

# POKAZ JĘZYK!

ZASADY



## ZAWARTOŚĆ

12 mopsów  
2 kostki z lizakami  
4 plansze ogródków

Och, nie! Mopsy zjadły wszystkie lizaki! Czas się przekonać, który łasuch skusił się na słodycze. Na szczęście kolor języczka każdego mopsa powie ci wszystko na ten temat. Ściśnij dwa psiaki, by sprawdzić, czy kolory ich języków zgadzają się z kolorami lizaków na kostkach.

## JAK TO DZIAŁA

Ściśnij delikatnie palcem wskazującym i kciukiem boki mopsa, by ten pokazał język! Jeśli puścisz psiaka i języczek się nie schowa, wystarczy, że lekko podniesiesz głowę zwierza, by języczek sam się wsunął.



## PRZYGOTOWANIE

Rozdaj wszystkim graczom po jednej planszy ogródka. Rozłóż losowo na środku stołu 12 mopsów. Upewnij się, by podczas rozkładania nikt nie widział języczków mopsów.



## JAK GRAĆ

Gracze wykonują swoje tury zgodnie z ruchem wskazówek zegara, zaczynając od najmłodszego. W swojej turze rzuć obiema kostkami, by określić, jakiego koloru lizaków będziesz poszukiwać. Następnie wybierz dwa mopsy i sprawdź ich języczki. Podczas sprawdzania upewnij się, że wszyscy gracze widzą kolor języka każdego psiaka.

❖ Jeżeli żaden z języczków nie odpowiada kolorowi lizaków, odłóż psiaki z powrotem na to samo miejsce (upewnij się, że języczek jest schowany). Tura przechodzi do kolejnego gracza.

❖ Jeżeli jeden z języków pasuje do koloru na kostkach, połóż mopsa z językiem w tym kolorze na twojej planszy ogródka. Następnie tura przechodzi do kolejnego gracza.



## CEL GRY

Odszukaj mopsy, które zjadły lizaki wskazane na kostkach. Gdy uda ci się znaleźć odpowiedniego psiaka, połóż go na swojej planszy ogródka. Pierwszy gracz, który zbierze 6 mopsów, wygrywa grę.

❖ Jeżeli oba mopsy mają języczki w kolorach poszukiwanych lizaków, połóż oba psiaki wewnątrz twojego ogródka i rozpocznij kolejną turę.

Jeżeli uważasz, że żaden z mopsów znajdujących się na środku stołu nie ma języczka w kolorze wskazanym na kostkach, możesz również wskazać psiaki znajdujące się w ogródkach innych graczy. Pamiętaj jednak, że nie możesz ich zabrać – jeśli zgadniesz, masz dzięki temu tylko szansę rozpoczęcia kolejnej tury.

**Gracze nie mogą zmieniać położenia psiaków, które znajdują się w ich ogródku.**

## KONIEC GRY

Zwycięzcą zostaje gracz, który zebrał 6 mopsów. Jeżeli ostatni mops został zabrany ze środka stołu i żaden z graczy nie zapełnił swojej planszy ogródka, to zwycięża gracz z największą liczbą psiaków. W przypadku remisu wygrywa ten z graczy, który jako ostatni dobrał mopsa.

## WARIANT GRY

Gracze mogą sobie pomagać lub próbować zmylić przeciwników swoimi podpowiedziami. Podczas gry ze starszymi dziećmi można zabierać psiaki nie tylko ze środka stołu, ale również z ogródków innych graczy.

# TONGUES OUT™

**RULES**



## CONTENTS

12 Pugs  
2 Lollipop Dice  
4 Parklets Cards

The pugs ate all the lollipops! It's your job to find out who ate what. Luckily their tongues are dyed the color of the lollipop they had! Squeeze those little pugs to find out the color of their tongue and match them with the lollipops you roll on the dice!

### HOW IT WORKS

When you gently press on a pug on its sides with your thumb and index, the pug sticks its tongue out! Lift its head up slightly if the tongue doesn't go back in when you are done pressing.



### OBJECT OF THE GAME

Find the pugs who ate the lollipops indicated on the dice and got their tongues all colored out! When you find a match, you collect the pug on your parklet. The first player to collect 6 pugs wins the game.

### SET-UP

Place the 12 pugs randomly in the middle of the table and give a parklet card to each player. Make sure nobody sees any tongue in the process!



❖ If the 2 pugs' tongues match the 2 colors on the dice, place the 2 pugs on your parklet and play again!

If you don't think either of the colors on the dice are among the pugs left in the middle of the table, you can also look for matches in pugs you or your opponents have already collected but you cannot take them. This could give you a chance to roll again if you match the 2 dice with 2 pugs.

**Players are not allowed to shuffle the pugs on the table or the ones already collected in front of them.**

### PLAYING THE GAME

The game plays in a clockwise direction starting with the youngest player. Begin your turn by rolling the Lollipop dice. You have 2 attempts per turn to try to find the pugs who ate the 2 lollipops illustrated on the dice.

Select 2 pugs and check their tongues. When you press on a pug, all players must be able to see the color of their tongue.

❖ If none of the pugs' tongues match the colors on the dice, place the pugs back where they were (make sure the tongue is back in!) and it's the next player's turn.

❖ If one of the pugs' tongues match a color on a die, place the pug on your parklet, and it's the next player's turn.



### WINNING THE GAME

Be the first to collect 6 pugs to win. If the last pug from the center of the table is taken and no player has collected 6 pugs, the player with the most pugs wins the game.

In the case of tie, the player who took the last pug wins the game.

### GAME OPTIONS

Players can help or give false information to other players.

For more advanced players (suggested for ages 6 and up): in addition to taking pugs from the center of the table when there is a match, players can also take pugs from their opponents.