









AGE 6-99 | 2-4 | 15+

TACTIC

Don't upset the LLAMA!



-  Reeglid
-  Noteikumi
-  Taisyklės
-  Правила
-  Правила
-  Játékszabályok
-  Regulament
-  Rules

Mängu eesmärk

Ole teistest kiirem ja jää kuivaks! Kui laama on üht mängijat neli korda pritsinud, on mäng lõppenud ja kõige kuivem mängija võitnud.

HOIATUS! Mängu käigus võib saada märjaks ja kõvasti nalja!

Mängu ettevalmistus

- Täida laama pihustipüstol veega ja keera kork peale.
- Sega kaardid ja jaga need mängijate vahel ära.
- Mängijad hoiavad kaarte enda ees vrnas, pilt allpool.
- Aseta laama keset lauda. Hea mõte on hoida käepärast mõni taskurätik või väike käterätik!
- Täringu saab mängija, kes sai viimasena ootamatult märjaks. See mängija on esimene veeretaja.

Kaartide pööramine

Pealmise kaardi pööramiseks haara alati selle kaugemast servast, et teised mängijad näeksid kaarti esimesena. Nii laob iga mängija enda ja laama vahele kaardivirna, pildipool peal.



Mis paneb laama tatistama?

Laamad on äärmiselt tundlikud loomad, keda on lihtne ärritada. Kuid neid on võimalik rahulikuna hoida! Kui ringi pööratud kaardil on pasun või pritsmed, siis haara ruttu laama, sest muidu võidakse sind pritsida!



Alati, kui mängijat pritsitakse, võtab ta oma kaardivrnast pealmise kaardi ja asetab selle eraldi punktivirna.

Mängu käik

Veereta täringut, nii et kõik mängijad näevad seda. Kui selle väärtus on:



Pööra üks kaart ringi! Mängija pöörab pealmise kaardi ringi. Kui kaardil on pasun või pritsmed, siis seda mängijat pritsitakse. Pritsimise au on mängijal, kes istub vasakul käel!

Tähelepanu! Mänguvooru ajal võib märjaks teha ainult seda mängijat, kelle mänguvöör käib!



Haara laama! KÕIK mängijad püüavad esimesena laamat haarata. Kui mitu mängijat haaravad laama ühel ajal, siis saab selle endale mängija, kellel on laama ümber rohkem sõrmi. Viigi korral saab laama enda valdusse mängija, kes hoidis sellest kõvemini kinni.

2

Pööra kaks kaarti ringi! Mängija, kelle mänguvoor käib, pöörab üksteise järel ringi kaks kaarti. KÕIK mängijad on valmis laamat haarama juhuks, kui TEISEL kaardil on pasun või pritsmed.

3

Pööra kolm kaarti ringi! Mängija, kelle mänguvoor käib, pöörab üksteise järel ringi kolm kaarti. KÕIK mängijad on valmis laamat haarama juhuks, kui KOLMANDAL kaardil on pasun või pritsmed.

Tähelepanu! Eelmainitud kolmel juhul tohib laama haaranud mängija pritsida ükskõik millist teist mängijat vaid ühe korra!

Kui mõni mängija haarab laama kogemata, siis pritsitakse teda! Pritsija on vasakut kätt istuv mängija.


Pärast mänguvooru lõppu asetage laama uuesti laua keskele. Anna täring mängijale, kes on sinust vasakul. Nüüd on tema kord!

Mängu lõpp

Mäng lõpeb, kui üht mängijatest pritsitakse neljandat korda ja ta tõstab punktivirna neljanda kaardi. Võidab mängija, keda pritsiti kõige vähem kordi. Võimalik on ka viik.

Ära unusta pärast mängu laama veepestolit tühjendada.



 Komplektä iekļauts: Lamas šļakstīšanas pistole, 64 kārtis un īpašs metamais kauliņš.

Spēles mērķis

Esiet ātrāks par citiem un centieties palikt sauss! Ja kādu spēlētāju Lama ir apšļakstījis četras reizes, spēle beidzas, un uzvar sauskais spēlētājs!

BRĪDINĀJUMS! Spēles laikā varat samirkt un pārsmieties!

Sagatavošana

- Ielejiet Lamas šļakstīšanas pistolē ūdeni un aiztaisiet caurumu.
- Sajauciet kārtis un izdaliet spēlētājiem.
- Spēlētāji novieto kārtis aizklātā veidā sev priekšā.
- Nolieciet Lamu galda vidū. Pa rokai noderēs kādas salvetes vai dvieļītis!
- Metamo kauliņu iedodiet spēlētājam, kuram pēdējam gadījies nejauši samirkt. Gājiens ir šim spēlētājam.

Kāršu apgriešana

Spēles laikā apgriežot kārti, vienmēr satveriet augšējās kārts tālāko malu un apgrieziet to uz galda tā, lai pārējie spēlētāji kārti ieraudzītu pirmie. Šādā veidā katrs spēlētājs starp sevi un Lamu izveido atsevišķu atklāto kāršu kaudzīti!



Kāpēc Lama šļakstās?

Lamas ir ļoti jūtīgas radības, kuras var viegli aizkaitināt. Taču ir veids, kā tās nomierināt. Ja uz pēdējās apgrieztās kārts ir redzama taure vai apšļakstīšana, rīkojieties ātri un satveriet Lamu pirmais, pretējā gadījumā tiksiet apšļakstīts!



Kad spēlētājs tiek apšļakstīts, tas paņem augšējo kārti no savas kaudzītes un noliek to savā atsevišķajā kaudzītē.

Sava gājienu laikā...

Metiet metamo kauliņu tā, lai visi spēlētāji to redzētu. Ja tiek uzņemts:



Apgriez vienu kārti! Spēlētājs savā gājienu apgriež augšējo kārti. Ja tajā ir redzama taure vai apšļakstīšana, šis spēlētājs tiek apšļakstīts! Spēlētājam pa kreisi ir tas gods veikt apšļakstīšanu!

Piezīme! Vienīgais spēlētājs, kurš var samirkt šajā gājienu, ir tas, kuram ir gājiens.



Satver Lamu! VISI spēlētāji cenšas pirmie satvert Lamu. Ja šķiet, ka vairāki spēlētāji satvēra lamu vienlaicīgi, tad Lamu saņem spēlētājs, kurš ap Lamu ir aplīcis vairāk pirkstu. Neizšķirta gadījumā Lamu saņem spēlētājs, kurš to ir stabilāk satvēris.

2

Apgriez divas kārtis! Spēlētājs savā gājienu pēc kārtas apgriež divas kārtis. Visi spēlētāji gatavojas satvert Lamu, ja OTRAJĀ kārtī ir redzama taure vai apšļakstīšana.

3

Apgriez trīs kārtis! Spēlētājs savā gājienu pēc kārtas apgriež trīs kārtis. Visi spēlētāji gatavojas satvert Lamu, ja TRESAJĀ kārtī ir redzama taure vai apšļakstīšana.

Piezīme! Šajos trijos gadījumos spēlētājs, kurš satver Lamu, var apšļakstīt jebkuru no pārējiem spēlētājiem ar vienu ūdens šāvienu!

Ja kāds spēlētājs nejausi satvert Lamu, tad viņš tiek apšļakstīts! Apšļaksta spēlētājs, kurš atrodas pa kreisi.

Pēc gājienu beigām nolieciet Lamu atpakaļ galda centrā. Iedodiet kauliņu spēlētājam pa kreisi. Tagad ir viņa kārta!

Spēles beigas

Spēle beidzas tad, kad kāds no spēlētājiem tiek apšļakstīts ceturto reizi un savā kaudzītē ir novietojis ceturto kārti. Uzvar spēlētājs, kurš spēles laikā ticis apšļakstīts vismazāk reizi. Ir iespējams arī neizšķirts.

Pēc katras spēles obligāti iztukšojiet Lamas ūdens pistolī!



 **Turinys: lamos formos vandens pistoletas, 64 kortelės ir specialus žaidimo kauliukas.**

Žaidimo tikslas

Būkite greitesnis už kitus ir pabandykite nesušlapti! Kai lama vieną žaidėją apipurškia keturis kartus, žaidimas baigiasi, o laimi sausiasius!

ISPĖJIMAS! Žaisdami galite sušlapti ir beprotiškai pasilinksinti!

Pasiruošimas žaisti

- Į lamos formos vandens pistoletą pripilkite vandens ir užkimškite angą.
- Sumaišykite korteles ir padalinkite jas žaidėjams.
- Žaidėjai padeda užverstų kortelių kalades priešais save.
- Pastatykite lamą stalo viduryje. Patartina taip pat turėti šiek tiek popierinių servetėlių arba nedidelį rankšluostį.
- Kauliuką gauna paskutinis netikėtai sušlapęs žaidėjas. Tas žaidėjas eina pirmas.

Kortelių atvertimas

Kai žaisdami atverčiate kortelę, visada imkite už tolimojo krašto ir atverskite ant stalo, kad kiti žaidėjai kortelę pamatytų pirmi. Taip kiekvienas žaidėjas tarp savęs ir lamos sukuria savo atverstų kortelių kaladę.



Kada lama purškia?

Lamos – labai jautrūs padarai, kuriuos lengva suerzinti. Bet galima jas išlaikyti ramias! Jei paskutinėje atverstoje kortelėje yra trimitas arba purslai, pirmasis čiupkite lamą, nes kitaip galite būti apipurkštas!



Kai žaidėjas apipurškiamas, jis paima viršutinę kortelę iš savo kaladės ir padeda į savo atskirą taškų krūvelę.

Žaidimo taisyklės

Ridenkite kauliuką taip, kad visi žaidėjai jį matytų. Jei iškrenta:



Atverskite vieną kortelę! Ėjimą atliekantis žaidėjas atverčia savo viršutinę kortelę. Jei kortelėje pavaizduotas trimitas ar purslai, žaidėjas apipurškiamas! Garbė apipurkšti tenka žaidėjui kairėje!

Pastaba! Vienintelis, kuris gali būti apipurkštas šio ėjimo metu, yra tik ėjimą atliekantis žaidėjas.



Griebkite lamą! VISI žaidėjai turi bandyti pirmieji pagriebti lamą. Jei vienu metu lamą pagriebia keli žaidėjai, ją gauna tas, kuris lamą liečia daugiausia pirštų. Lygiųjų atveju lamą gauna stipriau ją laikantis žaidėjas.



Atverskite dvi korteles! Ėjimą atliekantis žaidėjas vieną po kitos atverčia dvi korteles. Visi žaidėjai pasirengia griebti lamą, jei trimitas arba purslai yra ANTRIOJOJE kortelėje.



Atverskite tris korteles! Ėjimą atliekantis žaidėjas vieną po kitos atverčia tris korteles. Visi žaidėjai pasirengia griebti lamą, jei trimitas arba purslai yra TREČIOJOJE kortelėje.

Pastaba! Šiais trimis atvejais žaidėjas, kuris pagriebia lamą, gali vienu papurškimu apipurkšti bet kurį kitą žaidėją!

Jei vienas iš žaidėjų netyčia paima lamą, jis apipurškiamas! Jį apipurškia žaidėjas kairėje.

Pasibaigus ėjimui, gražinkite lamą į stalo vidurį. Perduokite kauliuką žaidėjui kairėje, dabar jo eilė!

Žaidimo pabaiga

Žaidimas baigiasi, kai vienas iš žaidėjų apipurškiamas ketvirtą kartą ir padeda ketvirtą kortelę į savo taškų krūvelę. Žaidėjas, kuris per žaidimą buvo apipurškstas mažiausiai kartų, laimi! Taip pat gali būti ir lygiosios.

Nepamirškite po kiekvieno žaidimo iš lamos išpilti vandens!



Daugiau smagių žaidimų ieškok www.tactic.net



Содержимое коробки: водяной пистолет в форме Ламы, 64 карточки и специальный кубик.

Цель игры

Ваша задача — быть быстрее остальных игроков и постараться не промокнуть. Если Лама плюнет в вас четыре раза, игра заканчивается. Побеждает самый сухой игрок.

ОСТОРОЖНО! Во время игры бывает очень мокро и смешно до икоты.

Подготовка к игре

- Налейте воду в водяной пистолет и заткните отверстие пробкой.
- Перемешайте карты и раздайте их игрокам.
- Каждый игрок кладет свои карты перед собой, рубашкой вверх.
- Поставьте Ламу посередине стола. На всякий случай лучше подготовить полотенце.
- Кубик дайте игроку, который недавно где-нибудь промок. Он ходит первым.

Как переворачивать карты

Делая ход, всегда берите верхнюю карту за дальний край и переворачивайте ее так, чтобы первыми карту увидели ваши соперники. Каждый из игроков складывает открытые карты в свою, отдельную стопку, которая лежит между игроком и Ламой.



От чего Лама плюется?

Ламы — очень нежные животные, и их легко огорчить. Чтобы Лама не рассердилась, нужно соблюдать определенные правила. Если на последней перевернутой карте есть клаксон или брызги воды, хватайте Ламу как можно скорее, иначе вы можете быть облитыми!



Тот, в кого плюнула Лама, то есть в кого брызнули из водяного пистолета, берет верхнюю карту из своей колоды и кладет ее в отдельную стопку для подсчета очков.

Ход игры

Бросьте кубик так, чтобы все его видели. Посмотрите, что выпало на кубике.



Откройте одну карту! Игрок, бросивший кубик, открывает верхнюю карту из своей колоды. Если на карте есть клаксон или брызги воды, значит в игрока плюнула Лама. Почетная обязанность облить пострадавшего достается его соседу слева.

Будьте внимательны! В этом случае облить можно только того игрока, который бросил кубик.



Хватайте Ламу! ВСЕ игроки пытаются схватить Ламу раньше соперников. Если несколько игроков дотянулись одновременно, пистолет достается тому, у кого больше пальцев коснулось Ламы. Если два игрока схватили Ламу,

пистолет достается тому, кто держит крепче.



Откройте две карты! Игрок, бросивший кубик, открывает две карты по очереди, одну за другой. Если на ВТОРОЙ карте есть клаксон или брызги воды, значит в игрока плюнула Лама. Игроки пытаются схватить Ламу.



Откройте три карты! Игрок, бросивший кубик, открывает три карты по очереди, одну за другой. Если на ТРЕТЬЕЙ карте есть клаксон или брызги воды, значит в игрока плюнула Лама. Игроки пытаются схватить Ламу.

Будьте внимательны! В этих трех случаях игрок, схвативший Ламу, получает право один раз облить любого соперника (один раз нажать на кнопку пистолета).

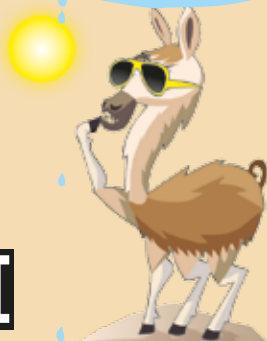
Если кто-то схватил Ламу в нарушение правил, его обливают один раз в качестве штрафа. Делает это сосед нарушителя слева.

Закончив свой ход, верните Ламу в центр стола. Передайте кубик игроку, сидящему слева. Дальше ходит он.

Завершение игры

Когда кого-то из игроков обольют в четвертый раз и он положит четвертую карту к себе в стопку для подсчета очков, игра заканчивается. Побеждает тот, в кого Лама плевала меньше всех. Ничья тоже возможна.

Не забывайте выливать остатки воды из пистолета после игры.



Найдите еще больше увлекательных игр на www.tactic.net

Мета гри

Будьте швидше за суперників та спробуйте залишитися сухим! Коли один гравець чотири рази отримує «душ» з розпилювача, гра закінчується, сухий гравець виграє!

WARNING! You may get wet and have crazy fun while playing!

Підготовка до гри

- Наповніть розпилювач Лама водою і заткніть отвір.
- Перетасуйте картки і роздайте їх гравцям.
- Гравці розміщують карти перед собою у стосиках обличчям донизу.
- Розташуйте розпилювач посередині стола. Не погано б було мати поруч невеликий рушник!
- Кубик отримує гравець, який нещодавно несподівано потрапив під дощ. Він розпочинає гру.

Перевертання карток

Кожного разу, коли ви відкриваєте верхню карту під час свого ходу, завжди беріть її за далекий край й повертайте її лицьовою стороною вгору на стіл, щоб інші гравці першими побачили малюнок. Таким чином, кожен гравець створює власний стосик карток між собою та Ламою!



Що робити з Лама-розпилювачем?

Лами - дуже чутливі істоти, які легко дратуються. Але є спосіб утримати їх спокійним! Якщо остання перевернута гравцем карта має зображення річка або струменю води, швидше схопіть першим Ламу, тому що в іншому випадку ви можете отримати «душ» від суперників!



Кожного разу, коли гравець отримує право бризкати, він перекладає верхню карту з колоди у свою окрему купку для зарахування балів.

Як грати

Кидайте кубик, щоб всі гравці його бачили. Якщо він показує:




Відкрийте одну карту! Гравець, у свою чергу, перевертає свою верхню карту. Якщо на картці є ріжок або струмінь води, гравець отримує «душ»! Гравець з лівого боку отримує право зробити це обприскування!

Примітка! Єдиним гравцем, який може змокнути у цьому раунді, є активний гравець, що кидав кубик.



Хапайте Ламу! Всі гравці намагаються першими схопити Ламу. Якщо декілька гравців схопили її одночасно, гравець, який захопив її більшою кількістю пальців, отримує Ламу.

У випадку нічиєї її отримує гравець, який тримає міцніше.

 **Tartalom: Láma vízipisztoly, 64 kártya és egy speciális kocka.**

2

Переверніть дві карти! Гравець, у свою чергу, відкриває дві карти, одна за одною. Всі гравці готуються схопити Ламу, якщо на вашій ДРУГІЙ картці є ріжок або струмінь води.

3

Переверніть три карти! Гравець у свою чергу перевертає три карти одну за одною. Всі гравці готуються схопити Ламу, якщо на ТРЕТІЙ картці є ріжок або струмінь води.

Примітка! У цих двох випадках гравець, який хапає Ламу, може обприскати будь-якого іншого гравця звичайним чином!

Якщо один з гравців випадково схопив Ламу, його обприскують. Це робить гравець, який сидить ліворуч.

Коли раунд закінчується, Ламу повертають у центр стола. Give the die to the player on your left, who is now in turn!

Кінець гри

Коли один з гравців отримує обприскування в четвертий раз та викладає четверту карту в своїй купці підрахунку балів, гра закінчується. Перемагає гравець, який отримав найменшу кількість обприскувань під час гри! Можлива нічия.

Не забувайте після кожної гри розрядити оприскувач-Ламу!



Шукайте найкращі ігри для дітей та дорослих на www.tactic.net

A játék célja

Légy gyorsabb a többiekénél és próbáld száraz maradni! Ha egy játékost négszser lespiccltet a Láma, a játék véget ér és a legszárazabb játékos nyer!

Figyelem: A játékot minden bizonnyal nem úszod meg szárazon – de attól még garantáltan jól szórakozol!

Előkészítés

- Töltsd fel, majd zárd le a Láma vízipisztolyt.
- Keverd meg a kártyákat, majd oszd szét a játékosok között.
- A játékosok lefelé fordítva maguk elé helyezik a kártyáikat.
- Helyezd a Lámát az asztal közepére. Tipp: nem árt, ha kéznél tartasz néhány zsebkendőt vagy egy törölközőt!
- A kocka ahhoz a játékoshoz kerül, aki utoljára volt vizes. Ez a játékos kezdi a kört.

A kártyák

Amikor neked kell felfordítanod egy kártyát a játék során, mindig a kártya tőled távolabb eső végénél fogva fordítsd fel, hogy először a többi játékos lássa meg. Így minden játékosnak meglesz a maga felfedett paklija saját maga és a Láma között!



Mitől fröcsköl a láma?

A Lámák meglehetősen érzékeny állatok és elég könnyű felhúzni őket. Azonban van rá mód, hogy nyugodtak maradjanak! Ha az utolsó felfordított kártyán kürt vagy vízipisztoly van, akkor legyél az első, aki megragadja a lámát, különben könnyen vizes lehetsz!

Kürt

Vízipisztoly



Ha egy játékos vizes lesz, akkor le kell vennie a paklija felső kártyáját, majd egy külön halomba kell tennie.

A játék menete

Dobj a kockával úgy, hogy minden játékos lássa. Amennyiben a következőt látod:



Fordíts fel egy kártyát! A játékos, akinek épp a köre van, felfordítja a saját legfelső kártyáját. Ha kürt vagy vízipisztoly van a kártyáján, akkor bizony vizes lesz! A tőle balra lévő játékosnak jut a megtisztelő feladat, hogy lefröcskölje!

Fontos! Csak az a játékos ázhat el, akinek épp a köre van.



Ragadd meg a lámát! Az ÖSSZES játékos megpróbálja először megragadni a lámát. Ha több játékos próbálja megragadni egyszerre, akkor az a játékos nyer, akinek a legtöbb ujjja van a lámán. Döntetlen esetén az a játékos nyer, akinek erősebb a fogása a lámán.

2

Fordíts fel két kártyát! A játékos, akinek épp köre van, egyesével felfordít két kártyát. Ha kürt vagy vízipisztoly van a MÁSODIK kártyán, akkor minden játékos megpróbálja megragadni a lámát.

3

Fordíts fel három kártyát! A játékos, akinek épp a köre van, egyesével felfordít három kártyát. Ha kürt vagy vízipisztoly van a HARMADIK kártyán, akkor minden játékos megpróbálja megragadni a lámát.

Fontos! Ebben a három esetben az a játékos, aki megragadja a lámát, egy próbálkozásból akárhány másik játékost lefröcskölhet egyszerre a lámával!

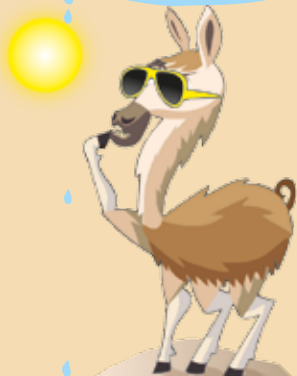
Ha egy játékos véletlenül ragadja meg a lámát, akkor le lesz fröcskölve! A tőle balra lévő játékosnak kell lefröcskölni.


Ha vége a körnek, tedd vissza a lámát az asztal közepére. Add a kockát a tőled balra lévő játékosnak, akinek a köre következik!

A játék vége

Ha egy játékost négyszer lefröcskölnek, és négy kártya van a halomjában, akkor a játék véget ér. Az a játékos nyer, akit a legkevesebb alkalommal fröcsköltek le! Döntetlen esetén osztozzatok a győzelmen!

A játék után ne felejtse el kiüríteni a Láma vízipisztolyt!



 **Conținut: un pistol Lama cu pulverizare, 64 cărți de joc și un zar special.**

Obiectivul jocului

Fii cel mai rapid dintre toți și încearcă să rămâi uscat! Când un jucător a fost stropit de Lama de patru ori, jocul ia sfârșit și cel mai uscat jucător câștigă!

AVERTISMENT! Este posibil să fi udat și să te distrezi la nebunie în timp ce joci!

Pregătirea

- Umplescu apă pistolul Lama de pulverizare și conectează capacul pe gaură.
- Amestecă pachetul de cărți și împarte-le între jucători.
- Jucătorii plasează cărțile în fața lor, cu fața în jos.
- Plasează Lama în mijlocul mesei. Poate fi o idee bună să ai la dispoziție șervețele sau, la fel de bine, un prosop mic!
- Zarul va fi înmânat jucătorului care a fost udat într-un mod neașteptat cel mai recent. Acel jucător este primul.

Întoarcerea cărților cu fața în sus

Ori de câte ori trebuie să întorci o carte în timpul jocului, ia întotdeauna cartea cea mai de jos din teanc și întoarce-o cu fața în sus pe masă. În acest fel, fiecare jucător își creează propria punte cu fața în sus între el și Lama!



Ce o face pe Lama să stropească?

Lamele sunt creaturi foarte sensibile, ușor iritabile. Dar există o modalitate pentru a le menține liniștite! Dacă ultima carte întoarsă cu fața în sus înfățișează un corn sau un pulverizator, mișcă-te repede și înșfacă primul lama, altfel riști să fi stropit!



Ori de câte ori un jucător este stropit, acesta ia partea superioară a punții de cărți de joc etalate și o pune în propriul teanc separat pentru punctaj.

Cum se joacă

Rotește zarul, astfel încât toți jucătorii să-l poată vedea. Dacă acesta arată:




Întoarce o carte! Jucătorul care este la rând întoarce cu fața în sus cartea de deasupra teancului de cărți de joc. Dacă acea carte înfățișează un pulverizator, acel jucător va fi stropit! Jucătorul de la stânga lui are onoarea de a-l stropi!

Nu uita! Singurul jucător care poate fi udat în această rundă este jucătorul al cărui rând este.



Înșfacă Lama! TOȚI jucătorii vor încerca să pună primii mâna pe Lama. Dacă mai mulți jucători par să o fi prins în același timp, jucătorul care are cele mai multe degete în jurul Lamei va fi cel care o primește. În situație de egalitate, jucătorul care a reușit o prindere

mai puternică a Lamei va fi cel care o primește.

 **Contents: a Llama spray gun, 64 cards, and a special die.**

2

Întoarce două cărți cu fața în sus! Jucătorul al cărui rând este dezvăluie două cărți, una după alta. Toți jucătorii se pregătesc să apuce Lama dacă există un corn sau un pulverizator pe a doua carte.

3

Întoarce trei cărți cu fața în sus! Jucătorul al cărui rând este dezvăluie trei cărți, una după alta. Toți jucătorii se pregătesc să apuce Lama dacă există un corn sau un pulverizator pe a treia carte.

Nu uita! În aceste trei cazuri, jucătorul care apucă Lama poate stropi pe oricare dintre ceilalți jucători cu o singură pulverizare!

Dacă unul dintre jucători apucă Lama accidental, acesta va fi stropit! Jucătorul din stânga lui îl va stropi.

La sfârșitul turei, Lama va fi repusă în centrul mesei. Dă zarul jucătorului din stânga ta, al cărui rând este acum!

Sfârșitul jocului

Atunci când unul dintre jucători este stropit pentru a patra oară și pune o a patra carte în teancul pentru punctaj, jocul ia sfârșit. Jucătorul care a fost stropit de cele mai puține ori în timpul jocului câștigă! O situație de egalitate este de asemenea posibilă.

Nu uita să golești de apă pistolul Lama de pulverizare după fiecare joc!



Aim of the game

Be faster than anyone else and try to stay dry! When one player has been sprayed four times by the Llama, the game ends and the driest player wins!

WARNING! You may get wet and have crazy fun while playing!

Set-up

- Fill the Llama spray gun with water and plug the hole.
- Shuffle the cards and deal them between the players.
- The players place the cards in front of themselves as face down decks.
- Place the Llama in the middle of the table. It may be a good idea to have some tissue or a small towel handy as well!
- The die is given to the player who last got unexpectedly wet. That player is in turn first.

Turning cards

Whenever you turn a card during the game, always grab the far edge of the top card and turn it face up on the table so that the other players see the card first. This way each player creates their own face-up deck between themselves and the Llama!



What makes the Llama spray?

Llamas are very sensitive creatures that are easily irritated. But there is a way to keep them calm! If the last card turned features a horn or a spray, be quick and grab the Llama first because otherwise you might get sprayed!



Whenever a player is sprayed, they take the top card from their deck and place it in their own separate scoring pile.

How to play

When you're in turn, roll the die so that all the players can see it. If it shows:



Turn one card! The player in turn turns over their top card. If there's a horn or a spray on the card, that player gets sprayed! The player to their left gets the honour of doing the spraying!

Note! The only player who can get wet on this turn, is the player in turn.



Grab the Llama! ALL the players try to be the first to grab the Llama. If several players seem to grab it at the same time, the player who has most fingers around the Llama gets it. In case of a tie, the player with the steadier grip on the Llama gets it.



Turn two cards! The player in turn reveals two cards, one after the other. All the players get ready to grab the Llama if there's a horn or a spray on the **SECOND** card.



Turn three cards! The player in turn reveals three cards, one after the other. All the players get ready to grab the Llama if there's a horn or a spray on the **THIRD** card.

Note! In these three cases, the player who grabs the Llama can spray any of the other players with a single spray!

If one of the players grabs the Llama by accident, they get sprayed! The player on their left does the spraying.

When the turn is over, return the Llama to the centre of the table. Give the die to the player on your left, who is now in turn!

End of the game

When one of the players gets sprayed for the fourth time and puts a fourth card in their scoring pile, the game ends. The player who has got sprayed the least times during the game wins! A tie is also possible.

Remember to empty the Llama water pistol after each game!

