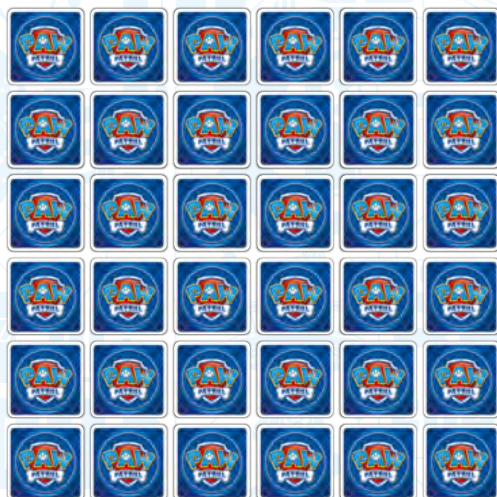


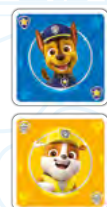
nickelodeon



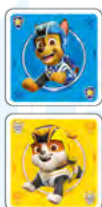
A



B



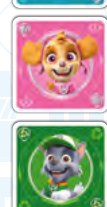
C



D



F



E

EN - GAME RULES

CONTENTS:

24 Rescue mission cards and
12 playtime bonus cards

AIM OF THE GAME

Be the first player to complete two
rescue missions.

GET READY!

Shuffle all the cards and lay them face
down in a square grid pattern like this,
no peeking! (A)

HOW TO PLAY

The youngest player starts. To complete
a rescue mission you must collect all
three cards for that mission. The cards
feature the same PAW Patrol badge.
Chase's rescue mission looks like this.

(B) Someone needs help

(C) Get your Rescue gear

(D) Celebrate the rescue

ON YOUR TURN

1. Turn over any two cards. Do they
have the same PAW Patrol character on?

→ If they do then you can put them in-
front of you. Your turn is over. You just
need to find the third rescue mission
card to complete that mission. When
you find the third card you can just take
it, as you already have the other two
matching cards. (E) But always turn
over two cards on your turn as it might
help the other players.

→ If they don't match make sure the
other players can see them so they can
remember where they are. Turn the
cards over again – Your turn is over.

2. Did you turn over a playtime bonus
card? (F)

→ Great! Pick it up and keep it. If you
collect two with the same design then
you get an extra go on your next turn.
You can only take one playtime bonus
card on your turn, even if you turn over
two! Playtime bonus cards can only be
used once then discard them.

FOR AN EASIER GAME

Remove the playtime bonus cards
leaving the 24 rescue cards. This makes
remembering where the cards are a
bit easier.

THE WINNER!

The first player to complete two rescue
missions wins the game. For 2 or 3
players you can extend the game and
be the first to complete three rescue
missions.

NL - SPELREGELS

INHOUD:

24 reddingsactiekaarten,
12 bonusbeurtenkaarten

DOEL VAN HET SPEL

De eerste speler die twee
reddingsacties voltooit, wint.

BEREID JE VOOR!

Schud alle kaarten door elkaar en leg
ze omgekeerd in een vierkant patroon.
Niet naar de kaarten kijken! (A)

HET SPEL

De jongste speler begint. Om een
reddingsactie te voltooien, moet
je elk van de drie kaarten voor die
actie verzamelen. Op de kaarten
staat dezelfde PAW Patrol-badge. De
reddingsactie van Chase ziet er zo uit.

(B) Iemand heeft hulp nodig

(C) Verzamel je reddingsuitrusting

(D) Vier de reddingsactie

WANNEER HET JOUW BEURT IS:

1. Draai twee kaarten naar keuze om.
Staat op beide kaarten hetzelfde PAW
Patrol-personage?

→ Zijn het dezelfde personages, dan
mag je de kaarten voor je neerleggen.
Je beurt is voorbij. Nu moet je alleen
nog de derde reddingsactiekaart
vinden om de actie te voltooien.
Wanneer je de derde kaart vindt, mag je
ze gewoon pakken. (E) Je hebt de twee
andere bijpassende kaarten immers
al. Maar draai altijd twee kaarten om
als het jouw beurt is, want dat kan de
andere spelers helpen.

→ Niet de kaart die je zoekt? Zorg er
toch voor dat de andere spelers de
omgedraaide kaarten kunnen zien,
zodat ze kunnen onthouden waar
ze liggen. Leg de kaarten dan weer
omgekeerd. Je beurt is voorbij.

2. Heb je een bonusbeurtenkaart
omgedraaid? (F)

→ Fantastisch! Je mag ze pakken
en houden. Als je twee kaarten van
dezelfde kleur verzamelt, mag je bij je
volgende beurt twee keer spelen. Je
mag maar 1 bonusbeurtenkaart
per beurt pakken, ook al
heb je er twee
omgedraaid! Bonusbeurtenkaarten mogen
maar een keer worden gebruikt, daarna
moet je ze wegleggen.

VOOR DE ALLERKLEINSTE

Om het spel eenvoudiger te maken, kan
je de bonusbeurtenkaarten eruit halen en
alleen met de 24 reddingsactiekaarten
spelen. Dit maakt het wat makkelijker
om te onthouden waar de kaarten
liggen.

DE WINNAAR!

De speler die als eerste twee
reddingsacties voltooit, wint het spel.
Als je met 2 of 3 spelers speelt, kan je
het spel uitbreiden en proberen om als
eerste drie reddingsacties te voltooien.

DE - SPIELREGELN

INHALT:

24 Rettungsmission-Karten,
12 Bonuskarten

ZIEL DES SPIELS

Schließe als Erster zwei
Rettungsmissionen ab.

BEREITET EUCH VOR!

Mischt alle Karten und legt sie verdeckt
in einem quadratischen Raster, wie auf
dem unteren Bild, aus. Schaut nicht in
die Karten! (A)

WIE GESPIELT WIRD

Der jüngste Spieler fängt an. Zum
Abschluss einer Rettungsmission musst
du alle drei Karten für diese Mission
sammeln. Auf den Karten ist dasselbe
PAW Patrol-Abzeichen abgebildet. Die
Rettungsmission von Chase sieht wie
folgt aus.

(B) Jemand benötigt Hilfe

(C) Hol deine Rettungsausrüstung

(D) Feiere die Rettung

WENN DU DRAN BIST

1. Drehe zwei beliebige Karten um. Ist
darauf dieselbe PAW Patrol-Figur zu
sehen?

→ Wenn ja, kannst du die Karten vor
dir ablegen. Dein Zug ist zu Ende.
Nun brauchst du nur noch die dritte
Rettungsmission-Karte zu finden, um
diese Mission abzuschließen. Wenn du
die dritte Karte findest, kannst du sie
einfach nehmen, da du die anderen
zwei passenden Karten ja bereits hast.
(E) Du musst aber immer zwei Karten
umdrehen, da dies für deine Mitspieler
nützlich sein kann.

→ Wenn nicht dieselbe Figur
abgebildet ist, lässt du deine Mitspieler
die Karten sehen, damit sie sich an
deren Position erinnern können. Dreh
die Karten wieder um - die Runde ist für
dich beendet.

2. Hast du eine Bonuskarte umgedreht?
(F)

→ Toll! Nimm die Karte an dich. Wenn
du zwei Bonuskarten von derselben
Farbe sammelst, darfst du in der
nächsten Runde zweimal spielen. Du
kannst nur eine Bonuskarte pro Runde
an dich nehmen, auch wenn du zwei
umgedreht hast! Bonuskarten können
nur einmal verwendet werden und
müssen danach abgelegt werden.

FÜR EIN EINFACHERES SPIEL

Zur Vereinfachung des Spiels könnt ihr
die Bonuskarten entfernen und nur die
24 Rettungsmission-Karten auslegen.
So könnt ihr euch leichter merken, wo
die Karten liegen.

DER GEWINNER!

Der erste Spieler, der zwei
Rettungsmissionen abschließt, gewinnt
das Spiel. Bei 2 oder 3 Spielern könnt ihr
das Spiel verlängern: Wer als Erster drei
Missionen abschließt, gewinnt.

FR - RÈGLES DU JEU

CONTENU:

24 cartes mission Sauvetage,
12 cartes jeu bonus

BUT DU JEU

Être le premier joueur à réussir deux
sauvetages.

A VOS MARQUES !

Mélange toutes les cartes et sans
regarder à quoi elles correspondent,
dispose-les face vers le bas pour former
une grille, comme présenté ci-dessous.
(A)

COMMENT JOUER

Le joueur le plus jeune commence. Pour
réussir un sauvetage, tu dois collecter
les trois cartes pour cette mission.
Le même badge de la PAT' Patrouille
figure sur toutes les cartes. La mission
de sauvetage de Chase se présente
comme ceci.

(B) Quelqu'un a besoin d'aide

(C) Prends ton matériel de sauvetage

(D) Fête le sauvetage

CHACUN À SON TOUR

1. Retourne deux cartes de ton
choix. Représentent-elles le même
personnage de la PAT' Patrouille ?

→ Si c'est le cas, tu peux les placer
devant toi. C'est au tour du joueur
suivant. Il ne te reste plus qu'à trouver la
troisième carte sauvetage pour réussir
cette mission. Lorsque tu trouves la
troisième carte, tu peux simplement la
prendre, puisque tu disposes déjà des
deux autres cartes, (E) mais retourne
toujours deux cartes quand c'est ton
tour pour aider les autres joueurs.

→ Si les cartes ne correspondent
pas, assure-toi que les autres joueurs
puissent les voir afin qu'ils retiennent
où elles se trouvent. Retourne de
nouveau les cartes – C'est au tour du
joueur suivant.

2. Tu as retourné une carte jeu ? (F)

→ Super ! Prends-la et garde-la. Si tu en
rassembles deux de la même couleur,
tu as un essai supplémentaire lors de
ton prochain tour. Tu ne peux prendre
qu'une seule carte bonus par tour,
même si tu en retournes deux ! Les
cartes bonus ne peuvent être utilisées
qu'une seule fois et elles doivent
ensuite être éliminées.

SIMPLIFIEZ LE JEU

Pour simplifier le jeu, enlève les cartes
Bonus et ne garde que les 24 cartes
Sauvetage afin qu'il soit plus facile de
retenir où se trouvent les cartes.

LE VAINQUEUR !

Le premier joueur qui réussit deux
sauvetages remporte la partie. S'il y a
deux ou trois joueurs, tu peux élargir
le jeu et être le premier à réaliser trois
missions.

PL - ZASADY GRY

ZAWARTOŚĆ:

24 kart misji ratunkowej i
12 kart bonusowych

CEL GRY

Bądź pierwszym graczem, który
ukończy dwie misje ratunkowe.

PRZYGOTUJ SIĘ!

Potasuj wszystkie karty i rozłóż je
zakryte na stole lub podłodze w formie
kwadratu, bez podglądania! (A)

JAK GRAĆ?

Rozpoczyna najmłodszy gracz. Aby
ukończyć misję ratunkową, musisz
zebrać trzy karty z jednej kategorii
pasującej do danej misji. Karty mają
te same oznaki psiego patrolu. Misja
ratownicza Chase'a wygląda tak.

(B) Ktoś potrzebuje pomocy

(C) Łap swój sprzęt

(D) Ciesz się z udanej misji

PODCZAS TWOJEJ KOLEJKI

1. Odwróć dowolne dwie karty. Czy
mają tę samą postać z Psiego Patrolu?

→ Jeśli tak, możesz je położyć przed
sobą. Twoja kolejka się kończy. Musisz
znaleźć trzecią kartę, aby zakończyć
misję. Gdy znajdziesz trzecią kartę,
możesz ją wziąć, ponieważ masz już
dwie pasujące do niej karty. (E) Ale
zawsze odkrywaj dwie karty, ponieważ
może to pomóc innym graczom w ich
poszukiwaniach.

→ Jeśli odkryte przez ciebie karty
nie pasują do siebie, upewnij się, że
pozostali gracze je widzieli i zapamiętali
gdzie one są. Ponownie odwróć karty -
koniec Twojej kolejki.

2. Odwróciłeś kartę bonus? (F)

→ Wspaniale! Podnieś ją i zatrzymaj.
Jeśli zbierzesz dwie z takim samym
kolorem, masz dodatkowy ruch
podczas następnej kolejki. Możesz
wziąć tylko jedną kartę bonusową
podczas swojej kolejki, nawet jeśli
odwrócisz dwie karty! Karty bonusowe
mogą być użyte tylko raz; potem trzeba
je odłożyć.

DLA UŁATWIENIA ROZGRYWKI

Aby ułatwić grę, można usunąć karty
bonusowe, pozostawiając tylko 24 karty
ratunkowe. Ułatwia to zapamiętanie,
gdzie znajdują się karty.

ZWYCIĘZCA!

Pierwszy gracz, który ukończy dwie
misje ratunkowe, wygrywa. Dla 2 lub
3 graczy można utrudnić grę i grać
aż do skompletowania trzech misji
ratunkowych.

HU - JÁTÉKSZABÁLYOK

TARTALOM:

24 db mentőakció küldeteskártya és
12 db játékidő bónusz kártya

A JÁTÉK CÉLJA

Legyél te az a játékos, aki először teljesít
két mentőakció küldetést.

KÉSZEN ÁLLSZ!

A kártyákat meg kell keverni, majd
lefelé fordítva négyzet formában, rácsos
alakzatban kell az asztalra helyezni,
ehhez hasonlóan, leskelődni tilos! (A)

A JÁTÉK MENETE

A legfiatalabb játékos kezd. Egy
mentőakció teljesítéséhez az adott
küldetéshez tartozó mindhárom
kártyát meg kell szerezni. A kártyákon
ugyanolyan Mancs őráratos jelvénynek
kell szerepelnie. Chase mentőakciós
küldetése így néz ki.

(B) Valakinek segítségre van
szüksége

(C) Szerezd meg a Mentőakcióhoz
szükséges felszerelésedet

(D) Ünnepeld meg a sikeres
mentőakciót

HA SOR KERÜL A JÁTÉKOSRA

1. Fordíts fel két kártyát
véletlenszerűen. Ugyanaz a Mancs
őráratos szereplő van rajtuk?

→ Ha igen, akkor magad elé teheted
őket. Ekkor ér véget a te forduló. Most
már csak a harmadik küldeteskártyát
kell megtalálnod, hogy teljesítsd a
küldetést. Ha megvan a harmadik
kártya, magadhoz veheted, mivel már
nálad van a másik két egymáshoz
illő kártyát. (E) Fontos, hogy mindig
felfordítsd két kártyát, amikor rajtad a
sor, mert ezzel segítheted a másik két
játékost.

→ Ha a két kártya nem passzol, mutasd
meg a többi játékosnak is őket, hogy
emlékezzenek a kártyák helyére.
Fordítsd vissza a kártyákat. Ekkor ér
véget a te forduló.

2. Játékidő bónusz kártyát fordítottál
fel? (F)

→ Remek! Vedd fel, és tartsd meg.
Ha két ugyanolyan mintájú játékidő
bónusz kártyát begyűjtesz, akkor a
következő fordulóban kétszer
fordíthatsz fel kártyákat. Egy fordulóban
csak egy játékidő bónusz kártyát
szerezhetsz meg, még akkor is, ha
egyszerre kettőt fordítottál fel! A
játékidő bónusz kártyákat csak egyszer
lehet felhasználni, miután felhasználtad,
el kell dobni őket.

A JÁTÉK EGYSZERÜBB VÁLTOZATA

Vegyük ki a játékidő bónusz
kártyákat a pakliból, maradjon csak
a 24 mentőakció kártya. Ettől kicsit
könnyebb lesz emlékezni a kártyák
helyére.

A GYŐZTES

Az a játékos nyeri a játékot, aki elsőként
hajt végre két mentőakciót. Két vagy
három játékos esetén játszathatók három
mentőakció végrehajtásáig.



ES - REGLAS DEL JUEGO

CONTENIDO:

24 Cartas de misión rescate
12 Cartas playtime de bonificación

OBJETIVO DEL JUEGO

Sé el primer jugador en completar dos rescates.

¡PREPÁRATE!

Baraja todas las cartas y ponlas boca abajo a modo de cuadrícula como esta, ¡no vale mirar! **(A)**

CÓMO JUGAR

Empieza el jugador más joven. Para completar un rescate debes reunir las tres cartas para esa misión. Las cartas llevan el mismo distintivo de la Patrulla Canina. La misión de rescate de Chase es como esta.

(B) Alguien necesita ayuda

(C) Consigue tu equipo de rescate

(D) Celebra el rescate

EN TU TURNO

1. Dale la vuelta a dos cartas. ¿Son del mismo personaje de la patrulla canina?

→ Si es así, puedes ponerlas delante de ti. Tu turno ha acabado. Solo necesitas encontrar la tercera carta de rescate para completar esa misión. Cuando encuentres la tercera carta puedes cogerla, dado que ya tienes las otras dos cartas que coinciden. **(E)** Pero siempre dale la vuelta a dos cartas en tu turno, ya que así podrás ayudar a los demás jugadores.

→ Si no coinciden, asegúrate de que los demás puedan verlas para que recuerden dónde están. Dale la vuelta a las cartas de nuevo – Tu turno ha acabado.

2. ¿Has levantado una carta playtime? **(F)**

→ ¡Genial! Cógela y guárdala. Si coges dos del mismo color, podrás repetir jugada en tu próximo turno. Solo puedes coger una carta de bonificación en cada turno, aunque levantes dos. Las cartas de bonificación solo pueden utilizarse una vez, después se descartan.

JUEGO MÁS FACIL

Para que el juego vaya más rápido, quita las cartas de bonificación dejando las 24 cartas de rescate. Esto hará que recordar dónde están las cartas sea un poco más fácil.

¡EL GANADOR!

El primer jugador que complete dos rescates gana el juego. Para 2 ó 3 jugadores, se puede ampliar el juego y ser el primero en completar tres misiones.

IT - REGOLE DEL GIOCO

CONTENUTO:

24 carte missione salvataggio e
12 carte bonus playtime

SCOPO DEL GIOCO

Essere il primo giocatore a portare a termine due missioni di salvataggio.

PRONTI VIA!

Mescolare tutte le carte e calarle faccia in giù in forma di griglia come illustrato... e non sbirciare! **(A)**

COME SI GIOCA

Inizia il giocatore più giovane. Per portare a termine una missione di salvataggio devi raccogliere tutte e tre le carte di quella missione. Le carte contengono lo stesso badge della Pattuglia ZAMPE. La missione di salvataggio di Chase si presenta così.

(B) Qualcuno ha bisogno di aiuto

(C) Prendi il tuo materiale di salvataggio

(D) Festeggia il salvataggio

AL TUO TURNO

1. Gira due carte a caso. Hanno sopra lo stesso personaggio della Pattuglia ZAMPE?

→ Se è così, posizionale davanti a te. Tocca al prossimo giocatore. Devi solo trovare la terza carta salvataggio per portare a termine la tua missione. Quando trovi la terza carta puoi semplicemente prenderla perché le altre due sono già in tuo possesso. **(E)** Ma devi sempre girare due carte quando è il tuo turno per aiutare gli altri giocatori.

→ Se non corrispondono, accertati che gli altri giocatori possano vederle, così ricorderanno dove sono. Rimetti le carte a faccia in giù – Tocca al prossimo giocatore.

2. Hai girato una carta bonus playtime? **(F)**

→ Splendido! Prendila e tienila. Se ne raccogli due dello stesso tipo hai diritto a un giro supplementare al tuo prossimo turno. Ma ricordati che anche se giri due carte bonus playtime ne puoi prendere solo una! Le carte bonus playtime possono essere utilizzate solo una volta, poi devi scartarle.

PER FACILITARE IL GIOCO

Rimuovere le carte bonus playtime lasciando solo le 24 carte salvataggio. Sarà più facile ricordare la posizione delle carte.

IL VINCITORE!

Vince il giocatore che per primo porta a termine due missioni di salvataggio. Se ci sono solo 2 o 3 giocatori si può alzare la posta a chi porta a termine per primo tre missioni di salvataggio.

PT - REGRAS DO JOGO

CONTEÚDO:

24 cartas de missão de resgate e
12 cartas de bônus de diversão

OBJETIVO DO JOGO

Sê o primeiro jogador a completar duas missões de resgate.

PREPARA-TE!

Baralha todas as cartas e coloca-as viradas para baixo numa grelha em quadrado como esta, não vale espreitar! **(A)**

COMO JOGAR

O jogador mais novo começa. Para completar a missão de resgate debes recolher todas as três cartas para essa missão. As cartas apresentam todas o mesmo distintivo Patrulha Pata. A missão de resgate do Chase é assim.

(B) Alguém precisa de ajuda

(C) Pega no teu equipamento de Resgate

(D) Celebra o resgate

NA TUA VEZ

1. Vira duas cartas à tua escolha. Têm o mesmo personagem Patrulha Pata?

→ Se tiverem, então podes colocá-las à tua frente. Acabou a tua vez. Apenas precisas de encontrar a terceira carta de missão de resgate para completar essa missão. Quando encontrares a terceira carta, ficas com ela, pois já tens as outras duas cartas que correspondem. **(E)** Mas vira sempre duas cartas na tua vez, pois pode ajudar os outros jogadores.

→ Se não corresponderam, certifica-te de que os outros jogadores conseguem vê-las para que possam lembrar-se onde elas estão. Volta a virar as cartas outra vez – Acabou a tua vez.

2. Viraste uma carta de bônus de diversão? **(F)**

→ Boa! Pega nela e guarda-a. Se recolheres duas com o mesmo desenho, então ganhas uma jogada extra na tua próxima vez. Apenas podes pegar numa carta de bônus de diversão, na tua vez, mesmo que tenhas virado duas! As cartas de bônus de diversão apenas podem ser usadas uma vez, depois, põe-nas de lado.

PARA UM JOGO MAIS FÁCIL

Retira as cartas de bônus de diversão, deixando as 24 cartas de resgate. Isto torna mais fácil lembrar onde as estão.

O VENCEDOR!

O primeiro jogador a completar duas missões de resgate, ganha o jogo. Para 2 ou 3 jogadores podes prolongar o jogo e ser o primeiro a completar três missões de resgate.

SV - SPELREGLER

INNEHÅLL:

24 kort med räddningsuppdrag och
12 bonuskort för en extra spelomgång

MÅLET MED SPELET

Bli den första spelaren som genomför två räddningsuppdrag.

GÖR DIG REDO!

Blanda korten och placera dem med framsidan nedåt i ett fyrkantigt rutsystem. Tjuvittita inte på korten! **(A)**

SÅ SPELAR MAN

Den yngsta spelaren börjar. För att genomföra ett räddningsuppdrag måste man samla in alla tre korten för det uppdraget. Korten har samma Tasspatrullmärke. Chases räddningsuppdrag ser ut så här.

(B) Någon behöver hjälp

(C) Hämta räddningsutrustningen

(D) Fira räddningen

NÄR DET ÄR DIN TUR

1. Vänd upp två nya kort, vilka som helst. Har de samma Tasspatrullfigur?

→ Om de har det kan du lägga dem framför dig. Din spelomgång är slut. Du måste hitta det tredje kortet med samma räddningsuppdrag för att genomföra uppdraget. När du hittar det tredje kortet kan du ta det direkt, eftersom du redan har de andra två matchande korten. **(E)** Men vänd alltid upp två kort när det är din tur, för det kan hjälpa de övriga spelarna.

→ Om de inte matchar, se till att de övriga spelarna kan se dem, så de kan komma ihåg var de är. Vänd korten igen – din spelomgång är slut.

2. Vände du upp ett bonuskort för en extra spelomgång? **(F)**

→ Jättebra! Plocka upp det och behåll det. Om du får två som ser likadana ut får du en extra spelomgång nästa gång det är din tur. Du kan bara ta upp ett bonuskort när det är din tur, även om du vänder upp två! Bonuskort för en extra spelomgång kan bara användas en gång, lägg undan dem sedan.

GÖRA SPELET LÄTTARE

Ta bort bonuskorten för en extra spelomgång och låt de 24 räddningskorten vara kvar. Det gör det lite lättare att komma ihåg var korten är.

VINNAREN!

Den första spelaren som genomför två räddningsuppdrag vinner spelet. Om ni är 2 eller 3 spelare kan ni utöka spelet till den första som genomför tre räddningsuppdrag.

DA - SPILLEREGLER

INDHOLD:

24 redningsmissionskort og 12
bonuslegekort

SPILLET'S FORMÅL

Vær den første spiller til at gennemføre to redningsmissioner.

KOM I GANG!

Bland alle kortene, og læg dem på bordet med billedsiden nedad i en firkant. Den skal se sådan her ud, og du må ikke kigge! **(A)**

SPILLEREGLER

Den yngste spiller starter. For at gennemføre en redningsmission skal du samle alle tre kort til den pågældende mission. Kortene har det samme PAW Patrol-symbol. Chases redningsmissioner ser sådan her ud.

(B) Nogen har brug for hjælp

(C) Hent dit redningsudstyr

(D) Fejr redningen

NÅR DET ER DIN TUR

1. Vend to kort, hvilke vælger du selv. Har de bilde av den samme PAW Patrol-karakteren?

→ Hvis der er det, må du lægge dem foran dig. Nu er du færdig med din tur. Du skal bare finde det tredje redningsmissionskort for at gennemføre missionen. Når du finder det tredje kort, kan du bare tage det, fordi du har de to andre kort, der passer til det. **(E)** Men du skal altid vende to kort rundt, når det er din tur, for det kan måske hjælpe de andre spillere.

→ Hvis kortene ikke passer sammen, skal du sørge for, at de andre spillere kan se dem, så de kan huske, hvor de ligger. Vend kortene rundt igen – Nu er du færdig med din tur.

2. Vendte du et bonuslegekort om? **(F)**

→ Fantastisk! Tag kortet op, og behold det. Hvis du samler to med det samme design, må du prøve en ekstra gang, næste gang det er din tur. Du kan kun tage et bonuslegekort op, når det er din tur, også selvom du vender to rundt! Bonuslegekort kan kun bruges én gang, derefter skal de lægges væk.

SÅDAN GØRES SPELET NEMMERE

Fjern bonuslegekortene, og spil kun med de 24 redningskort. Det gør det lidt nemmere at huske, hvor kortene ligger.

VINDEREN

Den første spiller, der gennemfører to redningsmissioner, vinder spillet. Ved 2 eller 3 spillere kan I forlænge spillet og være den første til at gennemføre tre redningsmissioner. Enklere å huske hvor kortene er.

NO - SPILLEREGLER

INNHold:

24 redningskort og 12 bonuskort

SPILLET'S MÅL

Bli den første spilleren som utfører to redningsoppdrag.

KOM I GANG!

Stokk kortene og legg dem med billedsiden ned i firkantmønster, som vist. Ikke kikk! **(A)**

SLIK SPILLER DU

Den yngste spilleren starter. For å utføre et redningsoppdrag må du samle alle de tre kortene for dette oppdraget. Kortene har det samme PAW Patrol-merket. Redningsoppdraget til Chase ser slik ut:

(B) Noen trenger hjelp

(C) Finn redningsutstyret ditt

(D) Du klarte det og får et merke

NÅR DET ER DIN TUR

1. Snu to kort, hvilke velger du selv. Har de bilde av den samme PAW Patrol-karakteren?

→ Hvis de gjør det, kan du legge dem foran deg. Din tur er over. Nå må du bare finne det tredje redningskortet for å utføre oppdraget. Når du finner det tredje kortet kan du bare ta det, for du har jo allerede de to andre matchende kortene. **(E)** Men snu alltid to kort når det er din tur, for det kan hjelpe de andre spillerne.

→ Hvis de ikke matcher, må du passe på at de andre spillerne kan se dem så de husker hvor de er. Snu kortene igjen – din tur er over.

2. Snudde du et bonuskort? **(F)**

→ Flott! Ta det opp og behold det. Hvis du samler to med samme design, får du prøve én gang til neste gang det er din tur. Du kan bare ta ett bonuskort når det er din tur, selv om du snur to! Bonuskort kan kun brukes én gang, og så legges de til side.

SLIK GJØR DU SPELLET ENKLERE

Fjern bonuskortene og bruk kun de 24 redningskortene. Dette gjør det litt enklere å huske hvor kortene er.

VINNEREN!

Den første spilleren som utfører to redningsoppdrag vinner. For 2 eller 3 spillere kan du utvide spillet og la vinneren være den som først utfører tre redningsoppdrag.

FI - PELIN SÄÄNNÖT

SISÄLTÖ:

24 pelastustehtäväkorttia ja
12 peliaikabonuskorttia

PELIN TAVOITE

Suorita ensimmäisenä pelaaiana kaksi pelastustehtävää.

VALMISTAUTUMINEN

Sekoita kaikki kortit ja aseta ne kuvarpuoli alaspäin neliön muotoiseen ruudukkoon kuten tässä, ei saa kurkkia! **(A)**

OHJEET

Nuorin pelaaja aloittaa. Pelastustehtävän suorittamiseksi sinun on kerättävä kyseisen tehtävän kaikki kolme korttia. Korteissa on samanlainen Ryhmä Hau -merkki. Vainun pelastustehtävä näyttää tältä.

(B) Joku tarvitsee apua

(C) Nouse pelastusvälineeseen

(D) Juhli pelastumista

VUOROLLASI

1. Käännä kaksi korttia ympäri. Onko niissä samanlainen Ryhmä Hau -merkki?

→ Jos on, voit laittaa ne eteesi. Vuorosi on ohi. Sinun on vielä löydettävä kolmas pelastustehtäväkortti saadaksesi tehtävän suoritettua. Kun löydät kolmannen kortin, voit ottaa vain sen, koska sinulla on jo kaksi muuta samanlaista korttia. **(E)** Käännä vuorollasi aina kuitenkin kaksi korttia ympäri, sillä siitä voi olla apua muille pelaajille.

→ Jos niissä ei ole samanlaista merkkiä, huolehdi, että muut pelaajat näkevät ne voidakseen painaa mieleensä niiden paikan. Käännä kortit uudelleen ympäri – vuorosi on ohi.

2. Käänsitkö esiin peliaikabonuskortin? **(F)**

→ Hieno! Nosta se itsellesi ja pidä se. Jos keräät kaksi samanlaista, saat kääntää kortit ylimääräisen kerran seuraavalla vuorollasi. Voit vuorollasi ottaa vain yhden peliaikabonuskortin, vaikka kääntäisit ympäri kaksi! Peliaikabonuskortteja voi käyttää vain kerran, jonka jälkeen ne laitetaan pois.

PELIN HELPOTTAMINEN

Poista peliaikabonuskortit ja jätä peliin vain 24 pelastustehtäväkorttia. Tämä helpottaa korttien paikkojen muistamista hieman.

VOITTAJA!

Pelin voittaa se pelaaja, joka ensimmäisenä suorittaa kaksi pelastustehtävää. Jos pelaajia on 2 tai 3, voitte pidentää peliä siten, että voittajan on suoritettava ensimmäisenä kolme pelastustehtävää.

IS - LEIKREGLUR

INNIHALD:

24 björgunarspil og
12 bónusspil í leiknum

MARKMIÐ LEIKSINS

Að ljúka fyrstur tveimur björgunarleiðöngrum.

STATTU KLÁR!

Stokkaðu spilin og leggðu á hvolf í reitamynstur eins og þetta án þess að kíkja! **(A)**

SPILAREGLUR

Yngsti leikmaðurinn byrjar. Safna verður öllum þremur spilunum í björgunarleiðangri til að ljúka honum. Spilin eru öll með sama Hvolpasveitarmerki. Björgunarleiðangur Kappa fer svona fram.

(B) Einhver þarfnast hjálpar

(C) Ná í leiðangursbúnað

(D) Fagna björgun

ÞEGAR ÞÚ ÁTT AÐ GERA

1. Snúðu við einhverjum tveimur spilum. Eru þau með sömu Hvolpasveitarpersónu?

→ Ef svo er skaltu leggja þau fyrir framan við þig. Þá ert þú búin/n að gera. Þá þarf bara að finna þriðja björgunarspilið til að ljúka björgunarleiðangrinum. Þegar þriðja spilið finnst skaltu taka það af því að þú ert þá þegar með hin tvö spilin sem eru eins. **(E)** Alltaf þegar þú átt að gera skaltu snúa við tveimur spilum því að það getur hjálpað öðrum leikmönnum.

→ Ef þau eru ekki eins skaltu láta aðra leikmenn sjá þau svo að þeir geti munað hvar þau eru. Snúðu spilunum aftur við – þú ert búin/n að gera.

2. Snerir þú við bónusspilinu? **(F)**

→ Frábært! Taktu það upp og haltu því. Ef þú færð tvö af sömu tegund færðu að gera aftur aukalega næst þegar þú átt að gera. Þegar þú átt að gera geturðu bara fengið eitt bónusspil jafnvel þótt þú snúir við tveimur! Aðeins er hægt að nota bónusspil einu sinni, en svo þarf að henda þeim.

AUÐVELDARI LEIKUR

Fjarlægðu bónusspilin og skildu eftir 24 björgunarspil. Það auðveldar þátttakendum að muna hvar spilin eru.

SIGURVEGARI!

Sá sem fyrstur lýkur tveimur björgunarleiðöngrum sigrar. Ef þátttakendur eru 2 eða 3 má lengja leikinn og reyna að verða fyrstur að ljúka þremur björgunarleiðöngrum..



©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.

