



EN Contents: 1 Gameboard, 1 Mover Punch Sheet with 6 Character Movers, 6 Mover Stands, 3 Token Punch Sheets with 50 Action Tokens, 6 Mission Cards, 1 Die **Contenu :** 1 plateau de jeu, 1 feuillet de 6 pions personnage prédécoupés, 6 supports pour pions, 3 feuillets de 50 jetons action prédécoupés, 6 cartes de mission, 1 dé **Contenido:** 1 tablero, 1 hoja recortable con 6 fichas de personaje, 6 soportes para fichas, 6 tarjetas de misión, 6 fichas de acción, 6 tarjetas de misión, 3 hojas recortables con 50 fichas de acción, 6 tarjetas de misión, 1 dado **Inhalt:** 1 Spielbrett, 1 Stanzbogen mit 6 Spielfiguren, 6 Standplättchen, 3 Stanzbögen mit 50 Stadtplättchen, 6 Missionskarten, 1 Würfel **Inhoud:** 1 speelbord, 1 pionponsvel met 6 personagepionnen, 6 houders voor pionnen, 3 fischeponsvellen met 50 actiefiches, 6 missiekaarten, 1 dobbelsteen **Contenuto:** 1 tabellone di gioco, 1 foglio di componenti pretagliati con 6 pedine personaggio, 6 supporti per pedine, 3 fogli di componenti pretagliati con 50 segnalini azione, 6 carte missione, 1 dado **Conteúdo:** 1 tabuleiro, 1 folha destacável com 6 peças de personagem, 6 suportes para peças, 3 folhas destacáveis com 50 tokens de ação, 6 cartões da missão, 1 dado **В комплекте:** 1 игровое поле, 1 лист с перфорацией с 6 фигурками персонажей, 6 подставок для фигурок, 3 листа с перфорацией с 50 фишками с действиями, 6 карточек миссий, 1 игровой кубик **Zawartość:** 1 plansza do gry, 1 arkusz pionków do wyciskania z 6 pionkami postaci, 6 stojaków na pionki, 3 arkusze odznak do wyciskania z 50 odznakami działań, 6 kart z misjami, 1 kostka **Obsah:** 1 herní deska, 1 vyloupávací list s 6 figurkami, 6 podstavců, 3 vyloupávací listy s 50 akčnimi žetony, 6 kartiček s misemi, 1 kostka **Obsah:** 1 hracia doska, 1 hárok na vytlačanie so 6 figurkami postáv, 6 stojanov na figurky, 3 hárky na vytlačanie s 50 akčnými žetonmi, 6 kartičiek s misiou 1 kocka, **Tartalom:** 1 játéktábla, 1 kipattintható lap 6 figurás bábuval, 6 bábutalp, 3 kipattintható lap 50 tevékenységsetonnal, 6 küldetéskártya, 1 dobókocka **Conținut:** 1 tablă de joc, 1 foaie perforată cu pioni cu 6 personaje pion, 6 suporturi pentru pioni, 3 foi perforate cu jetoane cu 50 de jetoane de acțiune, 6 carduri de misiune, 1 zar **Περιεχόμενο:** 1 ταμπλό παιχνιδιού, 1 διάτρητο φύλλο με 6 πόνια χαρακτήρων, 6 βάσεις πιονιού, 3 διάτρητα φύλλα με 50 μάρκες ενέργειας, 6 κάρτες αποστολής, 1 ζάρι **Sadržaj:** 1 ploča za igru, 1 perforirani list sa 6 likova, 6 postolja za likove, 3 perforirana lista na kojima se nalazi 50 tokena s radnjama, 6 karata s misijama, 1 kocka **Съдържание:** 1 дъска за игра, 1 картонен лист с 6 фигурки на герои, 6 стойки за фигури, 3 картонени листа с 50 жетона, 6 карти с мисии, 1 зарче **Vsebina:** 1 igralna plošča, 1 list za iztis premičnih figur s 6 premičnimi figurami likov, 6 stojal za premične figure, 3 listi za iztis žetonov s 50 žetoni dejanj, 6 kartic z nalogo, 1 kocka **İçindekiler:** 1 Oyun Tahtası, 6 Karakter Piyonuyla Birlikte 1 Delikli Piyon Sayfası, 6 Piyon Ayağı, 50 Aksiyon Jetonuyla Birlikte 3 Delikli Jeton Sayfası, 6 Görev Kartı, 1 Zar

EN Pups, welcome to Adventure City! It sure is huge... and so are the missions! Mayor Humdinger is planning a spectacular launch of Adventure City. As usual with Humdinger, his plans have gone awry and Paw Patrol must rescue the city! **FR Bienvenue à Adventure City, les amis!** Waouh, qu'est-ce que cette ville est grande! Tout comme les missions à y effectuer. Le maire Hellingner a prévu d'inaugurer Adventure City en grande pompe. Mais comme toujours avec lui, rien ne se déroule comme prévu et la Pat'Patrouille doit sauver la ville! **ES ¡Bienvenidos a Bahía Aventura, cachorros!** Es realmente enorme... ¡al igual que las misiones! El alcalde Humdinger está planeando un espectacular lanzamiento de Bahía Aventura. Como es habitual con Humdinger, sus planes no han salido bien y la Patrulla Canina debe acudir al rescate de la ciudad. **DE Fellfreunde, willkommen in Adventure City!** Die Stadt ist riesig... genau wie euer Abenteuer! Bürgermeister Besserwisser plant eine spektakuläre Aktion in Adventure City. Aber wie immer sind seine Ideen nichts als miese Tricks und ihr müsst zusammen mit der Paw Patrol die Stadt retten. **NL Pups, welkom in Adventure City!** Het is echt groot... en dat zijn de missies ook! Burgemeester Humdinger plant een spectaculaire opening van Adventure City. Zoals altijd bij Humdinger zijn zijn plannen mislukt en moet Paw Patrol de stad redden! **IT Cuccioli, benvenuti ad Adventure City!** È una grande città... come le missioni che vi attendono! Il sindaco Humdinger sta pianificando una spettacolare inaugurazione di Adventure City, ma, come al solito, qualcosa è andato storto e i Paw Patrol devono salvare la città! **PT Cachorrinhos, sejam bem-vindos à Cidade da Aventura!** Ela é enorme... e as missões também! O Prefeito Humdinger está planejando uma inauguração espetacular para a Cidade da Aventura. Mas, como sempre, os planos de Humdinger foram por água abaixo e a Patrulha Canina terá que salvar a cidade! **RU Добро пожаловать в Город приключений, друзья!** Только посмотрите, какой он большой! Здесь вас ждут интересные миссии! Мэр Хамдингер планирует провести грандиозный праздник в Городе приключений. Планы Хамдингера, как всегда, потерпели неудачу, и Щенячий патруль отправляется спасать город! **PL Sczeniaki, witamy w Adventure City!** Miasto jest ogromne – podobnie jak misje! Burmistrz Humdinger planuje spektakularne otwarcie miasta. Jednak jak zwykle w przypadku Humdingera, jego plany się pokrzyżowały, a Psi Patrol musi uratować miasto! **CZ Štěňata, vítejte ve městě Adventure City!** Město je ohromné... a ohromné jsou i mise! Starosta Humdinger plánuje velkolepé otevření Adventure City. Humdingerovy plány se jako obvykle nezdařily a Tlapková patrola musí zachránit město! **SK Vitajte v Adventure City, decká!** Je naozaj ohromné... rovnako ako vaše misie! Starosta Humdinger plánuje veľkolepé otvorenie Adventure City. Ako je však u Humdingera zvykom, jeho plány sa nevydarila a Paw Patrol musí mesto zachrániť! **HU Kutyusok, üdv Adventure Cityben!** Ez aztán a szédületes hely... csakúgy, mint a küldetések! Humdinger polgármester Adventure City látványos megnyitására készül. Amint az már lenni szokott, Humdinger tervei balul sülnek el, ezért a Mancs őrjáratnak meg kell mentenie a várost! **RO Câțeluși, bine ați venit în Orașul Aventurilor!** Acest oraș este imens, precum misiunile care vă așteaptă! Primarul Humdinger plănuiește o lansare spectaculoasă a Orașului Aventurilor. Cum se întâmplă de obicei, planurile lui Humdinger nu merg tocmai bine și Patruța Câțelușilor trebuie să salveze orașul! **EL Κουτάβια, καλωσορίσατε στην Πόλη της Περιπέτειας!** Είναι τεράστια... όπως και οι αποστολές! Ο δήμαρχος Χάμπινγκερ προγραμματίζει μια φαντασμαγορική γιορτή για τα εγκαίνια της Πόλης της Περιπέτειας. Όπως συμβαίνει συνήθως με το Χάμπινγκερ, τα σχέδιά του πήγαν στραβά και τα Κουτάβια Διάσωσης πρέπει να σώσουν την πόλη! **HR Psići, dobro došli u Grad avantura!** Stvarno je ogroman... baš kao i naše misije! Gradonačelnik Humdinger planira spektakularno otvaranje Grada avantura. No kao što to obično biva s Humdingerom, planovi su pošli po krivu i Psići u ophodnji moraju spasiti grad! **BG Кученца, добре дошли в Адвенчър Сити!** Градът е голям... мисиите ви също! Кметът Хъмдингер планира грандиозно откриване на Адвенчър Сити. Както обикновено при Хъмдингер, плановете му се провалят и се налага Пес Патрул да спасят града! **SZ Kuźki, dobrodošli w mestu Adventure City!** Res je veliko... in velike so tudi naloge! Župan Humdinger načrtuje spektakularno sprožitev mesta Adventure City. Kot je običajno pri Humdingerju pa so njegovi načrti porušili in Tačke na partulji morajo rešiti mesto! **TR Macera Şehri'ne hoş geldiniz!** Görevleriniz de şehrin kendisi gibi devasa! Belediye Başkanı Humdinger Macera Şehri için olağanüstü bir açılış planlıyor. Humdinger'in planları her zaman olduğu gibi ters gitti ve şehri kurtarmak Paw Patrol'a düştü!

EN Your Mission:

The first player to collect the 4 Action Tokens they need from their mission card and arrive at the obedience school to rescue the lonely pups wins the game and saves Adventure City!

Setup:

- If it is your first time playing, punch out all of the Action Tokens and the Movers from the punch sheets. Dispose of the leftover paper properly.
- Place the Character Movers in the stands provided.
- Place Action Tokens (mission icon side up) on top of every spot on the gameboard (but not on the Obedience School area). Place all the remaining tokens in a stack (mission icon side up) in the center of the board.
- Every player chooses a character to play as. Give the player that character's mission card and the corresponding mover. Place the movers on each character's individual hexagons at the one end of the gameboard. The spaces are colour coordinated to their mission cards.
- Place the die within reach of all players.

Let's Save Adventure City!

Liberty is calling for help from the Adventure City celebrations! Your mission is set: Make your way around Adventure City to clear the storm and rescue the pups Mayor Humdinger put in obedience school!

1. Youngest player has the first turn, then play moves clockwise.
2. Roll the die and see how many spaces to move your character on the gameboard. When you move follow the connecting paths on the gameboard.
 - You may only land on a space that is not occupied by another player.
 - Hint: plan your best path before you move.
 - When you roll a Paw Print you can jump to any unoccupied space (no need to follow the connecting path!)
3. When you land on the space, turn over the token.
 - If you turn it over and the image has a Paw Patrol badge you may keep it. One mission down!
 - If you turn it over and there's a lonely pup on the other side, place the token on one of the spots in Obedience School.
 - At the end of your turn, take a token from the extras stack and place it on the empty spot you created (mission icon side up). The next player then has their turn.

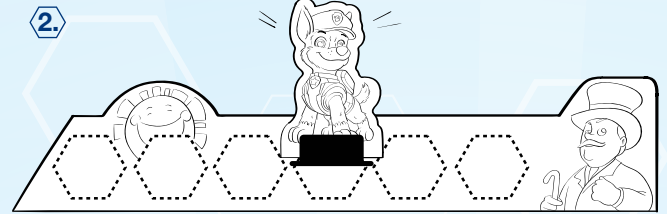
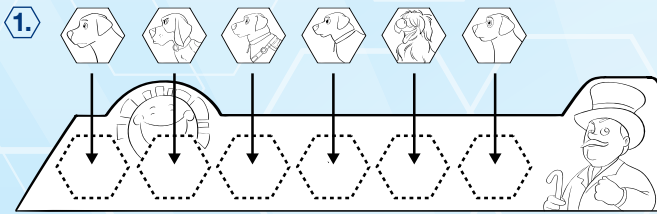
Mission Cards:

Every mission card includes a different assortment of 4 icons that you need to collect from the Adventure City gameboard.



The game ends in one of two ways:

1. When there are 6 lonely pups in obedience school Paw Patrol has failed its mission and the game is over.
2. One of the players completes their mission card, moves their way to a space at obedience school and saves the lonely pups!! They are the winner. To move to obedience school, you can roll greater than the number of moves you need!



To Win:

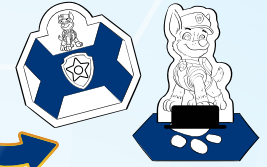
The first player to collect all 4 Action Tokens needed to complete their mission card and arrive at the obedience school to rescue the lonely dogs, wins the game and saves Adventure City! Way to rule Paw Patrol, Mayor Humdinger has been stopped!

FR Votre mission :

Le premier joueur à récupérer les 4 jetons action indiqués sur sa carte de mission et à arriver à l'école d'obéissance pour sauver les chiots remporte la partie et sauve Adventure City !

Mise en place :

- Si c'est la toute première partie, on détache tous les jetons d'action et les pions des feuillets prédécoupés. On jette l'excédent de carton en respectant le tri sélectif.
- On place les pions personnage dans les supports prévus à cet effet.
- On place les jetons action (icône de mission vers le haut) sur chaque emplacement du plateau de jeu (mais pas sur la zone de l'école d'obéissance). On place ensuite les jetons restants en pile (icône de mission vers le haut) au centre du plateau.
- Chaque joueur choisit un personnage et prend la carte de mission de ce personnage ainsi que le pion correspondant. On place les pions sur les cases en forme d'hexagone de chaque personnage à l'extrémité du plateau de jeu. La couleur des cases est assortie aux cartes de mission.
- On place le dé à portée de tous les joueurs.



C'est parti pour sauver Adventure City !

Liberty participe à l'inauguration d'Adventure City et a besoin d'aide ! Vous avez une mission bien précise : Parcourez Adventure City pour calmer la tempête et sauver les chiots que le maire Hellinger a enfermés à l'école d'obéissance !

1. Le joueur le plus jeune commence, puis la partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.
2. Le joueur lance le dé et déplace son pion selon le nombre de cases obtenues sur le plateau de jeu en suivant le parcours de cases.
 - Le joueur ne peut se placer que sur une case qui n'est pas occupée par un autre joueur.
 - Conseil : Le joueur doit réfléchir au meilleur chemin avant de se déplacer.
 - Lorsqu'un joueur obtient une empreinte de patte, il peut déplacer son pion sur n'importe quelle case inoccupée (pas besoin de suivre le parcours de cases) !
3. Lorsqu'il atterrit sur la case, il retourne le jeton.
 - Si le joueur trouve une image avec un badge Pat'Patrouille au dos, il peut la conserver. Et une mission, une !
 - Si l'image obtenue est celle d'un chiot, le joueur place le jeton sur l'un des emplacements dans l'école d'obéissance.
 - À la fin de son tour, il prend un jeton dans la pile de jetons supplémentaires et le pose sur la case vide qu'il a créée (icône mission vers le haut). C'est ensuite le tour du joueur suivant.



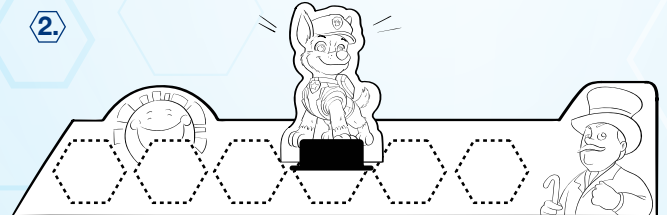
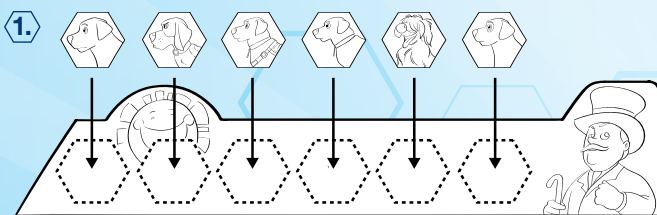
Cartes de mission :

Chaque carte de mission affiche un assortiment différent de 4 icônes que les joueurs doivent récupérer sur le plateau de jeu Adventure City.



La partie se termine de deux façons :

1. Lorsqu'il y a 6 chiots à l'école d'obéissance, la Pat'Patrouille a échoué à sa mission et la partie est terminée.
2. L'un des joueurs complète sa carte de mission, se déplace vers une case à l'école d'obéissance et sauve les chiots ! Il remporte la partie. Pour se rendre à l'école d'obéissance, le nombre obtenu en lançant le dé peut être supérieur au nombre de déplacements nécessaire !



Victoire :

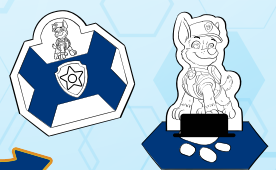
Le premier joueur à récupérer les 4 jetons action indiqués sur sa carte de mission et à arriver à l'école d'obéissance pour sauver les chiots remporte la partie et sauve Adventure City ! Bravo, la Pat'Patrouille, vous avez réussi à arrêter le maire Hellinger !

ES Tu misión:

El primer jugador que consiga las 4 fichas de acción necesarias de su tarjeta de misión y llegue a la escuela canina para rescatar a los solitarios cachorros gana el juego y salva Bahía Aventura.

Preparación:

- Si es la primera vez que juegas, saca todas las fichas y las fichas de acción de las hojas recortables. Desecha adecuadamente el papel que sobra.
- Coloca las fichas de personaje en los soportes incluidos.
- Coloca las fichas de acción (con el icono de misión bocarriba) sobre cada espacio del tablero (pero no en el área de la escuela canina). Coloca todas las fichas restantes en una pila (con el icono de misión bocarriba) en el centro del tablero.
- Cada jugador elige un personaje con el que jugar. Entrega al jugador la tarjeta de misión de ese personaje y la ficha correspondiente. Coloca las fichas en los hexágonos individuales de cada personaje en los extremos del tablero. El color de los espacios está coordinado con el de sus tarjetas de misión.
- Coloca el dado al alcance de todos los jugadores.



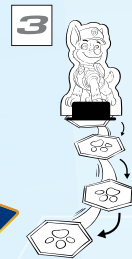
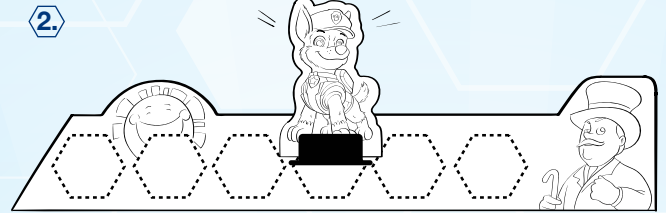
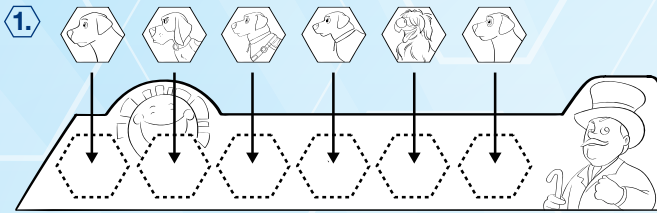
¡Salvemos Bahía Aventura!

¡Liberty lanza una llamada de auxilio desde las celebraciones de Bahía Aventura! Tu misión está clara: desplazarte por Bahía Aventura para calmar la tempestad y rescatar a los cachorros que el alcalde Humdinger ha mandado a la escuela canina.

- Empieza el jugador más joven y el juego sigue en el sentido de las agujas del reloj.
- Lanza el dado para ver cuántos espacios tiene que avanzar tu personaje por el tablero. Cuando te muevas, sigue los caminos conectados del tablero.
 - Solo puedes caer en un espacio que no esté ocupado por otro jugador.
 - Sugerencia: planifica el mejor camino que puedes seguir antes de mover.
 - Si sacas una huella, puedes saltar a cualquier espacio desocupado (no es necesario seguir el camino conectado).
- Cuando caigas en el espacio, da la vuelta a la ficha.
 - Si tiene la imagen de una placa de la Patrulla canina, puedes quedártela. ¡Una misión menos!
 - Si hay un cachorro solitario en el otro lado, coloca la ficha en uno de los espacios de la escuela canina.
 - Al final de tu turno, toma una ficha de la pila y colócala en el espacio vacío que has creado (con el icono de misión bocarriba). El siguiente jugador empieza su turno.

El juego termina de una de estas dos maneras:

- Cuando haya 6 cachorros solitarios en la escuela canina, la Patrulla canina habrá fracasado y la partida habrá terminado.
- Uno de los jugadores completa su tarjeta de misión, se desplaza a un espacio de la escuela canina y salva a los solitarios cachorros. Ellos son los ganadores. Para desplazarte a la escuela canina, puedes sacar un número superior al número de movimientos que necesitas.



Tarjetas de misión:
Cada tarjeta de misión incluye una combinación diferente de 4 iconos que necesitas conseguir del tablero de Bahía Aventura.



Para ganar:

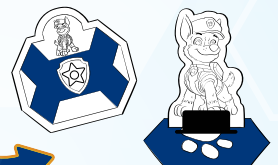
¡El primer jugador que consiga las 4 fichas de acción necesarias para completar su misión y llegue a la escuela canina para rescatar a los solitarios cachorros gana el juego y salva Bahía Aventura! ¡Increíble, Patrulla canina, has detenido al alcalde Humdinger!

DE Deine Mission:

Wer zuerst die 4 Stadtplättchen gemäß seiner Missionskarte gesammelt hat und an der Hundeschule ankommt, befreit die einsamen Welpen, rettet Adventure City und gewinnt damit das Spiel!

Spielvorbereitung:

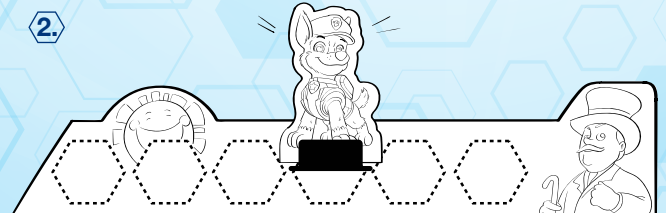
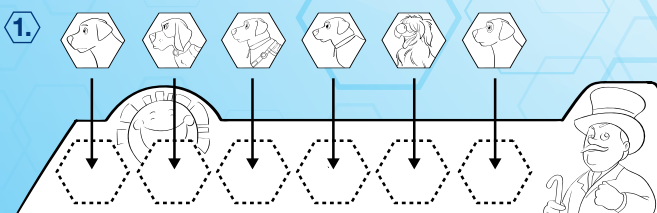
- Vor dem ersten Spiel müssen alle Stadtplättchen und Spielfiguren aus den Stanzbögen gelöst werden. Die leeren Bögen sollten ordnungsgemäß entsorgt werden.
- Die Spielfiguren werden auf den dafür vorgesehenen Standplättchen platziert.
- Die Stadtplättchen (mit dem Missionssymbol nach oben) werden auf jedem Spielfeld auf dem Spielbrett (außer im Bereich der Hundeschule) platziert. Alle verbleibenden Stadtplättchen werden auf einen Stapel (Missionssymbol nach oben) in die Mitte des Spielbretts gelegt.
- Jeder Spieler wählt einen Charakter, erhält die dazugehörige Missionskarte und die entsprechende Spielfigur. Nun werden die Spielfiguren auf den entsprechenden Sechsecken des jeweiligen Charakters auf dem Spielbrett platziert. Diese haben dieselbe Farbe wie die zugehörigen Missionskarten.
- Der Würfel wird für alle Spieler erreichbar in die Mitte gelegt.



Lass uns Adventure City retten!

Die einsamen Welpen in Adventure City brauchen deine Hilfe! Deine Mission: Mach dich auf den Weg durch Adventure City, um das Chaos zu beseitigen und die Welpen zu retten, die Bürgermeister Besserwisser in die Hundeschule gesteckt hat!

- Der jüngste Spieler beginnt, danach geht es reihum im Uhrzeigersinn.
- Es wird gewürfelt und die Spielfigur wird entsprechend der Augenzahl des Würfels auf dem Spielbrett bewegt. Jeder Zug erfolgt entlang der Verbindungslinien auf dem Spielbrett.
 - Der Zug darf nur auf einem Spielfeld beendet werden, das nicht von einem anderen Spieler besetzt ist. Wenn du auf ein besetztes Feld kommen würdest, überspringst du die andere Figur und stellst deine auf das Feld direkt dahinter.
 - Tipp: Plane deinen Weg, bevor du ziehst.
 - Wenn du einen Pfotenabdruck würfelst, kannst du zu einem beliebigen freien Spielfeld springen (die Verbindungslinien müssen dann nicht befolgt werden).
- Drehe das Stadtplättchen auf dem Feld um, auf dem dein Zug endet.
 - Zeigt das Plättchen ein Motiv deiner Missionskarte, legst du es offen vor dir ab. Wenn das Motiv nicht auf deiner Karte zu sehen ist, drehe das Stadtplättchen wieder um und lege es verdeckt zurück auf das Spielbrett.
 - Zeigt das Plättchen einen einsamen Welpen, lege es auf ein freies Feld in der Hundeschule.
 - Nimm am Ende deines Zuges ein Stadtplättchen aus dem Extra-Stapel und lege es auf das nun leere Feld (mit dem Missionssymbol nach oben). Dieser Schritt entfällt, falls du ein Motiv aufgedeckt hast, das nicht auf deiner Missionskarte zu sehen ist. Jetzt ist der nächste Spieler an der Reihe.



Missionskarten:
Jede Missionskarte enthält eine andere Kombination aus 4 Motiven, die du auf dem Adventure City-Spielbrett sammeln musst.



Spielende:

Es gibt zwei Arten, wie das Spiel enden kann:

- Landen 6 einsame Welpen in der Hundeschule, ist die Mission der Paw Patrol gescheitert und das Spiel ist vorbei.
- Einer der Spieler hat alle 4 Stadtplättchen mit den Motiven seiner Missionskarte gesammelt, bewegt sich auf ein Spielfeld in der Hundeschule und rettet so die einsamen Welpen. Dieser Spieler gewinnt! Um zur Hundeschule zu gelangen, kannst du eine höhere Zahl würfeln als die Anzahl der Züge, die du benötigst.

NL Je missie:

De speler die als eerste de 4 actiefiches op de missiekaart verzamelt en als eerste aankomt bij de gehoorzaamheidsschool om de eenzame pups te redden, wint het spel en redt Adventure City!

Opstelling:

- Als je het spel voor het eerst speelt, druk je alle actiefiches en pionnen uit de ponsvellen. Gooi het restpapier verantwoord weg.
- Plaats de personagepionnen op de daarvoor bestemde standaarden.
- Plaats actiefiches (met de missiekant naar boven) op elke plek op het speelbord (maar niet op de gehoorzaamheidsschool). Leg alle resterende fiches op een stapel (met de missiekant naar boven) in het midden van het bord.
- Elke speler kiest een personage om mee te spelen. Geef de speler de missiekaart van dat personage en de bijbehorende pion. Plaats de pionnen op de zeshoeken van elk personage aan het einde van het speelbord. De kleuren van de vakje zijn afgestemd op hun missiekaarten.
- Plaats de dobbelsteen binnen bereik van alle spelers.

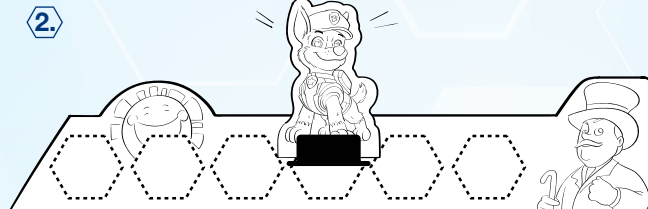
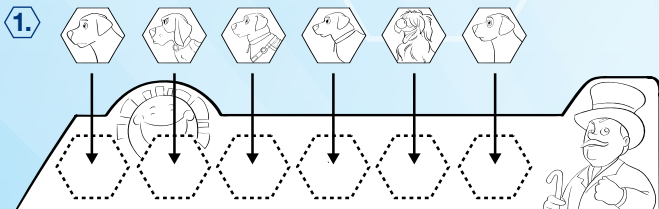
Red Adventure City!

Liberty vraagt om hulp tijdens de festiviteiten in Adventure City! Je missie is duidelijk: baan je een weg door Adventure City om de storm op te klaren en de pups te redden die burgemeester Humdinger op de gehoorzaamheidsschool heeft gezet!

1. De jongste speler begint en het spel wordt met de klok mee gespeeld.
2. Gooi de dobbelsteen om te zien hoeveel vakjes je je personage op het speelbord mag verplaatsen. Als je de pion verplaatst volg je de verbonden paden op het speelbord.
 - Je mag alleen op een vakje gaan staan dat niet wordt bezet door een andere speler.
 - Hint: plan het beste pad voordat je gaat lopen.
 - Wanneer je een Paw-afdruk gooit, mag je naar elk vrij vakje springen (en hoeft je de verbonden paden niet te volgen!)
3. Draai het fiche om van het vakje waarop je uitkomt.
 - Als er een Paw Patrol-badge op het fiche staat, mag je deze bewaren. Eén missie voltooid!
 - Staat er een eenzame pup aan de andere kant, plaats het teken dan op een van de plekken in de gehoorzaamheidsschool.
 - Neem aan het einde van je beurt een extra fiche van de stapel en plaats deze op de lege plek die juist is ontstaan (met de missiekant naar boven). Nu is de volgende speler aan de beurt.

Het spel eindigt op een van de volgende twee manieren:

1. Als er 6 eenzame pups in de gehoorzaamheidsschool zitten, is de missie van Paw Patrol mislukt en is het spel voorbij.
2. Een van de spelers voltooit zijn missiekaart, komt uit op een vakje van de gehoorzaamheidsschool en redt de eenzame pups! Die speler is dan de winnaar. Om bij de gehoorzaamheidsschool aan te komen, mag je meer ogen gooien dan je nodig hebt!



Winnen:

De speler die als eerste alle 4 de actiefiches op de missiekaart verzamelt en als eerste aankomt bij de gehoorzaamheidsschool om de eenzame pups te redden, wint het spel en redt Adventure City! Super gedaan, Paw Patrol. Jullie hebben burgemeester Humdinger tegengehouden!

IT La tua missione:

Il primo giocatore che riesce a raccogliere i 4 segnalini azione indicati sulla propria carta missione e a raggiungere la scuola di addestramento per salvare i cuccioli abbandonati vince la partita e salva Adventure City!

Preparazione del gioco:

- Se è la prima volta che giochi, stacca tutti i segnalini azione e le pedine dai fogli di componenti pretagliati. Smaltisci correttamente la carta rimanente.
- Posiziona le pedine personaggio nei supporti forniti.
- Posiziona i segnalini azione (icona della missione rivolta verso l'alto) sopra ciascuna casella del tabellone (ma non nella zona della scuola di addestramento). Impila tutti i segnalini rimanenti (icona della missione rivolta verso l'alto) al centro del tabellone.
- Ciascun giocatore sceglie un personaggio con cui giocare. Assegna a ciascun giocatore la carta missione del personaggio scelto e la pedina corrispondente. Posiziona le pedine sulle rispettive caselle esagonali dei personaggi poste a un'estremità del tabellone. I colori delle caselle sono abbinati a quelli delle carte missione.
- Posiziona il dado a portata di tutti i giocatori.

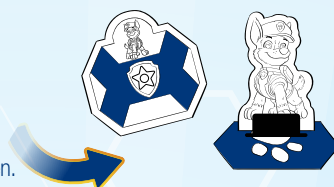
Salviamo Adventure City!

Liberty chiede aiuto per i festeggiamenti di Adventure City! La tua missione è la seguente: percorri il tabellone di Adventure City per risolvere la situazione e salvare i cuccioli abbandonati che il sindaco Humdinger ha messo nella scuola di addestramento!

1. Inizia il giocatore più giovane e si prosegue in senso orario.
2. Lancia il dado per muovere il tuo personaggio sul tabellone. Quando ti muovi, segui i percorsi di collegamento sul tabellone.
 - Puoi atterrare solo su una casella non occupata da un altro giocatore.
 - Suggerimento: pianifica il tuo percorso migliore prima di muoverti.
 - Se, lanciando il dado, ottieni l'impronta di una zampa, puoi saltare su una qualsiasi casella non occupata (non è necessario seguire il percorso di collegamento!)
3. Quando atterri su una casella, gira il segnalino.
 - Se l'immagine presenta un distintivo Paw Patrol, puoi conservarlo. Una missione compiuta!
 - Se l'immagine raffigura un cucciolo abbandonato, posiziona il segnalino su una delle caselle della scuola di addestramento.
 - Alla fine del tuo turno, prendi un segnalino dalla pila extra e posizionalo sulla casella rimasta vuota (icona della missione rivolta verso l'alto). Ora è il turno del giocatore successivo.

La partita può terminare in due modi:

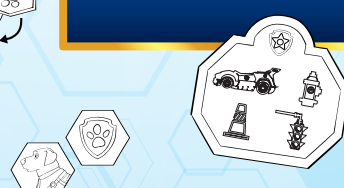
1. Quando ci sono 6 cuccioli abbandonati nella scuola di addestramento, i Paw Patrol non hanno completato la missione e la partita termina.
2. Uno dei giocatori completa la propria carta missione, si sposta in una casella della scuola di addestramento e salva i cuccioli! Questo giocatore è il vincitore. Per raggiungere la scuola di addestramento, puoi ottenere un numero maggiore di quello di cui hai bisogno!

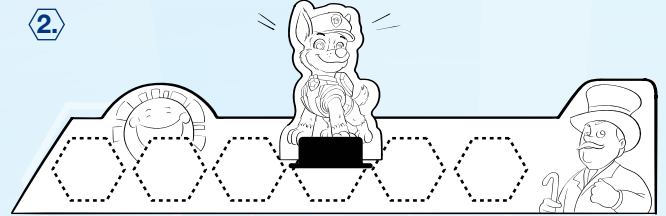
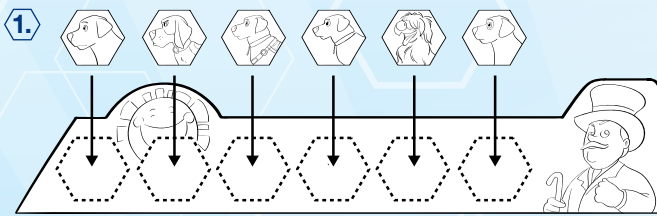


Missiekaarten:
Elke missiekaart bevat 4 iconen die je moet verzamelen op het Adventure City-speelbord.



Carte missione:
ogni carta missione include un assortimento diverso di 4 icone che dovrai raccogliere dal tabellone di Adventure City.





Come vincere:

O primeiro jogador a coletar todos os 4 tokens de ação necessários para completar a própria carta missão e a raggiungere la scuola di addestramento per salvare i cuccioli abbandonati vince la partita e salva Adventure City! Bravi, Paw Patrol, siete riusciti a fermare il sindaco Humdinger!

PT Sua missão:

O primeiro jogador a coletar os 4 tokens de ação necessários para completar o cartão da missão e chegar à Escola de adestramento para resgatar os cachorrinhos solitários vence o jogo e salva a Cidade da Aventura!

Preparo:

- Antes de jogar, destaque todos os tokens de ação e as peças das folhas destacáveis. Descarte o papel restante no local apropriado.
- Coloque as peças de personagem nos suportes fornecidos.
- Coloque os tokens de ação (com o ícone de missão voltado para cima) em cima de cada posição do tabuleiro (mas não na área da Escola de adestramento). Coloque todos os tokens restantes em uma pilha (com o ícone de missão voltado para cima) no centro do tabuleiro.
- Cada jogador escolhe um personagem para jogar. Entregue ao jogador o cartão da missão do personagem e a peça correspondente.
- Coloque as peças em cada hexágono do personagem na borda do tabuleiro. Os espaços têm as mesmas cores dos cartões da missão.
- Deixe o dado ao alcance de todos os jogadores.

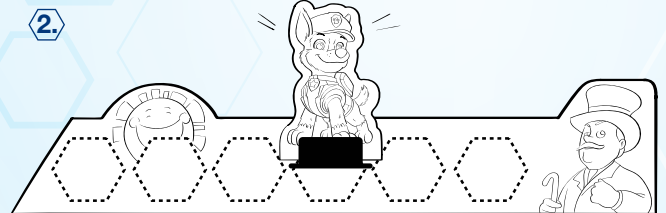
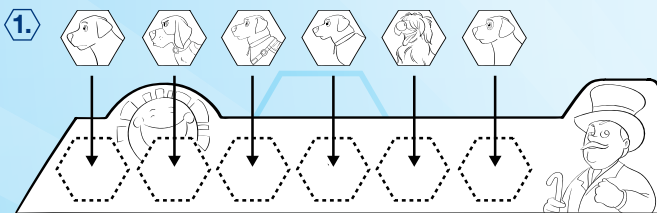
Vamos salvar a Cidade da Aventura!

Liberty está pedindo socorro na festa da Cidade da Aventura! Sua missão é esta: siga seu caminho na Cidade da Aventura para limpar a bagunça deixada pela tempestade e resgatar os cachorrinhos que o Prefeito Humdinger colocou na Escola de adestramento!

1. O jogador mais jovem começa e o jogo segue no sentido horário.
2. Jogue o dado e veja quantos espaços seu personagem deve andar no tabuleiro. Quando você mover seu personagem, siga os caminhos interligados no tabuleiro.
 - Você só pode parar em um espaço que não esteja ocupado por outro jogador.
 - Dica: planeje o melhor caminho antes de mover seu personagem.
 - Se, ao jogar o dado, ele parar na imagem da pata, você poderá saltar para qualquer espaço desocupado, sem precisar seguir os caminhos interligados!
3. Ao parar no espaço, vire o token.
 - Se você encontrar um símbolo da Patrulha Canina do outro lado do token, fique com ele. Uma missão concluída!
 - Se você encontrar um cachorrinho solitário do outro lado do token, coloque-o em uma das posições na Escola de adestramento.
 - Quando sua vez terminar, pegue um dos tokens extras na pilha no centro do tabuleiro e coloque-o na posição que você deixou vazia (com o ícone de missão voltado para cima). Agora é a vez do próximo jogador.

O jogo pode terminar de duas formas diferentes:

1. Quando houver 6 cachorrinhos solitários na Escola de adestramento, a Patrulha Canina falhou em sua missão e o jogo acaba.
2. Um dos jogadores completa as missões do cartão da missão dele, desloca-se para um espaço na Escola de adestramento e salva os cachorrinhos solitários! Ele é o vencedor. Para chegar até a Escola de adestramento, o número que você tirar no dado pode ser maior do que o número de movimentos para chegar lá!



Como vencer:

O primeiro jogador a coletar todos os 4 tokens de ação necessários para completar o cartão da missão e chegar à Escola de adestramento para resgatar os cachorrinhos solitários vence o jogo e salva a Cidade da Aventura! É assim que se faz, Patrulha Canina. Os planos do Prefeito Humdinger foram interrompidos!

RU Миссия:

Стань игроком, который первым соберет 4 фишки с действиями, указанными в твоей карточке миссии, попадет в школу дрессировки и спасет щенков и Город приключений!

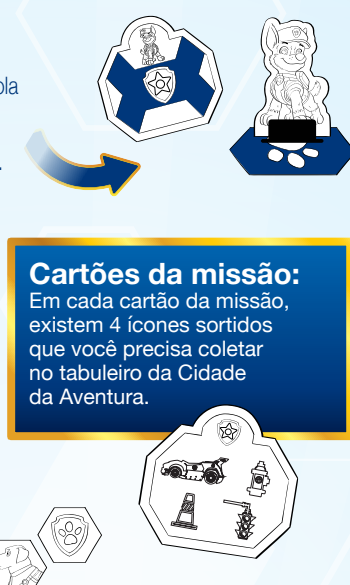
Подготовка к игре:

- Если вы играете впервые, отделите от листов все фишки с действиями и фигурки персонажей. Утилизируйте остатки бумаги надлежащим образом.
- Поставьте фигурки персонажей на подставки.
- Поместите фишки с действиями (стороной со значком миссии вверх) сверху каждого пункта на игровом поле (кроме зоны, в которой расположена школа дрессировки). Сложите все оставшиеся фишки в одну стопку (стороной со значком миссии вверх) в центре игрового поля.
- Каждый игрок выбирает персонажа, которым он будет играть. Каждый игрок получает карточку миссии выбранного персонажа и соответствующую фигурку. Поместите фигурки персонажей на соответствующие шестиугольники на краю игрового поля. Цвета шестиугольников соответствуют цвету карточек миссий.
- Положите игровой кубик так, чтобы все игроки могли до него дотянуться.

Пора спасать Город приключений!

Либерти зовет на помощь в Город приключений! Твоя миссия: двигайся по Городу Приключений, чтобы устранить последствия бури и спасти щенков, которых отправил в школу дрессировки мэр Хамдистер!

1. Первым ходит самый младший игрок, игра продолжается по часовой стрелке.



Cartões da missão:
Em cada cartão da missão, existem 4 ícones sortidos que você precisa coletar no tabuleiro da Cidade da Aventura.

2. Брось кубик и перемести своего персонажа на выпавшее количество пунктов.

Двигайся по соединительным линиям на игровом поле.

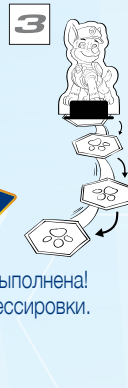
- Ты можешь поставить фигурку персонажа только на пункт, не занятый другим игроком.
- Подсказка: выбери наиболее удачный маршрут, прежде чем двигаться.
- Если ты выбрасываешь кубик со значком лапы, ты можешь занять любой свободный шестиугольник (нет необходимости двигаться по соединительным линиям!)

3. После перемещения на нужный шестиугольник переверни фишку.

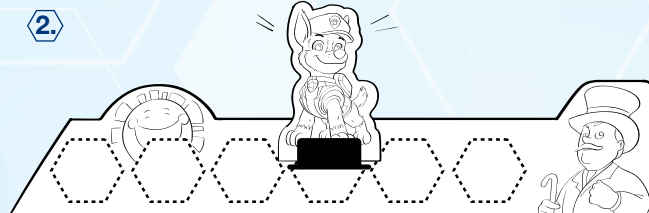
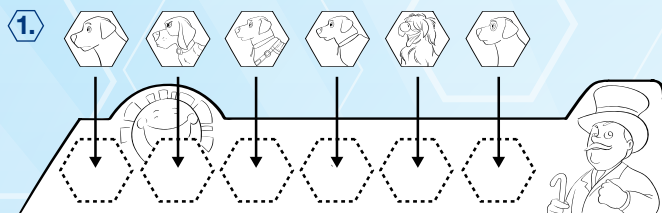
- Если на перевернутой фишке изображен значок Щенячьего патруля, оставь фишку себе. Одна миссия выполнена!
- Если на перевернутой фишке изображен щенок, помести фишку на один из шестиугольников школы дрессировки.
- По завершении хода возьми фишку из стопки с фишками и помести ее на получившийся пустой пункт (значком миссии вверх). Следующий игрок делает ход.

Игра завершается одним из двух вариантов:

1. Щенячий патруль провалил миссию, если 6 щенков останутся в школе дрессировки. Игра окончена.
2. Один из игроков заполняет свою карточку миссии, доходит до шестиугольника в школе дрессировки и спасает щенков! Этот игрок становится победителем. Чтобы попасть в школу дрессировки, ты можешь выбросить больше шагов на кубике, чем необходимо!



Карточки миссий:
Каждая карточка миссии содержит 4 разных значка, которые необходимо собрать с игрового поля Города приключений.



Как победить:

Победителем становится игрок, который первым соберет 4 фишки с действиями, указанными в карточке миссии, попадет в школу дрессировки и спасет щенков и Город приключений! Щенячий патруль, так держать! Мэр Хамдингер остановлен!

PL Twoja misja:

Pierwszy gracz, który zbierze 4 odznaki działań wymienione na karcie misji i dotrze do szkoły, by uratować samotne szczeniaki, wygrywa grę i ratuje Adventure City.

Przygotowanie do gry:

- Jeśli grasz po raz pierwszy, wypchnij wszystkie odznaki działań i pionki z arkuszy. Wyrzuć pozostały papier do odpowiedniego pojemnika.
- Umieść pionki postaci w stojakach.
- Umieść odznaki akcji (ikonami misji do góry) na każdym miejscu na planszy gier (ale nie na obszarze szkoły). Umieść wszystkie pozostałe odznaki na stosie (ikoną misji do góry) na środku planszy.
- Każdy gracz wybiera postać, którą chce grać. Daj graczowi kartę z misją tej postaci i odpowiedni pionek. Umieść pionki na poszczególnych sześciokątnych polach każdej postaci na jednym końcu planszy. Kolory pól odpowiadają kolorom na kartach z misjami.
- Umieść kostkę w zasięgu wszystkich graczy.

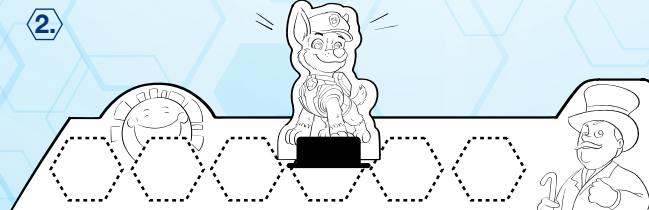
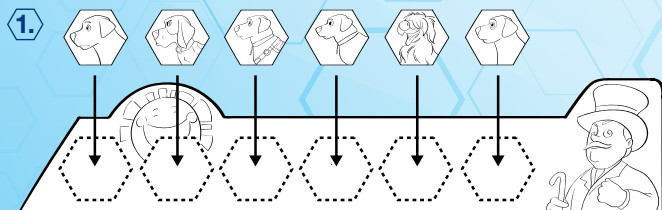
Uratujmy Adventure City!

Czas ratować wolność podczas święta w Adventure City! Twoja misja jest już ustawiona: przemieszczaj się po mieście, aby pozbyć się skutków burzy, i uratuj szczeniaki, które Burmistrz Humdinger zamknął w szkole!

1. Grę rozpoczyna najmłodszy gracz. Potem rozgrywka toczy się w prawo.
2. Rzuć kostką i przesuń swój pionek o tyle pól, ile wskazuje kostka. Poruszaj się wzdłuż połączonych ze sobą pól na planszy.
 - Możesz stanąć wyłącznie na polu, które nie jest zajęte przez innego gracza.
 - Wskazówka: zaplanuj swój ruch, zanim nastąpi Twoja kolejka.
 - Gdy wyrzucisz ikonę łapy, możesz przeskoczyć na dowolne wolne pole (nie musisz trzymać się wyznaczonych ścieżek).
3. Po zatrzymaniu się na polu obróć odznakę.
 - Jeśli na obrazku będzie znajdować się odznaka Psiego Patrolu, możesz zachować odznakę. Jedna misja zaliczona!
 - Jeśli obrócisz odznakę, a obrazek będzie przedstawiał samotnego szczeniaka, umieść ją na jednym z pól szkoły.
 - Po zakończeniu swojej kolejki weź odznakę ze stosu i umieść ją na właśnie utworzonym pustym polu (ikoną misji do góry).
 Teraz czas na ruch kolejnego gracza.

Gra kończy się na jeden z dwóch sposobów:

1. Gdy w szkole znajduje się 6 samotnych szczeniaków, Psi Patrol nie wykonał swojej misji i gra się kończy.
2. Jeden z graczy wypełnia swoją kartę z misją, przenosi się na pole na terenie szkoły i ratuje samotne szczeniaki! Ten gracz wygrywa grę. Aby dostać się na pole na terenie szkoły, wyrzuć większą niż potrzebujesz liczbę oczek.



Karty misji:
Każda karta misji zawiera inny zestaw 4 ikon, które należy zebrać z planszy.



Cel gry:

Pierwszy gracz, który zbierze 4 odznaki działań wymienione na karcie misji i dotrze do szkoły, by uratować samotne psiaki, wygrywa grę i ratuje Adventure City! Niech żyje Psi Patrol, Burmistrz Humdinger został powstrzymany!

CZ Vaše mise:

První hráč, který získá 4 akční žetony ze své kartičky s misí a dostane se do školy poslušnosti, kde zachrání osamělá štěňata, vyhrává hru a zachraňuje Adventure City!

Příprava:

- Pokud hrajete hru poprvé, vyloupněte všechny akční žetony a figurky z vyloupávacích listů. Zbývající papír řádně zlikvidujte.
- Umístěte figurky do podstavců.
- Umístěte akční žetony (symbolem mise nahoru) na každé políčko herní desky (nikoli však na políčka školy poslušnosti). Umístěte všechny zbývající žetony do balíčku (symbolem mise nahoru) doprostřed hrací plochy.
- Každý hráč si vybere postavu, za kterou bude hrát. Hráči dostanou kartičku s misí pro danou postavu a odpovídající figurku. Do rohů herní desky umístěte figurky na odpovídající šestiúhelníková políčka. Políčka na desce barevně odpovídají příslušným kartičkám s misemi.
- Umístěte kostku na dosah všech hráčů.

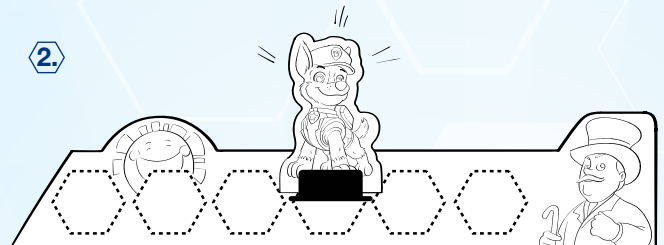
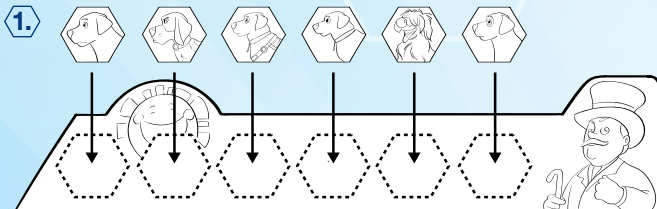
Pojďme zachránit Adventure City!

Liberty volá o pomoc uprostřed oslav v Adventure City! Vaše mise je jasná: Vydejte se do Adventure City, uklidněte pozdvižený a zachraňte štěňata, která starosta Humdinger zavřel ve škole poslušnosti!

1. Začíná nejmladší hráč, potom se hraje po směru hodinových ručiček.
2. Hodíte kostkou a posuňte svou figurku o příslušný počet políček po herní desce. Při přesunu se pohybujte po spojovacích cestičkách na herní desce.
 - Můžete se posunout pouze na políčko, které není obsazeno figurkou jiného hráče.
 - Náповěda: Než se budete přesouvat, naplánujte si tu nejlepší cestu.
 - Pokud vám padne na kostce otisk tlapy, můžete přeskočit na jakékoli prázdné políčko na herní desce (aniž byste se museli pohybovat po spojovacích cestičkách!).
3. Když se přesunete na políčko, obraťte žeton.
 - Pokud ho obrátíte a na obrázku je odznak Tlapkové patroly, můžete si ho ponechat. Jednu misi máte splněnou!
 - Pokud ho obrátíte a na druhé straně je osamělé štěně, umístěte žeton na jedno z políček ve škole poslušnosti.
 - Na konci tahu si vezměte žeton z doplňujícího balíčku a umístěte ho na prázdné políčko, odkud jste vzali žeton (symbolem mise nahoru). Na tahu je další hráč.

Hra končí jedním z následujících dvou způsobů:

1. Jakmile se ve škole poslušnosti nachází 6 osamělých štěňat, Tlapková patrola nesplnila misi a hra končí.
2. Jeden z hráčů splnil všechny úkoly na své kartičce s misí, přesunul se na políčko ve škole poslušnosti a zachránil osamělá štěňata! Stává se vítězem. Abyste se přesunuli do školy poslušnosti, můžete hodit větší číslo, než je počet tahů, které potřebujete!



Jak dosáhnout vítězství:

První hráč, který získá všechny 4 akční žetony ze své kartičky s misí a dostane se do školy poslušnosti, kde zachrání osamělá štěňata, vyhrává hru a zachraňuje Adventure City! Major Humdinger byl zastaven, dobrá práce, Tlapková patrolo!

SK Tvoja misia:

Prvý hráč, ktorý nazbiera 4 akčné žetóny, ktoré potrebuje podľa svojej kartičky s misiou, a príde do školy poslušnosti, aby zachránil opustené šteniatka, vyhrá a zachráni Adventure City!

Příprava:

- Ak hráš prvýkrát, vytlač všetky akčné žetóny a figurky z hárkov na vytlačanie. Zvyšný papier riadne zlikviduj.
- Umieštni figurky postáv do stojanov v balení.
- Rozlož akčné žetóny (stranou s ikonou misie nahor) na každé políčko na hracej doske (ale nie na oblasť školy poslušnosti). Všetky zostávajúce žetóny polož na kôpku (stranou s ikonou misie nahor) doprostred hracej dosky.
- Každý hráč si vyberie postavu, za ktorú bude hrať. Daj hráčovi kartičku s misiou jeho postavy a príslušnú figurku. Položte figurky na šestiuhelníky jednotlivých postáv na jednom konci hracej dosky. Políčka majú rovnakú farbu ako zodpovedajúce kartičky s misiou.
- Kocku polož tak, aby na ňu dosiahli všetci hráči.

Zachráňme Adventure City!

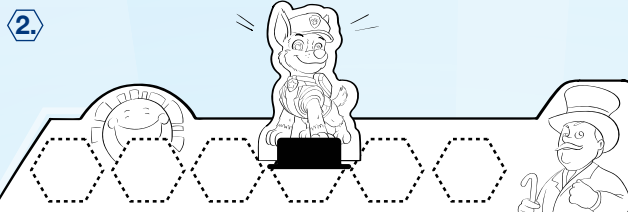
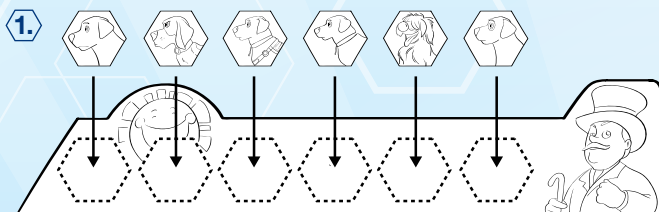
Liberty volá o pomoc z osláv v Adventure City! Tvoja misia je jasná: prejdí cez Adventure City, aby si odvrátil búrku a zachránil šteniatka, ktoré starosta Humdinger poslal do školy poslušnosti!

1. Ako prvý ide najmladší hráč a hra potom pokračuje v smere hodinových ručičiek.
2. Hod kockou a pozri sa, o koľko políček máš posunúť svoju postavu na hracej doske. Keď sa posúvaš, postupuj podľa spojovacích cestičiek na hracej doske.
 - Zastáť môžeš iba na políčku, ktoré nie je obsadené iným hráčom.
 - Pomôcka: Naplánuj si najlepšiu cestu ešte predtým, ako potiahneš.
 - Keď na kocke hodíš odtlačok labky, môžeš preskočiť na ktorékoľvek voľné políčko (nemusíš postupovať podľa spojovacích cestičiek!).
3. Keď zastaneš na políčku, otoč žetón.
 - Ak ho otočíš a na obrázku uvidíš odznak Paw Patrol, môžeš si ho nechať. Jedna misia je vybavená!
 - Ak ho otočíš a na druhej strane nájdeš opustené šteniatko, polož žetón na jedno z miest v škole poslušnosti.
 - Na konci svojho tahu vezmi žetón z kôpky zostávajúcich žetónov a polož ho na prázdné políčko, ktoré si vytvoril (stranou s ikonou misie nahor). Potom je na rade ďalší hráč.

Hra sa končí jedným z dvoch spôsobov:

1. Keď sa v škole poslušnosti nachádza 6 opustených šteniatok, misia Paw Patrol bola neúspešná a hra sa skončila.
2. Niektorý z hráčov vyplní svoju kartičku s misiou, presunie sa na políčko v škole poslušnosti a opustené šteniatka zachráni! Tento hráč vyhráva. Aby si sa presunul do školy poslušnosti, môžeš hodiť aj väčšie číslo ako počet ťahov, ktoré potrebuješ!





Výhra:

Prvý hráč, ktorý nazbiera všetky štyri akčné žetóny potrebné na vyplnenie jeho kartičky s misiou a dostane sa do školy poslušnosti, aby zachránil opustené šteniatka, vyhrá a zachráni Adventure City! Parádna misia, Paw Patrol, starostu Humdingera sa vám podarilo zastaviť!

HU A küldetések:

Az a játékos nyer és menti meg Adventure Cityt, aki először gyűjti össze a küldeteskártyáján szereplő 4 tevékenységzsetont és elsőként ér a kutyaiskolába, hogy kiszabadítsa a magukra maradt kutyusokat!

Előkészítés:

- Ha most játszotok először, pattintsátok ki az összes tevékenységzsetont és bábukat a lapokból. A felesleges papírt dobjátok ki a megfelelő hulladékgyűjtőbe.
- Illesztétek a figurás bábukat a játékhoz mellékelt talpkába.
- Helyeztetek tevékenységzsetonokat (a küldetés ikonnal felfelé) a játéktábla minden mezőjére (a kutyaiskola területét kivéve).
- A megmaradt zsetonokat gyűjtsetek pakliba (a küldetés ikonnal felfelé) a tábla közepén.
- Minden játékos válassza ki azt a karaktert, amellyel játszani szeretne. Osszátok ki a játékosoknak a választott karakterhez tartozó küldeteskártyát és bábút. Helyeztetek a bábukat az egyes karakterek saját hatszögébe a játéktábla egyik sarkán. A mezők színe jelzi a hozzájuk tartozó küldeteskártyát.
- Helyeztetek el a dobókockát úgy, hogy minden játékos elérje.

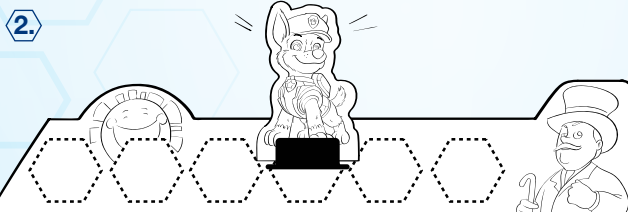
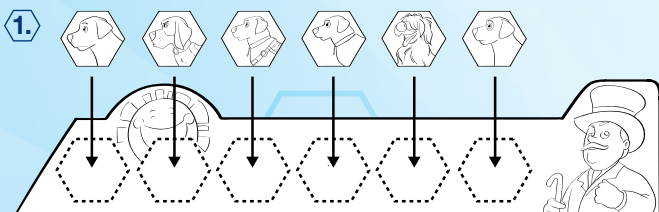
Mentsétek meg Adventure Cityt!

Liberty segítséget kér Adventure City ünnepélyén! A küldetések világos: Jussatok el Adventure Citybe, csendesítsetek le a vihart, és szabadítsátok ki a Humdinger polgármester által kutyaiskolába kényszerített kutyusokat!

1. A legfiatalabb játékos kezd, majd a kör az óramutató járásának megfelelő irányba folytatódik.
2. Dobj a dobókockával, és a dobott értéknek megfelelően lépj a karakterrel előre a játéktáblán. A lépéseknél kövesd a játéktáblán a mezőket összekötő útvonalat.
 - Egy mezőn egyszerre csak egy játékos állhat.
 - Tipp: Mielőtt lépnél, tervezd meg a legjobb útvonalat.
 - Aki mancsnyomot dob, bármely nem foglalt mezőre léphet (nem kell követnie az összekötő útvonalat)!
3. Amikor rálépsz egy mezőre, fordítsd fel a zsetont.
 - Ha a felfordított zsetonon Mancs órjártat jelvény szerepel, megtarthatod. Egy küldetés letudva!
 - Ha a felfordított zsetonon magára maradt kutyus látható, tedd a zsetont a kutyaiskola egyik helyére.
 - A kör végén húzz egy zsetont a külön pakliból, és tedd a létrejött üres mezőre (a küldetés ikonnal felfelé). Ezután a következő játékos köre következik.

A játék kétféleképpen érhet véget:

1. Ha a kutyaiskolában 6 magányos kutyus van, a Mancs órjártat küldetése nem járt sikerrel, és a játéknak nincs győztese.
2. Az egyik játékos teljesíti a küldeteskártyáját, eljut a kutyaiskola egyik üres helyére, és megmenti a magányos kutyusokat. Ő nyeri a játékot. A kutyaiskolába való bejutáshoz nagyobbat is dobhatsz, mint ahány lépésre szükség van!



Így nyerhettek:

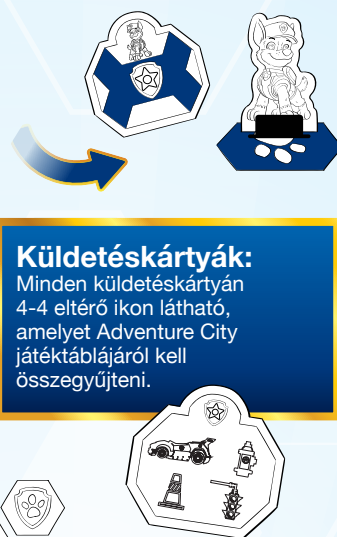
Az a játékos nyer és menti meg Adventure Cityt, aki először gyűjti össze a küldeteskártyáján szereplő mind a négy tevékenységzsetont és elsőként ér a kutyaiskolába, hogy kiszabadítsa a magukra maradt kutyákat! Szép volt, Mancs órjártat, megállítottátok Humdinger polgármestert!

RO Misiunea ta:

Primul jucător care colectează cele 4 jetoane de acțiune de care are nevoie de pe cardul său de misiune și ajunge la școala de dresaj pentru a salva câțelului singuri câștigă jocul și salvează Orașul Aventurilor!

Pregătirea jocului:

- Dacă este prima dată când joci, scoate toate jetoanele de acțiune și pionii din foile perforate. Aruncă în mod corespunzător hârtia rămasă.
- Așază personajele pion pe suporturile furnizate.
- Așază jetoanele de acțiune (pictograma cu misiune cu fața în sus) pe fiecare loc de pe tabla de joc (dar nu și pe zona Școlii de dresaj).
- Așază toate jetoanele rămase într-un teanc (pictograma cu misiune cu fața în sus) în centrul tablei de joc.
- Fiecare jucător alege un personaj. Dă jucătorului cardul de misiune pentru personajul ales și pionul corespunzător. Așază pionii pe hexagonul individual al fiecărui personaj de la un capăt al tablei de joc. Spațiile au culori care corespund culorilor cardurilor de misiune.
- Așază zarul la îndemâna tuturor jucătorilor.



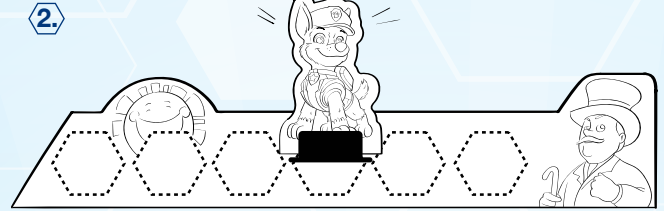
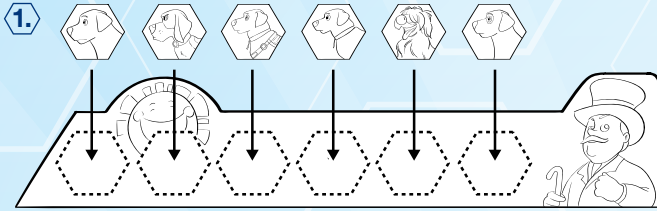
Haideți să salvăm Orașul Aventurilor!

Libertatea se cere salvată de la festivitățile din Orașul Aventurilor! Misiunea ta este stabilită: Fă-ți drum prin Orașul Aventurilor pentru a alunga furtuna și pentru a salva cățelușii pe care primarul Humdinger i-a dus la școala de dresaj!

1. Cel mai tânăr jucător este primul, apoi jocul se desfășoară în sensul acelor de ceas.
2. Dacă cu zarul și vezi câte spații trebuie să muți personajul tău pe tabla de joc. Când muți personajul, urmează căile de conectare de pe tabla de joc.
 - Poți ajunge doar pe un spațiu care nu este ocupat de un alt jucător.
 - Sfat: planifică cea mai bună cale înainte de a te deplasa.
 - Când dai cu zarul o urmă de lăbuță poți sări pe orice spațiu liber (nu este nevoie să urmezi căile de conectare!)
3. Când ajungi pe un spațiu, întoarce jetonul.
 - Dacă întorci jetonul și imaginea are un ecuson cu urmă de lăbuță, îl poți păstra. O misiune este gata!
 - Dacă întorci jetonul și pe partea cealaltă este un cățel singur, așază jetonul pe unul dintre spațiile din Școala de dresaj.
 - Când îți se termină rândul, ia un jeton dintre cele în plus și așază-l pe spațiul gol pe care l-ai creat (pictograma cu misiune cu fața în sus). Apoi este rândul următorului jucător.

Jocul se încheie într-unul din cele două moduri de mai jos:

1. Când există 6 cățeluși singuri în școala de dresaj, misiunea Patrului Cățelușilor a eșuat și jocul s-a terminat.
2. Unul dintre jucători completează cardul său de misiune, se mută pe un spațiu de la școala de dresaj și salvează cățelușii singuri! Acest jucător este câștigătorul. Pentru a merge la școala de dresaj, poți să dai cu zarul un număr mai mare decât numărul de mutări de care ai nevoie!



Pentru a câștiga:

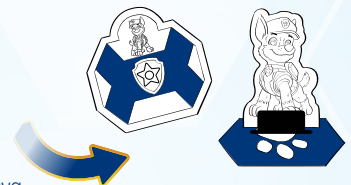
Primul jucător care colectează toate cele 4 jetoane de acțiune necesare pentru a finaliza cardul său de misiune și care ajunge la școala de dresaj pentru a salva cățelușii singuri, câștigă jocul și salvează Orașul Aventurilor! V-ați descurcat excelent, Patru Cățelușilor, primarul Humdinger a fost oprit!

EL Η αποστολή σας

Ο πρώτος παίκτης που θα συλλέξει τις 4 μάρκες ενέργειας που χρειάζεται από την κάρτα αποστολής του και θα φτάσει στη σχολή εκπαίδευσης σκύλων για να σώσει τα μοναχικά κουτάβια κερδίζει το παιχνίδι και γίνεται ο σωτήρας της Πόλης της Περιπέτειας!

Προετοιμασία:

- Αν παίζετε για πρώτη φορά, κόψτε όλες τις μάρκες ενέργειας και τα πιόνια από τα διάτρητα φύλλα. Απορρίψτε με τον κατάλληλο τρόπο το φύλλο που απομένει.
- Τοποθετήστε τα πιόνια χαρακτήρων στις βάσεις.
- Τοποθετήστε τις μάρκες ενέργειας (με το εικονίδιο αποστολής στην επάνω πλευρά) πάνω σε κάθε τετράγωνο του ταμπλό παιχνιδιού (αλλά όχι στην περιοχή της σχολής εκπαίδευσης σκύλων). Τοποθετήστε όλες τις υπόλοιπες μάρκες σε μια στοιβή (με το εικονίδιο αποστολής στην επάνω πλευρά) στο κέντρο του ταμπλό.
- Κάθε παίκτης επιλέγει με ποιο χαρακτήρα θα παίξει. Δώστε σε κάθε παίκτη την αντίστοιχη κάρτα αποστολής του χαρακτήρα του και το αντίστοιχο πιόνι. Τοποθετήστε τα πιόνια στο ατομικό εξάγωνο του κάθε χαρακτήρα στο ένα άκρο του ταμπλό παιχνιδιού. Τα τετράγωνα έχουν τα ίδια χρώματα με τις κάρτες αποστολής.
- Τοποθετήστε το ζάρι σε σημείο που να το φτάνουν όλοι οι παίκτες.



Ας σώσουμε την Πόλη της Περιπέτειας!

Η Λίμπερτι καλεί για βοήθεια από τα εγκαίνια της Πόλης της Περιπέτειας! Η αποστολή σας είναι ξεκάθαρη: Φτάστε στην Πόλη της Περιπέτειας για να ηρεμήσετε τα πνεύματα και να σώσετε τα κουτάβια που ο δήμαρχος Χάμπινγκερ έκλεισε στη σχολή εκπαίδευσης σκύλων!

1. Ξεκινάει ο μικρότερος σε ηλικία παίκτης και μετά το παιχνίδι συνεχίζεται προς τα δεξιά.
2. Ρίξτε το ζάρι και για να δείτε πόσα τετράγωνα θα μετακινήσετε το χαρακτήρα σας πάνω στο ταμπλό παιχνιδιού.
 - Όταν μετακινείτε το χαρακτήρα σας, ακολουθήστε τις συνδεδεμένες διαδρομές στο ταμπλό παιχνιδιού.
 - Μπορείτε να πέσετε μόνο σε τετράγωνα που δεν είναι κατειλημμένα από άλλους παίκτες.
 - Συμβουλή: καταστρώστε την καλύτερη διαδρομή πριν μετακινήσετε το χαρακτήρα σας.
 - Αν φέρετε την πατούσα, μπορείτε να μετακινηθείτε σε όποιο κενό τετράγωνο θέλετε (δεν χρειάζεται να ακολουθήσετε τη συνδεδεμένη διαδρομή!)
3. Όταν πέσετε στο τετράγωνο, ανοίξτε τη μάρκα.
 - Αν η εικόνα είναι το σήμα των Κουταβιών Διάσωσης, μπορείτε να την κρατήσετε. Μία αποστολή ολοκληρώθηκε!
 - Αν την ανοίξετε και στην άλλη πλευρά υπάρχει ένα μοναχικό κουτάβι, τοποθετήστε τη μάρκα σε ένα από τα τετράγωνα στη Σχολή εκπαίδευσης σκύλων.
 - Όταν τελειώσει η σειρά σας, πάρτε μια μάρκα από τη στοιβή επιπλέον μαρκών και τοποθετήστε τη στο κενό τετράγωνο που δημιουργήσατε (με το εικονίδιο αποστολής στην επάνω πλευρά). Τώρα είναι η σειρά του επόμενου παίκτη.

Το παιχνίδι τελειώνει με έναν από τους εξής δύο τρόπους:

1. Αν υπάρχουν 6 μοναχικά κουτάβια στη σχολή εκπαίδευσης σκύλων, τα Κουτάβια Διάσωσης δεν κατάφεραν να φέρουν σε πέρας την αποστολή τους και το παιχνίδι τελειώνει.
2. Ένας από τους παίκτες ολοκληρώνει την κάρτα αποστολής του, μετακινεί το πιόνι του σε ένα τετράγωνο στη σχολή εκπαίδευσης σκύλων και σώζει τα μοναχικά κουτάβια! Είναι ο νικητής. Για να μετακινηθείτε στη σχολή εκπαίδευσης σκύλων, μπορείτε να φέρετε και μεγαλύτερο αριθμό στο ζάρι από τις κινήσεις που χρειάζεστε!

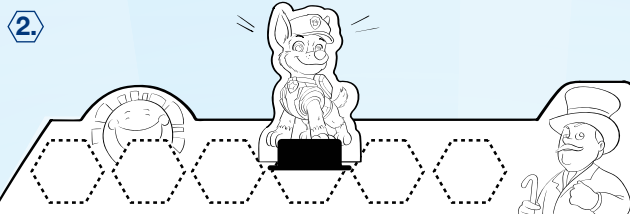
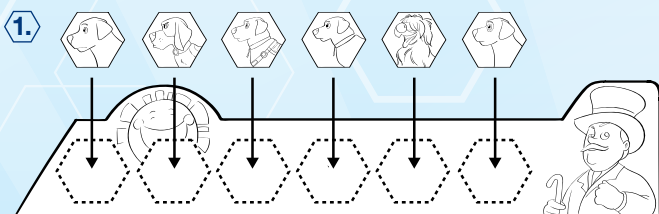


Carduri de misiune:
Fiecare card de misiune include un sortiment diferit de 4 pictograme pe care trebuie să le colectezi de pe tabla de joc Orașul Aventurilor.



Κάρτες αποστολής:
Κάθε κάρτα αποστολής περιλαμβάνει μια διαφορετική ομάδα 4 εικονιδίων που θα πρέπει να συλλέξετε από το ταμπλό παιχνιδιού της Πόλης της Περιπέτειας.





Νικητής:

Ο πρώτος παίκτης που θα συλλέξει τις 4 μάρκες ενέργειας που χρειάζεται για να ολοκληρώσει την κάρτα αποστολής του και θα φτάσει στη σχολή εκπαίδευσης σκύλων για να σώσει τα μοναχικά σκυλάκια κερδίζει το παιχνίδι και γίνεται ο σωτήρας της Πόλης της Περιπέτειας! Μπράβο Κουτάβια Διάσωσης, καταφέρατε να σταματήσετε το δήμαρχο Χάμπγκερ!

HR Vaša misija:

Prvi igrač koji prikupi 4 tokena s radnjama sa svoje karte s misijom i stigne do Škole za dresuru kako bi spasio usamljene psiće pobjeđuje u igri i spašava Grad avantura!

Припрема:

- Ako igrate prvi put, izvucite sve tokene s radnjama i likove iz perforiranih listova. Ostatak papira odložite na odgovarajući način.
- Stavite likove na priložena postolja.
- Stavite tokene s radnjama (strana s ikonom misije okrenuta prema gore) na vrh svakog polja na ploči za igru (ali ne i na područje Škole za dresuru). Stavite preostale tokene na hrpu (strana s ikonom misije okrenuta prema gore) u sredinu ploče.
- Svaki igrač bira lika s kojim će igrati. Igraču dajte kartu s misijom za tog lika i odgovarajući lik. Stavite likove na njihove odgovarajuće šesterokute na jedan kraj ploče za igru. Polja su označena bojama koje odgovaraju kartama s misijom.
- Kocku stavite između svih igrača.

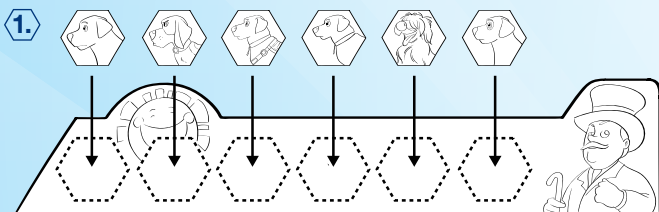
Spasimo Grad avantura!

Liberty traži pomoć s proslave otvaranja Grada avantura! Misija je jasna: krećite se po Gradu avantura kako biste otklonili sve nevolje i spasili psiće koje je gradonačelnik Humdinger smjestio u Školu za dresuru!

1. Najmlađi igrač igra prvi i igra se nastavlja u smjeru kazaljke na satu.
2. Bacite kocku i pogledajte za koliko se polja vaš lik treba pomaknuti na ploči za igru. Kad se krećete, slijedite povezane putove na ploči za igru.
 - Možete stati samo na mjesto na kojemu se ne nalazi drugi igrač.
 - Savjet: isplanirajte najbolji put prije nego što se počnete pomicati.
 - Kad dobijete znak sa šapom, možete skočiti na bilo koje slobodno mjesto (ne trebate slijediti povezani put!)
3. Kad stanete na mjesto, okrenite token.
 - Ako ga preokrenete i na slici se nalazi značka Psića u ophodnji, možete je zadržati. Jedna misija riješena!
 - Ako okrenete token, a na njemu se nalazi usamljeni psić, stavite token na jedno od polja u Školi za dresuru.
 - Na kraju svojeg reda uzmite token s hrpe s dodatnim tokenima i stavite ga na prazno mjesto koje ste stvorili (strana s ikonom misije okrenuta prema gore). Red je na sljedećeg igrača.

Igra završava na jedan od dva načina:

1. Kad se u Školi za dresuru nalazi šest psića, Psići u ophodnji nisu uspjeli u misiji i igra je završena.
2. Jedan od igrača dovršio je svoju kartu s misijom, stigao je do Škole za dresuru i spasio je usamljene psiće! Taj je igrač pobjednik. Kako bi se pomaknuli do Škole za dresuru, možete dobiti veći broj od broja koji vam je potreban da se pomaknete do nje!



Побједа:

Prvi igrač koji prikupi sva 4 tokena s radnjama koji su mu potrebni za dovršetak misije i stigne do Škole za dresuru kako bi spasio usamljene psiće pobjeđuje u igri i spašava Grad avantura! Tako se to radi Psići u ophodnji, zaustavili ste gradonačelnika Humdingera!

BG Вашата мисия:

Първият играч, който събере 4-те жетона от своята карта с мисия и пристигне в училището за кученца, за да спаси самотните кученца, печели играта и спасява Адвенчър Сити!

Подготовка:

- Ако играете за пръв път, извадете всички жетони и фигурки на герои от картонените листове. Изхвърлете останалата част.
- Поставете фигурките на герои на съответните им стойки.
- Поставете жетоните (символът на мисия, сочещ нагоре) отгоре на всяко едно място на игралната дъска (но не и върху зоната на училището за кученца). Поставете останалите жетони в купчина (символът на мисия, сочещ нагоре) в центъра на игралната дъска.
- Всеки играч си избира герой, с който да играе. Дайте на всеки играч съответната карта с мисия и фигурка на герой. Поставете фигурките върху шестоъгълниците за всеки един от героите, поставени в края на игралната дъска. Цветовете на местата отговарят на тези на картите с мисии.
- Поставете зара така, че да го стигат всички играчи.

Нека спасим Адвенчър Сити!

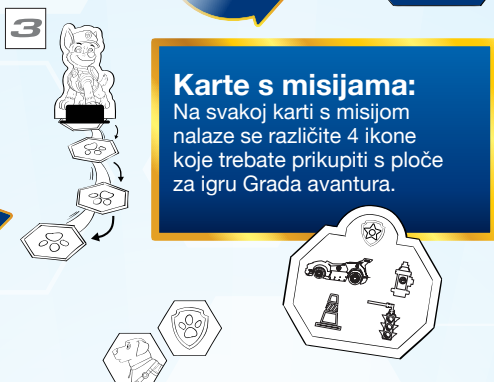
Liberty призовава за помощ от тържествата в Адвенчър Сити! Мисията ви е зададена: проправете си път из Адвенчър Сити, за да потушите бурята и да спасите малките кученца, които кметът Хъмдингер е затворил в училището за кучета!

1. Най-младият играч започва първи и след това играта продължава наляво.
2. Хвърлете зара и вижте с колко места трябва да преместите фигурката си по игралната дъска. Докато придвижвате фигурката си, следвайте свързващите пътеки по игралната дъска.
 - Можете да попаднете само на места, които не са заети от други играчи.
 - Съвет: планирайте предварително по коя пътека ще минете.
 - Ако хвърлите зара и ви се падне отпечатък на лапа, можете да преминете към всяко незаето място (няма нужда да следвате свързващата пътека!)

3

Karte s misijama:

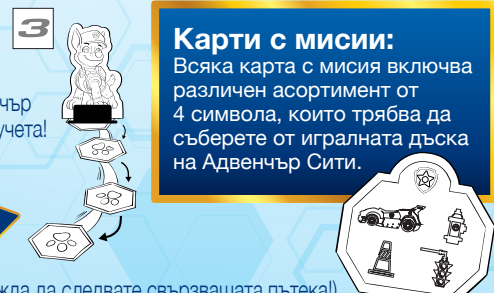
Na svakoj karti s misijom nalaze se različite 4 ikone koje trebate prikupiti s ploče za igru Grada avantura.



3

Karti s misiji:

Vsaka karta s misijom uključiva različen asortiment od 4 simbola, koji treba da съберете от игралната дъска на Адвенчър Сити.



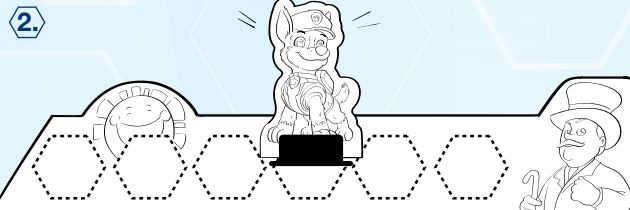
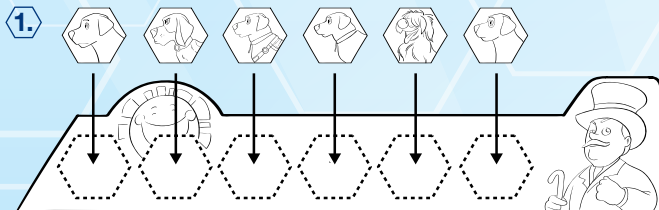
3. След като попаднете на мястото, обърнете жетона.

- Ако го обърнете и ви се падне изображение на значката на Пес Патрул, можете да го задържите. Една мисия по-малко!
- Ако го обърнете и се окаже, че от другата страна на жетона има самотно кученце, трябва да поставите жетона на едно от местата в училището за кучета.
- В края на хода ви вземете един жетон от купчината с останали жетони и го поставете на предишното място на жетона, който вече се намира в училището за кучета (символът с мисия, сочещ нагоре). Ред е на следващия играч.



Играта приключва по два начина:

1. Ако има 6 останали кученца в училището за кучета, това означава, че мисията на Пес Патрул се е провалила и играта приключва.
2. Един от играчите завършва своята карта с мисия, успява да стигне до училището за кучета и спасява всички самотни кученца! Този играч е победител. За да отидете в училището за кучета, може да хвърлите по-голямо число, от това, което ви трябва!



За да спечелите:

Първият играч, който събере всичките 4 жетона, нужни, за да завърши картата си с мисия, и пристигне в училището за кученца, за да спаси самотните малки кученца, печели играта и спасява Адвенчър Сити! Време е за празнуване благодарение на Пес Патрул, кметът Хъмдингер е спрял!

SL Vaša naloga:

Zmaga igralec, ki prvi zbere 4 žetone dejanj, ki jih potrebuje glede na kartico z nalogo, in pride do šole poslušnosti, da reši osamljene kužke. Tako reši mesto Adventure City!

Postavitvev:

- Če se prvič igrate, iz listov za iztis iztisnite vse žetone dejanj in premične figure. Ostanke papirja ustrezno zavržite.
- Premične figure likov namestite v priložena stojala.
- Žetone dejanj (z ikono naloge obrnjeno navzgor) položite na vsako točko na igralni plošči (vendar ne na območje šole poslušnosti). Vse preostale žetone položite na kup (z ikono naloge obrnjeno navzgor) na sredini plošče.
- Vsak igralec izbere lik, kot ga bo igral. Igralcu izročite kartico z nalogo tega lika in ustrezno premično figuro. Premične figure položite na heksagon posameznega lika na enem koncu igralne plošče. Polja so barvno usklajena s karticami z nalogo.
- Kocka mora biti dosegljiva vsem igralcem.

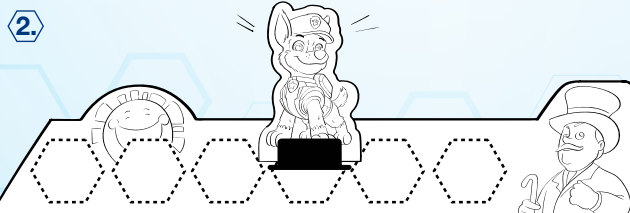
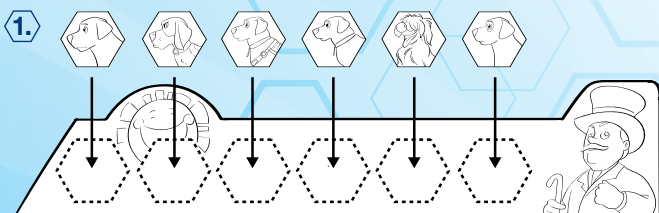
Rešimo mesto Adventure City!

Liberty kliče na pomoč s ploslave mesta Adventure City! Vaša naloga je določena: Prebij se v mesto Adventure City, da razkadiš vihar in rešiš kužke, ki jih je župan Humdinger poslal v šolo poslušnosti!

1. Igro začne najmlajši igralec in se nadaljuje v smeri urinega kazalca.
2. Vrzite kocko in se premaknite svoj lik za toliko polj na igralni plošči. Ko se premikate, sledite povezovalnim potem na igralni plošči.
 - Pristanete lahko samo na polju, ki ga ne zaseda drug igralec.
 - Namig: svojo najboljšo pot načrtujte, preden se premaknete.
 - Če vržete sliko tačke, lahko skočite na katerokoli prazno polje (ni vam treba slediti povezovalni poti!)
3. Ko pristanete na polju, obrnite žeton.
 - Če ga obrnete in je na sliki značka Tačke na patrulji, ga lahko obdržite. Ena naloga je uspela!
 - Če ga obrnete in je na drugi strani osamljen kužek, morate žeton položiti na eno od polj v šoli poslušnosti.
 - Na koncu vaše poteze vzamete žeton s kupa dodatnih žetonov ter ga položite na prazno polje, ki ste ga ustvarili (z ikono naloge obrnjeno navzgor). Nato nadaljuje naslednji igralec.

Igra se zaključí na enega od dveh načinov:

1. Če je v šoli poslušnosti 6 osamljenih kužkov, Tačke na patrulji niso opravile naloge in igra je končana.
2. Eden izmed igralcev zaključí svojo kartico z nalogo, se premakne do polja v šoli poslušnosti in reši osamljene kužke! Oni so zmagovalci. Za premik do šole poslušnosti lahko vržete več, kot je potrebno!



За zmago:

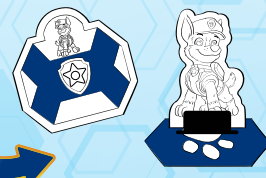
Zmaga igralec, ki prvi zbere vse 4 žetone dejanj, ki jih potrebuje za dokončanje kartice z nalogo, in pride do šole poslušnosti, da reši osamljene kužke. Tako reši mesto Adventure City! Bravo Tačke na patrulji, župan Humdinger je bil ustavljen!

TR Göreviniz:

Görev kartından ihtiyaç duydukları 4 Aksiyon Jetonunu toplayan ve yalnız yavruları kurtarmak için köpek eğitim okuluna gelen ilk oyuncu oyunu kazanır ve Macera Şehri'ni kurtarır!

Hazırlık:

- İlk kez oynuyorsanız tüm Aksiyon Jetonlarını ve Piyonları delikli sayfalardan çıkarın. Kalan kağıdı uygun şekilde atın.
- Karakter Piyonlarını verilen ayaklara yerleştirin.
- Oyun tahtasındaki her noktaya (ancak Köpek Eğitim Okulu alanına değil) Aksiyon Jetonlarını (görev simgesi tarafı yukarı bakacak şekilde) yerleştirin. Kalan tüm jetonları tahtanın ortasına bir yığın olarak (görev simgesi tarafı yukarı bakacak şekilde) yerleştirin.
- Her oyuncu oynayacağı karakteri seçer. Oyuncuya o karakterin görev kartını ve karşılık gelen piyonu verir. Piyonları, her karakterin oyun tahtasının bir ucundaki ayrı altgenlerine yerleştirin. Alanlar, görev kartlarına göre renklendirilmiştir.
- Zarı tüm oyuncuların erişebileceği bir yere yerleştirin.



Hadi Macera Şehri'ni kurtaralım!

Macera Şehri kutlamalarına özgürlük gerek! Göreviniz belirlendi: Fırtınanın getirdiği zorluklarla başa çıkarak Belediye Başkanı Humdinger'ın köpek eğitim okuluna kapattığı yavruları kurtarmak için Macera Şehri'nde yola çıkın!

- En genç oyuncu ilk sırayı alır, ardından oyun saat yönünde devam eder.
- Zar atın ve karakterinizi oyun tahtasında ne kadar ilerleteceğinizi görün. Hareket ettiğinizde oyun tahtasındaki bağlantı yollarını takip edin.
 - Yalnızca başka bir oyuncu tarafından işgal edilmeyen bir alana ilerleyebilirsiniz.
 - İpucu: Hareket etmeden önce en iyi yolu planlayın.
 - Bir Pati Resmine denk gelirsiniz boş herhangi bir alana atlayabilirsiniz (bağlantı yolunu takip etmenize gerek yoktur!)
- Alana ilerlediğinizde jetonu ters çevirin.
 - Ters çevirdiğiniz resimde bir Paw Patrol rozeti varsa onu saklayabilirsiniz. Bir görev tamamlandı!
 - Ters çevirdiğiniz resimde yalnız bir yavru varsa jetonu Köpek Eğitim Okulu'ndaki noktalardan birine yerleştirin.
 - Sıranızın sonunda, ekstra yığından bir jeton alın ve oluşturduğunuz boş noktaya yerleştirin (görev simgesi tarafı yukarı bakacak şekilde). Daha sonra sıra, bir sonraki oyuncuya geçer.

Oyun iki şekilde sona erebilir:

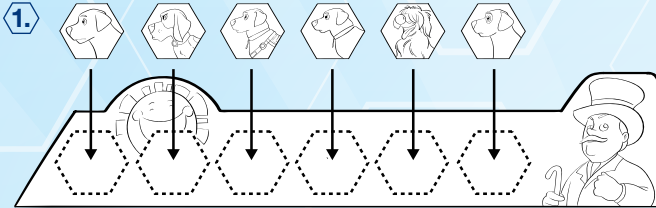
- Köpek eğitim okulunda 6 yalnız yavru olduğunda Paw Patrol görevini başaramamıştır ve oyun sona erer.
- Oyunculardan biri görev kartını tamamlar, köpek eğitim okulundaki bir alana gider ve yalnız yavruları kurtarır! Bu oyuncu kazanandır. Köpek eğitim okuluna gitmek için ihtiyacınız olan hamle sayısından daha yüksek bir zar atın!

3



Görev Kartları:

Her görev kartı, Macera Şehri oyun tahtasından toplamamız gereken 4 farklı simge içerir.



Kazanmak için:

Görev kartını tamamlamak ve yalnız köpekleri kurtarmak için köpek eğitim okuluna gitmek üzere gerekli olan 4 Aksiyon Jetonunu da toplayan ilk oyuncu oyunu kazanır ve Macera Şehri'ni kurtarır! Paw Patrol için imkansız görev yoktur. Belediye Başkanı Humdinger'ı durdurmayı başardınız!

- ⚠ **WARNING: CHOKING HAZARD** – Small parts. Not suitable for children under three years.
- ⚠ **ATTENTION! DANGER D'ÉTOUFFEMENT** – Contient de petits éléments. Ne convient pas aux enfants de moins de trois ans.
- ⚠ **ADVERTENCIA: PELIGRO DE ASFIXIA** – Contiene piezas pequeñas. No conviene para niños menores de tres años.
- ⚠ **ACHTUNG: ERSTICKUNGSGEFAHR** – Kleinteile. Nicht für Kinder unter drei Jahren geeignet.
- ⚠ **WAARSCHUWING: VERSTIKKINGSGEVAAR** – Kleine onderdelen. Niet geschikt voor kinderen jonger dan drie jaar.
- ⚠ **AVVERTENZA: RISCHIO DI SOFFOCAMENTO** – Pezzi piccoli. Non adatto a bambini di età inferiore a tre anni.
- ⚠ **ATENÇÃO: PERIGO DE ASFIXIA** – Peças pequenas. Contra-indicado para crianças com menos de 3 anos.
- ⚠ **ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ! ОПАСНОСТЬ УДУШЬЯ** – Мелкие детали. Не подходит для детей в возрасте до 3 лет.
- ⚠ **OSTRZEŻENIE: NIEBEZPIECZEŃSTWO ZADŁAWIENIA** – Drobne elementy. Nie nadaje się dla dzieci w wieku poniżej 3 lat.
- ⚠ **UPOZORNENI: NEBEZPEČI UDUSENI** – Obsahuje malé části. Nevhodné pro děti do tří let.
- ⚠ **UPOZORNENIE: NEBEZPEČENSTVO UDUSENIA** – Obsahuje malé predmety. Nevhodné pre deti do troch rokov.
- ⚠ **FIGYELMEZTETES: FULLADÁSVEZÉLY** – Apró alkatrészek. Csak három évnél idősebb gyermekek számára alkalmas.
- ⚠ **AVERTISMENT: PERICOL DE ASFIXIERE** – Piese mici. Contraindicat copiilor mai mici de trei ani.
- ⚠ **ΠΡΟΒΛΕΠΟΜΕΝΗ: ΚΙΝΔΥΝΟΣ ΠΝΙΓΜΟΥ** – Μικρά μέρη. Δεν είναι κατάλληλο για παιδιά κάτω των τριών ετών.
- ⚠ **UPOZORENJE: OPASNOST OD GUŠENJA** – Mali dijelovi. Igračka nije prikladna za djecu mlađu od tri godine.
- ⚠ **ВНИМАНИЕ: ОПАСНОСТ ОТ ЗАДАВЯНЕ** – Малки части. Неподходящо за деца под тригодишна възраст.
- ⚠ **OPOROŽILO: NEVARNOST ZADUSITVE** – Majhni deli. Ni primerno za otroke, mlajše od treh let.
- ⚠ **UYARI: BOĞULMA TEHLİKESİ** – Küçük parçalar. Üç yaşından küçük çocuklar için uygun değildir.



NORTH AMERICA • AMÉRIQUE DU NORD
1-800-622-8339, customercare@spinmaster.com

UK – 0800 206 1191, serviceuk@spinmaster.com

IRELAND – 1800 992 249

FRANCE – 0800 909 150, servicefr@spinmaster.com

AUSTRALIA – 1800 316 982, customercare@spinmaster.com

DEUTSCHLAND – 00800 0101 0222, Kundenservice@spinmaster.com

SCHWEIZ – 0800 561 350 • **ÖSTERREICH** – 0800 297 267

NETHERLAND – 0800 022 3683, klantenservice@spinmaster.com

BELGIË/BELGIQUE – 0800 77 688 • **LUXEMBOURG** – 800 2 8044

ITALIA – 800 788 532, servizio@spinmaster.com

MÉXICO – 01 800 9530147, servicio@spinmaster.com

POLSKA – 800080238, poland@spinmaster.com

ČESKÁ REPUBLIKA – 800550530, czechrepublic@spinmaster.com

SLOVENSKO – 0800232800, slovakia@spinmaster.com

MAGYARORSZÁG – 080 100 052, hungary@spinmaster.com

ROMÂNIA – 0800400015, romania@spinmaster.com

РОССИЯ – 88003013822, russia@spinmaster.com

WWW.SPINMASTER.COM

Запишите указанные на упаковке адреса и номера телефонов, чтобы у вас была возможность связаться с нами. Рекомендуется присмотр взрослых.
Изготовитель: Spin Master Лтд., 225 Кинг Стрит Вест, Торонто, ОН М5В 3М2 Канада ☎18006228339

Juguete Importado por: Spin Master México, S.A. de C.V.
Av. Insurgentes Sur No.1070 piso 8, Colonia Insurgentes San Borja
Alcaldía Benito Juárez C.P. 03100, Ciudad de México.
R.F.C. SMM050627V48

©2021. TM & © Spin Master Ltd. All rights reserved. Distributed by:
©2021. TM et © Spin Master Ltd. Tous droits réservés. Distribué par :
Spin Master Ltd., 225 King Street West, Toronto ON M5V 3M2 Canada
Spin Master Inc., PMB #10053, 300 International Drive, Suite 100, Williamsville, NY 14221
Spin Master International B.V., Kingsfordweg 151, 1043 GR Amsterdam, NL
Spin Master Australia Pty Ltd, Suite 101, Level 1, 18-24 Chandos Street,
St Leonards, NSW 2065; ☎1800 316 982

Spin Master Toys UK Ltd, Secure Trust House, Boston Drive, Bourne End, Buckinghamshire, SL8 5YS, UK
Импортер: ООО «Спин Мастер РУС», Россия, Москва 117638 Одесская ул. 2,
Бизнес-центр «Лотос», башня С, 10 эт. Тел.: 8 800 301 38 22
Изготовитель: Spin Master Лтд., 225 Кинг Стрит Вест, Торонто,
ОН М5В 3М2 Канада ☎18006228339 WWW.SPINMASTERGAMES.COM

©Spin Master Ltd.™PAW PATROL and all related titles, logos, characters; and SPIN MASTER logo are trademarks of Spin Master Ltd. Used under license. All rights reserved.

™Nickelodeon and all related titles and logos are trademarks of Viacom International Inc.

©Spin Master Ltd.™PAW PATROL et tous les titres, logos et personnages connexes, ainsi que le logo SPIN MASTER, sont des marques de commerce de Spin Master Ltd. Utilisées sous licence. Tous droits réservés.

™Nickelodeon et tous les titres et logos connexes sont des marques de commerce de Viacom International Inc.

MADE IN CHINA / FABRIQUÉ EN CHINE
HECHO EN CHINA / СДЕЛАНО В КИТАЕ
ÇİN'DE ÜRETİLMİŞTİR

T98533_0013_20133873_GML_IS_U1



Country of Origin - Placement

Factory according to production country to print Country of Origin (COO)

If corresponding country is not in below, contact Spin Master to provide translation

China

MADE IN CHINA / FABRIQUÉ EN CHINE
HECHO EN CHINA / СДЕЛАНО В КИТАЕ
ÇİN'DE ÜRETİLMİŞTİR

Vietnam

MADE IN VIETNAM / FABRIQUÉ AU VIETNAM
HECHO EN VIETNAM / СДЕЛАНО ВО ВЬЕТНАМЕ
VIETNAM'DA ÜRETİLMİŞTİR

India

MADE IN INDIA / FABRIQUÉ EN INDE
HECHO EN INDIA / СДЕЛАНО В ИНДИИ
HINDİSTAN'DA ÜRETİLMİŞTİR

Mexico

MADE IN MEXICO / FABRIQUÉ AU MEXIQUE
HECHO EN MEXICO / СДЕЛАНО В МЕКSIКЕ
MEXİKA'DA ÜRETİLMİŞTİR

Country of Origin Placement