



Funny Bunny



EN

Chase's Race Case

Another mission for the PAW Patrol! Help Chase find his way through Adventure Bay and be the first to get to the top of the Lookout Tower. But be careful! The path is full of surprises. One wrong step and Chase could fall into one of the holes that appears when the Lookout Tower rotates!

Can you stay on the path and be the first to get one of your pups to the top of the Lookout Tower?

Contents

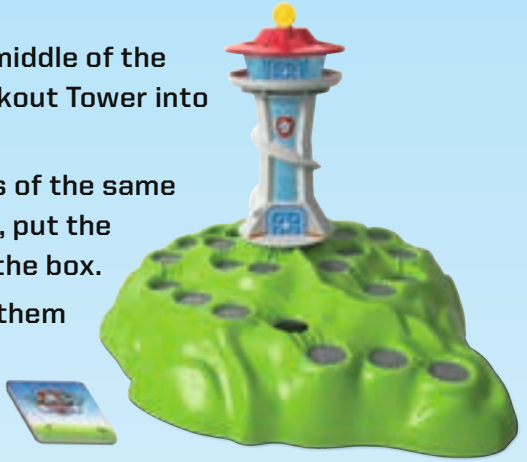
- 1 Adventure Bay (hill with holes)
- 1 rotating Lookout Tower
- 16 Chase Movers in 4 Colors
- 48 Action Cards
- 1 Sticker Sheet



Ravensburger

Game Setup

- Place the Adventure Bay hill in the middle of the table and insert the assembled Lookout Tower into the top.
- Each player gets four Chase movers of the same color. For games with 2 or 3 players, put the remaining Chase movers back into the box.
- Shuffle the Action Cards and place them in a face down pile next to Adventure Bay.



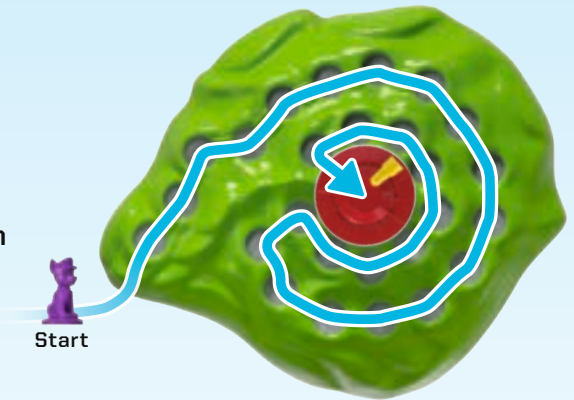
Goal of the Game

The first player to reach the top of the Lookout Tower with **one** of their Chase movers wins the game!

Let the race to the Lookout Tower begin!

All Chase movers start at the beginning of the path.

The youngest player begins, then the game continues by taking turns in a clockwise direction.



On Your Turn

Reveal the top card in the Action Card pile.

If you reveal one of the pups, you have the following options:



Advance 1 space
with Rubble or Everest

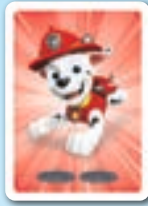


Advance 2 spaces
with Marshall or Zuma

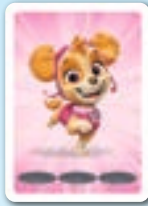


Advance 3 spaces
with Skye or Rocky

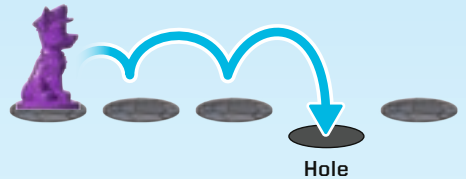
- You may move **any** one of your pups.
- You may choose a Chase mover that is already on the Adventure Bay path or start with a new one.
- Spaces can only be occupied by **one** pup.
- While moving, **skip** any **occupied** spaces. They aren't counted.
- Holes are counted. However, your pup will only fall in if its move **ends on a hole**.



Advance 2 spaces



Advance 3 spaces



At the end of your turn, discard your card.

Which spaces are safe for Chase?

There are many safe spaces where nothing can happen to your pup. However, there are also spaces that may open whenever the Lookout Tower rotates, so be careful!

What makes the Lookout Tower rotate?

If you reveal a Lookout Tower card, turn the Lookout Tower clockwise until you hear a “click” sound. A hole may appear on the path. If the space is occupied by a pup, it falls into the hole! It disappears into Adventure Bay and is removed from the game. Once you lose your final Chase mover, you are out of the game. Better luck next time!



What happens if the Action Card pile is empty?

Revealed cards are placed into a discard pile. Once the last Action Card is revealed, shuffle the discarded cards into a new face down Action Card pile.

End of the Game

The first player who reaches the top of the Lookout Tower with one of their movers is the winner. The exact number of spaces to advance is not needed to reach the top of the Lookout Tower.





Funny Bunny



DE

Chase's Race Case

Ein weiterer Einsatz für die PAW Patrol! Begleitet Chase durch die Abenteuerbucht und kommt mit eurer Spielfigur vor allen anderen oben in der Zentrale der PAW Patrol an. Doch gebt gut acht, denn der Weg hinauf hält einige Überraschungen bereit. Immer wieder wird im Spiel die Zentrale der PAW Patrol gedreht. Plötzlich öffnen sich Löcher, in die Chase hineinfallen kann.

Lasst euch nicht beirren und erreicht mit einer eurer Chase-Spielfiguren am schnellsten den Platz oben auf der Zentrale der PAW Patrol!

Inhalt

- 1 Abenteuerbucht
(Hügel mit Löchern)
- 1 Zentrale der PAW Patrol
(drehbarer Turm)
- 16 Spielfiguren „Chase“ in
4 Farben
- 48 Aktionskarten
- 1 Stickerbogen



Vorbereitung

- Stellt die Abenteuerbucht in die Tischmitte und steckt die zuvor zusammengebaute Zentrale der PAW Patrol (Turm) auf die Spitze.
- Jeder von euch nimmt sich vier Chase-Spielfiguren einer Farbe und stellt sie vor sich hin. Spielen nur zwei oder drei von euch mit, legt ihr die übrigen Chase-Spielfiguren zurück in die Schachtel.
- Mischt die Aktionskarten und legt sie in einem Stapel mit der Bildseite nach unten neben die Abenteuerbucht.



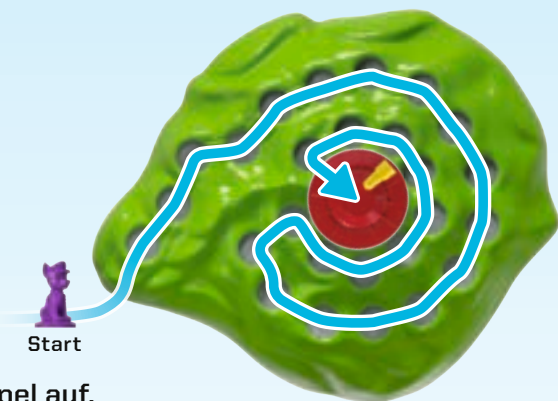
Ziel des Spiels

Erreicht als Erster mit **einer** eurer Chase-Spielfiguren den Platz oben auf der Zentrale der PAW Patrol und gewinnt das Spiel.

Der Wettlauf zur Zentrale der PAW Patrol beginnt!

Stellt eure Chase-Spielfiguren an den Beginn des Weges hinauf zur PAW Patrol Zentrale.

Die jüngste Person am Tisch darf beginnen, dann geht es reihum weiter.



Deckt die oberste Karte vom Stapel auf.

Zeigt sie Rubble, Everest, Marshall, Zuma, Skye oder Rocky, dürft ihr folgendes tun:



1 Feld vorwärts mit Rubble oder Everest

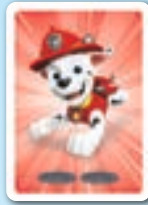


2 Felder vorwärts mit Marshall oder Zuma

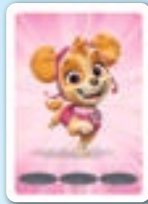
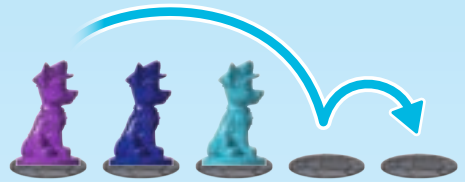


3 Felder vorwärts mit Skye oder Rocky

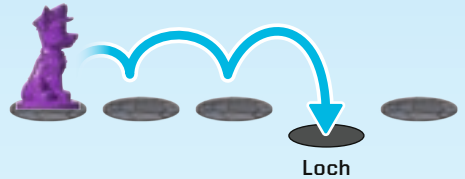
- Ihr könnt immer mit einer **beliebigen** eurer Spielfiguren ziehen.
- Ihr könnt immer entscheiden, ob ihr eine neue Spielfigur einsetzt oder ob ihr mit einer Chase-Spielfigur zieht, die schon auf dem Weg der Abenteuerbucht steht.
- Auf einem Spielfeld darf immer nur **eine** Figur stehen.
- **Besetzte** Spielfelder werden beim Ziehen **übersprungen** und nicht mitgezählt.
- Löcher werden mitgezählt. Euer Chase fällt allerdings nur hinein, wenn sein Zug **direkt** dort endet.



2 Felder vorwärts



3 Felder vorwärts



Loch

Am Ende eures Zuges legt ihr die Karte auf einen Ablagestapel.

Auf welchem Feld ist meine Spielfigur sicher?

Passt immer gut auf, auf welches Spielfeld ihr mit eurer Spielfigur zieht. Es gibt viele sichere Felder. Dort kann euch nichts passieren. Aber es gibt auch unsichere Felder, die sich durch das Drehen der Zentrale der PAW Patrol öffnen können.

Wann wird die Zentrale der PAW Patrol gedreht?

Wenn ihr eine Karte mit der Zentrale der PAW Patrol aufgedeckt habt, dreht ihr die Zentrale auf der Abenteuerbucht vorsichtig im Uhrzeigersinn, bis es „CLICK“ macht. Öffnet sich eines der Felder, dann entsteht dort ein Loch. Steht dort eine Chase-Spielfigur, hat sie Pech und plumpst hinein. Sie verschwindet dann in der Abenteuerbucht und ist aus dem Spiel. Sollte im Verlauf des Spiels auch euer vierter Chase hineinfallen, könnt ihr leider erst wieder bei der nächsten Spielrunde mitmachen.



Was passiert, wenn der Kartenstapel aufgebraucht ist?

Ist der Kartenstapel aufgebraucht, mischt ihr die Karten des Ablagestapels und legt sie wieder mit der Bildseite nach unten neben die Abenteuerbucht.

Ende des Spiels

Das Spiel gewinnt, wer als Erster mit einer seiner Chase-Spielfiguren oben auf dem Feld der Zentrale der PAW Patrol ankommt. Ihr dürft dabei auch Felder verfallen lassen.





Funny Bunny



FR

Chase's Race Case

Une nouvelle mission pour la Pat' Patrouille ! Aidez Chase à atteindre le premier la tour de contrôle tout en haut, en traversant La Grande Vallée. Mais attention car le chemin qui y mène vous réserve bien des surprises. Au moindre faux pas, Chase risque de tomber dans l'un des trous qui apparaissent lorsque la tour de contrôle tourne.

Qui ne se fera pas piéger et atteindra le premier le sommet de la tour de contrôle avec l'un de ses pions Chase ?

Contenu

- La Grande Vallée (colline avec des trous)
- 1 tour de contrôle rotative
- 16 pions Chase, de 4 couleurs
- 48 cartes Action
- 1 planche d'autocollants



Mise en place

- Posez La Grande Vallée au milieu de la table et insérez la tour de contrôle au sommet.
- Chaque joueur choisit une couleur et place ses 4 pions Chase devant lui. À 2 ou 3 joueurs, les pions non utilisés sont remis dans la boîte.
- Un joueur mélange les cartes Action puis les empile, face cachée, à côté de La Grande Vallée.

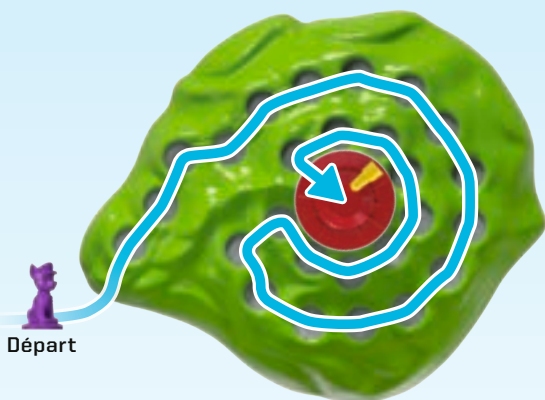


But du jeu

Il s'agit d'atteindre le premier le sommet de la tour de contrôle avec l'un de ses pions Chase.

La course jusqu'à la tour de contrôle commence !

Au début du jeu, tous les pions Chase sont placés sur la table, au début du chemin. Le plus jeune joueur commence. La partie se poursuit dans le sens horaire.



À son tour de jeu

Le joueur retourne la première carte Action de la pioche. Si elle montre l'un des chiens, il peut ...



Avance d'1 case
avec Ruben ou Everest

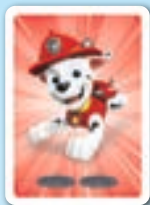


Avance de 2 cases
avec Marcus ou Zuma

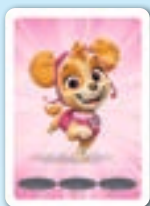
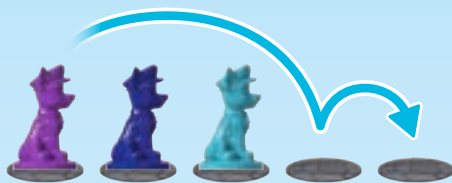


Avance de 3 cases
avec Stella ou Rocky

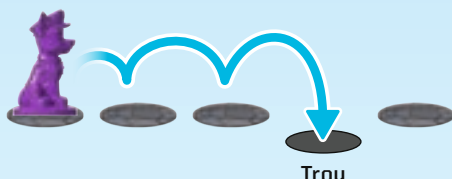
- Un jouer peut avancer **n'importe lequel** de ses pions.
- Il est libre de choisir entre avancer un pion Chase déjà sur le chemin de La Grande Vallée ou entamer l'ascension avec un nouveau pion Chase.
- Une case ne peut être occupée que par **un seul** pion.
- Lorsqu'un pion est déplacé, les cases **occupées** sont **sautées** sans être comptées.
- Par contre, les trous sont comptés. Un pion Chase ne tombe cependant dans un trou que s'il **s'arrête dessus**.



Avance de 2 cases



Avance de 3 cases



Trou

À la fin de son tour, le joueur défausse la carte retournée.

Sur quelles cases Chase est-il en sécurité ?

De nombreuses cases sont sûres : il ne peut rien lui arriver. D'autres, au contraire, risquent de s'ouvrir lorsque la tour est tournée. Alors, soyez prudents !

À quel moment, la tour tourne-t-elle ?

Si le joueur retourne une carte montrant la tour, il tourne la tour de contrôle dans le sens des aiguilles d'une montre, jusqu'à ce qu'il entende un "CLIC !". Un trou peut alors apparaître sur le chemin. Si un pion Chase s'y trouve, pas de chance : il tombe dedans ! Il disparaît alors dans La Grande Vallée et est éliminé. Le joueur qui perd ainsi son dernier pion Chase devra malheureusement attendre la prochaine partie et espérer avoir plus de chance !



Que faire si la pioche est épuisée ?

Les cartes actions retournées sont défaussées au fur et à mesure sur une pile à part. Lorsque la pioche est épuisée, les cartes utilisées sont remélangées pour constituer une nouvelle pioche.

Fin de la partie

Le vainqueur est le joueur qui atteint le premier le sommet de la tour de contrôle avec l'un de ses pions. Il n'a pas besoin de se déplacer du nombre exact de cases.





Funny Bunny



IT

Chase's Race Case

Un'altra missione per la PAW Patrol! Aiutate Chase a farsi strada attraverso la Adventure Bay e a diventare il primo a raggiungere la cima della Torre di Vedetta. Ma attenzione! La strada è piena di sorprese. Un passo falso e Chase potrebbe cadere in uno dei buchi che compaiono quando la Torre di Vedetta ruota!

Riuscirete a rimanere sul percorso e a portare per primi uno dei vostri cuccioli in cima alla Torre di Vedetta?

Contenuto

- 1 Adventure Bay (collina con buchi)
- 1 Torre di Vedetta ruotabile
- 16 pedine Chase in 4 colori
- 48 carte azione
- 1 foglio di adesivi



Preparazione

- Posizionate la Adventure Bay al centro del tavolo e inserite la Torre di Vedetta assemblata nella parte superiore.
- Ogni giocatore riceve quattro pedine Chase dello stesso colore. Per partite con 2 o 3 giocatori, rimettete le pedine avanzate nella scatola.
- Mescolate le carte azione e e posizionatele coperte accanto alla Adventure Bay, a formare un mazzo.



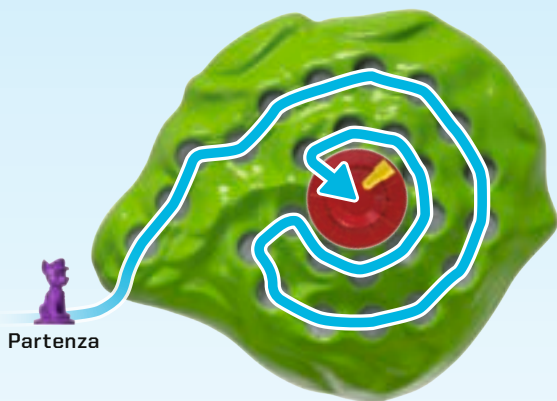
Obiettivo del gioco

Il primo giocatore che raggiunge la cima della Torre di Vedetta con **una** delle sue pedine Chase vince la partita!

Che la corsa alla Torre di Vedetta abbia inizio!

Tutte le pedine Chase partono dall'inizio del percorso.

Inizia il giocatore più giovane, poi il gioco prosegue a turno in senso orario.



Durante il tuo turno

Rivela la prima carta del mazzo delle carte azione.

Se riveli uno dei cuccioli, hai le seguenti opzioni:



Avanza di 1 spazio
con Rubble o Everest

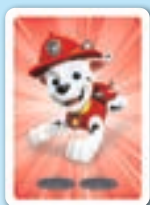


Avanza di 2 spazi
con Marshall o Zuma

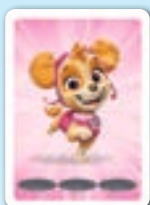
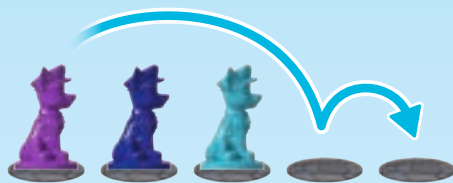


Avanza di 3 spazi
con Skye o Rocky

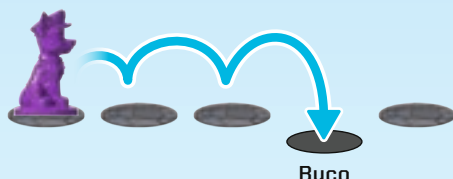
- Puoi muovere **uno qualsiasi** dei tuoi cuccioli.
- Puoi scegliere una pedina Chase che si trova già sul percorso della Adventure Bay, o iniziare con una nuova.
- Gli spazi possono essere occupati da **un solo** cucciolo.
- Durante il movimento, **salta** qualsiasi spazio **già occupato**. Gli spazi occupati non vanno contati.
- I buchi invece vanno contati. Tuttavia il tuo cucciolo cade in un buco solo se il suo movimento **ci termina esattamente sopra**.



Avanza di 2 spazi



Avanza di 3 spazi



Alla fine del tuo turno, scarta una carta.

Quali spazi sono sicuri per Chase?

Ci sono molti spazi sicuri dove non può accadere nulla al vostro cucciolo. Tuttavia, ci sono anche spazi che possono aprirsi quando la Torre di Vedetta ruota, quindi fate attenzione!

Cosa fa ruotare la Torre di Vedetta?

Se riveli una carta Torre di Vedetta, ruota la Torre di Vedetta in senso orario finché non senti un "clic". Potrebbe comparire un buco sul percorso. Se lo spazio è occupato da un cucciolo, questo cade nel buco! Scompare nella Adventure Bay e va rimosso dal gioco. Una volta che perdi l'ultima delle tue pedine Chase, sei fuori dal gioco. Andrà meglio la prossima volta!



Cosa succede se il mazzo di carte Azione è finito?

Le carte rivelate vanno messe in una pila degli scarti.

Quando viene rivelata l'ultima carta azione, rimescolate la pila degli scarti per formare un nuovo mazzo coperto.

Fine del gioco

Il primo giocatore che raggiunge la cima della Torre di Vedetta con una delle sue pedine è il vincitore. Non è necessario arrivarci con l'esatto numero di spazi.





Funny Bunny



ES

Chase's Race Case

¡Otra misión para la Patrulla Canina! Ayuda a Chase a encontrar el camino a través de Bahía Aventura y sé el primero en llegar a lo alto del Centro de Mando. Pero ¡ten cuidado! El camino está lleno de sorpresas. ¡Un paso en falso y Chase podría caer en uno de los agujeros que aparecen cuando gira el Centro de Mando!

¿Podrás mantenerte en el camino y ser el primero en llevar a uno de tus cachorros a lo alto del Centro de Mando?

Contenido

- 1 Bahía Aventura (colina con agujeros)
- 1 Centro de Mando giratorio
- 16 peones de Chase en 4 colores
- 48 cartas de acción
- 1 hoja de pegatinas



Preparación del juego

- Poned la colina de Bahía Aventura en el centro de la mesa e insertad el Centro de Mando montado en la parte superior de la colina.
- Cada jugador recibe cuatro peones de Chase del mismo color. En partidas de 2 o 3 jugadores, volved a guardar en la caja los peones de Chase restantes.
- Barajad las cartas de acción y colocadlas en un montón bocabajo junto a la colina de Bahía Aventura.



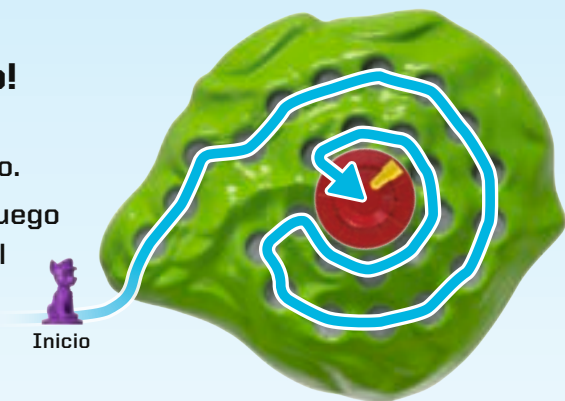
Objetivo del juego

¡El primer jugador que llegue a lo alto del Centro de Mando con **uno** de sus peones de Chase gana la partida!

¡Que empiece la carrera hacia el Centro de Mando!

Todos los peones de Chase comienzan al principio del camino.

Empieza el jugador más joven y luego se sigue jugando por turnos en el sentido de las agujas del reloj.



En tu turno

Revela la carta superior del montón de cartas de acción.

Si revelas uno de los cachorros, tienes las siguientes opciones:



Avanza 1 casilla
con Rubble o Everest



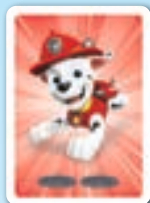
Avanza 2 casillas
con Marshall o Zuma



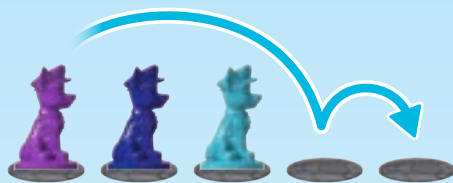
Avanza 3 casillas
con Skye o Rocky

- Puedes avanzar con **cualquiera** de tus cachorros.
- Puedes elegir avanzar con un peón de Chase que ya esté en el camino de Bahía Aventura o comenzar con uno nuevo.

• Las casillas solo pueden estar ocupadas por **un** cachorro a la vez.

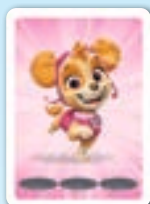


Avanza 2 casillas

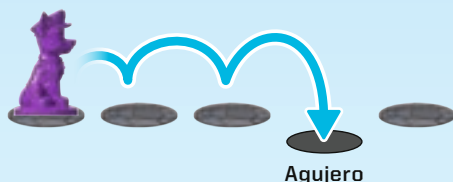


• Al moverte, **sáltate** las casillas **ocupadas**. No se cuentan.

• Los agujeros sí que se cuentan. Sin embargo, tu cachorro solo caerá dentro si su movimiento **termina justo en un agujero**.



Avanza 3 casillas



Al final de tu turno, descarta la carta revelada.

¿Qué casillas son seguras para Chase?

Hay muchas casillas seguras en las que no puede pasarle nada a tu cachorro. No obstante, también hay casillas que pueden abrirse cada vez que el Centro de Mando gira, ¡así que ten cuidado!

¿Qué hace que el Centro de Mando gire?

Si revelas una carta de Centro de Mando, gira el Centro de Mando en el sentido de las agujas del reloj hasta que oigas un «clic». Al girarlo, pueden aparecer agujeros en algunas casillas del camino. Si alguna de esas casillas está ocupada por un cachorro, ¡este caerá en el agujero! El cachorro desaparecerá en el interior de Bahía Aventura y quedará eliminado del juego. Una vez que has perdido tu último peón de Chase, quedas eliminado de la partida. ¡Más suerte la próxima vez!



¿Qué ocurre si el montón de cartas de acción se agota?

Las cartas reveladas se colocan en un montón de descartes. Una vez revelada la última carta de acción, barajad las cartas descartadas para formar un nuevo montón de cartas de acción bocaabajo.

Fin de la partida

El primer jugador que llegue a lo alto del Centro de Mando con uno de sus peones será el ganador. No es necesario llegar a lo alto del Centro de Mando con el número exacto de casillas para avanzar.



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

Imported into the UK by Ravensburger Ltd.
Units 3-5, Avonbury Business Park
Howes Lane • BICESTER
OX26 2UA • GB

Ravensburger North America, Inc.
PO Box 22868
Seattle WA 98122 • USA

ravensburger.com



©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

Ravensburger

240545