



SV

Funny Bunny

Ännu ett uppdrag för PAW Patrol! Hjälp Chase att hitta sin väg genom Äventyrsbukten och bli den första att ta sig upp till toppen av utkikstornet. Men var försiktig! Stigen är full av överraskningar. Ett felsteg och Chase kan falla ner i ett av de hål som dyker upp när utkikstornet roterar!

Kan du stanna på stigen och vara den första att få en av dina valpar till toppen av utkikstornet?

Innehåll

- 1 Äventyrsbuk (kulle med hål)
- 1 roterande utkikstorn
- 16 Chase spelpjäser i 4 färger
- 48 spelkort
- 1 ark med klistermärken



Ravensburger

Speluppställning

- Placera Äventyrsbukten på mitten av bordet och sätt i det monterade utkikstornet på toppen.
- Varje spelare får fyra Chase-spelbjäser av samma färg. För spel med 2 eller 3 spelare, lägg tillbaka de övriga Chase-spelbjäserna i lådan.
- Blanda spelkorten och lägg dem i en hög med framsidan nedåt bredvid Äventyrsbukten.



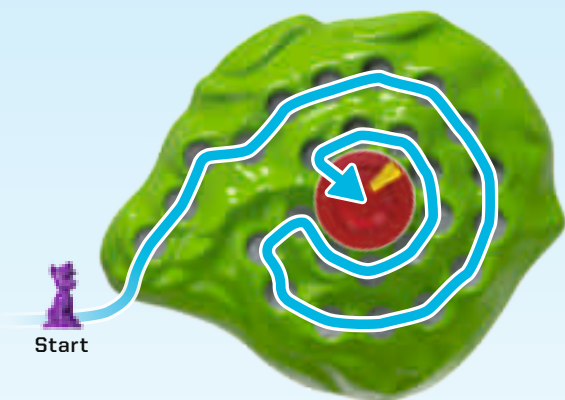
Spelets mål

Den första spelaren som når toppen av utkikstornet med **en** av sina Chase-pjäser vinner spelet!

Låt loppet mot utkikstornet börja!

Alla Chase-pjäser startar i början av stigen.

Den yngsta spelaren börjar, sedan fortsätter spelet genom att turas om medurs.



När det är din tur

Ta det översta kortet i högen med spelkorten.

Korten på valparna visar dina olika alternativ:



Flytta 1 steg med Rubble eller Everest



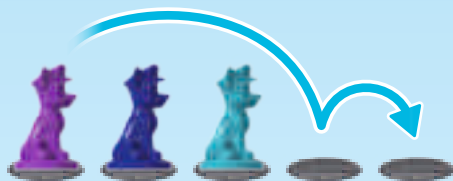
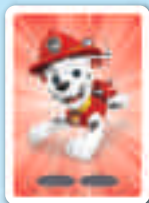
Flytta 2 steg med Marshall eller Zuma



Flytta 3 steg med Skye eller Rocky

- Du får flytta **vilken som helst** av dina valpar.
- Du kan välja en Chase-pjäs som redan är på stigen eller börja med en ny.
- Det får endast finnas en valp per spelruta.

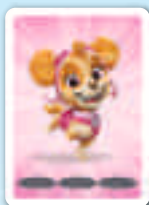
• Hoppa över eventuella upptagna spelrutor när det är din tur. Upptagna rutor räknas inte.



Flytta 2 steg framåt

• Hål räknas. Men din valp faller bara i om turen slutar på ett hål.

I slutet av din tur, lägg ditt kort åt sidan.



Flytta 3 steg framåt

Hål

Vilka spelrutor är säkra för Chase?

Det finns många säkra rutor där inget kan hända din valp. Men det finns också rutor med hål som kan öppnas när utkikstornet roterar, så var försiktig!

Vad får utkikstornet att rotera?

Om du får ett tornkort, vrid utkikstornet medurs tills du hör ett "klick"-ljud. Ett hål kan uppstå på stigen. Om rutan är upptagen av en valp, faller den ner i hålet! Den försvinner in i Äventyrsbukten och tas bort från spelet. När du har förlorat din sista Chase-pjäs är du ute ur spelet. Bättre lycka nästa gång!



Vad händer när högen med spelkort är tom?

Använda kort läggs åt sidan i en hög. När det sista spelkortet har använts, blanda de använda korten i en ny hög med framsidan nedåt.

Slutet av spelet

Den första spelaren som når toppen av utkikstornet med en av sina Chase-pjäser vinner. Det exakta antalet steg att flytta behövs inte för att nå toppen av utkikstornet.





DA

Funny Bunny

Endnu en mission for PAW Patrol! Hjælp Chase med at finde vej gennem Adventure Bay, og vær den første til at komme op på toppen af udkigstårnet. Men vær forsigtig! Stien er fuld af overraskelser. Et forkert skridt, og Chase kan falde ned i et af de huller, der dukker op, når udkigstårnet roterer!

Kan du holde dig på stien og være den første til at få en af dine hvalpe op på toppen af udkigstårnet?

Indhold

- 1 Adventure Bay (bakke med huller)
- 1 roterende udkigstårn
- 16 Chase-spillebrikker i 4 farver
- 48 handlingskort
- 1 ark med klistermærker



Opsætning af spillet

- Placér Adventure Bay-bakken midt på bordet
bordet, og sæt det samlede udkigstårn på i toppen.
- Hver spiller får fire Chase-spillebrikker af samme farve. I spil med 2 eller 3 spillere lægges de resterende Chase-spillebrikker tilbage i æsken.
- Bland handlingskortene, og læg dem i en bunke med billedsiden nedad ved siden af Adventure Bay.



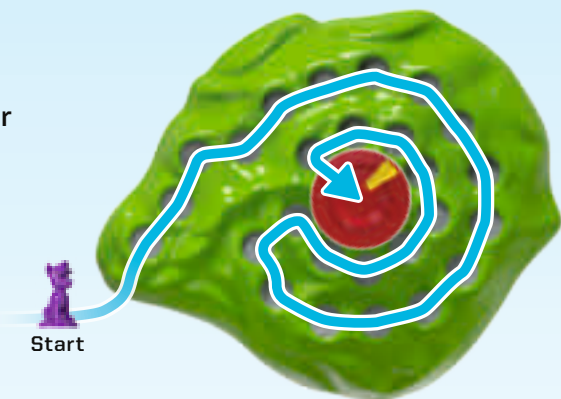
Formålet med spillet

Den første spiller, der når toppen af udkigstårnet med **en** af sine Chase-spillebrikker, vinder spillet!

Lad kapløbet til udkigstårnet begynde!

Alle Chase-spillebrikkerne starter ved begyndelsen af stien.

Den yngste spiller begynder, og derefter fortsætter spillet efter tur i urets retning.



Når det er din tur

Vendes det øverste kort i bunken med handlingskort.

Hvis du afslører en af hvalpene, har du følgende muligheder:



Ryk 1 felt frem med Rubble eller Everest



Ryk 2 felter frem med Marshall eller Zuma



Ryk 3 felter frem med Skye eller Rocky

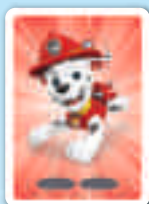
- Du kan flytte en **hvilken som helst** af dine hvalpe.
- Du kan vælge en Chase-spillebrik, der allerede er på Adventure Bay-stien, eller du kan starte med en ny.

• Der kan kun stå én hvalp **på et felt**.

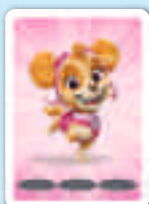
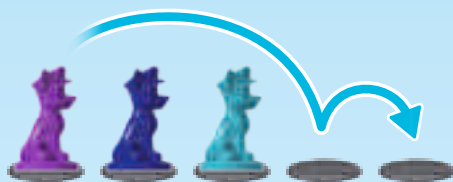
• **Spring over** alle **optagede** felter, når du flytter dig rundt. De tælles ikke med.

• Huller tælles med. Din hvalp falder dog kun i, hvis den **lander på et hul**.

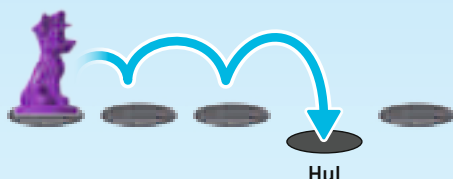
Når din tur er slut, skal du kassere dit kort.



Ryk 2 felter frem



Ryk 3 felter frem



Hvilke felter er sikre for Chase?

Der er mange sikre felter, hvor der ikke kan ske din hvalp noget. Dog, er der også felter, der åbner sig, når udkigstårnet roterer, så vær forsigtig!

Hvad får udkigstårnet til at rotere?

Hvis du afslører et kort med et udkigstårn, skal du dreje udkigstårnet med uret, indtil du hører et "klik". Der kan komme et hul frem på stien. Hvis feltet er optaget af en hvalp, falder den ned i hullet! Den forsvinder i Adventure Bay og fjernes fra spillet. Når du mister din sidste Chase-spillebrik, er du ude af spillet. Bedre held næste gang!



Hvad sker der, hvis bunken med handlingskort er tom?

De afslørede kort lægges til side i en bunke. Når det sidste handlingskort er afsløret, blandes de brugte kort og lægges i en ny bunke med billedsiden nedad.

Afslutning på spillet

Den første spiller, der når toppen af udkigstårnet med en af sine spillebrikker, er vinderen. Det er ikke nødvendigt at angive det nøjagtige antal felter for at nå toppen af udkigstårnet.





NO

Funny Bunny

Nok et oppdrag for PAW Patrol! Hjelp Chase med å finne veien gjennom Adventure Bay og bli den første som når toppen av utsiktstårnet. Men vær forsiktig! Stien er full av overraskelser. Ett feil skritt, og Chase kan falle ned i et av hullene som dukker opp når utsiktstårnet roterer!

Kan du holde deg på stien og være den første til å få en av valpene dine til toppen av utkikkstårnet?

Innhold

- 1 Adventure Bay (bakke med hull)
- 1 roterende utsiktstårn
- 16 Chase Spillfigurer i 4 farger
- 48 handlingskort
- 1 klistremerkeark



Spiloppsett

- Plasser Adventure Bay-bakken midt på bordet og sett det monterte utsiktstårnet inn i toppen.
- Hver spiller får fire Chase spillbrikker av samme farge. For spill med 2 eller 3 spillere, legg de gjenværende Chase spillbrikkene tilbake i esken.
- Stokk spillkortene og legg dem i en bunke med forsiden ned ved siden av Adventure Bay.



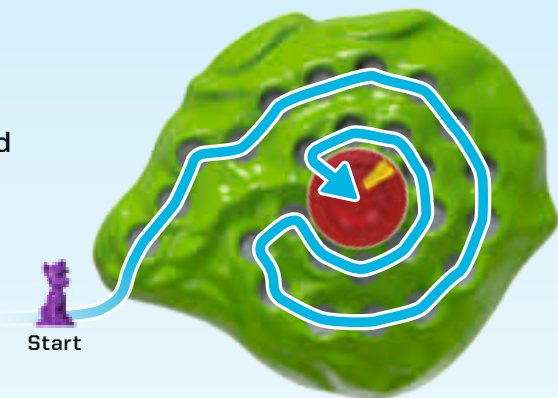
Målet med spillet

Den første spilleren som når toppen av utsiktstårnet med **en av** sine Chase spillbrikker vinner spillet!

La kappløpet til utkikkstårnet begynne!

Alle Chase spillbrikker starter ved begynnelsen av banen.

Den yngste spilleren begynner, deretter fortsetter spillet ved å flytte i retning med klokken.



Når det er din tur

Åpne det øverste kortet i handlingskortbunken.

Hvis du avslører en av valpene, har du følgende alternativer:

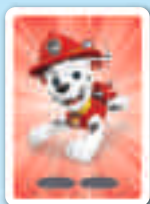


Flytt frem 1 plass
med Rubble eller Everest

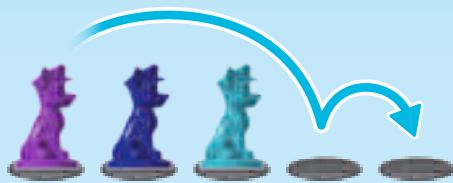
Flytt frem 2 plasser
med Marshall eller Zuma

Flytt frem 3 plasser
med Skye eller Rocky

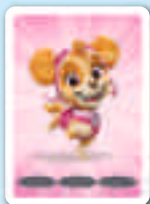
- Du kan flytte **hvilken som helst** av valpene dine.
- Du kan velge en Chase spiller som allerede er på Adventure Bay-banen eller starte med en ny.
- Plasser kan bare okkuperes av **en** valp.
- Når du flytter, hopper du **over** eventuelle **okkuperte** mellomrom. De telles ikke med.



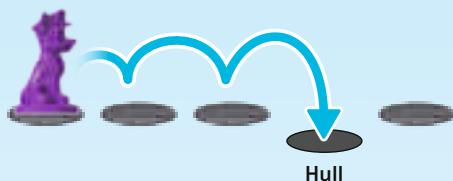
Flytt frem 2 plasser



- Hullene telles. Valpen din vil imidlertid bare falle i hvis trekket **ender på et hull**.



Flytt frem 3 plasser



Når din tur er over, kaster du kortet ditt.

Hvilke områder er trygge for Chase?

Det er mange trygge steder hvor ingenting kan skje med valpen din. Det er imidlertid også plasser som kan åpnes når utsiktstårnet roterer, så vær forsiktig!

Hva får utsiktstårnet til å rotere?

Hvis du avslører et utsiktstårnkort, vri utkikkstårnet med klokken til du hører et "klikk". Et hull kan dukke opp på stien. Hvis plassen er okkupert av en valp, faller den ned i hullet! Den forsvinner inn i Adventure Bay og fjernes fra spillet. Når du mister din siste Chase spiller, er du ute av spillet. Bedre lykke til neste gang!



Hva skjer hvis handlingskortbunken er tom?

Avslørte kort legges i en kastebunke. Når det siste handlingskortet er avslørt, stakk de kastede kortene inn i en ny bunke og legg med forsiden ned.

Slutten på spillet

Den første spilleren som når toppen av utsiktstårnet med en av sine spillere, er vinneren. Det nøyaktige antallet felter som skal flyttes er ikke nødvendig for å nå toppen av utsiktstårnet.





FI

Funny Bunny

Uusi tehtävä Ryhmä Haulle! Auta Vainua löytämään tiensä Jännälahden läpi ja nousemaan ensimmäisenä vahtitornin huipulle. Mutta ole varovainen! Polku on täynnä yllätyksiä. Yksikin väärä askel ja Vainu voi pudota polulle ilmestyviin reikiin aina kun vahtitornia pyöritetään.

Pysytkö polulla ja saatko ensimmäisenä yhden pennuistasi vahtitornin huipulle?

Sisältö

- 1 Jännälahti-pelialusta (kukkula jossa reikiä)
- 1 pyörivä vahtitorni
- 16 Vainu-pelimerkkiä 4 värissä
- 48 toimintakorttia
- 1 tarra-arkki



Pelivalmistelut

- Aseta Jännälahti-pelialusta pöydän keskelle ja aseta koottu vahtitorni sen päälle.
- Kukin pelaaja saa neljä samanväristä Vainu-pelimerkkiä. Jos pelissä on 2 tai 3 pelaajaa, laita jäljelle jääneet Vainu-pelimerkit takaisin laatikkoon.
- Sekoita toimintakortit ja aseta ne kuvapuoli alaspäin Jännälahden viereen.



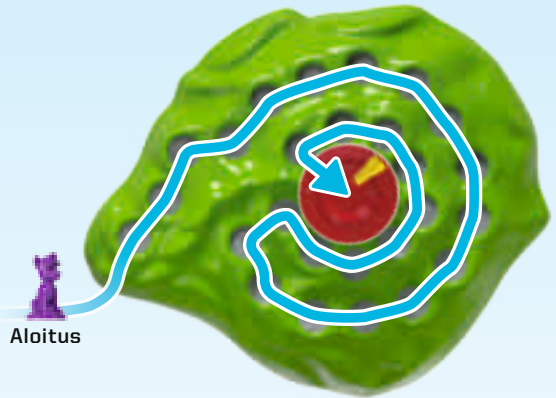
Pelin tavoite

Pelin voittaa se pelaaja, joka pääsee ensimmäisenä vahtitornin huipulle **yhdellä** Vainu-pelimerkillään!

Kilpailu vahtitornille alkakoon!

Kaikki Vainu-pelimerkit aloittavat polun alusta.

Nuorin pelaaja aloittaa, ja peli jatkuu vuorotellen myötöpäivään.



Sinun vuorollasi

Käännä toimintakorttipinon ylin kortti.

Jos kortissa on yksi pennuista, sinulla on seuraavat vaihtoehdot:



Etene 1 ruutu
Rollen tai Haltin
kanssa

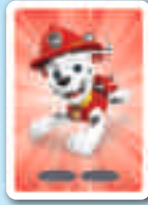


Etene 2 ruutua
Sampan tai Toman
kanssa

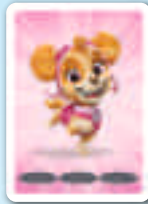
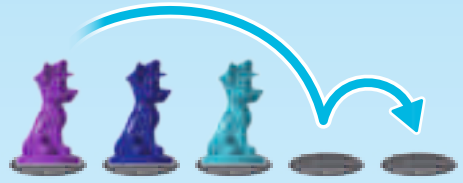


Etene 3 ruutua
Kajan tai Rekun
kanssa

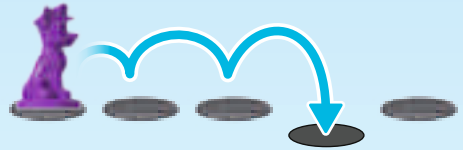
- Voit siirtää **minkä tahansa** pennuistasi.
 - Voit valita Vainu-pelimerkin, joka on jo Jännälahden polulla, tai aloittaa uudella.
 - Ruudussa voi olla vain **yksi** pentu.
 - Kun liikut, **ohita** kaikki **varatut** ruudut. Niitä ei lasketa.
 - Reiät lasketaan. Pentusi putoaa kuitenkin vain, jos siirto **päätyy reikään**.
- Pelivuorosi lopussa, laita korttisi sivuun.



Etene 2 ruutua



Etene 3 ruutua



Reikä

Mitkä ruudut ovat turvallisia Vainulle?

On monia turvallisia ruutuja, joissa pennullesi ei voi tapahtua mitään. On kuitenkin myös ruutuja, jotka saattavat avautua aina, kun vahtitorni pyörii, joten ole varovainen!

Mikä saa vahtitornin pyörimään?

Jos saat vahtitorni-kortin, käännä vahtitornia myötapäivään, kunnes kuulet napsahduksen. Polulle saattaa ilmestyä reikä. Jos ruudussa on pentu, se putoaa reikään! Se katoaa Jännälahteen ja poistetaan pelistä. Kun menetät viimeisen Vainu-pelimerkkisi, olet poissa pelistä. Parempi onni ensi kerralla!



Mitä tapahtuu, jos toimintakorttipino on tyhjä?

Käännetyt kortit laitetaan poistopinoon. Kun viimeinen toimintakortti on käännetty, sekoita poistopinossa olevat kortit uudeksi kuvapuoli alaspäin olevaksi toimintakorttipinoksi.

Pelin loppu

Ensimmäinen pelaaja, joka pääsee vahtitornin huipulle yhdellä pelimerkeistään, on voittaja. Tarkkaa lukumäärää ei tarvita, jotta pelaaja pääsee vahtitornin huipulle.





IS

Funny Bunny

Annað verkefni fyrir PAW Patrol! Hjálpaðu Chase að finna leið sína í gegnum Adventure Bay og vertu fyrstur til að komast á toppinn í Útlitsturninum. En farðu varlega! Leiðin er full af óvæntum. Eitt rangt skref og Chase gæti fallið í eina af holunum sem birtist þegar Útlitsturninn snýst!

Getur þú forðast holurnar og verið fyrstur á toppinn með einum af spilahvolpunum þínum?

Innihald

- 1 Adventure Bay stjórnstöð
- 1 Snúningsturn
- 16 Chase spilahvolpar í 4 litum
- 48 Ævintýraspjöld
- 1 Límmiðablað



Hvernig leikurinn er uppsettur:

- Settu Adventure Bay leikjatakíðið á mitt spilaborðið og stingdu snúningsstjórnstöðinni í toppinn.
- Hver leikmaður fær fjóra Chase spilahvolpa í sínum lit. Fyrir leiki með 2 eða 3 spilurum, settu þá sem eftir eru aftur í kassann.
- Stokkaðu ævintýraspjöldin og settu þau í bunka með myndina niður við hliðina á Adventure Bay.



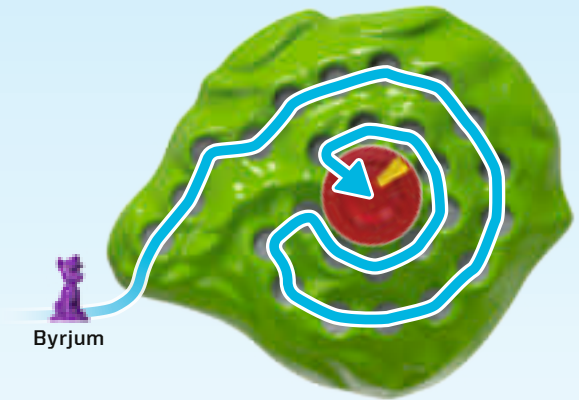
Markmið leiksins:

Fyrsti leikmaðurinn sem kemst á toppinn í stjórnstöðinni með einum af spilahvolpi sínum vinnur leikinn!

Láttu kapphlaupið að stjórnstöðinni hefjast!

Allir Chase spilahvolparnir byrja við upphaf leiðarinnar.

Yngsti leikmaðurinn byrjar, síðan heldur leikurinn áfram í röð hringinn, réttisælis.



Þegar þú átt leik

Snúðu efsta ævintýraspjaldinu við.

Ef þú sýnir einn af hvolppunum hefur þú eftirfarandi valkosit:

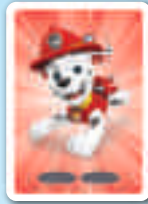


Færið fram um einn reit með Rubble eða Everest

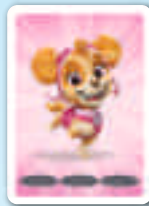
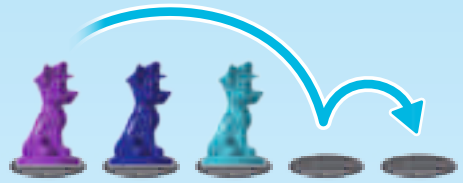
Færið fram um 2 reitir með Marshall eða Zuma

Færið fram um 3 reiti með Skye eða Rocky

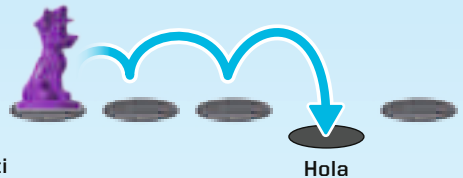
- Þú mátt færa hvaða spilahlvolp sem er.
- Þú getur valið Chase spilahlvolp sem er þegar á leiðinni í gegnum Adventure Bay eða byrjað á nýjum.
- Aðeins einn spilahlvolpur getur verið á reit i neinu.
- Á meðan þú ert að flytja spilahlvolpin skaltu sleppa öllum uppteknum reitum. Þeir eru ekki taldir.
- Holur eru taldar. Hins vegar mun spilahlvolpurinn þinn bara detta ofan í holu ef endareiturinn endar á holu.



Færið fram um 2 reiti



Færið fram um 3 reiti



Þegar þú ert búin að færa, skilar þú ævintýraspjaldinu.

Hvaða reitir eru örugg fyrir Chase spilahlvolpa?

Veldu vandlega hvaða spilahlvolp á að færa. Það eru margir öruggir reitir þar sem ekkert getur gerst fyrir spilahlvolpinn þinn. Hins vegar eru líka hættulegir reitir sem geta opnast þegar turninn snýst!

Hvað fær turninn til að snúast?

Ef þú færð turnkort skaltu snúa stjórnstöðinni réttisælis þar til þú heyrir „smell“ hljóð. Ef einn af gluggum þess opnast myndast hola. Ef sá reitur er upptekið af spilahlvolpi, dettur hann í holuna! Spilahlvolpurinn hverfur inn í Adventure Bay og er fjarlægur úr leiknum. Þegar þú hefur tapað síðasta Chase spilahlvolpinum þínum ertu úr leik. Gangi þér betur í næsta leik!



Hvað gerist ef ævintýraspilabunkinn er klárast?

Sýnd spil eru lögð til hliðar. Þegar síðasta ævintýraspilið hefur verið notað skaltu stokka spilin sem búið er að nota, upp á nýtt og setja í nýjan bunka á spilaborðið.

Leikslök

Fyrsti leikmaðurinn sem nær efst í stjórnstöðina með einn af spilahlöpunum sínum er sigurvegarinn.



©2023 Spin Master Ltd. PAW PATROL and all related titles, logos, characters; and SPIN MASTER logo are trademarks of Spin Master Ltd. Used under license. Nickelodeon and all related titles and logos are trademarks of Viacom International Inc.



INT501

Game Design: © 1998 Seven Towns Ltd.

Art Direction: Elena McMillin

Illustration: Nickelodeon, Nate Lovett

Product Imagery: Chris Buckley

© 2023

Ravensburger Verlag GmbH

Postfach 2460

D-88194 Ravensburg

ravensburger.com

Ravensburger

240495