Ce jeu est un jeu de domptage met en scène trois animaux, à savoir : un lion, un éléphant et un ours.

Ceux-ci sont sur un podium, soit rouge, soit bleu. Une pile est formée lorsque plusieurs animaux sont présents sur un même podium.

Les animaux peuvent être changés de place grâce à 5 ordres :

- KI : L’animal au sommet du podium bleu saute pour rejoindre le sommet du podium rouge ;

- LO : L’animal au sommet du podium rouge saute pour rejoindre le sommet du podium rouge ;

- SO : Les deux animaux se trouvant au sommet des deux podiums échangent leur place ;

- NI: L’animal en bas du podium bleu monte au sommet de ce même podium ;

- MA : L’animal en bas du podium rouge monte au sommet de ce même podium.

Le but du jeu consiste à trouver une bonne séquence d’ordres, permettant de partir d’une situation de départ, pour atteindre une situation d’arrivée. Le premier joueur à trouver une bonne séquence remporte le tour. Dès lors qu’un joueur a proposé une mauvaise séquence d’ordres, il ne peut plus retenter sa chance et doit attendre le tour suivant pour pouvoir rejouer. S’il ne reste plus qu’un joueur en capacité de jouer, ce dernier remporte automatiquement le tour.

Il y a 24 cartes, représentant chacune une situation possible. Ces cartes seront tirées aléatoirement pour déterminer les situations de départ et les situations à atteindre. Lorsqu’une carte est tirée, elle ne peut pas l’être une seconde fois et la partie se termine lorsqu’il n’y a plus de carte.

Les pseudos des joueurs sont reçus sur la ligne de commande au moment du lancement du programme. Pour jouer, un joueur confirme son identité et propose sa séquence d’ordres. Si l’identité n’est pas connue, un message d’erreur apparaît à l’écran. Si la séquence proposée est correcte, le joueur remporte un point.

Au niveau de l’affichage, une flèche représente un saut, sa direction déterminant vers quel podium saute l’animal au sommet du podium d’en face. Le caractère ‘^’ représente un déplacement du haut vers le bas.