

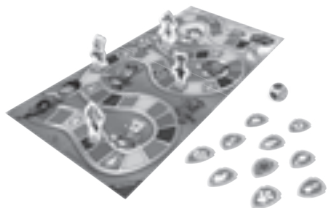


# Tower Race

Ein Würfel-Wettlaufspiel für **2-4** PAW Patrol Fans ab **3** Jahren.

## Inhalt:

- 1 Spielplan (4 Teile)
- 4 Spielfiguren mit Aufstellern
- 1 Farbwürfel
- 10 Symbol-Chips



**Auf geht's** zu einem lustigen und spannenden Wettlauf zwischen Chase, Marshall, Everest und Skye! Wer wohl von den Fellfreunden zuerst das Ziel erreicht? Mit etwas Glück beim Würfeln und Aufdecken der Chips kommt ihr schnell voran und habt die besten Chancen, diesen Wettlauf zu gewinnen!

## Spielziel

Die Person, die mit ihrer Spielfigur das Ziel (die Zentrale) zuerst erreicht, gewinnt.

## Vorbereitung

Puzzelt den 4-teiligen Spielplan zusammen und legt ihn für alle gut erreichbar in die Tischmitte. Wählt alle eine Spielfigur und steckt sie in einen Aufsteller. Stellt sie dann auf das Startfeld des Spielplans, unten neben Ryder. Die 10 Symbol-Chips mischt ihr und legt sie als verdeckten Stapel neben dem Spielplan bereit.

## **Spielverlauf**

Die jüngste Person beginnt, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Bist du an der Reihe, würfelst du und ziehst deine Spielfigur auf das nächste passende Farbfeld. Ist dieses Farbfeld bereits besetzt, darfst du die andere Spielfigur „rauswerfen“ und zurück auf das Startfeld stellen.

Würfelst du die Farbe „Weiß“, darfst du den obersten Chip vom Stapel ziehen und aufdecken.

Was ist darauf zu sehen? Finde das aufgedeckte Symbol auf dem Spielplan und stelle deine Spielfigur auf das entsprechende Feld. Den Chip darfst du behalten.

Erst wenn alle Symbol-Chips aufgebraucht sind, sammelt ihr sie wieder ein, mischt sie gut und bildet einen neuen Stapel.

Kurz vor dem Ziel wird es noch mal spannend: Würfelst du eine Farbe, zu der es kein passendes Farbfeld mehr gibt, musst du zum nächsten passenden Farbfeld zurückziehen.

## **Das Spiel endet,**

sobald die erste Person das letzte (lila) Farbfeld vor dem PAW Patrol Hauptquartier erreicht.  
Diese Person gewinnt!



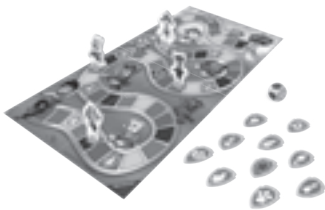


# Tower Race

A dice racing game for **2-4** PAW Patrol fans ages **3** and up.

## Contents:

- 1 game board (4 pieces)
- 4 game pieces with stands
- 1 color die
- 10 symbol chips



**Get ready** for a fun and exiting race between Chase, Marshall, Everest and Skye! Which of the furry friends will reach the finish line first? With a little luck from the die and the chips, you'll make fast progress and have the best chance of winning this race!

## Game target

The person who reaches the headquarters first with their game piece wins.

## Preparation

Assemble the 4-piece game board and place it in the center of the table so that everyone can easily reach it. Choose a game piece and put it on a stand. Then, place the game piece on the starting square of the game board, at the bottom next to Ryder. Shuffle the 10 symbol chips and place them in a face-down pile next to the game board.

## **Gameplay**

The youngest person starts, and then the game proceeds clockwise.

When it's your turn, roll the die and move your piece to the next matching color square. If this square is already occupied, you may "throw out" the other piece and place it back on the starting square.

If you roll the color "white", you may draw the top chip from the stack and turn it face up.

What do you see on it? Find the uncovered symbol on the game board and place your game piece on the matching square. You can keep the chip.

When all the symbol chips have been drawn, shuffle them well and form a new face-down pile.

Shortly before you reach the finish line, things get exciting again: If you roll a color for which there are no more matching color squares, you must move backwards to the next matching color square.

## **The game ends**

when the first person reaches the last (purple) color square in front of the PAW Patrol headquarters.

This person wins !



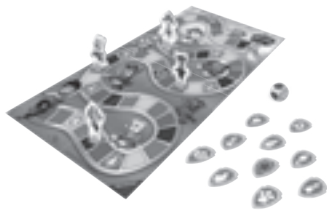


# Tower Race

Un jeu de course pour **2 à 4** fans de Pat'Patrouille, à partir de **3** ans.

## Contenu :

- 1 plateau de jeu à assembler
- 4 pions
- 1 dé Couleur
- 10 jetons Symbole



**C'est parti** pour une course amusante et passionnante entre Chase, Marcus, Everest et Stella ! Lequel de ces compagnons à fourrure atteindra le premier la ligne d'arrivée ? Avec de la chance au dé et sur les jetons, vous progresserez rapidement et pourrez espérer gagner cette course !

## But du jeu

Le premier joueur\* qui atteint le Quartier Général remporte la partie.

## Mise en place

Assemblez le plateau de jeu au centre de la table de façon à ce que tout le monde puisse l'atteindre facilement.

Chaque joueur choisit un pion, monté sur son socle. Placez les pions sur la case départ du plateau de jeu, en bas, à côté de Ryder. Mélangez les 10 jetons Symbole et faites-en une pile face cachée à côté du plateau de jeu.

\*Le mot « joueur » (et l'emploi du genre masculin en général) englobe les joueurs et les joueuses. Il doit être considéré comme terme neutre, utilisé pour simplifier la lecture des règles.

## Déroulement du jeu

Le plus jeune joueur commence, puis le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

À votre tour, lancez le dé et déplacez votre pion sur la prochaine case de cette couleur. Si cette case est déjà occupée, vous pouvez « manger » l'autre pion et le replacer sur la case départ.

Si vous obtenez la couleur blanche, prenez le premier jeton de la pile et retournez-le face visible.

Que voit-on sur ce jeton ? Trouvez le symbole sur le plateau de jeu et placez votre pion sur la case correspondante. Conservez le jeton.

Lorsque tous les jetons Symbole ont été utilisés, mélangez-les et formez une nouvelle pile face cachée.

À l'approche de la ligne d'arrivée, la tension monte : si vous obtenez une couleur pour laquelle il n'y a plus de case devant votre pion, vous devez reculer votre pion sur la prochaine case de cette couleur.

## Le jeu se termine

Lorsqu'un joueur atteint la dernière case violette devant le quartier général de la Pat'Patrouille, il remporte la partie !



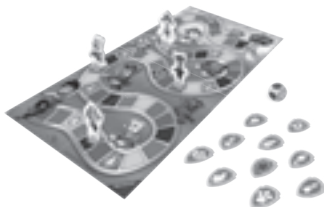


# Tower Race

Een dobbel-racespel voor **2-4** PAW Patrol fans vanaf **3** jaar.

## Inhoud:

- 1 spelbord (4 delen)
- 4 speelfiguren met opzetvoetjes
- 1 kleurendobbelsteen
- 10 symbool-fiches



**Op** naar een vrolijke en spannende wedstrijd tussen Chase, Marshall, Everest en Skye! Wie van de vrienden zal als eerste het doel bereiken? Met een beetje geluk bij het dobbelen en omdraaien van de fiches kom je snel vooruit en heb je de beste kansen deze wedstrijd te winnen!

## Doel van het spel

De speler die met zijn speelfiguur als eerste het doel (het hoofdkwartier) bereikt, is de winnaar.

## Vorbereiding

Puzzel het 4-delige spelbord in elkaar en leg het voor alle spelers goed bereikbaar in het midden op tafel. Kies allemaal een speelfiguur uit en zet deze in het voetje. Zet ze dan op het startveld van het spelbord, beneden naast Ryder. Schud de 10 symbool-fiches en leg ze als blinde stapel naast het spelbord klaar.

\*De mannelijke verwijswaarden worden uitsluitend gebruikt om de leesbaarheid te vergroten en worden in alle gevallen bedoeld als genderneutraal.

## **Spelverloop**

De jongste speler mag beginnen, daarna gaat het spel met de klok mee verder.

Ben je aan de beurt, dan gooi je de dobbelsteen en verplaats je je speelfiguur naar het volgende passende kleurenveld. Is dit kleurenveld al bezet, dan mag je het andere speelfiguur "eraf gooien" en terug op het startveld zetten.

Gooi je "wit", dan mag je het bovenste fiche van de stapel pakken en omdraaien.

Wat is daarop te zien? Vind het omgedraaide symbool op het spelbord en zet je speelfiguur op het overeenkomstige veld. Het fiche mag je houden.

Pas als alle symbool-fiches op zijn, verzamel je ze, schud ze goed en maak je een nieuwe stapel.

Kort voor het doel wordt het nog spannend: gooi je een kleur waarvoor geen passend kleurenveld meer is, dan moet je terug naar het volgende passende kleurenveld.

## **Het spel eindigt,**

zodra de eerste speler het laatste (lila) kleurenveld voor het PAW Patrol hoofdkwartier heeft bereikt. Deze speler wint!





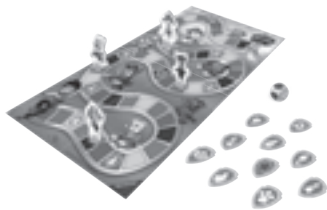


# Tower Race

Un gioco di corsa con dadi per **2-4 fan di PAW Patrol** dai **3 anni** in su.

## Contenuto:

- 1 tabellone (in 4 pezzi)
- 4 pedine con supporti,
- 1 dado colorato
- 10 gettoni simbolo



**Tutti pronti** per assistere a una gara divertente ed emozionante tra Chase, Marshall, Everest e Skye! Chi tra gli amici pelosi raggiungerà per primo il traguardo? Con un po' di fortuna ai dadi e nel rivelare gettoni, farete rapidi progressi e avrete maggiori possibilità di vincere questa gara!

## Scopo del gioco

Vince chi raggiunge per primo il traguardo (il quartier generale) con la propria pedina.

## Preparazione

Componete le 4 parti del tabellone e posizionatele al centro del tavolo in modo che sia ben raggiungibile da tutti. Ognuno sceglie la propria pedina e la inserisce in un supporto. Poi la posiziona sulla casella iniziale del tabellone, in basso accanto a Ryder. Mescolate i 10 gettoni simbolo e metteteli in una pila a faccia in giù accanto al tabellone.

\*La forma linguistica del maschile generico ha esclusivamente lo scopo di rendere migliore la leggibilità e si intende in tutti i casi neutro dal punto di vista del genere.

## **Svolgimento del gioco**

Inizia il giocatore più giovane, si prosegue poi in senso orario.

Quando tocca a te, tira il dado e sposta la tua pedina sulla prima casella disponibile nel colore ottenuto. Se la casella è già occupata, puoi "buttare fuori" l'altro pezzo e rimandarlo sulla casella di partenza.

Se ottieni il bianco con il dado, puoi pescare il primo gettone simbolo dalla pila e girarlo a faccia in su.

Che cosa vedi? Trova lo stesso simbolo sul tabellone e sposta la tua pedina su di esso. Puoi tenerti il gettone.

Solo quanto tutti i gettoni simbolo sono stati presi, dovrai riprenderli tutti, rimescolarli bene e ricreare una nuova pila.

Avvicinandoti al traguardo, il gioco si fa più emozionante: se ottieni un colore sul dado per il quale non c'è una casella libera davanti alla tua pedina, dovrai retrocedere alla prima casella di quel colore dietro di te.

## **Il gioco termina,**

non appena un giocatore raggiunge l'ultima casella colorata (viola) davanti al quartier generale della PAW Patrol.

Quel giocatore vince!



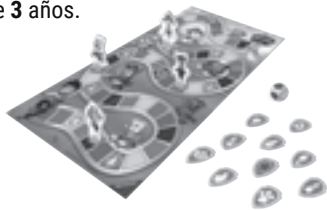


# Tower Race

Una carrera con dados para **2-4** entusiastas de la Patrulla Canina a partir de **3** años.

## Contenido:

- 1 tablero (4 partes),
- 4 peones con bases
- 1 dado de colores
- 10 fichas de símbolo



*¡Preparaos para vivir una divertida y emocionante carrera entre Chase, Marshall, Everest y Skye! ¿Cuál de nuestros peludos amigos será el primero en llegar a la meta? Con algo de suerte a la hora de tirar los dados y destapar las fichas, lograréis avanzar rápido ¡y tendréis más posibilidades de ganar esta carrera!*

## Objetivo del juego

La persona que llegue primero a la meta (el Centro de Mando) con su peón gana la partida.

## Preparación

Montad las 4 partes del tablero como si fuera un puzle y dejadlo en el centro de la mesa al alcance de todos. Cada persona escoge un peón y lo inserta en una base. Después lo pone en la casilla de salida del tablero, que está situada en la parte inferior al lado de Ryder. Mezclad las 10 fichas de símbolo, formad con ellas una pila bocabajo y dejadla al lado del tablero.

## Desarrollo

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

Cuando sea tu turno, tira el dado y avanza tu peón hasta la siguiente casilla del color correspondiente. Si esa casilla de color ya está ocupada, puedes «echar» a ese peón y devolverlo a la casilla de salida.

Si te sale en el dado el color «blanco», puedes coger y destapar la ficha superior de la pila de fichas.

¿Qué ves en la ficha? Encuentra ese símbolo en el tablero y coloca tu peón en la casilla correspondiente. Puedes quedarte esa ficha.

Una vez que hayáis usado todas las fichas de símbolo, volved a juntarlas todas, mezcladlas bien y formad con ellas una nueva pila.

Justo antes de llegar a la meta, la partida se pondrá más emocionante: si te sale en el dado un color del que no quedan más casillas por delante, tendrás que retroceder hasta la casilla del color correspondiente más cercana.

## La partida termina

en cuanto la primera persona llega a la última casilla de color (lila) que está justo delante del Centro de Mando de la Patrulla Canina. ¡Esa persona gana la partida!

© 2024 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.



Design (instruction): Gisela Köslér

© 2024

ravensburger.com

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