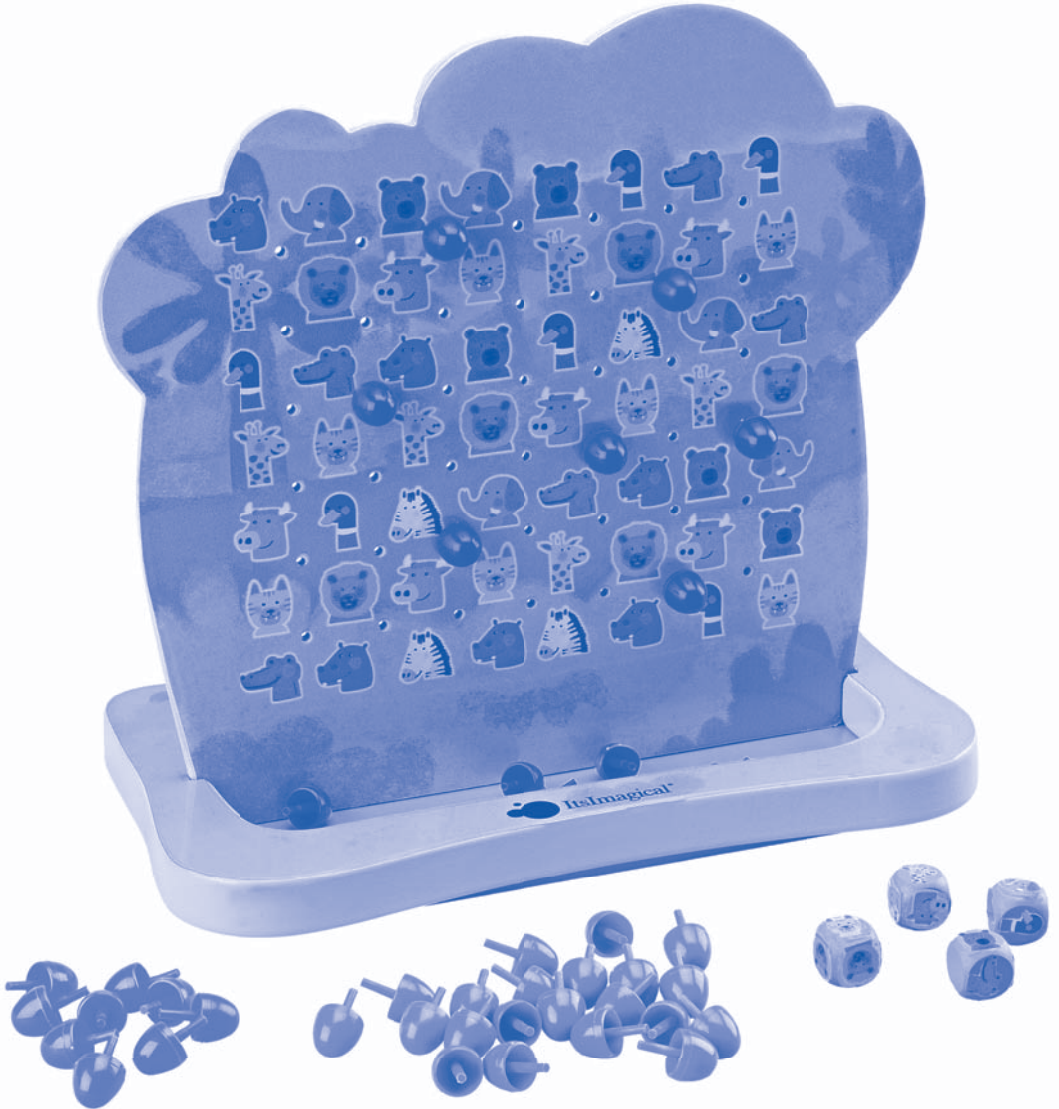


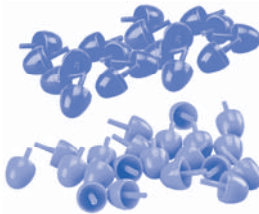
let's play jungle 4line



1.1



1.2



1.3



(ES) ¡Cuatro en línea! Encuentra la combinación de cuatro animales en el tablero y haz línea.

1. Contiene:

- 1.1. Panel de juego reversible (un lado para cada jugador)
- 1.2. 42 Pinchitos (21 de cada color)
- 1.3. 4 Dados con un animal diferente en cada cara y dos comodines (rojo y azul).

2. Objetivo del Juego:

Ser el primero en conseguir una línea de 4 pinchitos del mismo color, tanto en posición horizontal, como vertical o diagonal.

3. Preparación:

Montar el tablero y colocarlo en la mesa entre los dos jugadores. Cada jugador debe coger los pinchitos de su color y colocarlos en su compartimento del tablero.

4. Cómo se juega:

Empieza el jugador más joven, tirando los 4 dados a la vez. Los dos jugadores deben fijarse bien y recordar la combinación resultante de 4 animales. El primero que encuentre esa misma combinación en el tablero, debe colocar un pinchito en el agujero que se encuentra entre los 4 animales. Continúa el siguiente jugador de la misma manera.

A lo largo del juego, si el agujero ya está ocupado por un pinchito del jugador contrario, éste se puede quitar y reemplazar por el del nuevo jugador.

Los dados también tienen dos comodines (círculo rojo y azul), que se corresponden con los colores de los pinchitos de los dos jugadores. Si, al tirar los dados, sale un comodín, el jugador de ese color puede colocar un pinchito en cualquier agujero del tablero. Si salen los dos comodines a la vez, ambos jugadores podrán colocar uno de sus pinchos en cualquier agujero libre del tablero.

El juego termina cuando uno de los jugadores consigue hacer una línea de 4 pinchos de su mismo color, en cualquier dirección: horizontal, vertical o diagonal.

(EN) Four in a row! Find the combination of four animals on the board and make a row.

1. Contains:

- 1.1. Reversible game panel (one side for each player)
- 1.2. 42 Pegs (21 of each colour)
- 1.3. 4 Dice with a different animal on each side and two wild card options (red and blue).

2. Objective of the game:

To be the first to make a row of four pegs of the same colour, either horizontally, vertically or diagonally.

3. Set-up:

Assemble the board and put it on the table between the two players. Each player takes the pegs of their chosen colour and puts them in their compartment on the board.

4. How to play:

The youngest player goes first, throwing the four dice at the same time. Both players need to pay close attention and remember the resulting combination of 4 animals. The first to find that same combination on the board has to put a peg in the hole between the 4 animals. The second player takes their turn in the same way.

During the game, if the hole is already filled with one of the opponent's pegs, this peg can be removed and replaced by the new player's peg.

The dice also have two wild cards (a red and a blue circle) which correspond to the colours of the two players' pegs. If you get a wild card when you roll the dice, the player playing that colour can put a peg in any hole on the board. If you get both wild cards at the same time, both players can place one of their pegs anywhere on the board.

The game is over when one of the players manages to make a row of four of their own pegs, in any direction: horizontal, vertical or diagonal.

(FR) Quatre en ligne ! Le joueur qui parvient à aligner quatre animaux identiques sur le plateau remporte la partie.

1. Contenu :

- 1.1. Plateau de jeu réversible (une face pour chaque joueur)
- 1.2. 42 pions (21 de chaque couleur)
- 1.3. Quatre dés aborant un animal différent sur chaque côté et deux jokers (rouge et bleu).

2. But du jeu :

Être le premier à aligner quatre pions de la même couleur horizontalement, verticalement ou en diagonale.

3. Préparation :

Installer le plateau de jeu sur la table, entre les deux joueurs. Chaque joueur prend les pions d'une même couleur et les place dans leur compartiment sur le plateau.

4. Règles du jeu :

Le joueur le plus jeune commence en lançant les quatre dés en même temps. Les deux joueurs doivent bien observer la combinaison d'animaux formée par les quatre dés et s'en rappeler. Le premier qui parvient à trouver la même combinaison sur le plateau doit placer un pion dans le trou situé entre les quatre animaux. Le joueur suivant continue de la même manière.

Si au cours du jeu, le trou est occupé par un pion du joueur adverse, ce dernier peut être enlevé et remplacé par le pion de l'autre joueur.

Les dés comportent également deux jokers (cercle rouge et bleu) qui correspondent aux couleurs des pions des deux joueurs. Lorsqu'un joker sort en lançant les dés, le joueur de la couleur correspondante peut placer un de ses pions dans n'importe quel trou de la surface de jeu. Si ce sont les deux jokers qui sortent, les deux joueurs peuvent placer un de leurs pions dans n'importe quel trou libre de la surface de jeu.

Le jeu prend fin quand un joueur parvient à aligner quatre pions de la même couleur sur le plateau, dans n'importe quelle direction : horizontale, verticale ou diagonale.

(DE) 4 gewinnt! Finde eine Kombination mit vier Tieren auf dem Spielbrett und verbinde sie.

1. Inhalt:

- 1.1. Umkehrbares Spielbrett (eine Seite pro Spieler)
- 1.2. 42 Spielsteine (21 pro Farbe)
- 1.3. 4 Würfel mit je einem Tier pro Seite und zwei Jokern (rot und blau).

2. Ziel des Spiels:

Der erste Spieler, der 4 Spielsteine der gleichen Farbe verbinden kann (waagrecht, senkrecht oder diagonal), gewinnt das Spiel.

3. Vorbereitung:

Spielbrett zwischen die beiden Spieler aufstellen. Jeder Spieler nimmt die Spielsteine seiner Farbe und legt sie in das Abteil auf seiner Seite des Spielbretts.

4. Spielregeln:

Der jüngere Spieler beginnt und würfelt mit allen 4 Würfeln gleichzeitig. Die beiden Spieler schauen sich die Würfel gut an und versuchen, sich die Kombination der 4 Tiere zu merken. Der erste, der diese Kombination auf dem Spielbrett findet, bringt einen Spielstein in das Loch zwischen den 4 Tieren. Jetzt ist der nächste Spieler an der Reihe.

Wenn ein Loch schon von einem Spielstein des anderen Spielers besetzt ist, kann dieser entfernt werden und durch die Farbe des jetzigen Gewinners ersetzt werden.

Auf den Würfeln gibt es zwei Joker (roter und blauer Kreis), die den Farben der Spielsteine jedes Spielers entsprechen. Wenn beim Würfeln ein Joker erscheint, kann der Spieler dieser Farbe einen Spielstein in irgendein Loch des Spielbretts legen. Wenn beide Joker gleichzeitig erscheinen, dürfen beide Spieler einen Spielstein in ein freies Loch legen.

Das Spiel ist zu Ende, wenn ein Spieler vier der Spielsteine seiner Farbe in einer Reihe verbinden kann: waagrecht, entweder senkrecht oder diagonal.

(IT) Forza quattro! Trova la combinazione di quattro animali sul tabellone e traccia la linea.

Contiene:

- 1.1. Pannello di gioco double-face (un lato per ogni giocatore)
- 1.2. 42 Chiodini (21 di ogni colore)
- 1.3. 4 Dadi con un animale diverso su ogni lato e due jolly (rosso e blu).

2. Scopo del gioco:

Devi essere il primo a creare una linea di 4 chiodini dello stesso colore, in posizione orizzontale, verticale e diagonale.

3. Preparazione:

Montare il tabellone e disporlo sul tavolo tra i due giocatori. Ogni giocatore deve prendere i chiodini del proprio colore e disporli nel proprio scompartimento del tabellone.

4. Come si gioca:

Inizia il giocatore più giovane, tirando i quattro dadi contemporaneamente. I due giocatori devono osservare bene e ricordare la combinazione risultante di 4 animali. Il primo che trova la stessa combinazione sul tabellone deve inserire un chiodino nel forellino che si trova tra i 4 animali. Prosegue il giocatore successivo nello stesso modo.

Nel corso del gioco, se il forellino è già occupato da un chiodino dell'avversario,

lo si può togliere e sostituirlo con quello del nuovo giocatore.
I dadi hanno anche due jolly (circolo rosso e blu), che corrispondono ai colori dei chiodini dei due giocatori. Se, una volta tirati i dadi, esce un jolly, il giocatore di quel colore può mettere un chiodino in qualsiasi forellino del tabellone. Se escono i due jolly contemporaneamente, entrambi i giocatori potranno inserire uno dei chiodini in qualsiasi forellino libero del tabellone.
Il gioco finisce quando uno dei giocatori riesce a tracciare una linea con 4 chiodini dello stesso colore, in qualsiasi direzione: orizzontale, verticale o diagonale.

(PT) Quatro em linha Encontra a combinação de quatro animais no tabuleiro e completa uma linha.

1. Conținut:

- 1.1. Painel de jogo reversível (un ludo para cada jogador)
- 1.2. 42 Pinos (21 de cada cor)
- 1.3. 4 Dados com um animal diferente em cada lado e dois jôqueres (vermelho e azul).

2. Obiectiv do jogo:

Ser o primeiro a conseguir completar uma linha com 4 pinos da mesma cor, tanto na posição horizontal, como vertical ou diagonal.

3. Preparaçã:

Montar o tabuleiro e colocá-lo em cima da mesa entre os dois jogadores. Cada jogador deve tirar os pinos da sua cor e colocá-los no seu compartimento do tabuleiro.

4. Como se joga:

Começa o jogador mais jovem, lançando os 4 dados ao mesmo tempo. Os dois jogadores devem estar atentos e recordar a combinação resultante de 4 animais. O primeiro que encontrar essa mesma combinação no tabuleiro, deve colocar um pino no buraco que se encontra entre os 4 animais. O jogador seguinte continua a jogar da mesma maneira.

Ao longo do jogo, se o buraco já estiver ocupado por um pino do jogador adversário, pode tirar-se esse pino e substituí-lo pelo pino do novo jogador.

Os dados também têm dois jôqueres (círculo vermelho e azul), que correspondem às cores dos pinos dos dois jogadores. Se sair um jôquer no lançamento dos dados, o jogador dessa cor pode colocar um pino em qualquer buraco do tabuleiro. Se saírem os dois jôqueres ao mesmo tempo, ambos os jogadores poderão colocar um dos seus pinos em qualquer buraco livre do tabuleiro.

O jogo termina quando um dos jogadores consegue fazer uma linha de 4 pinos da sua cor, em qualquer direcção: horizontal, vertical ou diagonal.

(RO) Patru pe linie! Găsește combinația de patru animale pe tablă și fă o linie.

1. Conținut:

- 1.1. Panou de joc reversibil (câte o latură pentru fiecare jucător)
- 1.2. 42 Tepușe (câte 21 din fiecare culoare)
- 1.3. 4 Zaruri cu un animal diferit pe fiecare latură și doi joceri (roșu și albastru).

2. Obiectivul jocului:

Să fii primul care obține o linie de 4 tepușe de aceeași culoare, atât în poziție orizontală, cât și pe verticală sau diagonală.

3. Pregătirea:

Montați tabla și așezați-o pe masă între cei doi jucători. Fiecare jucător trebuie să ia tepușe din culoarea sa și să le așeze în compartimentul său de pe tabla de joc.

4. Cum se joacă:

Începe jucătorul cel mai tânăr, aruncând cele 4 zaruri în același timp. Cei doi jucători trebuie să se concentreze bine și să-și amintească combinația rezultată de 4 animale. Primul care găsește combinația respectivă pe tabla de joc, trebuie să înfigă o tepușă în orificiul dintre cele 4 animale. Continuă următorul jucător în același mod.

Pe parcursul jocului, dacă orificiul este ocupat deja de o tepușă a jucătorului advers, aceasta se poate scoate și înlocui cu cea a noului jucător.

Și zarurile au doi joceri (cerc roșu și albastru), care corespund culorilor tepușelor celor doi jucători. Dacă atunci când dați cu zaruliese un joker, jucătorul cu culoarea respectivă poate așeza o tepușă în orice orificiu de pe tabla de joc. Dacă ies ambii joceri în același timp, ambii jucători pot așeza una dintre tepușe în orice orificiu liber de pe tabla de joc.

Jocul se termină atunci când unul dintre jucători reușește să facă o linie cu 4 tepușe de aceeași culoare, în orice direcție: orizontală, verticală sau diagonală.

(TR) Dördür bir sıradaki Tablodaki dört hayvan kombinasyonunu bulun ve sıraya sokun.

İçincederler:

- 1.1. İki taraflı oyun panosu (her oyuncu için bir yüz)
- 1.2. 42 raptiye (her renkten 21 adet)
- 1.3. Her yüzünde farklı bir hayvan ve iki joker (kırmızı ve mavi) bulunan 4 zar.

2. Oyunun amacı:

Aynı renkte 4 raptiyeyi dikey, yatay ya da çapraz olarak arada dizen iki oyuncu cimak.

3. Hazırlık:

Oyun tahtasını kurup iki oyuncunun arasında masaya yerleştirin. Her oyuncu kendi rengeindeki raptiyeleri oyun tahtasının kendine ait bölgesine yerleştirir.

4. Nasıl oynanır:

En genç oyuncu aynı anda 4 zarı birden atarak oyunu başlatır. Her iki oyuncunun da zarları dikkatlice bakması ve 4 hayvanın kombinasyonunu aklında tutması gerekir. Oyun tahtasında aynı kombinasyonu bulan iki oyuncu 4 hayvanın arasındaki deliğe bir raptiye sokar. Diğer oyuncu da aynı şekilde zar atarak oyuna devam eder.

Oyun boyunca, delik üzerinde rakip oyuncunun raptiyesi bulunuyorsa, bu kartıtlarak yerine diğer oyuncunun raptiyesi takabiliriz.

Zarların üzerinde de, iki oyuncunun raptiye renklerine karşılık gelen iki joker bulunmaktadır (kırmızı ve mavi daire). Zarlar atıldığında bir joker çıkarsa, o renge sahip oyuncu tahtanın herhangi bir deliğine bir raptiye takabilir. Aynı anda iki

joker birden çıkarsa, her iki oyuncu da tahtanın boş deliklerinden herhangi birine birer raptiye takabilir.
Oyuncuların biri dikey, yatay ya da çapraz olmak üzere herhangi bir yönde aynı renkten 4 raptiyeyi art arda dizmeyi başardığında oyun sona erer.

(EL) Σκορ 4! Βρείτε τον συνδυασμό των τεσσάρων ζώων στο ταμπλό και φτιάξτε σειρά.

1. Περιλαμβάνει:

- 1.1. Πλαίσιο παιχνιδιού διπλής όψης (μία για κάθε παίκτη)
- 1.2. 42 Πινέξες (21 για κάθε χρώμα)
- 1.3. 4 Ζάρια με ένα διαφορετικό ζώο σε κάθε πλευρά και δυο τζόκερ (κόκκινο και μπλε).

2. Σκοπός του παιχνιδιού:

Να είσαι ο πρώτος που θα καταφέρει μια σειρά με 4 πινέξες του ίδιου χρώματος, τ όσο σε ορίζεται, όσο και σε κάθετη ή διαγώνια θέση.

3. Προετοιμία:

Συναρμολογήστε το ταμπλό και τοποθετήστε το στο τραπέζι μεταξύ των δυο παικτών. Κάθε παίκτης πρέπει να πιάσει τις πινέξες του χρώματός του και να τις τοποθετήσει στη θήκη του ταμπλό.

4. Πώς παίζεται:

Αρχίζει ο πιο μικρός σε ηλικία παίκτης, ρίχνοντας τα 4 ζάρια ταυτόχρονα. Οι δυο παίκτης πρέπει να κοιτάξουν καλά και να θυμηθούν τον συνδυασμό των 4 ζώων π το έβγαλαν τα ζάρια. Ο πρώτος που θα βρει αυτόν τον ίδιο συνδυασμό στο ταμπλό, πρέπει να τοποθετήσει μια πινέξα στην τρύπα που βρίσκεται μεταξύ των 4 ζώων. Συνεχίζει ο επόμενος παίκτης με τον ίδιο τρόπο.

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, αν η τρύπα είναι καλυμμένη από την πινέξα του αντιπάλου, αυτή μπορεί να βγει και να αντικατασταθεί με μια άλλη του νέου παίκτη. Τα ζάρια, επίσης, έχουν δυο τζόκερ (κόκκινο και μπλε κύκλος), που ανατιστούν στα χρώματα των πινέξων των δυο παικτών. Αν, όταν ρίξετε τα ζάρια, τύχει ένας τζόκερ, ο παίκτης αυτού του χρώματος μπορεί να τοποθετήσει μια πινέξα σε οποιαδήποτε τρύπα του ταμπλό. Αν τύχουν δυο τζόκερ ταυτόχρονα, και οι δυο παίκτης θα μπορούν να τοποθετήσουν μιο από τις πινέξες τους σε οποιαδήποτε ελεύθερη τρύπα του ταμπλό.

Το παιχνίδι ολοκληρώνεται όταν ένας από τους δυο παίκτης καταφέρει να φτιάξει μια σειρά από 4 πινέξες του ίδιου χρώματος, προς οποιαδήποτε κατεύθυνση: οριζόντια, κάθετα ή διαγώνια.

(RU) Четыре в ряд! Обнаружь сочетание четырех животных на игральном столе и выстрой их в ряд.

1. В комплект входят:

- 1.1. Двухсторонняя панель (одна сторона для каждого игрока)
- 1.2. 42 детали с шипами (21 деталь каждого цвета)
- 1.3. 4 игральные кубика с изображением какого-либо животного на каждой из 3 сторон и двумя джокерами (красным и синим).

2. Цель игры:

Первым составить ряд из 4 деталей одного цвета, как в горизонтальном, так и в вертикальном положении либо по диагонали.

3. Подготовка:

Собрать игровую панель и поместить ее на стол между обоими игроками. Каждый игрок должен взять детали своего цвета и положить их в свое отделение игровой панели.

4. Как играть:

Начинать самый юный игрок, который бросает все 4 кубика одновременно. Оба игрока должны как следует рассмотреть их и запомнить выпавшее сочетание 4 животных. Игрок, который первым найдет это сочетание на игровой панели, должен поместить одну деталь в отверстие, которое находится между 4 животными. Продолжает следующий игрок таким же образом. В ходе игры, если какое-либо отверстие уже занято детально противника, ее можно снять и заменить на деталь нового игрока.

На игральных кубиках также имеются два джокера (красный и синий круги), которые соответствуют цветам деталей двух игроков. Если на кубиках выпадет авет джокер, игрок, у которого есть детали этого цвета, может поместить одну из них в любое отверстие на панели. Если одновременно выпадут оба джокера, оба игрока могут поместить одну из своих деталей в любое свободное отверстие на панели.

Игра завершается, когда одному из игроков удастся составить ряд из 4 деталей своего цвета в любом направлении - горизонтальном, вертикальном или по диагонали.

(CN) 四点成一线！找出游戏中的四个动物组合并连成一线。

1. 包括物件：

- 1.1. 可互换的游戏面板（每位游戏者一边）
- 1.2. 42 枚图钉（每种颜色 21 枚）
- 1.3. 4 个骰子每面有不同的动物和两张百搭（红色和蓝色）。

2. 游戏目标：

在横向以及纵向或对角位置首先获得 4 枚同色图钉成一直线。

3. 准备工作：

装好游戏板，然后将其放置在桌子上，两位游戏者分坐两侧。每位游戏者须拿到各自颜色的图钉并放进游戏盘的格子内。

4. 怎样玩：

先从最小的游戏者开始，同时投掷 4 个骰子。两位游戏者必须仔细查看并记住 4 个动物的结果组合。先找到游戏板上此相同的组合，必须将一枚图钉放进 4 个动物所处的一个洞内。下一位游戏者以同样的方式继续。在游戏中过程中，如果一个洞已被对方游戏者的图钉所占，新游戏者就可以将它取走并换上自己的图钉。

骰子也有两个百搭（红圈和蓝圈），它对应着两位游戏者的图钉颜色。如果掷骰子时得到百搭，该颜色的游戏者可以将一枚图钉放进游戏盘中任何一个洞中。如果一次出现两个百搭，两位游戏者都可以将各自的一枚图钉放进游戏盘的任何两个洞中。当一位游戏者获得同色的 4 枚图钉以任何方向：横向、纵向或对角连成一线，游戏就结束。

(AR) ארבעה פנים פון ארבע חיות מתואפת על הלוך ואעמל חט

1. יכתיב על:

1.1. לוחע לעב זיי וגעבן (העה לכל לאעב)

1.2. 42. דבאייס (21 מן כל לון)

1.3. 4. זרר או נרד בחרונאן מאלתפה קל על ונה וכוורין (אחר ואזרק)

2. **הנהגה:**

אן יכתיב האול באחצול על חט מן 4 דבאייס מן נפס האון, סווא אפיה או עמודיא או מאלא/אטריא.

3. **החצוץ:**

רעב הלוך ונעה על האולאה מא בין האעיין. כל לאעב יעב אן באך האדבאייס מן לון ונעה מן מן חטעמ על הלוך

4. **הנהגה האעב:**

יעד האעב האצער סא ברמי הארבעה זרר (נרד) נפס האון. יעב על האעיין האניין האנייה גידיא ואן ינזכרוא מא הי השקילה האנהגה הארבעה חיותאן. האול פון איהא נפס השקילה על הלוך יעב אן נעה דבוסי פון האנהגה האניי תוואד מא בין הארבעה חיותאן. יעמיר האעב האניי נפס האנהגה.

על מדר האעב, אדא אן פון האנהגה דבוסי לאעב מאנפס, יעמיר אן תרלה ונעה דבוסי האעב האניי.

הזרר או נרד אינא לאה וכוורין, יעב דאעמין (האנהגה הארבעה האניי) האניי תנאסי מע האון האעיין האניי. פון חלה רמי הזרר וחצול האעב על הלוך, פון האעב מן נפס האון יעמיר אן נעה

הדבוסי פון איהנהגה על הלוך. אדא חצול על וכוורין, איה האנהגה הארבעה האניי, נפס האון, פון האעיין האניי באמאנהגה ונעה דבאייסמ איהא אראדו פון איהנהגה האניי על הלוך.

האנהגה תעב ענמה יעמיר איה האעיין ונעה 4 דבאייס פון חט מן נפס האון פון איהנהגה: אפיה, או עמודיא, או מאלא.

(HE) ארבעה בחוראן נעמו את השילוב של ארבע חיות על הלוח חזר שורה.

1. **הנהגה:**

1.1. לוח משחק דוד-דודי (פד אחד לכל שחקן)

1.2. 42. סיכות (21 בכל צע)

1.3. 4. קוביות עם חיה שונה בכל פאה ושני ג'וקרים (אדום וכחול).

2. **מטרות המשחק:**

להיות הראשון שמשלים שורה של 4 סיכות באותו הצבע, במאון, במאונך או באלכסון.

3. **החוק:**

הרעב אן הלוח והניחו אותו על השולחן בין שני השחקנים. על כל שחקן לקחת את הסיכות בצבע שלו ולהניח אותן בחת שלו בלוח.

4. **אין משחקים:**

מתחיל השחקן הצעיר ביותר, כשהוא מטיל את 4 הקוביות ברו-זמנית. על שני השחקנים לשים לב ולזכור את שילוב 4 החיות שהתקבל. הראשון שמוציא את אותו שילוב על הלוח, מניח סיכה על החור

שנמצא בין 4 החיות האלה. ממשיך השחקן הבא באותו האופן.

לאורך המשחק, אם החור כבר תפוס על ידי סיכה של היריב, ניתן להסיר אותה ולהחליף אותה בסיכה של השחקן החדש.

על הקוביות יש גם שני ג'וקרים (עיגול אדום וכחול), המתאימים לצבעי הסיכות של שני השחקנים. אם מתקבל ג'וקר לאחר הנלת הקוביות, השחקן בצבע זה יכול להניח סיכה על כל חור בלוח. אם

מתקבלים שני ג'וקרים ברו-זמנית, שני השחקנים יכולים להניח אחת מהסיכות שלהם בכל חור פנוי על הלוח.

המשחק מסתיים כשאחד השחקנים ממליח ליצור שורה של 4 סיכות בצבע שלו, בכל כיוון שהוא: מאון, מאונך או אלכסון.

(ES) Guardar esta información para futuras referencias. • (EN) Please retain this information for future reference. • (FR) Renseignements à

conserver. • (DE) Hebe alle Informationen für zukünftige Kommunikation auf. • (IT) Istruzioni da conservare. • (PT) Guarde esta informação para

futuras referências. • (RO) Păstrați această informație pentru viitoare referințe. • (PL) Zatrzymać tę informację do późniejszego użycia. • (TR) Bu

bilgileri, ileride ihtiyaç duyabileceğinizi göz önünde bulundurarak muhafaza ediniz. • (EL) Κρατήστε αυτές τις πληροφορίες για μελλοντική χρήση.

(RU) Сохраните эту информацию для последующих справок. • (CN) 把此说明保存好以备日后查阅. • (JP) 必要な時に読めるよう、この説明

書は大切に保管して下さい. • (AR) حافظ على هذه المعلومات كمرجع في المستقبل. • (HE) שמרו מידע זה לעיון עתידי.

Let's Play JUNGLE 4LINE

Importado por:
Imaginarium, S.A.
Plataforma Logística
PLA-ZA, C./ Osca, nº4
50197 Zaragoza - España
CIF A-50524727

#63778_26092012

(BG) Четири в линия! Намери на дъската комбинацията от четири животни и направи линия.

1. Съдържа:

1.1. Дъска с две лица (по една страна за всеки играч)

1.2. 42 пионки (по 21 бр. от всеки цвят)

1.3. 4 зара с различни животни от всяка страна и два жокера (червен и син).

2. Цел на играта:

Да наредиш първи 4 еднакви по цвят пионки в линия, хоризонтално, вертикално или по диагонал.

3. Подготовка:

Монтирайте дъската и я поставете на масата между двамата играчи. Всеки играч трябва да вземе пионките със съответния цвят и да ги постави в отделието си на дъската.

4. Правила на играта:

Първи започва най-малкият играч, който хвърля едновременно 4-те зара. Двамата играчи трябва да запомнят комбинацията от 4 животни. Първият, който намери същата комбинация на дъската, трябва да постави пионка в отвор а между 4-те животни. Продължава следващият играч по-същия начин.

По време на играта, ако отворът вече е зает от пионка на противника, той може да се извади и да се замени с пионка на другия играч.

Заровете също имат два жокера (червен и син кръг), които отговарят на цветовете на пионките на двамата играчи. Ако при хвърляне на заровете излезе жокер, съответният с този цвят може да постави пионка в който и да е отвор на дъската. Ако излязат и двата жокера едновременно, двамата играчи могат да поставят по една пионка в който и да е отвор на дъската.

Играта приключва, когато един от двамата играчи направи линия от 4 пионки от един и същи цвят, в която и да е посока: хоризонтално, вертикално или по диагонал.

(NL) Vier op een rij! Zoek de de combinatie van vier dieren op het bord en vorm een rij.

1. Bevat:

1.1. Omkeerbaar speelbord (één zijde per speler)

1.2. 42 Prikkerjes (21 van elke kleur)

1.3. 4 Dobbelstenen met op elk vlak een verschillend dier en twee jokers (rood en blauw).

2. Doel van het spel:

Vorm als eerste een horizontale, verticale of diagonale rij met 4 prikkertjes van dezelfde kleur.

3. Voorbereiding:

Monteer het bord en leg het bord op tafel tussen de twee spelers. Elke speler pakt de prikkertjes van zijn kleur en plaatst ze in zijn vak op het bord.

4. Spelregels:

De jongste speler begint en gooit tegelijkertijd de vier dobbelstenen. De twee spelers moeten goed opletten en de combinatie van de vier dieren onthouden. De eerste speler die deze combinatie op het bord vindt, mag een prikkertje steken in het gaatje tussen de 4 dieren. Het is nu de beurt aan de volgende speler om de dobbelstenen te gooien.

Als het gaatje al bezet is door de tegenspeler, mag je het prikkertje van je tegenstander vervangen door een prikkertje van je eigen kleur.

De dobbelstenen hebben ook twee jokers (rode en blauwe cirkel), die overeenkomen met de kleuren van de prikkertjes van de twee spelers. Als je een joker gooit, dan mag de speler met die kleur een prikkertje steken in een gaatje naar keuze. Als je twee jokers tegelijk gooit, dan mogen beide spelers een prikkertje steken in een gaatje naar keuzen.

Het spel eindigt wanneer één van de spelers een rij van 4 prikkertjes van dezelfde kleur kan vormen, in willekeurige richting: horizontaal, verticaal of diagonaal.
