver ballade, og alle tumler rundt ... Alle brikkerne på junglepladen lægges tilbage på bordet med billedsiden nedad, og brikkerne blandes. Derefter er det den næste spillers tur.


Spillets afslutning:


Spillet er slut, når der ikke er flere brikker tilbage på bordet, eller når junglepladen er helt fyldt med de 6 brikker med "løven Oscar". Spillerne skal tælle de brikker, de har vundet, og den der har flest, vinder spillet.


Et spil designet af Karin Hetling

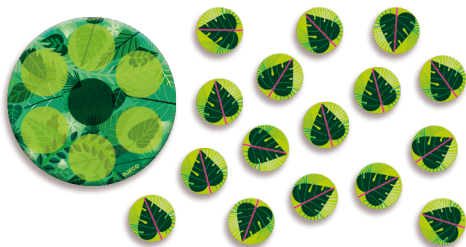
 **Возраст:** 4–99 лет

 **Количество игроков:** 2–4 игрока.

 **В комплекте:** 1 игровое поле «джунгли», 10 жетонов «зебра», 10 жетонов «бегемот», 10 жетонов «попугай», 6 жетонов «лев Оскар», 1 жетон «обезьяна Макс».

 **Цель игры:** собрать как можно больше животных.

 **Подготовка**
Выложите все жетоны животных лицевой стороной вниз в центре между игроками. Игровое поле «джунгли» положите рядом.



Ход игры

Начинает самый младший игрок, а затем ход переходит по часовой стрелке. Во время своего хода игрок выбирает жетон, показывает на него пальцем и говорит, какое животное он ожидает увидеть на его закрытой стороне: попугая, бегемота или зебру. Затем он переворачивает жетон лицевой стороной вверх.

- Если игрок назвал животное правильно, он зарабатывает этот жетон. Игрок кладет заработанный жетон перед собой, и ход переходит к следующему игроку.
- Если игрок назвал животное неправильно, еще не все потеряно... Он кладет жетон в

центр поля «джунгли» лицевой стороной вниз. Каждый следующий жетон нужно класть на поле «джунгли» поверх предыдущего. Затем ход переходит к следующему игроку.

- Если на открывшейся стороне жетона изображен лев Оскар, король джунглей может показать, насколько хорошая у него память. Игрок кладет жетон «лев Оскар» на один из свободных кружков у края поля «джунгли». Затем он пробует заработать все жетоны, лежащие в центре поля (если они там есть). Он берет верхний жетон, называет его животное, а затем переворачивает его: если животное названо правильно, он зарабатывает этот жетон и может продолжить, взяв следующий. Если он ошибся с одним из жетонов, он кладет его обратно на верх стопки и ход переходит к следующему игроку.



- Если на открывшейся стороне жетона изображена обезьяна Макс, прощай спокойная жизнь! Все разбегаются подальше от шутника Макса... Верните все жетоны с поля «джунгли» на стол, выложив их лицевой стороной вниз, и перемешайте все жетоны. Затем ход переходит к следующему игроку.

Конец игры

Партия заканчивается, когда на столе не осталось жетонов или когда на поле «джунгли» были выложены все 6 жетонов «лев Оскар». Игроки подсчитывают заработанные жетоны. Тот, кто набрал их больше всех, побеждает в партии.

Автор игры: Карин Хетлинг



DJ08579

Attention. Petits éléments. Warning. Small parts. Achtung. Kleine Teile. Advertència. Partes pequeñas. Avvertenza. Piccole parti. Atenção. Peças de pequenas dimensões. Waarschuwing. Kleine onderdelen. Varning. Små delar. Advarsel. Små dele. Advarsel. Små deler. Внимание. Маленькие части. Προειδοποίηση. Μικρά μέρη.



3, rue des Grands Augustins
75006 Paris – France
www.djeco.com
Made in China
Designed in France