

Lupe, La Llama Que Escupe™

Juego

¡EMPACA DEPRISA O VERÁS



1 LLAMA LUPE, 16 piezas apilables,

CÓMO LLENAR LA LLAMA

5+

2-4

GB43



INFORMACIÓN IMPORTANTE:
DESPUÉS DE INSTALAR LA BOTELLA
DE AGUA, PULSA DOS VECES LA
CABEZA DE LA LLAMA LUPE Y DEJA
QUE SE ACTIVE EL CRONÓMETRO.

REGLAS DE JUEGO

OBJETIVO DEL JUEGO

Apila rápidamente tus pertenencias en la espalda de LA LLAMA LUPE o se cansará de esperar y te escupirá. ¡Gana el jugador que apile todas sus

PREPARACIÓN DEL JUEGO

Los jugadores deben sentarse de manera que:

Todos alcancen la montura de Paca para apilar las piezas.

La cabeza de LA LLAMA LUPE se pueda girar hacia ellos.

Divide las piezas equitativamente. Da igual el color.

Empieza el jugador de menor edad.

¡A JUGAR!

En tu turno, gira la cabeza de LA LLAMA LUPE para que quede frente a ti. Pulsa con cuidado SU cabeza LA LLAMA LUPE hacia abajo para activar el cronómetro. Ahora dispones de unos segundos para colocar una pieza en la espalda de LA LLAMA LUPE y volver a

¡Si tardas demasiado, LA LLAMA LUPE te escupirá! Si lo hace, tendrás que volver a coger la pieza.

Si se cae alguna pieza, tendrás que recogerla junto a la tuya.

Gira la cabeza de LA LLAMA LUPE para que mire al siguiente jugador.

¡CÓMO GANAR!

Gana el jugador que apile todas sus piezas primero.

- Los juguetes que requieren agua pueden ensuciar la superficie de juego. Protegerla antes de empezar a jugar.
- Limpiar, aclarar y secar todas las piezas antes de guardar el juguete.
- Si se llena en exceso, el agua podría derramarse y

©2020 Mattel. ® and ™ designate U.S. trademarks of Mattel, except as noted. Mattel Europa B.V., Gondel 1, 1186 MJ Amstelveen, Nederland. Mattel España, S.A., Aribau 200, 08036 Barcelona. cservice.spain@mattel.com Tel: 902203010 <http://www.service.mattel.com/es>.



? service.mattel.com