

nickelodeon

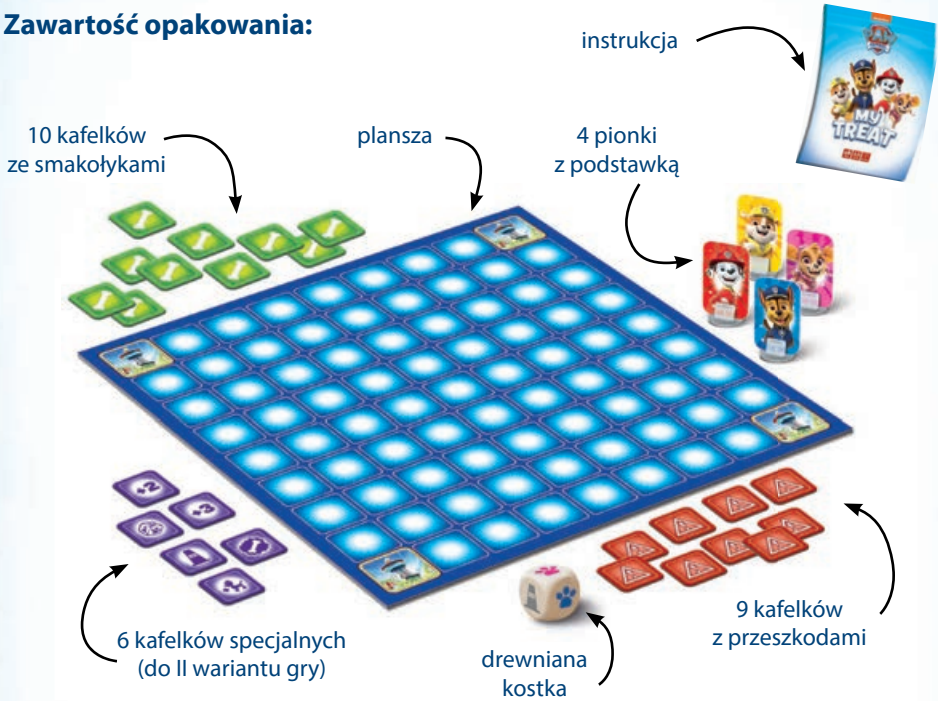




INSTRUKCJA

Weźcie udział w wyjątkowej przygodzie, towarzysząc bohaterom serialu PAW PATROL w pogoni za smakołykami. Dzięki specjalnej kostce z łapkami wcielicie się w 4 różne postacie szukające smakołyków. Uważajcie na przeszkody, które będą utrudniać wykonanie zadania.

Zawartość opakowania:



Przygotowanie do gry

Rozłóżcie planszę i wypchnijcie z formatki wszystkie kafelki.

Połóżcie na dowolnych polach kafelki ze smakołykami  i z przeszkodami .

Postępujcie zgodnie z poniższymi zasadami:

1. Najpierw kładziecie smakołyki, a dopiero potem przeszkody.
2. Żadne kafelki nie mogą sąsiadować z polami startowymi.
3. Kafelki ze smakołykami nie mogą leżeć obok siebie.

Pionki postawcie w rogach planszy na polach startowych .

Cel gry

Celem każdego gracza jest zdobycie jak największej liczby smakołyków.

Rozgrywka

Pierwszy gracz rzuca kostką i przesuwa o 1 pole pionek wskazany na kostce w dowolnym kierunku (pionowo lub poziomo, ale nie na ukos):



Poruszacie pionkiem z Chasem.

Dodatkowa zdolność: poruszacie się albo o 1, albo o 2 pola.



Poruszacie pionkiem z Marshallem.

Dodatkowa zdolność: możecie poruszać się również na ukos.



Poruszacie pionkiem ze Skye.

Dodatkowa zdolność: możecie przelatywać przez przeszkody, zatrzymując się na następnym polu za przeszkodą.



Poruszacie pionkiem z Rubblem.

Dodatkowa zdolność: zabieracie smakołyk, gdy staniecie na polu sąsiadującym ze smakołykiem.

Może się zdarzyć, że wyrzucie na kostce . Traciecie wówczas 1 kolejkę.

A gdy wyrzucie , poruszacie dowolnym pionkiem.

Ominajcie pola z przeszkodami – nie możecie na nich stawać ani przez nie przechodzić. Zabieracie smakołyk z planszy tylko wtedy, gdy zatrzymacie się na polu, na którym leży. Nie wystarczy przejść przez to pole.

Wygrana

Gra kończy się, gdy wszystkie smakołyki znikną z planszy.

Zwycięzcą zostaje gracz, który zdobył najwięcej smakołyków.

II WARIANT GRY

W II wariantcie gry wykorzystujecie 6 kafelków specjalnych, które kładziecie na dowolnych polach (z wyjątkiem miejsc sąsiadujących z polami startowymi).

Gdy zatrzymacie się na polu, na którym leży kafelek specjalny, wykonujecie przypisaną mu funkcję:



Zyskujecie dodatkowy rzut kostką.



Poruszacie się dodatkowo o 3 pola.



Zabieracie innemu graczowi 1 smakołyk.



Poruszacie się dodatkowo o 2 pola.



Wskażcie gracza, który traci 1 kolejkę.



Przesuwacie jeszcze 1 pionek o 1 pole.

Podczas ruchów dodatkowych nie korzystacie ze specjalnych zdolności postaci.

Kafelki specjalne są aktywne przez całą rozgrywkę – czyli raz wykorzystane, nie znikają z planszy.

Wygrana

Gra kończy się, gdy wszystkie smakołyki znikną z planszy.

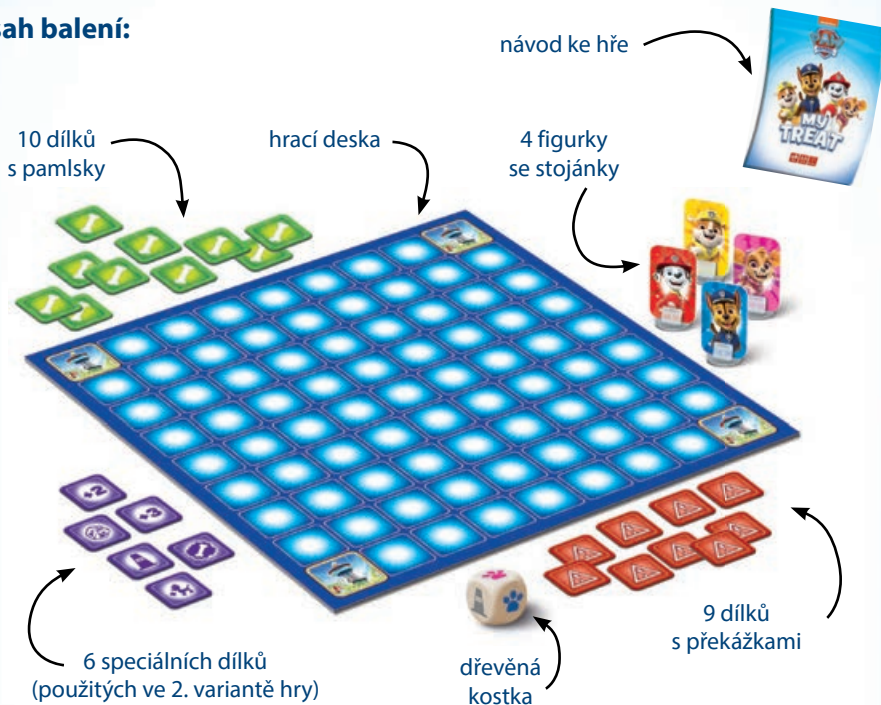
Zwycięzcą zostaje gracz, który zdobył najwięcej smakołyków.



NÁVOD KE HŘE

Vydej se na neobyčejné dobrodružství po boku postav ze seriálu TLAPKOVÁ PATROLA a pomoz jim vypátrat pamlsky. Díky speciální kostce s tlapkami budeš hrát za 4 různé postavy, které se snaží najít lahodné kosti. Dávej ale pozor na překážky, které ti můžou úkol ztížit.

Obsah balení:



Příprava hry

Rozlož hrací desku a vytlač všechny dílky z formy.

Rozmístí dílky s pamlsky  a dílky s překážkami  na libovolná políčka.

Při tom ale dodržuj následující pravidla:

1. Jako první rozmístí pamlsky. Překážky by měly být rozmístěny až nakonec.
2. Na políčka, která přímo sousedí se startovními políčky, nesmíš dávat žádné dílky.
3. Dílky s pamlsky nesmíš umístit vedle sebe.

Figurky umístí do rohů herní desky na startovní políčka .

Cíl hry

Cílem hry je, aby každý hráč získal co nejvíc pamlsků.

Průběh hry

První hráč hází kostkou a posouvá figurku zobrazenou na kostce o 1 políčko, a to v jakémkoli směru (svisle nebo vodorovně, ale ne diagonálně):



Posuň figurku Chase.

Dodatečná schopnost: můžeš se posouvat o 1 nebo 2 políčka.



Posuň figurku Marshalla.

Dodatečná schopnost: figurku můžeš posouvat i diagonálně.



Posuň figurku Skye.

Dodatečná schopnost: můžeš přeskačovat přes překážky a stavět se na políčka, která jsou hned za danými překážkami.



Posuň figurku Rubblea.

Dodatečná schopnost: pokud stoupneš na políčko, které přímo sousedí s pamlskem, můžeš si daný pamlsek vzít.

Na kostce může padnout:



. Jedno kolo nehraješ. Pokud hodíš



, můžeš posunout libovolnou figurku.

Vyhýbej se políčkům s překážkami – nemůžeš se na nich zastavit, ani přes ně projít. Pamlsek si můžeš vzít z hrací desky pouze v okamžiku, kdy stoupneš na políčko s daným pamlskem. Pokud přes políčko s pamlskem pouze procházíš, pamlsek si nebereš.

Vítězství

Hra končí, jakmile jsou z hrací desky vysbírány všechny pamlsky.

Vítězí hráč s nejvyšším počtem pamlsků.

2. VARIANTA HRY

Při hraní 2. varianty hry použij 6 speciálních dílků, které by měly být rozmístěny na libovolná políčka (s výjimkou políček, která přímo sousedí se startovními políčky).

Pokud stoupneš na políčko se speciálním dílkem, musíš provést, co je na dílku uvedeno:



Ještě jednou házíš kostkou.



Posouváš se o další 3 políčka.



Bereš si 1 pamlsek od jiného hráče.



Posouváš se o další 2 políčka.



Vybíráš hráče, který 1 kolo nehraje.



Posouváš 1 další figurku o 1 políčko.

Při provádění dodatečných posunů po hrací desce nesmíš používat dodatečné schopnosti svých postav. Speciální dílky jsou aktivní po celou dobu hry – i když byly použity, neodstraňují se z hrací desky.

Vítězství

Hra končí, jakmile jsou z hrací desky vysbírány všechny pamlsky.

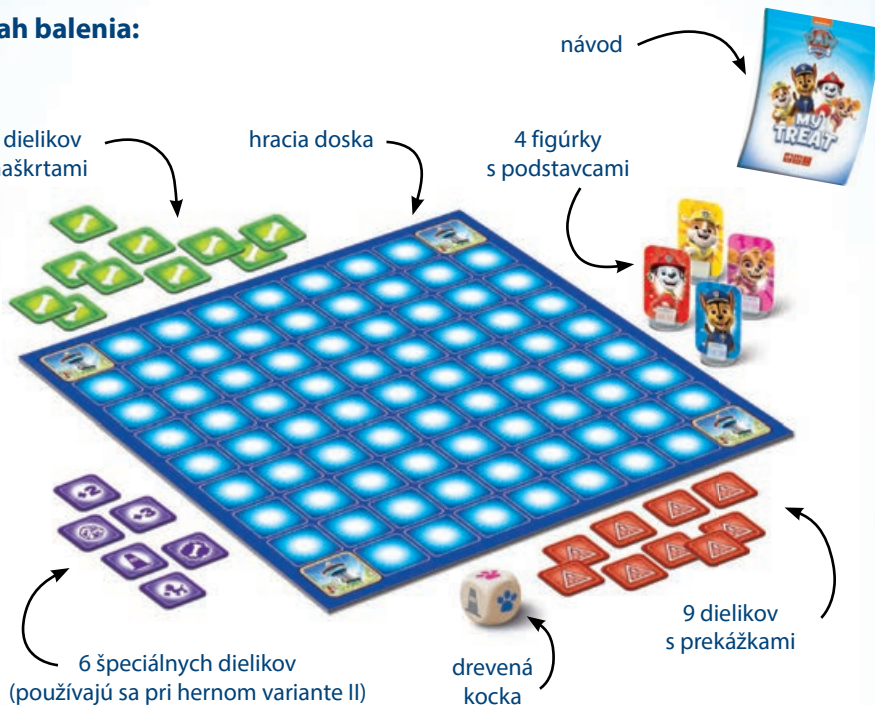
Vítězí hráč s nejvyšším počtem pamlsků.



NÁVOD

Vydajte sa za výnimočným dobrodružstvom spolu s postavičkami zo seriálu LABKOVÁ PATROLA a pomôžte im získať maškrtky. Vďaka špeciálnej kocke s labkami budete hrať ako 4 postavičky, ktoré hľadajú chutné kostičky. Dávajte pozor na prekážky, ktoré vám sťažia úlohu.

Obsah balenia:



Príprava hry

Umiestnite hraciu dosku a vytlačte všetky dieliky z formy.

Umiestnite dieliky s maškrtami  a dieliky s prekážkami  na ľubovoľné políčka.

Pritom dodržiavajte tieto pravidlá:

1. Najskôr umiestnite maškrtky. Až potom umiestnite prekážky.
2. Žiadne dieliky sa nesmú nachádzať vedľa štartovných políčok.
3. Dieliky s maškrtami sa nemôžu nachádzať vedľa seba.

Figúrky položte do rohov hracej dosky na štartovné políčka .

Cieľ hry

Cieľom každého hráča je nazbierať čo najviac maškrt.

Priebeh hry

Prvý hráč hodí kockou a presunie figúrku určenú kockou o 1 políčko ľubovoľným smerom (zvislo alebo vodorovne, no nie diagonálne):



Presuňte figúrku s Chasom.

Dodatočná schopnosť: môžete sa posunúť o 1 alebo 2 políčka.



Presuňte figúrku s Marshallom.

Dodatočná schopnosť: figúrku môžete presunúť aj diagonálne.



Presuňte figúrku so Skye.

Dodatočná schopnosť: môžete preletieť cez prekážky a pristáť na políčku rovno za prekážkou.



Presuňte figúrku s Rubblom.

Dodatočná schopnosť: ak sa dostanete na políčko, ktoré priamo susedí s maškrtou, môžete si danú maškrtu vziať.

Na kocke môže padnúť:  . Prichádzate o 1 ťah.

Ak hodíte  , môžete posunúť ľubovoľnú figúrku.

Vyhýbajte sa políčkam s prekážkami – nemôžete sa na nich zastaviť ani cez ne prejsť. Maškrtu z hracej dosky si môžete vziať len vtedy, keď sa zastavíte na políčku s maškrtou. Ak cez políčko s maškrtou iba prechádzate, maškrtu nezískavate.

Víťaz

Hra končí, keď sa z hracej dosky pozbierajú všetky maškrtky.

Víťazom je hráč, ktorý ich nazbieral najviac.

HERNÝ VARIANT II

Pri hraní herného variantu II používate 6 špeciálnych dielikov, ktoré sa umiestnia na ľubovoľné políčka (okrem políčok vedľa štartových políčok).

Keď sa ocitnete na políčku so špeciálnym dielikom, splníte úlohu, ktorá je k nemu priradená:



Ešte raz
hodte kockou.



Posuňte sa o ďalšie
3 políčka.



Vezmite si 1 maškrtu
od iného hráča.



Posuňte sa o ďalšie
2 políčka.



Vyberte hráča,
ktorý príde o 1 ťah.



Posuňte 1 ďalšiu
figúrku o 1 políčko.

Počas dodatočných presunov nemôžete využívať dodatočné schopnosti svojich postavičiek. Špeciálne dieliky sú aktívne počas celej hry. Keď sa použijú, neodoberajú sa z hracej dosky.

Víťaz

Hra končí, keď sa z hracej dosky pozbierajú všetky maškrtky.

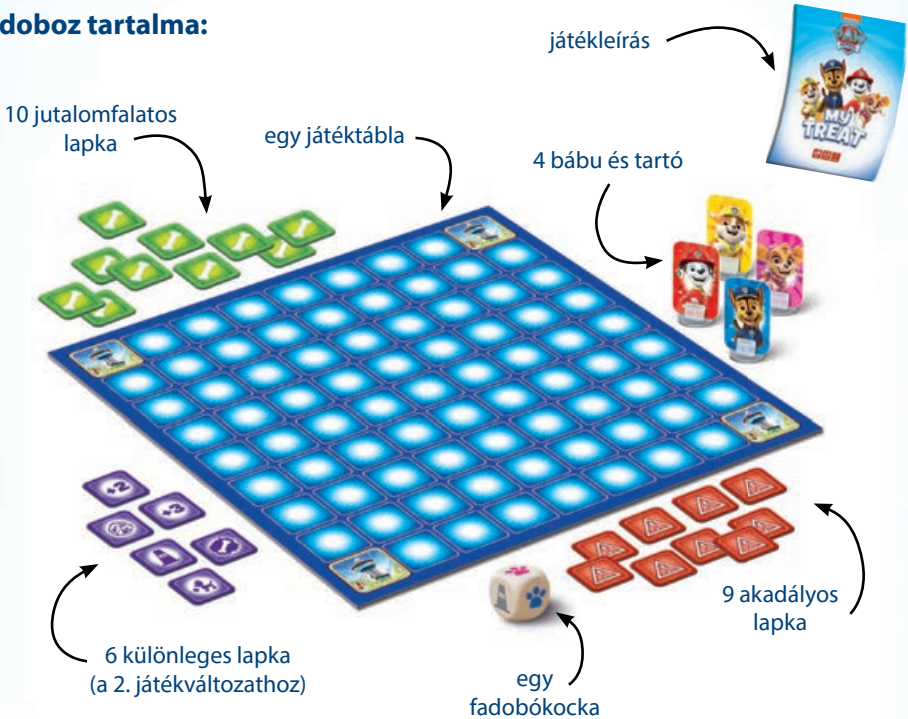
Víťazom je hráč, ktorý ich nazbieral najviac.



JÁTÉKLEÍRÁS

Egy kivételes kaland vár a MANCS ŐRJÁRAT sorozat szereplőivel, ahol a jutalomfalatok körül forog minden. A különleges, mancsokkal ellátott dobókocka segítségével 4 különböző szereplő bőrébe bújsz, akik finom csontokat keresnek. Ügyelj az akadályokra, amelyek megnehezítik a feladatot.

A doboz tartalma:



A játék előkészítése

Helyezd el a játéktáblát, és távolítsd el az összes lapkát a tartóból.

Helyezd el a jutalomfalatos lapkákat  és az akadályos lapkákat  a mezőkre.

Eközben tartsd be a következő szabályokat:

1. Először helyezd el a jutalomfalatokat. Ezt követően az akadályokat.
2. A kezdőmezők mellé nem helyezhető lapka.
3. A jutalomfalatos lapkák nem helyezhetők egymás mellé.

Helyezd a bábukat a játéktábla sarkaiba, a kezdőmezőkre .

A játék célja

A játék játékos célja, hogy a játékosok a lehető legtöbb jutalomfalatokat gyűjtsék össze.

Játékmenet

Az első játékos dob a kockával, és a kockával jelzett bábuval 1 mezőt lép bármely irányba (függőlegesen vagy vízszintesen, de nem átlósan):



Lépj Chase bábujaival.

További képesség: 1 vagy 2 mezőnyit léphetsz.



Lépj Marshall bábujaival.

További képesség: átlósan is léphetsz.



Lépj Skye bábujaival.

További képesség: átrepülhetsz az akadályok felett, közvetlenül az akadály utáni mezőre lépve.



Lépj Rubble bábujaival.

További képesség: begyűjtheted a jutalomfalatot, ha egy jutalomfalat melletti mezőre lépsz.

A dobókocka a következőket mutathatja:  . 1 körből kimaradsz.

A  dobása esetén bármelyik bábuval léphetsz.

Kerüld el az akadályokat rejtő mezőket – nem szállhatsz le vagy haladhatsz át rajtuk. Csak akkor gyűjthetsz be jutalomfalatokat a játéktábláról, ha egy jutalomfalatos mezőre lépsz. Nem gyűjthetsz be egy jutalomfalatot úgy, hogy egyszerűen áthaladsz egy jutalomfalatos mezőn.

A nyertes

A játék akkor ér véget, amikor az összes jutalomfalatod begyűjtötted a játéktábláról. Az a játékos nyer, aki a legtöbb jutalomfalatot gyűjtötte.

2. JÁTÉKVÁLTOZAT

A 2. játékváltozat során 6 különleges lapkát használsz, amelyeket bármely mezőn el lehet helyezni (kivéve a kezdőmezőkkel szomszédos mezőket).

Amikor egy különleges lapkás mezőre lépsz, végre kell hajtanod az ehhez a lapkához rendelt feladatot:



Dobj újra a kockával.



3 további mezőt léphetsz.



Az egyik játékostól elvehetsz 1 jutalomfalatot.



2 további mezőt léphetsz.



Válassz ki egy játékos, aki 1 körből kimarad.



1 másik bábuval 1 mezőt léphetsz.

A további lépések során nem használhatod a szereplők különleges képességeit. A különleges lapkák az egész játék során aktívak – a használatot követően nem tűnnek el a játéktábláról.

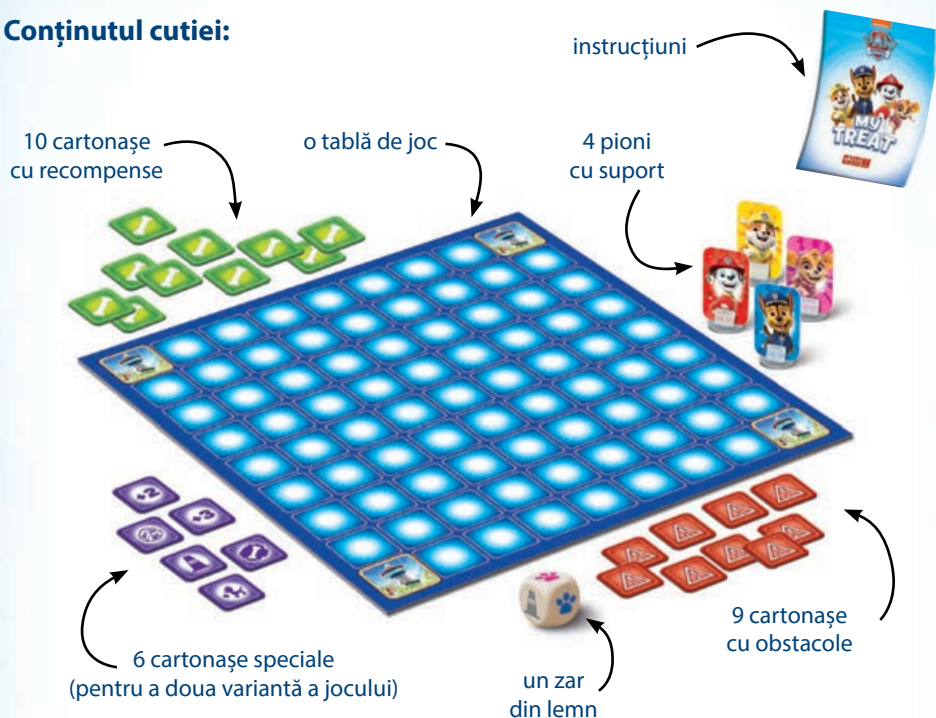
A nyertes

A játék akkor ér véget, amikor az összes jutalomfalatod begyűjtötted a játéktábláról. Az a játékos nyer, aki a legtöbb jutalomfalatot gyűjtötte.

INSTRUȚIUNI

Pornește într-o aventură excepțională însoțind personajele din desenul animat PATRULA CĂȚELUȘILOR în goana lor după recompense. Cu ajutorul unui zar special cu lăbuțe, vei juca cu 4 personaje diferite care caută oase delicioase. Fii atent la obstacolele care îți vor îngreuna și mai mult misiunea.

Conținutul cutiei:



Pregătirea jocului

Așezați tabla de joc și scoateți toate cartonașele din matriță.

Așezați cartonașele cu recompense  și cartonașele cu obstacole  pe orice câmpuri.

Când așezați cartonașele, fiți atenți la următoarele reguli:

1. Așezați prima dată recompensele. Obstacolele trebuie așezate ulterior.
2. Niciun cartonaș nu poate fi așezat lângă câmpurile de start.
3. Cartonașele cu recompense nu pot fi așezate unul lângă altul.

Așezați pionii în colțurile tablei de joc, pe câmpurile de start



Obiectivul jocului

Obiectivul fiecărui jucător este să colecteze cât mai multe recompense.

Desfășurarea jocului

Primul jucător aruncă zarul și mută pionul indicat de zar cu 1 câmp în orice direcție (vertical sau orizontal, dar nu în diagonală):



Mută pionul cu Chase.

Abilitate suplimentară: poți muta 1 câmp sau 2 câmpuri.



Mută pionul cu Marshall.

Abilitate suplimentară: poți muta pionul în diagonală.



Mută pionul cu Skye.

Abilitate suplimentară: poți zbura peste obstacole și poți ateriza pe un câmp imediat după obstacol.



Mută pionul cu Rubble.

Abilitate suplimentară: poți colecta o recompensă când ajungi pe un câmp alăturat recompensei.

Zarul poate indica:  . Pierzi 1 tură. Dacă arunci  , poți muta orice pion.

Evită câmpurile cu obstacole - nu poți ajunge sau trece prin ele. Poți colecta o recompensă de pe tabla de joc doar atunci când ajungi pe un câmp cu o recompensă. Nu poți colecta o recompensă prin simpla traversare a unui câmp cu o recompensă.

Câștigătorul

Jocul se termină când toate recompensele au fost colectate de pe tabla de joc.

Jucătorul cu cele mai multe recompense acumulate câștigă.

VARIANTA II

Când joci varianta a II-a, utilizezi 6 cartonașe speciale care trebuie plasate pe orice câmp (în afară de câmpurile alăturate câmpurilor de start). Când ajungi pe un câmp cu un cartonaș special, vei îndeplini sarcina atribuită cartonașului:



Aruncă zarul din nou.



Mută 3 câmpuri suplimentare.



la o recompensă de la un alt jucător.



Mută 2 câmpuri suplimentare.



Alege un jucător care va pierde 1 tură.



Mută 1 pion suplimentar încă 1 câmp.

În timpul mutărilor suplimentare, nu poți folosi aptitudinile suplimentare ale personajelor tale. Cartonașele speciale sunt active pe parcursul întregului joc - chiar și după ce sunt folosite, acestea rămân pe tabla de joc.

Câștigătorul

Jocul se termină când toate recompensele au fost colectate de pe tabla de joc.

Jucătorul cu cele mai multe recompense acumulate câștigă.



ИНСТРУКЦИЯ

Примите участие в уникальном приключении, сопровождая героев мультсериала Щенячий Патруль в их погоне за вкусняшками. Благодаря особому кубику с лапками можно играть 4 разными персонажами, ищущими вкусные косточки. Остерегайтесь препятствий, осложняющих выполнение задачи.

В комплекте:



Подготовка к игре

Разложите игровое поле и достаньте все жетоны из формы.

Разместите жетоны с вкусняшками  и препятствиями  на игровом поле.

Следуйте приведённым ниже правилам:

1. Сначала кладёте вкусняшки, а затем препятствия.
2. Никакие жетоны не должны примыкать к стартовым полям.
3. Жетоны с косточками не должны лежать рядом друг с другом.

Пешки разместите по углам игрового поля на старте



Цель игры

Цель каждого игрока - добыть как можно больше вкусняшек.

Игра

Первый игрок бросает кубик и перемещает указанную на кубике пешку на 1 клетку в любом направлении (вертикально или горизонтально, но не по диагонали):



Ход пешки с Чейзом.

Дополнительная способность: Ход на 1 или 2 клетки.



Ход пешки с Маршалом.

Дополнительная способность: можно ходить также по диагонали.



Ход пешки со Скай.

Дополнительная способность: можно перелетать препятствия, останавливаясь на следующей за препятствием клетке.



Ход пешки с Крепышом.

Дополнительная способность: можно забрать вкусняшку, когда пешка остановится на клетке, соседствующей с вкусняшкой.

Может случиться так, что игрок выбросит кубик с таким знаком . Тогда игрок теряет 1 ход.

А когда будет такой знак , то можно ходить любой пешкой.

Избегайте полей с препятствиями - нельзя наступать на них или проходить через них.

Можно забрать вкусняшку с игрового поля только когда, когда пешка остановится точно на клетке, где лежит вкусняшка. Недостаточно пройти через это поле.

Окончание игры

Игра заканчивается, когда все вкусняшки исчезнут с игрового поля.

Победителем становится игрок, у которого больше всего вкусняшек.

ВТОРОЙ ВАРИАНТ ИГРЫ

Во втором варианте игры используется 6 специальных жетонов, которые надо разместить на любых клетках (кроме мест, прилегающих к стартовым клеткам).

Когда пешка остановится на клетке со специальным жетоном, надо выполнить следующее действие:



Можно бросить кубик ещё раз.



Можно пройти дополнительно 3 клетки.



Можно забрать 1 вкусняшку у другого игрока.



Можно пройти дополнительно 2 клетки.



Можно выбрать игрока, который пропустит 1 ход.



Можно передвинуть 1 пешку на 1 поле.

Нельзя использовать никаких специальных способностей своего персонажа во время дополнительных ходов. Специальные жетоны активны на протяжении всей игры, то есть после использования они остаются на игровом поле.

Окончание игры

Игра заканчивается, когда все вкусняшки исчезают с игрового поля.

Победителем становится игрок, у которого больше всего вкусняшек.

ПРАВИЛА

Вирушайте в неймовірну подорож разом з улюбленими героями серіалу «Щенячий патруль» та відшукайте смаколики. Завдяки особливому кубiku з лапками ви зможете грати за 4 різних героїв, що шукають смачні кісточки. Стережіться перешкод, які ускладнять ваше завдання.

Вміст коробки:



Підготовка до гри

Покладіть ігрове поле та витягніть усі картки з форм.

Покладіть картки зі смаколиками  та картки із перешкодами  на будь-які клітинки.

Розкладаючи картки, дотримуйтеся таких правил:

1. Спочатку покладіть смаколики. Потім треба покласти перешкоди.
2. Не можна класти картки впритул до стартової клітинки.
3. Картки зі смаколиками не можна класти поряд.

Поставте фішки в куток ігрового поля на стартову клітинку



Мета гри

Метою гри є зібрати якомога більше смаколиків.

Як грати

Перший гравець кидає кубик та пересуває фішку, визначену кубиком, на одну клітинку (вертикально чи горизонтально, але не по діагоналі):



Пересуньте фішку з Гончиком.

Додаткова здібність: можна пересунути фішку на одну або дві клітинки.



Пересуньте фішку з Маршалом.

Додаткова здібність: можна пересувати фішку по діагоналі.



Пересуньте фішку зі Скай.

Додаткова здібність: можна перестрибнути через перешкоду та приземлитися на клітинці одразу за нею.



Пересуньте фішку з Кремезом.

Додаткова здібність: можна забрати смаколик, якщо ви опинилися на клітинці поряд із смаколиком.

Якщо кубик показує: . Ви пропускаєте хід.

Якщо ви викинули , то можете пересунути будь-яку фішку.

Уникайте клітинок із перешкодами: на них не можна ставати або проходити повз. Ви можете забрати смаколик з поля, тільки якщо зупинилися на клітинці зі смаколиком. Якщо ви просто проходите клітинку зі смаколиком, то не забираєте його.

Перемога

Гра закінчується тоді, коли зібрано всі смаколики з ігрового поля. Виграє той, хто зібрав найбільше смаколиків.

II ВАРІАНТ ГРИ

Граючи в II варіант гри, візьміть 6 особливих карток та розмістіть їх на будь-яких клітинках (окрім сусідніх зі стартовою).

Коли ви зупиняєтеся на особливій картці, виконайте завдання, позначене на ній:



Кидайте кубик ще раз.



Пересуньте фішку на 3 клітинки додатково.



Заберіть смаколик у когось із суперників.



Пересуньте фішку на 2 клітинки додатково.



Оберіть гравця, який пропустить хід.



Пересуньте будь-яку фішку на 1 клітинку.

Під час додаткових дій не можна використовувати додаткові здібності героїв. Особливі картки діють протягом всієї гри: виконавши завдання, не прибирайте картку з ігрового поля.

Перемога

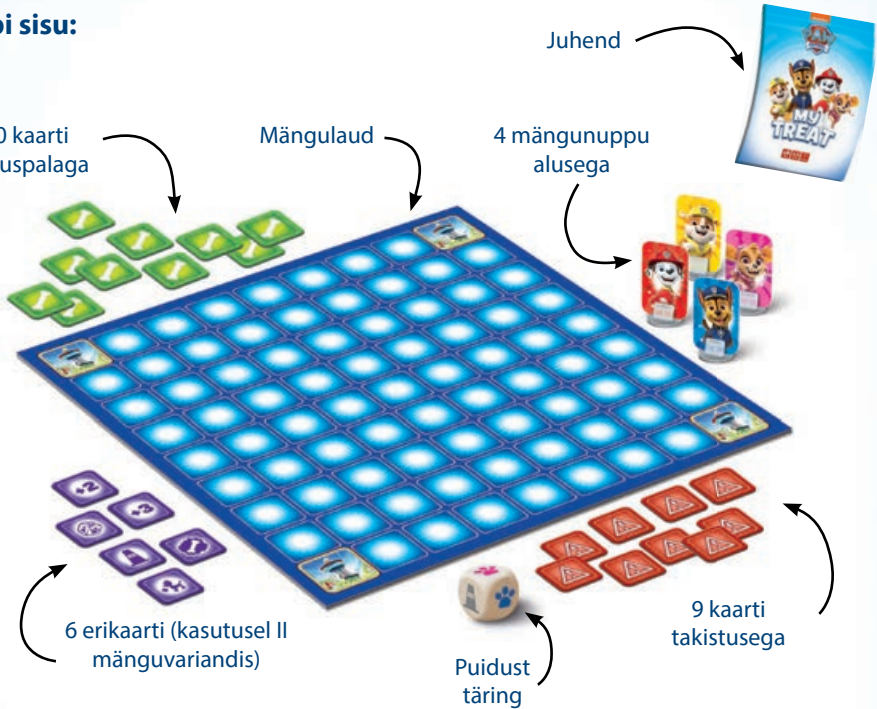
Гра закінчується тоді, коли з ігрового поля зібрано всі смаколики. Виграє той, хто зібрав найбільше смаколиків.



JUHEND

Asuge seiklema koos KÄPAPATRULLI multifilmitegelastega ja aidake neil maiuspalasid leida. Tänu erilisele käppadega täringule saate mängida nelja erineva tegelasena, kes otsivad maitstvaid konte. Jälgige takistusi, mis muudavad teie ülesande keerulisemaks.

Karbi sisu:



Mängu ettevalmistus

Asetage mängulaud kohale ja vajutage kõik kaardid vormist välja.

Asetage maiuspaladega kaardid  ja takistustega kaardid  mis tahes väljadele.

Seda tehke järgige järgmisi reegleid:

1. Kõigepealt asetage maiused. Seejärel asetage takistused.
2. Stardiväljade kõrvale ei tohi asetada ühtegi kaarti.
3. Maiustega kaarte ei saa kõrvuti asetada.

Asetage nupud mängulaua nurkadesse, stardiväljadele .

Mängu eesmärk

Iga mängija eesmärk on koguda võimalikult palju maiustusi.

Mängimine

Esimene mängija viskab täringut ja liigutab täringuga näidatud nuppu 1 välja võrra suvalises suunas (vertikaalselt või horisontaalselt, kuid mitte diagonaalselt).



Chase'i liigutamine.

Lisavõime: saate liikuda kas 1 või 2 välja võrra.



Marshalli liigutamine.

Lisavõime: saate nuppu diagonaalselt liigutada.



Skye'i liigutamine.

Lisavõime: saate lennata üle takistuste, maandudes väljal vahetult pärast takistust.



Rubble'i liigutamine.

Lisavõime: maiuspala kõrval asuvalle väljale sattudes võite koguda maiuspala.

Täring võib näidata ka . Jäate täringu veeretamisel üks kord vahele.

Kui veeretate , võite mis tahes nuppu liigutada.

Vältige takistustega välju – te ei saa neile maanduda ega neid läbida. Mängulaualt võite maiuspala koguda ainult siis, kui satute maiusega väljale. Maiuspala ei saa koguda lihtsalt maiusega välja läbides.

Võitja

Mäng lõpeb siis, kui kõik maiuspalad on mängulaualt kogutud.

Võidab mängija, kellel on kõige rohkem maiuspalu.

MÄNGUVARIANT II

Mänguvariandi II mängimisel kasutage 6 erikaarti, mis tuleks asetada mis tahes väljale (v.a alguspunkte ümbritsevatele väljadele).

Kui satute erikaardiga väljale, täidate sellele kaardile määratud ülesande:



Veeretage
uesti täringut.



Liikuge edasi
3 välja võrra.



Võtke teiselt
mängijalt 1 maius.



Liikuge edasi
2 välja võrra.



Valige mängija,
kes kaotab 1 käigu.



Liigutage
1 täiendavat nuppu
1 välja võrra.

Täiendavate käikude ajal ei saa te oma tegelaste lisavõimeid kasutada.

Erikaardid on aktiivsed kogu mängu vältel – neid kasutades ei kao need mängulaualt ära.

Võitja

Mäng lõpeb siis, kui kõik maiuspalad on mängulaualt kogutud.

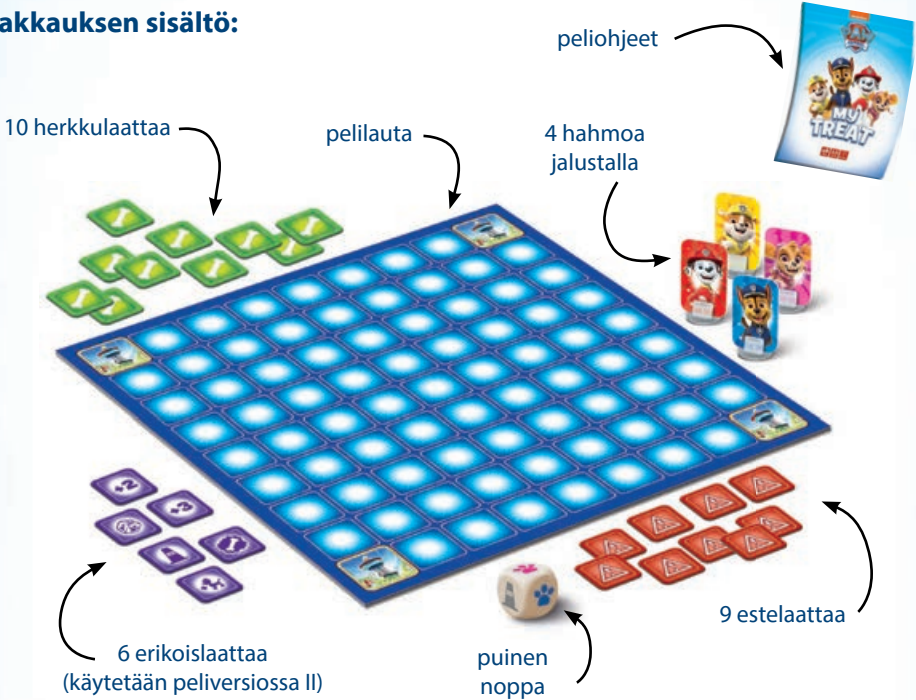
Võidab mängija, kellel on kõige rohkem maiuspalu.



PELIOHJEET

Lähde poikkeukselliselle seikkailulle jahtaamaan makupaloja RYHMÄ HAU -sarjan hahmojen kanssa. Erikoistassunopan avustuksella pääset pelaamaan neljänä eri hahmona ja etsimään herkullisia luita. Varo esteitä, jotka vaikeuttavat seikkailuasi.

Pakkauksen sisältö:



Valmistelut

Aseta pelilauta pöydälle ja irrota kaikki laatat muotista.

Aseta herkkulaatat  ja estelaatat  mihin tahansa ruutuihin.

Noudata asettamisessa seuraavia sääntöjä:

1. Aseta herkut ensin. Esteet asetetaan sen jälkeen.
2. Aloitusruutujen viereen ei voi asettaa laattaa.
3. Herkkulaattoja ei voi asettaa vierekkäin.

Aseta hahmot pelilaudan nurkissa oleviin aloitusruutuihin.



Pelin tavoite

Pelaajien tavoite on kerätä mahdollisimman monta herkkua.

Pelin kulku

Ensimmäinen pelaaja heittää noppaa ja siirtää nopan näyttämää hahmoa yhden ruudun mihin tahansa suuntaan (pysty- tai vaakasuoraan, mutta ei kulmittain):



Siirrä Vainua.

Lisäkyky: voit siirtää hahmoa yhden tai kaksi ruutua.



Siirrä Samppaa.

Lisäkyky: voit siirtää hahmoa kulmittain.



Siirrä Kajaa.

Lisäkyky: voit lentää esteiden yli laskeutuen esteen takana olevalle ruudulle.



Siirrä Rollea.

Lisäkyky: voit napata herkun, jos osut herkun viereiseen ruutuun.

Noppa saattaa näyttää:  . Menetät yhden vuoron.

Jos heität  , saat siirtää mitä tahansa hahmoa.

Vältä esteruutuja – et voi osua niihin tai mennä niiden läpi. Voit napata herkun pelilaudalta vain kun osut ruutuun, jossa on herkkua. Et saa herkkua ohittamalla ruudun, jossa on herkkua.

Voittaminen

Peli päättyy, kun kaikki herkut on napattu pelilaudalta.

Eniten herkuja napannut pelaaja voittaa.

PELIVERSIO II

Peliversio II:ssa käytetään kuutta erikoislaattaa, jotka voidaan asettaa mihin tahansa ruutuihin (paitsi aloitusruutujen viereisiin ruutuihin).

Kun osut ruutuun, jossa on erikoislaatta, sinun on suoritettava laatussa oleva tehtävä:



Heitä noppaa uudelleen.



Siirry kolme ylimääräistä ruutua.



Ota yksi herkkua toiselta pelaajalta.



Siirry kaksi ylimääräistä ruutua.



Valitse pelaaja, joka menettää yhden vuoron.



Siirrä yhtä ylimääräistä hahmoa yhden ruudun verran.

Lisäsiirtojen aikana et voi käyttää hahmojen lisäkykyjä.

Erikoislaatat ovat aktiivisia koko pelin ajan – ne eivät häviä pelilaudalta käytön jälkeen.

Voittaminen

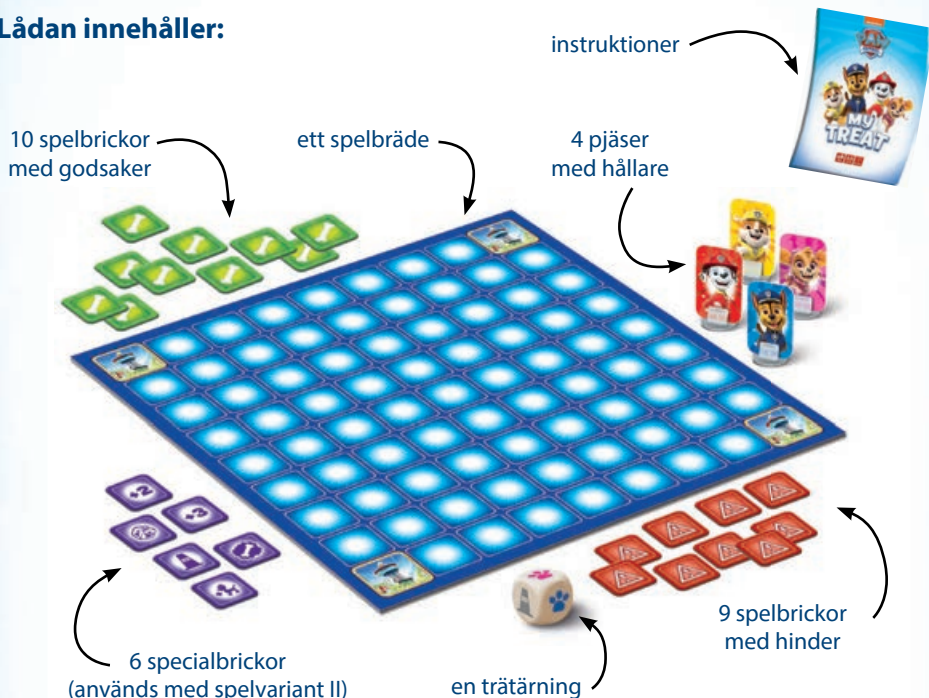
Peli päättyy, kun kaikki herkut on napattu pelilaudalta.

Eniten herkuja napannut pelaaja voittaa.

INSTRUKTIONER

Ge dig ut på ett fantastiskt äventyr med karaktärerna från tv-serien PAW PATROL på jakt efter godsaker. Tack vare den speciella tärningen med valpsymboler kan du spela som 4 olika karaktärer och leta efter läckra ben. Se upp för hinder som gör det svårare för dig.

Lådan innehåller:



Förberedelser

Lägg ut spelbrädet och tryck ut brickorna från arken.

Lägg brickorna med godsaker  och brickorna med hinder  på de olika fälten.

Tänk på att följa reglerna nedan när du gör det:

1. Lägg ut godsakerna först. Hindren läggs ut efteråt.
2. Inga brickor får läggas bredvid startfälten.
3. Brickor med godsaker får inte läggas bredvid varandra.

Ställ pjäserna i spelbrädets hörn på startfälten



Målet med spelet

Varje spelares mål är att samla in så många godsaker som möjligt.

Så här spelar ni

Spelaren som börjar kastar tärningen och flyttar pjäsen som anges på tärningen 1 fält i valfri riktning (vertikalt eller horisontellt, men inte diagonalt):



Flytta pjäsen med Chase.

Specialförmåga: du kan välja att flytta 1 fält eller 2 fält.



Flytta pjäsen med Marshall.

Specialförmåga: du kan flytta den här pjäsen diagonalt.



Flytta pjäsen med Skye.

Specialförmåga: du kan flyga över hinder och landa på fältet precis bakom det.



Flytta pjäsen med Rubble.

Specialförmåga: du kan plocka på dig en godsak när du ställer pjäsen på ett fält bredvid godsaken.

Tärningen kan visa: . Du får stå över 1 kast.

Om du får  kan du flytta valfri pjäs.

Undvik fält med hinder – du kan inte ställa dig på dem eller passera genom dem. Du får bara ta godsaker från spelbrädet om du hamnar på ett fält med en godsak. Du får inte ta en godsak om du bara passerar genom ett fält med en godsak på.

Vinnaren

Spelet tar slut när alla godsaker på spelbrädet har samlats in. Spelaren med flest godsaker vinner.

SPELVARIANT II

Om du spelar med variant II använder du de 6 specialbrickorna som placeras på valfria fält (förutom fälten bredvid startfälten).

När du hamnar på ett fält med en specialbricka följer du instruktionerna på brickan:



Kasta tärningen igen.



Du får gå 3 fält till.



Du får ta 1 godsak från en annan spelare.



Du får gå 2 fält till.



Välj en spelare som får stå över 1 kast.



Du får flytta 1 extra pjäs 1 fält.

Om du får gå en gång till får du inte använda karaktärernas specialförmågor. Specialbrickorna är aktiva under hela spelet och de försvinner inte från spelbrädet när de används.

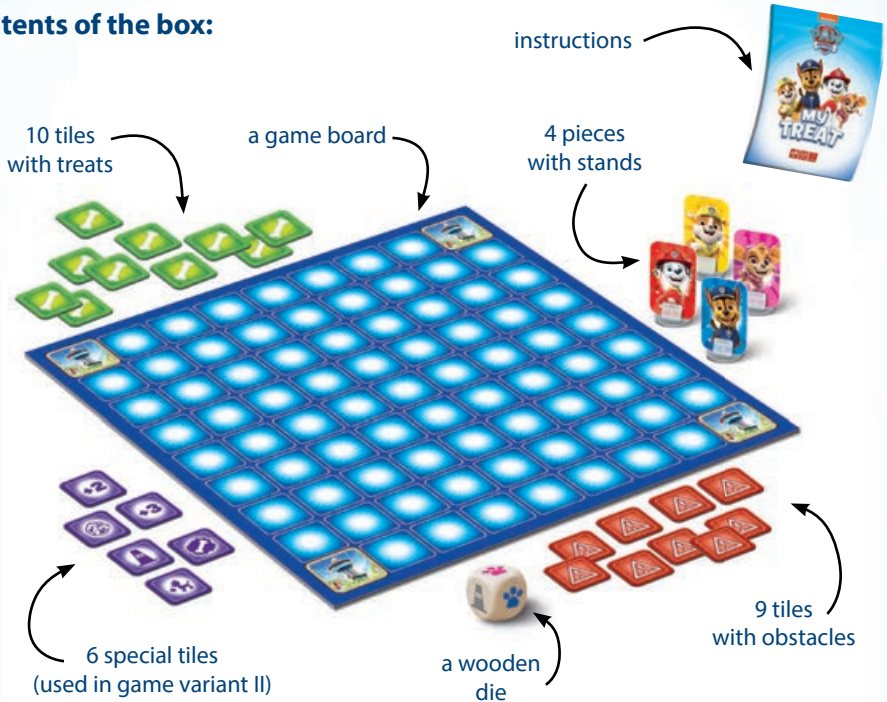
Vinnaren

Spelet tar slut när alla godsaker på spelbrädet har samlats in. Spelaren med flest godsaker vinner.

INSTRUCTIONS

Embark on an exceptional adventure accompanying characters from the PAW PATROL series in their chase after treats. Thanks to a special die with paws you will play as 4 different characters looking for delicious bones. Watch for obstacles that will make your task more difficult.

Contents of the box:



Game preparation

Place the game board on a table and press all tiles out of the punchboard.

Place the tiles with treats  and the tiles with obstacles  on any fields.

Doing so, observe the following rules:

1. Place the treats first. Obstacles should be placed afterwards.
2. No tiles can be placed adjacent to the starting fields.
3. Tiles with treats cannot be placed next to each other.

Place the pieces in the corners of the game board, on the starting fields



Goal of the game

The goal of each player is to collect as many treats as possible.

Playing the game

The first player tosses the die and moves a piece indicated by the die by 1 field in any direction (vertically or horizontally, but not diagonally):



Move the piece with Chase.

Additional ability: you may move either by 1 field or by 2 fields.



Move the piece with Marshall.

Additional ability: you may move the piece diagonally.



Move the piece with Skye.

Additional ability: you may fly over the obstacles, landing on the field right after the obstacle.



Move the piece with Rubble.

Additional ability: you may collect a treat when landing on a field adjacent to the treat.

The die may show:



.You then lose 1 turn. If you roll



, you may move any piece.

Avoid fields with obstacles – you cannot land on them or pass through them.

You may collect a treat from the game board only when you stop on a field with a treat.

You do not collect a treat by simply passing through a field with a treat.

Winning

The game ends when all treats have been collected from the game board.

The player with the biggest number of treats wins.

GAME VARIANT II

When playing game variant II you use 6 special tiles that should be placed on any fields (apart from fields adjacent to the starting fields).

When you land on a field with a special tile, you carry out a task assigned to this tile:



You toss the die again.



You move by 3 extra fields.



You take 1 treat from another player.



You move by 2 extra fields.



You pick a player who will lose 1 turn.



You move 1 additional piece by 1 field.

During additional moves you cannot use additional abilities of your characters.

Special tiles are active during the entire game – when used once, they do not disappear from the game board, but remain there.

Winning

The game ends when all treats have been collected from the game board.

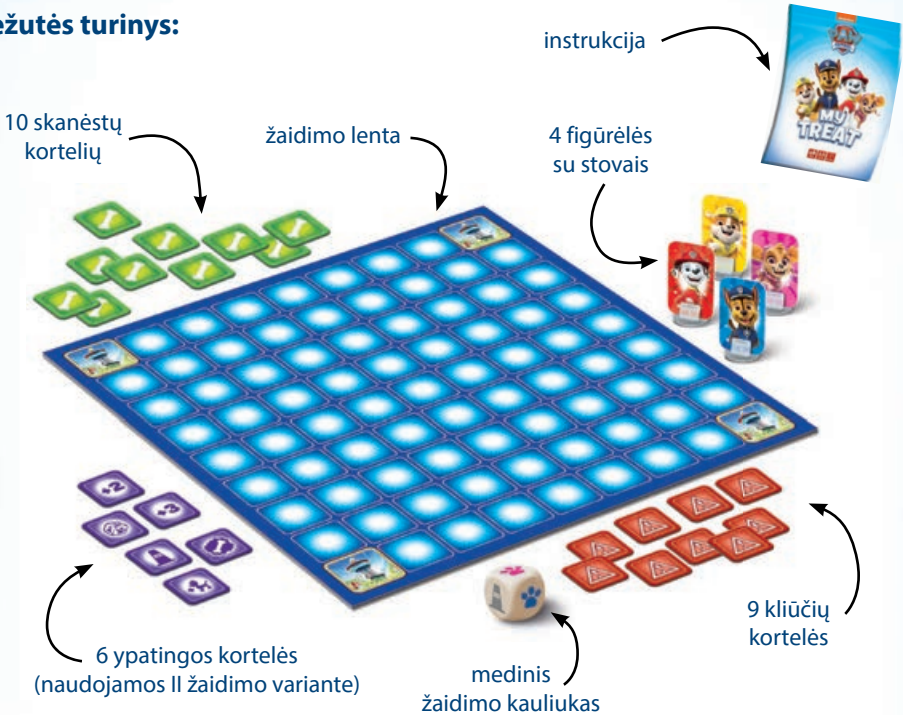
The player with the biggest number of treats wins.



INSTRUKCIJA

Leiskitės į išskirtinį nuotykį kartu su skanėstus besivaikančiais PAW PATROL filmuko herojais. Naudodami specialų žaidimo kauliuką su letenėlėmis žaisite už 4 skirtingus herojus, ieškančius skanių kaulų. Saugokitės užduotį apsunkinančių kliūčių.

Dėžutės turinys:



Pasiruošimas

Pasidėkite žaidimo lentą, iš formų išimkite visas korteles.

Išdėliokite skanėstų korteles  ir kliūčių korteles  ant bet kurių pasirinktų laukelių.

Dėliodami laikykitės šių taisyklių:

1. Pirmiausia dėkite skanėstus. Tada dėkite kliūtis.
2. Nedėkite jokių kortelių greta pradžios laukelių.
3. Skanėstų kortelių negalima dėti greta viena kitos.

Padėkite figūrėles žaidimų lentos kampuose, ant pradžios laukelių .

Žaidimo tikslas

Kiekvieno žaidėjo tikslas yra surinkti kuo daugiau skanėstų.

Žaidimo eiga

Pirmasis žaidėjas ridena kauliuką ir perkelia ant kauliuko nurodytą figūrėlę per 1 laukelį bet kuria kryptimi (vertikaliai arba horizontaliai, bet ne įstrižai):



Perkelkite figūrėlę su Čaisu.

Papildomas gebėjimas: galite perkelti per 1 arba 2 laukelius.



Perkelkite figūrėlę su Maršalu.

Papildomas gebėjimas: galite perkelti figūrėlę įstrižai.



Perkelkite figūrėlę su Skai.

Papildomas gebėjimas: galite perskristi kliūtis ir nusileisti iškart už kliūtis esančiame laukelyje.



Perkelkite figūrėlę su Rablu.

Papildomas gebėjimas: galite pasiimti skanėstą, jei atsistojate ant laukelio, esančio skanėsto.

Žaidimo kauliukas gali rodyti:  . Praleidžiate 1 ėjimą.

Jei išridenate  , galite perkelti bet kurią figūrėlę.

Venkite laukelių su kliūtimis – negalite ant jų atsistoti ar per juos pereiti.

Skanėstą nuo žaidimo lentos galite pasiimti tik tada, kai atsistojate ant laukelio, kuriame jis yra.

Skanėsto negalite pasiimti, jei tiesiog praeinate pro laukelį, kuriame jis yra.

Pergalė

Žaidimas baigiasi, kai nuo žaidimo lentos surenkamos visos skanėstų kortelės.

Laimi daugiausia skanėstų kortelių surinkęs žaidėjas.

II ŽAIDIMO VARIANTAS

Žaidžiant II žaidimo variantą naudojamos 6 ypatingos kortelės, kurias reikia išdėlioti ant bet kurių pasirinktų laukelių (išskyrus greta pradžios laukelių esančius laukelius).

Atsistoję ant laukelio su ypatinga kortele turite atlikti šiai kortelei priskirtą užduotį:



Dar kartą ridenkite žaidimo kauliuką.



Eikite per 3 papildomas laukelius.



Iš kito žaidėjo pasiimkite 1 skanėstą.



Eikite per 2 papildomas laukelius.



Pasirinkite žaidėją, kuris praleis 1 ėjimą.



Per 1 laukelį perkelkite 1 papildomą figūrėlę.

Papildomų ėjimų metu negalite naudoti papildomų savo veikėjų gebėjimų.

Ypatingos kortelės aktyvios viso žaidimo metu – jas panaudojus jos lieka ant žaidimo lentos.

Pergalė

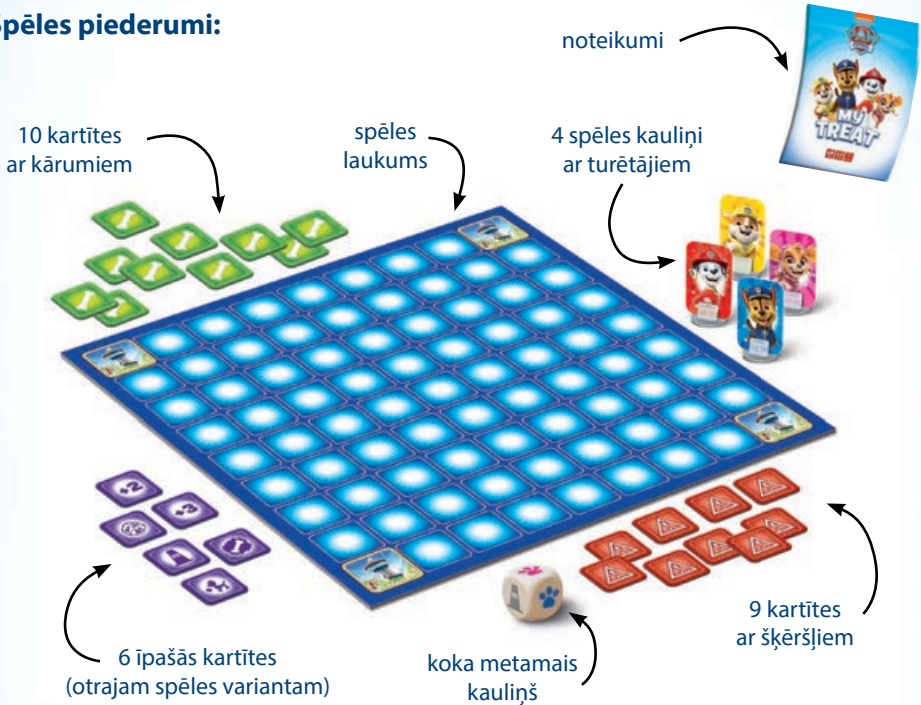
Žaidimas baigiasi, kai nuo žaidimo lentos surenkamos visos skanėstų kortelės.

Laimi daugiausia skanėstų kortelių surinkęs žaidėjas.

NOTEIKUMI

Dodies brīnišķīgā piedzīvojumā ar animācijas seriāla ĶEPU PATRUĻA varoņiem un palidzi viņiem atrast kārumus. Izmantojot speciālu metamo kauliņu ar ķepu attēliem, spēlētāji spēlē kā 4 dažādi varoņi, kas meklē kārumus — gardus kauliņus. Ir jāuzmanās no šķēršļiem, kas traucēs paveikt uzdevumu.

Spēles piederumi:



Spēles sagatavošana

Spēles laukumu novieto uz galda un visas kartītes izspiež no veidnēm.

Kārumu kartītes  un šķēršļu kartītes  novieto uz brīvi izvēlētiem lauciņiem.

To darot, jāievēro tālāk minētie noteikumi:

1. Vispirms jānovieto kārumu kartītes, bet pēc tam — šķēršļu kartītes.
2. Blakus sākuma lauciņiem nedrīkst atrasties neviena kartīte.
3. Kārumu kartītes nedrīkst novietot citu citai blakus.

Spēles kauliņus novieto spēles laukuma stūros uz sākuma lauciņiem



Spēles mērķis

Katra spēlētāja mērķis ir savākt pēc iespējas vairāk kārumu.

Spēles gaita

Pirmais spēlētājs met metamo kauliņu un pārvieto uz mestā varoņa spēles kauliņu par 1 lauciņu jebkurā virzienā (vertikāli vai horizontāli, bet ne pa diagonāli).



Pārvietot spēles kauliņu ar Čaisu.

Papildu spēja: drīkst pārvietoties vai nu pa 1 lauciņu, vai pa 2 lauciņiem.



Pārvietot spēles kauliņu ar Maršalu.

Papildu spēja: drīkst pārvietoties pa diagonāli.



Pārvietot spēles kauliņu ar Skaju.

Papildu spēja: drīkst pārlēkt pāri šķēršļiem, apstājoties nākamajā lauciņa tieši aiz šķēršļa.



Pārvietot spēles kauliņu ar Rablu.

Papildu spēja: nonākot uz lauciņa blakus kārumam, drīkst paņemt šo kārumu.

Var gadīties, ka ar metamo kauliņu uzmet . Jāizlaiž 1 gājiens.

Uzmetot , drīkst pārvietot jebkuru spēles kauliņu.

Spēlētājiem jāmēģina izvairīties no šķēršļiem — uz tiem nevar apstāties un tos nevar šķērsot. Spēlētājs drīkst paņemt kārumu no spēles laukuma tikai tad, ja apstājas uz lauciņa ar kārumu. Nepietiek tikai ar to, ka šis lauciņš tiek šķērsots.

Uzvara

Spēle beidzas, kad visi kārumi ir paņemti no spēles laukuma.

Uzvar spēlētājs, kuram ir visvairāk kārumu.

OTRAIS SPĒLES VARIANTS

Otrajā spēles variantā izmanto 6 īpašās kartītes, kuras novieto uz brīvi izvēlētiem lauciņiem (izņemot tos, kas atrodas blakus sākuma lauciņiem).

Nonākot uz lauciņa ar īpašo kartīti, spēlētājs izpilda tajā norādīto uzdevumu:



Vēlreiz mest metamo kauliņu.



Pārvietoties pa 3 papildu lauciņiem.



Paņemt 1 kauliņu no cita spēlētāja.



Pārvietoties pa 2 papildu lauciņiem.



Izraudzīties spēlētāju, kam jāizlaiž 1 gājiens.



Pārvietot 1 papildu spēles kauliņu pa 1 lauciņu.

Veicot šos papildu gājienus, spēlētājs nevar izmantot varoņa īpašās spējas.

Īpašās kartītes ir aktīvas visā spēles laikā — ja tās ir izmantotas, tās jāatstāj uz spēles laukuma.

Uzvara

Spēle beidzas, kad visi kārumi ir paņemti no spēles laukuma.

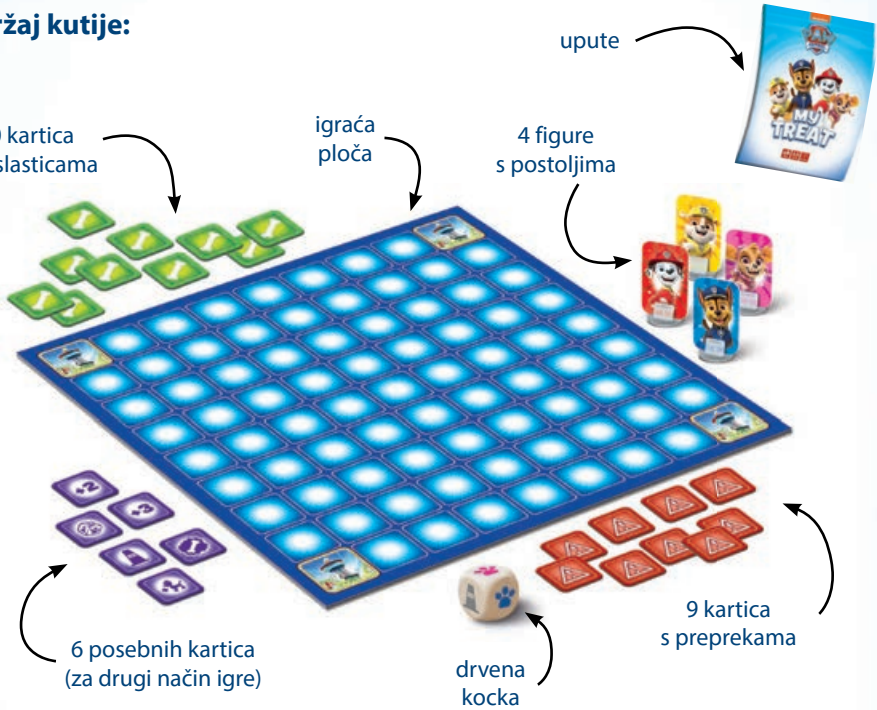
Uzvar spēlētājs, kuram ir visvairāk kārumu.



UPUTE

Uputi se u sjajnu pustolovinu s likovima iz serije PSIĆI U OPHODNJI dok traže poslastice. Uz posebnu kocku sa šapama igrat ćeš kao 4 različita lika u potrazi za slasnim kostima. Pazi na prepreke koje će ti otežati zadatak.

Sadržaj kutije:



Priprema za igru

Pripremi igraču ploču i izvadi sve kartice iz okvira.

Stavi kartice s poslasticama  i kartice s preprekama  na polja po želji.

Pri tome prati sljedeća pravila:

1. Prvo postavi poslastice. Poslije stavi prepreke na ploču.
2. Nijedna kartica ne smije biti pored početnih polja.
3. Kartice s poslasticama ne smiju biti jedna pored druge.

Stavi figure u kutove igrača ploče, na početna polja .

Cilj igre

Cilj je igre prikupiti što više poslastica.

Igra

Prvi igrač baca kocku i pomiče figuru koja se pokaže na kocki za 1 polje u bilo kojem smjeru (okomito ili vodoravno, ali ne dijagonalno).



Pomakni figuru s Chaseom.

Dodatna sposobnost: možeš pomaknuti figuru za 1 polje ili 2 polja.



Pomakni figuru s Marshallom.

Dodatna sposobnost: možeš pomaknuti figuru dijagonalno.



Pomakni figuru sa Skye.

Dodatna sposobnost: možeš preletjeti prepreke i sletjeti na polje odmah iza prepreke.



Pomakni figuru s Rubbleom.

Dodatna sposobnost: možeš uzeti poslasticu kada staneš na polje pored poslastice.

Na kocki se može pokazati: . Gubiš pravo na 1 bacanje.

Ako dobiješ , možeš pomaknuti bilo koju figuru.

Izbjegavaj polja s preprekama: ne možeš stati na njih niti prijeći preko njih. Poslasticu s igrača ploče možeš uzeti samo ako staneš na polje s poslasticom. Poslasticu ne možeš uzeti ako samo prelaziš preko polja s poslasticom.

Pobjeda

Igra završava kada sve poslastice budu prikupljene s igrača ploče.

Pobjednik je igrač s najvećim brojem poslastica.

DRUGI NAČIN IGRE:

U drugom načinu igre trebaš staviti 6 posebnih kartica na bilo koja polja (osim na polja pored početnih polja).

Kada staneš na polje s posebnom karticom, izvršavaš zadatak s te kartice:



Ponovno baci kocku.



Pomakni se za dodatna 3 polja.



Uzmi 1 poslasticu od drugog igrača.



Pomakni se za dodatna 2 polja.



Odaberi igrača koji gubi pravo na 1 bacanje.



Pomakni 1 dodatnu figuru za 1 polje.

Tijekom dodatnih poteza ne možeš iskoristiti dodatne sposobnosti likova.

Posebne su kartice aktivne u cijeloj igri: ne miču se s igrača ploče kada ih netko iskoristi.

Pobjeda

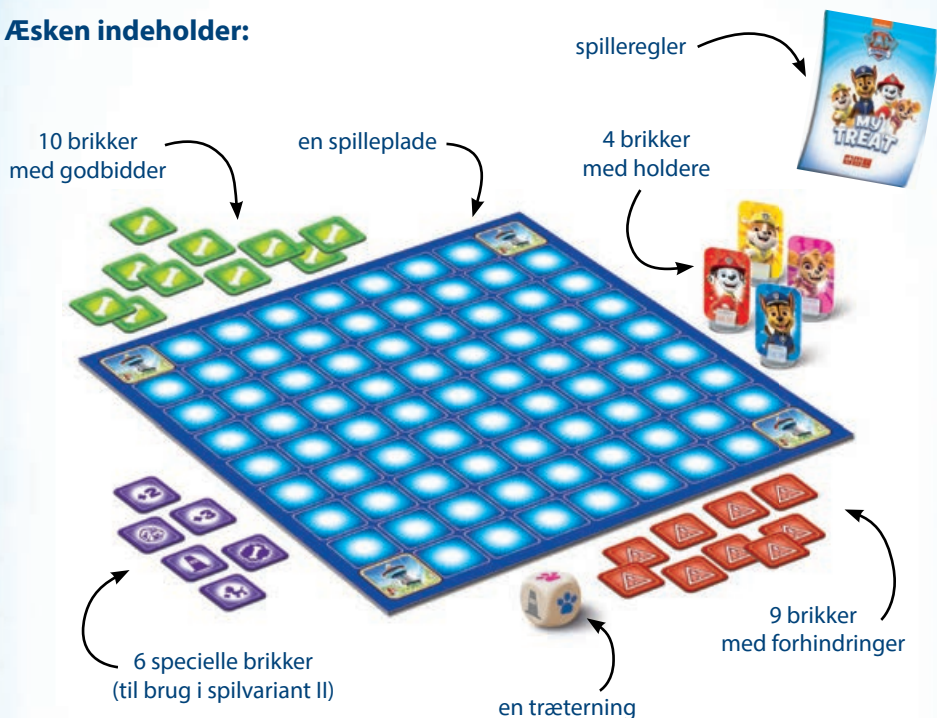
Igra završava kada sve poslastice budu prikupljene s igrača ploče.

Pobjednik je igrač s najvećim brojem poslastica.

SPILLEREGLER

Tag på et fantastisk eventyr med karakterene fra PAW PATROL-serien i deres jagt efter godbidder. Takket være en speciel terning med poter, får du mulighed for at spille som 4 forskellige karakterer på jagt efter lækre kødben. Pas på forhindringer, som gør din opgave sværere.

Æsken indeholder:



Forberedelse

Sæt spillepladen frem, og tryk alle brikkerne ud af formen.

Placer brikkerne med godbidder  og brikkerne med forhindringer  på vilkårlige felter.

Følg disse regler, når du gør det:

1. Placer først godbidderne. Placer derefter forhindringerne.
2. Ingen af brikkerne må placeres ved siden af startfelterne.
3. Brikkerne med godbidder må ikke placeres ved siden af hinanden.

Placer brikkerne på startfelterne i spillepladens hjørner



Det går spillet ud på

Hver spiller skal forsøge at samle så mange godbidder som muligt.

Sådan spiller I

Den første spiller slår med terningen og flytter den brik, som terningen viser, 1 felt i en retning efter eget valg (lodret eller vandret, men ikke diagonalt):



Flyt brikken med Chase.

Ekstra evne: Du kan flytte brikken enten 1 eller 2 felter.



Flyt brikken med Marshall.

Ekstra evne: Du kan flytte brikken diagonalt.



Flyt brikken med Skye.

Ekstra evne: Du kan hoppe over forhindringer og lande på feltet på den anden side.



Flyt brikken med Rubble.

Ekstra evne: Du kan samle en godbid op, hvis du lander på feltet ved siden af.

Terningen kan vise:  . Du mister 1 tur. Hvis du slår  , må du flytte en brik efter eget valg.

Undgå felterne med forhindringer – du kan ikke lande på dem eller passere gennem dem. Du må kun samle en godbid op, hvis du lander på det felt, den ligger på. Du samler ikke en godbid op ved blot at rykke gennem feltet, den ligger på.

Sådan vinder du

Spillet slutter, når alle godbidderne er blevet samlet op. Spilleren, der har flest godbidder, vinder.

SPILVARIANT II

I spilvariant II skal du bruge 6 specielle brikker, der placeres på vilkårlige felter (men ikke felterne ved siden af startfelterne).

Når du lander på et felt med en speciel brik, skal du gøre det, der står på brikken:



Slå med terningen igen.



Flyt dig 3 felter mere.



Tag 1 godbid fra en anden spiller.



Flyt dig 2 felter mere.



Vælg en spiller, som mister 1 tur.



Flyt 1 anden brik 1 felt.

Når du flytter brikker ekstra felter, kan du ikke bruge karakterenes evner. Specielle brikker er aktive hele spillet igennem – når de bruges, forsvinder de ikke fra spillepladen.

Sådan vinder du

Spillet slutter, når alle godbidderne er blevet samlet op. Spilleren, der har flest godbidder, vinder.

MY TREAT



©&TM Spin Master Ltd. All rights reserved.

Author: Michał Krześlak

The team: Marta Cebera, Agnieszka Walczak,
Patrik Gęsiak, Michał Szewczyk, Eryka Stachowska

Graphic design: Kamila Mrożek-Zielińska

Technological design: Grzegorz Traczykowski

Translation: Loc at Heart

TREFL SA
ul. Kontenerowa 25
81-155 Gdynia, Poland
www.trefl.com

