

KEYSTRING,C,100
PLAY APES
ON PILES
BY MATCHING
SAME COLOR
OR NUMBER
WILD'S
MAY BE
PLAYED
ANYWHERE
PLAYING A NUMBER-MATCH INCREASES PILE VALUE
PLAY
APE
HERE
TIME'S UP
ONLY WILD'S LEFT
ROUND
BONUS ROUND
BONUS ROUND AT 300,000
SPEED BONUS
APES ARE PLAYED ONTO PILES:
NUMBER-MATCH INCREASES VALUE AND SCORE POINTS
COLOR-MATCH SCORES POINTS ONLY
WILD'S MAY BE USED FOR ANY MATCH
UNPLAYED WILD'S SCORE BONUS POINTS
OR
ANY
ADDED BONUS FOR ANY UNUSED PILE
PLAYER 1 WINS!
PLAYER 2 WINS!
THE GAME IS A TIE!
BONUS
NO
NO MORE
NO MORE MOVES

ENGLISH,C,100
PLAY APES
ON PILES
BY MATCHING
COLORS
OR NUMBER
WILD'S
MAY BE
PLAYED
ANYWHERE
PLAYING A NUMBER-MATCH INCREASES PILE VALUE
PLAY
APE
HERE
TIME'S UP
ONLY WILD'S LEFT
ROUND
BONUS ROUND
BONUS ROUND AT 300,000
SPEED BONUS
APES ARE PLAYED ONTO PILES:
NUMBER-MATCH INCREASES VALUE AND SCORE POINTS
COLOR-MATCH SCORES POINTS ONLY
WILD'S MAY BE USED FOR ANY MATCH
UNPLAYED WILD'S SCORE BONUS POINTS
OR
ANY
ADDED BONUS FOR ANY UNUSED PILE
PLAYER 1 WINS!
PLAYER 2 WINS!
THE GAME IS A TIE!
BONUS
NO
NO MORE
NO MORE MOVES

GERMAN,C,100
AFFEN AUF
DEN STAPELN ABLEGEN
DURCH KOMBINIEREN VON
GLEICHEN FARBEN
ODER ZAHLEN
`WILD` AFFE
KANN
■BERALL
GESPIELT WERDEN
EIN ZAHLEN-PAAR ERHÖHT DEN WERT DES STAPELS
AFFE
HIER
SPIELEN
ZEIT AUS
NUR `WILD` AFFEN SIND ■BRIG
RUNDE
BONUSRUNDE
BONUSRUNDE BEI 300 000
TEMPOBONUS
AFFEN IN RAHMEN ABLEGEN:
GLEICHE NUMMERNPAARE ERHÖHEN DEN WERT UND DIE PUNKTZAHL
GLEICHE FARBEN ERZIELEN NUR PUNKTE
`WILD` AFFEN KÖNNEN FÜR JEDE KOMBINATION VERWENDET WERDEN
NICHT GESPIELTE "WILD" AFFEN ERZIELEN BONUSPUNKTE
ODER
ALLE
ZUSATZBONUS FÜR JEDEN UNBENUTZTEN RAHMEN
SPIELER 1 GEWINNT
SPIELER 2 GEWINNT
UNENTSCHEIDEN
BONUS
KEINE
KEINE WEITEREN
KEINE WEITEREN ZÜGE MÖGLICH

ITALIAN,C,100
COLLOCATE LE SCIMMIE
SULLE PILE
FORMARE COPPIE
DELLO STESSO COLORE
O DELLO STESSO VALORE
I "WILD APE"
SI POSSONO
SPOSTARE
IN QUALSIASI POSTI
GIOCANDO LE COPPIE DELLO STESSO VALORE AUMENTA IL VALORE DELLA PILA
SPOSTATE
LA SCIMMIA
QUI
TEMPO SCADUTO
SOLO RIMASTONO LE SCIMMIE "WILD"
ROUND
ROUND BONUS
ROUND BONUS A 300,000
BONUS PRONTO
DISPORRE LE SCIMMIE NELLE CASSETTE:
LE COPPIE DELLO STESSO VALORE AUMENTAN IL VALORE ED IL PUNTEGGIO
LE COPPIE DELLO STESSO COLORE SEGNANO SOLO I PUNTI
SI POSSONO USARE LE SCIMMIE "WILD" PER QUALSIASI COPPIA
LE SCIMMIE "WILD" NON GIOCATE SEGNANO PUNTI
O
QUALSIASI
BONUS ADDIZIONALE PER OGNI CASSETTA VUOTA
GIOCATORE 1 VINCE!
GIOCATORE 2 VINCE!
PAREGGIO
BONUS
NESSUNA
NESSUNA MOSSA
NESSUNA MOSSA RIMASTA

Sheet1

FRENCH,C,100
PLACEZ LES SINGES
SUR LES PILES
EN FAISANT DES COMBINAISONS
DE LA MEME COULEUR
OU DE LA MEME VALEUR
LES "WILD APES"
PEUVENT ETRE
PLACES
N'IMPORTE OU
EN JOUANT UNE PAIRE DE SINGES DE LA MEME VALEUR ON AUGMENTE LES POINTS DE LA PILE
JUEZ
LE SINGE
ICI
TEMPS ECOULE
IL N'Y A PLUS QUE DES SINGES "WILD"
ROUND
ROUND BONUS
ROUND BONUS A 300.000
BONUS DE RAPIDITE
ON PLACE LES SINGES A L'INTERIEUR DES TROIS CADRES:
SINGES DE LA MEME VALEUR GAGNENT DES POINTS ET AUGMENTENT LA VALEUR DU TAS
SINGES DE LA MEME COULEUR NE VALENT QUE DES POINTS
ON PEUT UTILISER LES SINGES "WILD" POUR N'IMPORTE QUELLE COMBINAISON
LES SINGES "WILD" RESTANTS VALENT DES POINTS BONUS
OU
N'IMPORTE QUEL
BONUS ADDITIONNEL POUR CHAQUE CADRE VIDE
JOUEUR1 GAGNE!
JOUEUR 2 GAGNE!
MATCH NUL!
BONUS
IL
IL N'Y A PLUS
IL N'Y A PLUS DE JEUX POSSIBLES

SPANISH,C,100
COLOCAR MONOS
EN PILAS
AL EMPAREJAR CARTAS
O DEL MISMO PALO
O DE LA MISMA NUMERACION
`WILD APES`
PUEDEN SER
JUGADOS
EN CUALQUIER PILA
JUGAR CON UNA PAREJA DE LA MISMA NUMERACION INCREMENTA EL VALOR DE LA PILA
JUGAR
MONO
AQUI
TIEMPO AGOTADO
SOLO QUEDAN MONOS `WILD`
RONDA
RONDA ADICIONAL
RONDA ADICIONAL A 300,000
PLUS POR VELOCIDAD
COLOCAR LOS MONOS DENTRO DE LOS TRES MARCOS CONECTADOS:
UNA PAREJA DE LA MISMA NUMERACION AUMENTA EL VALOR Y ANOTA PUNTOS
SOLO UNA PAREJA DEL MISMO COLOR ANOTA PUNTOS
SE PUEDE JUGAR LOS MONOS `WILD` EN CUALQUIER PARTIDO
LOS MONOS `WILD` NO JUGADOS DAN PUNTOS ADICIONALES
O
CUALQUIER
PUNTO ADICIONAL POR UN MARCO VACIO
¡GANA JUGADOR 1 !
¡GANA JUGADOR 2 !
¡HAY EMPATE!
PLUS
NO
NO HAY
NO HAY MOVIMIENTOS POSIBLES

Sheet1

BRZPORTUG,C,100
COLOCA OS MACACOS
NAS MOLDURAS REDONDAS
POR COMBINAR
A MESMA COR
OU O MESMO NÚMERO
OS MACACOS `WILD`
PODEM SER
JOGADOS
EM QUALQUER PARTE
POR FAZER UM PAR DE NÚMEROS, AUMENTA O VALOR DA PILHA
COLOCA
MACACO
AQUI
O TEMPO ACABOU
SÃO FICAM OS MACACOS `WILD`
RODADA
RODADA DE BONIFICAÇÃO 10
RODADA DE BONIFICAÇÃO 10 A 300.000
BONIFICAÇÃO 10 POR RAPIDEZ
OS MACACOS DE BAIXO SÃO COLOCADOS NAS MOLDURAS:
COMBINAÇÕES POR NÚMERO AUMENTAM O VALOR Y FAZEM PONTOS
COMBINAÇÕES POR COR FAZEM PONTOS SÃO
OS MACACOS `WILD` PODEM SER UTILIZADOS PARA QUALQUER COMBINAÇÃO
OS MACACOS `WILD` NÃO JOGADOS FAZEM PONTOS DE BONIFICAÇÃO 10
OU
QUALQUER
PONTOS ADICIONAIS POR MOLDURA NÃO UTILIZADA
JOGADOR 1 VENCE!
JOGADOR 2 VENCE!
EMPATE!
BÊNUS
NÃO
NÃO HÁ
NÃO HÁ MAIS MOVIMENTOS

DUTCH,C,100
SPEEL APEN
OP STAPELS
LEG ZE
OP KLEUR
OF NUMMER
'WILDE' APEN
KAN OVERAL
WORDEN
GESPEELD
SPEEL HETZELFDE NUMMER EN VERHOOG DE WAARDE VAN DE STAPEL
AAP
HIER
SPELEN
TIJD OM
ALLEEN 'WILDE' APEN OVER
RONDE
BONUSRONDE
BONUSRONDE BIJ 300 000
SNELHEIDSBONUS
APEN HIERONDER WORDEN OP STAPELS GESPEELD
ZELFDE NUMMER SCOORT HOGERE WAARDE EN MEER PUNTEN
ZELFDE KLEUR SCOORT ALLEEN PUNTEN
'WILDE' APEN MOGEN VOOR ALLE WAARDEN WORDEN GEBRUIKT
NIET GESPEELDE 'WILDE' APEN SCOREN BONUSPUNTEN
OF
WILLEKEURIGE
EXTRA BONUS VOOR ELKE ONGEBRUIKTE STAPEL
SPELER 1 WINT!
SPELER 2 WINT!
GELIJK SPEL!
BONUS
GEEN
GEEN ZETTEN
GEEN ZETTEN MEER

FINNISH,C,100
PELAA APINOITA
PINOIHIN
YHDIST—M—LL—
SAMAA MAATA OLEVIA
TAI SAMANNUMEROISIA KORTTEJA
WILD APES-KORTTEJA
VOI
K—YTT—
MISS— TAHANSA
NUMEROYHDISTELMIEN PELAAMINEN LIS— PINON ARVOA
PELAA
APINA
T—SS—
AIKA LOPPU
AINOASTAAN WILD APES-KORTTEJA J—LJELL—
KIERROS
BONUSKIERROS
BONUSKIERROS 300 000 PISTEEN J—LKEEN
NOPEUSBONUS
PAKAN APINAT PELATAANPINOIHIN
NUMEROYHDISTELMIEN PELAAMINEN LIS— ARVOA JA PISTEM—R—
ERI MAIDEN YHDISTELMIST— SAA VAIN PISTEIT—
WILD APES-KORTTEJA VOI K—YTT— MISS— TAHANSA YHDISTELM—SS—
K—YTT—M—TTÍMIST— WILD APES-KORTEISTA SAA BONUSPISTEIT—
TAI
MIK† TAHANSA
LIS—BONUS KUSTAKIN K—YTT—M—TTÍM—ST— PINOSTA
PELAAJA 1 VOITTA!
PELAAJA 2 VOITTA!
TASAPELI!
BONUS
EI
EI EN—
EI EN— SIIRTOJA J—LJELL—

CROATIA,C,100
SLAÄI MAJMUNE
U OKVIRE
PREMA
ISTOJ BOJI
ILI BROJU
"WILD" MAJMUNI
MOÄE SE
SLOÄITI
U BILO KOJI OKVIR
SLAGANJE PREMA BROJU POVEÄAVA VRIJEDNOST U OKVIRU
SLOÄI
MAJMUNA
OVDJE
VRIJEME JE ISTEKLO
PREOSTALE SU SAMO "WILD"
RUNDA
BONUS RUNDA
BONUS RUNDA KOD REZULTATA 300.000
BONUS ZA BRZINU
MAJMUNI ISPOD SLAÄU SE U OKVIRE:
SLAGANJE PREMA BROJEVIMA POVEÄAVA VRIJEDNOST I DODAJE
SLAGANJE PREMA BOJI DONOSI SAMO BODOVE
MAJMUNIMA "WILD" MOGU SE KORISTITI I ZA SLAGANJE PO BOJI I PO BROJU
ZA NEODIGRANE KARTE "WILD" DOBIJAJU SE BONUS BODOVI
ILI
BILO KOJI
DODATNI BONUS ZA BILO KOJI NEISKORIÈTENI OKVIR
POBJEDA IGRA LÄA 1!
POBJEDA IGRA LÄA 2!
NERIJEÈENO!
BONUS
NEMA
NEMA VIÈE
NEMA VIÈE - GOTOVO

DANISH,C,100
LÅG ABER
I CIRCLER
VED AT PARRE
SAMME FARVE
ELLER NUMMER
WILD ABER
KAN
SPILLES
OVERALT
HVIS DU SPILLER ET IDENTISK NUMMER FORİGES BUNKENS VÅRDI
LÅG
ABER
HER
TIDEN ER GİT
KUN WILD ABER TILBAGE
OMGANG
BONUSOMGANG
BONUSOMGANG VED 300,000
HASTIGHEDSBONUS
ABER LÅGGES I CIRKLER
IDENTISKE NUMRE FORİGER VÅRDIEN OG GIVER POINT
IDENTISKE FARVER GIVER KUN POINT
WILD ABER (JOKERE) KAN BRUGES I STEDET FOR ALT
UBRUGTE WILD ABER GIVER BONUSPOINT
ELLER
ENHVER
EKSTRA BONUS FOR ENHVER UBRUGT CIRKEL
SPILLER 1 VINDER!
SPILLER 2 VINDER!
SPILLET ENDTE UAFGJORT!
BONUS
IKKE
IKKE FLERE
IKKE FLERE TRÅK

NORWEGIAN,C,100
SPILL APER
INN I RAMMENE
VED † MATCHE
SAMME FARGE
ELLER NUMMER
WILD APER
KAN BLI
SPILT
HVOR SOM HELST
VED † SPILLE EN NUMMERMATCH ÆKER VERDIEN I RAMMENE
SPILL
APE
HER
TIDEN ER UTE
BARE WILD APER IGJEN
RUNDE
BONUS RUNDE
BONUS RUNDE VED 300,000
HURTIGHETSbonus
APENE NEDERST SPILLES INN I RAMMENE:
NUMMERMATCH ÆKER VERDIEN OG SCORINGSPOENGENE
FARGEMATCH SCORER BARE POENG
WILD APER KAN BRUKES FOR EN HVILKEN SOM HELST MATCH
IKKE SPILTE WILD APER SCORER BONUSPOENG
ELLER
EVENTUELL
TILLEGGSBONUS FOR ALLE UBRUKTE RAMMER
SPILLER 1 VINNER!
SPILLER 2 VINNER!
SPILLET ER UAVGJORT!
BONUS
INGEN
INGEN FLERE
INGEN FLERE TREKK

SWEDISH,C,100
SPELA APOR
P† HÍGARNA
GENOM ATT PASSA IHOP
SAMMA F–RG
ELLER VALÍR
"WILD" APOR (JOKRAR)
KAN
SPELAS
VAR SOM HELST
N–R DU SPELAR SAMMA VALÍR ÍKAR HÍGENS V–RDE
SPELA
APAN
H–R
TIDEN –R UTE
BARA "WILD" APOR KVAR
OMG†NG
BONUSOMG†NG
BONUSOMG†NG VID 300 000
HASTIGHETS Bonus
APOR FR†N TALONGEN L–GGS P† HÍGARNA
PARA IHOP KORT AV SAMMA VALÍR S† ÍKAR V–RDET OCH DU F†R FLER PO–NG
SAMLA KORT AV SAMMA F–RG GER ENDAST PO–NG
"WILD" APOR KAN ANV–NDAS SOM VILKET KORT SOM HELST
"WILD" APOR SOM DU INTE HAR SPELAT GER BONUSPO–NG
ELLER
N†GRA
EXTRA BONUS FÍR OANV–ND HÍG
SPELARE 1 VINNERS!
SPELARE 2 VINNERS!
OAVGJORT!
BONUS
INGA
INGA FLER
INGA FLER DRAG

HUNGARIAN,C,100
J¹TSSZA A MAJMOKAT
HALMAZOKBA
EGYM¹SHOZ ILLESZTVE
UGYANAZ A SZ=N
UGYANAZ A SZ¹M
WILD-AK
TAL¹N
J¹TSZOTT
AK¹RHOL
UGYANAZT A SZ¹MOT J¹TSZVA A HALMAZ \int RT \int KE NÍVEKSZIK
J¹TSZMA
MAJOM
ITT
V \int GE AZ IDONEK
CSAK WILD-AK MARADTAK
FORDULÉ
JUTALOMFORDULÉ
JUTALOMFORDULÉ 300,000 EL \int R \int S \int \int RT
SEBESS \int GI JUTALOM
A LENTI MAJMOK HALMAZOKBA J¹TSZANDÉK
AZ EGYEZÉ SZ¹MOK NÍVELIK AZ \int RT \int KET \int S PONTOKAT SZEREZNEK
SZIN-ILLESZT \int S CSAK PONTOKAT SZEREZ
WILD-AK MINDEN ILLESZT \int SHEZ HASZN¹LHATÉK
NEM-J¹TSZOTT WILD-AK PONTOKAT SZEREZNEK
VAGY
AK¹RMELYIK
HOZZ¹ADOTT JUTALOM AK¹RMELYIK FEL NEM HASZN¹LT HALMAZ \int RT
AZ ELSÉ J¹T \int KOS NYER!
A M¹SODIK J¹T \int KOS NYER!
A J¹TSZMA DÍNTETLEN!
JUTALOM
NINCS
NINCS TÍBB
NINCS TÍBB L \int P \int S

CZECH,C,100
 DĚJ OPICE
 DO OBDĚLN=KU
 PŘÍAZEN=M STEJNĚ
 BARVY
 NEBO L=SLA
 ÔWILDÖ OPICE
 ZASTUPUJ=
 JAKOUKOLIV
 KARTU
 HRA NA STEJNĚ L=SLA ZVYÈUJE HODNOTU OBDĚLN=KU
 DEJ
 OPICI
 SEM
 L=AS VYPRÈEL
 ZBĚVAJ= POUZE ÔWILDÖ OPICE
 KOLO
 PRĚMIOVĚ KOLO
 PRĚMIOVĚ KOLO ZA 300 000
 PRĚMIE ZA RYCHLOST
 OPICE DOLE SE PŘÍAD= DO OBDĚLN=KĚ
 PŘÍAZEN= STEJNĚHO L=SLA ZVYÈUJE HODNOTU OBDĚLN=KU I SKÈRE
 PŘÍAZEN=M STEJNĚ BARVY Z=SKÈÈ JENOM BODY
 ÔWILDÖ OPICE ZASTUPUJ= JAKOUKOLIV KARTU
 NEPOUÄITĚ ÔWILDÖ OPICE ZNAMENAJ= PRĚMIOVĚ BODY
 NEBO
 KAMKOLIV
 DALÈ= PRĚMIE ZA NEPOUÄITĚ OBDĚLN=K
 VYHRĚVĚ HRĚ L=SLO 1!
 VYHRĚVĚ HRĚ L=SLO 2!
 NEROZHODNĚ!
 PRĚMIE
 UÄĚDNĚ
 UÄĚDNĚ DALÈ=
 UÄĚDNĚ DALÈ= TAHY

LATINAMER,C,100
COLOCAR MONOS
EN PILAS
AL EMPAREJAR CARTAS
O DEL MISMO PALO
O DE LA MISMA NUMERACION
`WILD APES`
PUEDEN SER
JUGADOS
EN CUALQUIER PILA
JUGAR CON UNA PAREJA DE LA MISMA NUMERACION INCREMENTA EL VALOR DE LA PILA
JUGAR
MONO
AQUI
TIEMPO AGOTADO
SOLO QUEDAN MONOS `WILD`
RONDA
RONDA ADICIONAL
RONDA ADICIONAL A 300,000
PLUS POR VELOCIDAD
COLOCAR LOS MONOS DENTRO DE LOS TRES MARCOS CONECTADOS:
UNA PAREJA DE LA MISMA NUMERACION AUMENTA EL VALOR Y ANOTA PUNTOS
SOLO UNA PAREJA DEL MISMO COLOR ANOTA PUNTOS
SE PUEDE JUGAR LOS MONOS `WILD` EN CUALQUIER PARTIDO
LOS MONOS `WILD` NO JUGADOS DAN PUNTOS ADICIONALES
O
CUALQUIER
PUNTO ADICIONAL POR UN MARCO VACIO
¡GANA JUGADOR 1 !
¡GANA JUGADOR 2 !
¡HAY EMPATE!
PLUS
NO
NO HAY
NO HAY MOVIMIENTOS POSIBLES

TURKISH,C,100
AYNI RENK
VEYA AYNI NUMARALI
KARTLARI EİLEİTİREREK
KUTULARIN ZERİNE
KOYUNUZ
WILD 8Æ LER
HERHANGİ
BİR YERDE
OYNANABİLİR
NUMARA EİLEİTİRİLMİŞE KUTUNUN DEĞERİ ARTAR
KARTI
BURAYA
OYNAYINIZ
ZAMAN DOLDU
SADECE WILD KARTLAR KALDI
TUR
İDİL TURU
300,000ÆDE İDİL TURU
HIZ İDİL
DESTEDEKİ KARTLAR KUTULARIN İSTİNE KONUR
NUMARA EİLEİTİRME DEĞERİ VE PUANLARI ARTTIRIR
RENK EİLEİTİRME SADECE PUAN KAZANDIRIR
WILD 8ÆLER TİM EİLEİTİRMELEERDE KULLANILABİLİR
OYNANMAYAN WILD 8ÆLER İDİL PUANI KAZANDIRIR
VEYA
HERHANGİ BİRİ
KULLANILMAYAN HERHANGİ BİR KUTU İN EK İDİL
1.Cİ OYUNCU KAZANDI!
2.Cİ OYUNCU KAZANDI!
BERABERE KALINDI!
İDİL
TAMAM
TAMAM TUR
TAMAM TUR BİTTİ!

Sheet1

FRCANADIAN,C,100
PLACEZ LES SINGES
SUR LES PILES
EN COMBINANT
LA MÊME COULEUR
OU RANG
LES "WILD APES"
PEUVENT ÊTRE
PLACÉS
N'IMPORTE OU
EN JOUANT UNE PAIRE DES SINGES DE MÊME RANG ON AUGMENTE LA VALEUR DU PILE
JUEZ
LE SINGE
ICI
TEMPS ECOULÉ
IL N'Y A QUE DES SINGES "WILD"
ROUND
ROUND BONUS
ROUND BONUS A 300,000
BONUS DE RAPIDITÉ
ON PLACE LES SINGES A L'INTERIEUR DES CADRES:
SINGES DE MÊME RANG VALENT DES POINTS ET AUGMENTENT LA VALEUR DU TAS
SINGES DE MÊME COULEUR NE VALENT QUE DES POINTS
ON PEUT USER LES SINGES "WILD" POUR N'IMPORTE QUELLE COMBINAISON
LES SINGES "WILD" RESTANTS VALENT DES POINTS BONUS
OU
N'IMPORTE QUEL
BONUS ADDITIONNEL POUR CHAQUE CADRE VIDE
JOUEUR1 GAGNE!
JOUEUR 2 GAGNE!
MATCH NUL!
BONUS
IL
IL N'Y A PLUS
IL N'Y A PLUS DE MOUVEMENTS POSSIBLES

PORTUGUESE,C,100
 COLOCA OS MACACOS
 NAS MOLDURAS REDONDAS
 POR COMBINAR
 A MESMA COR
 OU O MESMO NÚMERO
 OS MACACOS `WILD`
 PODEM SER
 JOGADOS
 EM QUALQUER PARTE
 POR FAZER UM PAR DE NÚMEROS, AUMENTA O VALOR DA PILHA
 COLOCA
 MACACO
 AQUI
 O TEMPO ACABOU
 SË FICAM OS MACACOS `WILD`
 RODADA
 RODADA DE BONIFICAÇÃO
 RODADA DE BONIFICAÇÃO A 300.000
 BONIFICAÇÃO POR RAPIDEZ
 OS MACACOS DE BAIXO SË COLOCADOS NAS MOLDURAS:
 COMBINAÇÕES POR NÚMERO AUMENTAM O VALOR Y FAZEM PONTOS
 COMBINAÇÕES POR COR FAZEM PONTOS SË
 OS MACACOS `WILD` PODEM SER UTILIZADOS PARA QUALQUER COMBINAÇÃO
 OS MACACOS `WILD` NË JOGADOS FAZEM PONTOS DE BONIFICAÇÃO
 OU
 QUALQUER
 PONTOS ADICIONAIS POR MOLDURA NË UTILIZADA
 JOGADOR 1 VENCE!
 JOGADOR 2 VENCE!
 EMPATE!
 BËNUS
 NË
 NË HË
 NË HË MAIS MOVIMENTOS

MISCELL,C,10