

nickelodeon



JUNIOR

4+



PAW PATROL

Max J. Kobbert

Ravensburger



## JUNIOR LABYRINTH

Ravensburger® Spiele Nr. **20 799 2**

Der spannende Schiebe-Spaß  
für **2-4** Spieler ab **4** Jahren.

**Autor:** Max J. Kobbert

**Design:** Paul Windle Design, UK

### Inhalt:

- 1 Spielplan
- 17 quadratische Wege-Karten
- 12 runde Bildkarten
- 4 Spielfiguren



Marshall, Chase, Rocky, Zuma, Rubble und Skye, die beliebten Hunde-Helden aus der Serie Paw Patrol, haben sich im Labyrinth verirrt! Kein Wunder, denn die Wege in diesem Labyrinth verändern sich ständig! Wo eben noch ein Weg war, steht plötzlich eine Mauer.

Könnt ihr die Freunde aus dem Labyrinth befreien? Dazu müsst ihr die Karten geschickt und vorausschauend verschieben, so entstehen neue Wege, die euch zu euren Lieblingshelden führen.

**Ziel des Spiels** ist es, die meisten runden Bildkarten zu sammeln.

### Vorbereitung

Vor dem allerersten Spiel löst ihr die Wege-Karten und die runden Bildkarten vorsichtig aus den Stanztafeln heraus. Legt den Spielplan in die Tischmitte, so dass er für euch alle gut erreichbar ist. Die Wege-Karten mischt ihr ver-

deckt und verteilt sie anschließend offen auf die freien Felder des Spielplans. Dadurch entsteht ein zufälliges Labyrinth.

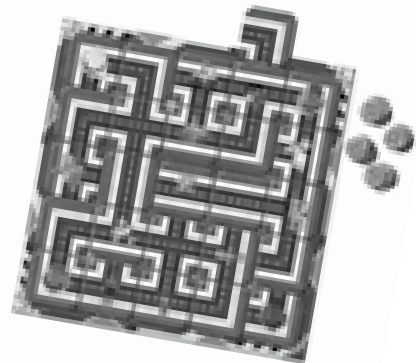
Vier Wege-Karten sind beidseitig bedruckt. Auf der Vorderseite befinden sich Kreuzungen mit vier Wegen, die das Spiel vereinfachen. Auf der Rückseite sind Kurven abgebildet. Entscheidet vor dem Mischen, ob und wie viele Kreuzungen ihr ins Spiel nehmen wollt. Je mehr Kreuzungen ihr verwendet, desto einfacher wird es!



### Tipp an die Eltern:

Bei der ersten Spielrunde empfiehlt es sich mit mehreren Kreuzungen zu spielen. Mit etwas Übung können jedoch in weiteren Spielrunden nach und nach die Kreuzungen entfernt (= umgedreht) werden.

Eine Wege-Karte bleibt übrig. Lasst sie zunächst neben dem Spielplan liegen. Ihr braucht sie später zum Verschieben des Labyrinths. Die runden Bildkarten mischt ihr verdeckt und legt sie neben dem Spielplan bereit. Nun wählt jeder eine Spielfigur aus und stellt sie auf das farbliche Start-Feld in einer der Spielplanecken.



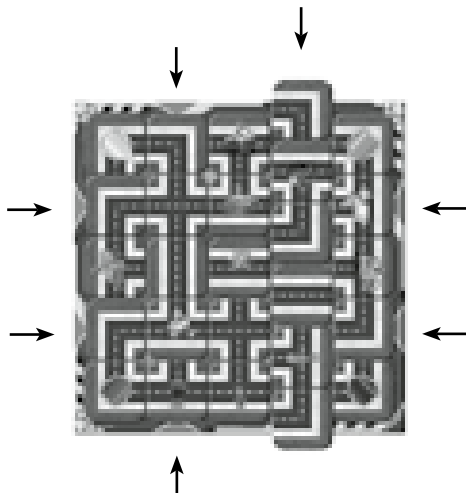
### Und los geht's

Der jüngste Spieler beginnt. Anschließend geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter. Bist du an der Reihe, drehst du eine runde Bildkarte um und lässt sie offen liegen.

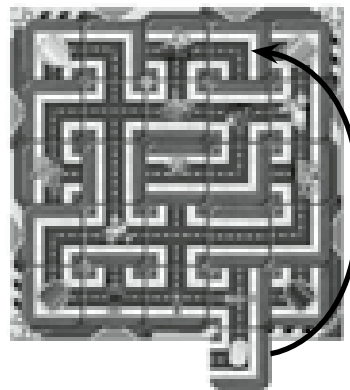
Darauf siehst du eine Figur aus „Paw Patrol“, die du nun im Labyrinth mit deiner Spielfigur erreichen musst. Dazu verschiebst du zuerst das Labyrinth und ziehst dann mit deiner Spielfigur.

### So verschiebst du das Labyrinth

Schiebe die überzählige Wege-Karte von einer Seite in den Spielplan ein. Pfeile markieren die Stellen, an denen du die Wege-Karte einschieben kannst. Schiebe die Wege-Karte so weit ein, bis auf der gegenüberliegenden Seite eine andere Wege-Karte aus dem Labyrinth herausgeschoben wird. Die herausgeschobene Wege-Karte bleibt am Spielplanrand liegen, bis sie vom nächsten Spieler an einer anderen Stelle wieder eingeschoben wird.



Schiebst du eine Wege-Karte heraus, auf der eine Spielfigur steht, so setzt du diese Spielfigur auf der gegenüberliegenden Seite auf die Wege-Karte, die du gerade neu in den Spielplan eingeschoben hast. Das Versetzen einer Spielfigur gilt aber noch nicht als Spielzug!



Du musst das Labyrinth immer zuerst verschieben, bevor du mit deiner Spielfigur ziehst! Kannst du den gesuchten Helden jedoch auch ohne Verschieben des Labyrinths erreichen, kannst du auf das Verschieben verzichten und direkt zur gesuchten Figur ziehen.

### So ziehst du mit deiner Spielfigur

Sobald du das Labyrinth verschoben hast, kannst du mit deiner Spielfigur ziehen. Du darfst auf jedes Feld ziehen, das deine Spielfigur durch einen ununterbrochenen Weg erreichen kann. Auf einer Wege-Karte können mehrere Spielfiguren stehen.

Erreichst du die gesuchte Figur, darfst du die runde Bildkarte nehmen und vor dir ablegen. Damit ist dein Spielzug beendet und der nächste Spieler deckt eine neue runde Karte auf.

Kannst du die gesuchte Figur nicht erreichen, so ziehst du deine Spielfigur so weit, dass du für deinen nächsten Zug eine möglichst gute Ausgangsposition hast, oder du ziehst in dieser Runde nicht voran.

Dann ist der nächste Spieler an der Reihe. Auch dieser versucht die „Paw Patrol-Figur“ mit seiner Spielfigur zu erreichen. Das geht so lange weiter, bis einer von euch die gesuchte Figur im Labyrinth erreicht hat. Dieser Spieler gewinnt die Bildkarte. Erst jetzt dreht der nächste Spieler eine neue runde Bildkarte um.

**Das Spiel endet**, sobald ein Spieler mit seiner Spielfigur die letzte „Paw Patrol-Figur“ erreicht hat. Er darf sich die letzte runde Bildkarte nehmen und vor sich ablegen.

**Gewonnen** hat der Spieler, der die meisten runden Bildkarten gesammelt hat.

### Variante für geübte Labyrinth Spieler

Baut das Spiel auf, wie zu Beginn der Anleitung beschrieben. Dreht alle Kreuzungen mit vier Wegen auf die Rückseite, denn diese benötigt ihr bei dieser Variante nicht. Die runden Bildkarten mischt ihr verdeckt und verteilt sie gleichmäßig an alle Spieler.

Jeder legt seine Bildkarten verdeckt als Stapel vor sich ab.

Wenn du an der Reihe bist, nimmst du deine oberste Bildkarte und schaust sie dir geheim an. Nur du kennst jetzt den „Paw Patrol-Helden“, den du mit deiner Spielfigur erreichen musst.

Wie zuvor beschrieben, verschiebst du zuerst das Labyrinth und ziehst dann mit deiner Spielfigur. Beim Einschieben der Wege-Karte gilt jedoch, dass du sie nicht an der Stelle einschieben darfst, an der sie gerade herausgeschoben wurde. Du darfst also den Spielzug des vorherigen Spielers nicht rückgängig machen!

Hast du deine gesuchte Figur erreicht, legst du die runde Bildkarte offen neben dich. Dein Spielzug ist damit beendet.

Erreichst du deine gesuchte „Paw Patrol-Figur“ nicht, ziehst du mit deiner Spielfigur soweit du möchtest oder lässt sie in dieser Runde stehen. Dein Spielzug ist beendet und du versuchst es in der nächsten Runde noch einmal. Der nächste Spieler schaut sich ebenfalls seine oberste runde Bildkarte an und versucht die dort gezeigte Figur zu erreichen.

**Das Spiel endet**, sobald ein Spieler die Figur seiner letzten Bildkarte erreicht hat und danach mit seiner Spielfigur auf sein Startfeld zurückgekehrt ist.

Wem dies zuerst gelingt, hat gewonnen!

©&TM Spin Master Ltd.





## JUNIOR LABYRINTH

Jeux Ravensburger® n° 20 799 2  
Un labyrinthe en mouvement  
pour 2 à 4 joueurs à partir de 4 ans.

**Auteur :** Max J. Kobbert  
**Design :** Paul Windle Design, UK

### Contenu :

- 1 plateau de jeu
- 17 plaques Chemin carrées
- 12 jetons
- 4 pions



Marcus, Chase, Rocky, Zuma, Ruben et Stella les héros de la série « Pat' Patrouille » se sont perdus dans le labyrinthe ! Pas étonnant car les couloirs changent sans arrêt ! Là où il y avait un passage se dresse soudain un mur. Réussirez-vous à libérer nos amis du labyrinthe ? À vous de faire coulisser astucieusement les plaques pour vous frayer un chemin et rejoindre rapidement vos chiens préférés.

**Le but du jeu** consiste à gagner le maximum de jetons.

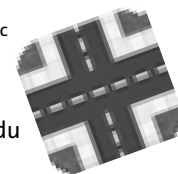
### Préparation

Avant la première partie, détacher soigneusement les plaques Chemin et les jetons des planches prédécoupées. Placer le plateau de jeu au milieu de la table, à portée de main de tous les joueurs. Mélanger les plaques face cachée, puis les répartir sur les emplacements libres du plateau pour créer un labyrinthe aléatoire.

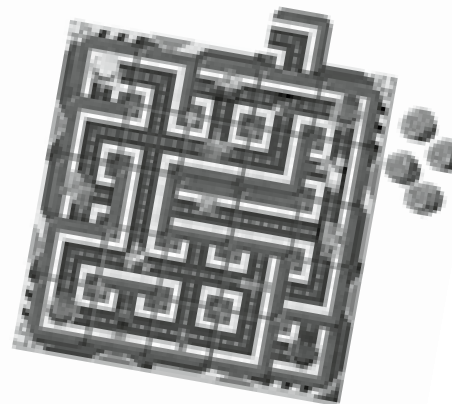
Quatre cartes sont imprimées recto-verso. Au recto figure un croisement avec quatre chemins qui simplifient le jeu. Au verso, par contre, se trouve un angle. Avant de mélanger, les joueurs décident s'ils utilisent des croisements et combien. Plus il y en aura, plus le jeu sera simple !

### Conseil aux parents :

Lors des premières parties, il est recommandé de jouer avec plusieurs croisements. Avec un peu d'expérience, il sera possible de les enlever (les retourner) petit à petit.



Il reste toujours une plaque. La laisser à côté du plateau pour l'instant. Elle servira plus tard à faire coulisser les passages du labyrinthe. Mélanger les jetons face cachée et les placer à proximité du plateau. Chaque joueur choisit ensuite un pion et le place au coin du plateau, sur la case Départ de la couleur correspondante.

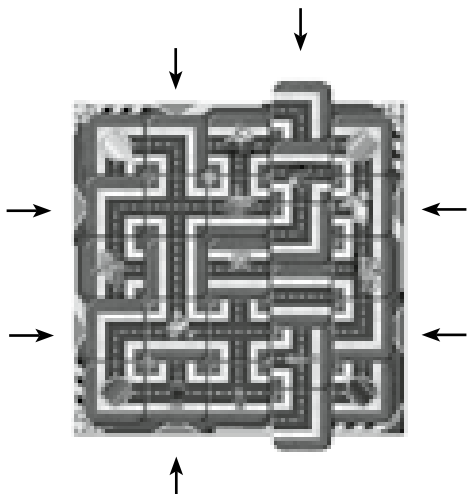


**La partie peut commencer**

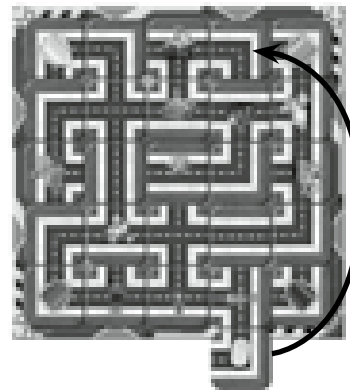
Le plus jeune joueur commence. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Il retourne le premier jeton et le laisse face visible. Il indique le personnage de « Pat' Patrouille » que le joueur doit essayer d'atteindre avec son pion. Pour cela, il commence d'abord par modifier le labyrinthe, puis déplace son pion.

**Modification du labyrinthe**

Le joueur pousse la plaque supplémentaire de l'un des bords vers l'intérieur du plateau. Des flèches sur le bord du plateau indiquent les endroits où peut être insérée la plaque. Elle est poussée jusqu'à ce que celle à l'opposé du plateau soit expulsée du labyrinthe. La plaque expulsée reste au bord du plateau jusqu'à ce qu'elle soit réintroduite à un autre endroit par le joueur suivant.



Si, en faisant coulisser les chemins du labyrinthe, un joueur expulse un pion du plateau, il est alors replacé à l'opposé, sur la plaque qui vient d'être introduite. Mais ceci n'est pas considéré comme un déplacement du pion !



Un joueur est toujours obligé de modifier le labyrinthe avant de déplacer son pion. Cependant, s'il peut atteindre le personnage recherché sans toucher au labyrinthe. Il peut renoncer à pousser les plaques et se déplacer directement jusqu'à lui.

**Déplacement du pion**

Dès qu'il a modifié le labyrinthe, le joueur peut bouger son pion. Il peut le déplacer jusqu'à n'importe quelle case en suivant un chemin ininterrompu. Plusieurs pions peuvent se trouver sur la même case.

S'il atteint le personnage recherché, le joueur peut prendre le jeton et le poser devant lui. Son tour est terminé et c'est au tour du joueur suivant de retourner un nouveau jeton.

S'il ne l'atteint pas, il peut déplacer son pion aussi loin qu'il veut de manière à être en bonne position pour le prochain tour ou choisir de ne pas bouger du tout. C'est alors au tour du joueur suivant de jouer. Lui aussi essaie d'atteindre ce même personnage de « Pat' Patrouille ». Et ainsi de suite, jusqu'à que l'un des joueurs y parvienne. Celui-ci gagne le jeton. Ce n'est qu'alors que le suivant peut retourner un nouveau jeton.

**La partie s'arrête** dès qu'un joueur a atteint le dernier personnage de « Pat' Patrouille ». Il gagne alors le dernier jeton et le pose devant lui.

Le **vainqueur** est le joueur qui possède le plus de jetons devant lui.

### Variante pour joueurs expérimentés

Installer le jeu comme expliqué en début de règle. Retourner les quatre croisements sur le verso car ils ne serviront pas dans cette variante. Mélanger les jetons, face cachée, et en distribuer le même nombre à chaque joueur. Chacun les empile devant lui, toujours face cachée.

Quand vient son tour, le joueur regarde secrètement le jeton supérieur de sa pile. Il est le seul à connaître le personnage de « Pat' Patrouille » qu'il doit atteindre avec son pion.

Comme expliqué précédemment, il faut d'abord modifier le labyrinthe avant de déplacer son pion. Mais il est interdit d'introduire la plaque à l'endroit d'où elle vient d'être expulsée. Il n'est donc pas permis d'annuler le coup du joueur précédent !

Le joueur qui atteint le personnage recherché retourne son jeton, face visible, devant lui. Son tour est terminé. Si le joueur n'atteint pas le personnage « Pat' Patrouille » recherché, il déplace son pion aussi loin qu'il veut ou le laisse sur place. Son tour est terminé et il réessayera au tour suivant.

À son tour, le joueur suivant regarde le jeton supérieur de sa pile et essaye d'atteindre le personnage indiqué.

**La partie prend fin** dès qu'un joueur réussit à atteindre le personnage de son dernier jeton, puis à revenir à sa case Départ. Celui qui y parvient remporte la partie.

©&TM Spin Master Ltd.





## JUNIOR LABYRINTH

Gioco Ravensburger® n° 20 799 2  
Il labirinto magico  
per 2-4 giocatori dai 4 anni in su

**Autore:** Max J. Kobbert  
**Design:** Paul Windle Design, UK

### Contenuto:

- 1 tabellone
- 17 tessere quadrate del labirinto
- 12 gettoni dei personaggi
- 4 pedine



Marshall, Chase, Rocky, Zuma, Rubble e Skye, gli amatissimi cani eroi della serie Paw Patrol, non credono ai loro occhi: dove prima c'era un sentiero improvvisamente è apparso un muro; i percorsi del labirinto cambiano in continuazione e loro non riescono più a trovare la via d'uscita! Hanno bisogno del vostro aiuto. Riuscirete a pianificare bene le vostre mosse e a spostare le tessere in modo da aprire nuovi sentieri? Solo così potrete raggiungere e liberare i vostri amici a quattro zampe.

**Scopo del gioco** conquistare il maggior numero di gettoni.

### Preparazione

Prima di iniziare a giocare per la prima volta, staccate con cautela le tessere del labirinto e i gettoni dalle fustelle. Appoggiate il tabellone al centro del tavolo, in modo che tutti i giocatori possano raggiungerlo bene. Tenendole

coperte, mescolate le tessere del labirinto e poi distribuitele, scoprendole, sulle caselle vuote del tabellone in modo da formare un labirinto casuale.

Quattro tessere labirinto sono stampate su entrambi i lati: su un lato sono raffigurati degli incroci con quattro percorsi che rendono la partita più facile, sull'altro, invece, sono raffigurate delle curve. Prima di mescolare queste tessere, decidete se e quanti incroci volete utilizzare durante la partita. Più incroci utilizzate, più semplice sarà raggiungere gli eroi a quattro zampe!



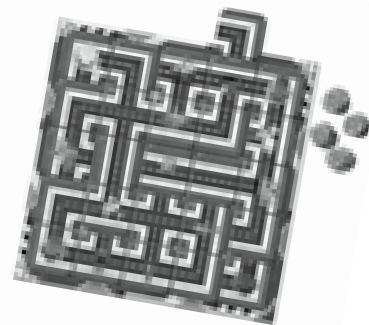
### Consigli per i genitori:

all'inizio è meglio giocare con più incroci. Poi, mano a mano che i giocatori acquisiscono esperienza, potete gradualmente utilizzarne sempre meno (voltando le tessere sull'altro lato).

Al termine di questa fase preparatoria, avanzerà una tessera: appoggiatela accanto al tabellone, vi servirà per spostare il labirinto.

Tenendoli coperti, mescolate i gettoni e poi appoggiateli accanto al tabellone.

Ogni giocatore deve scegliere una pedina e metterla sulla casella di partenza dello stesso colore situata in uno dei quattro angoli del tabellone.





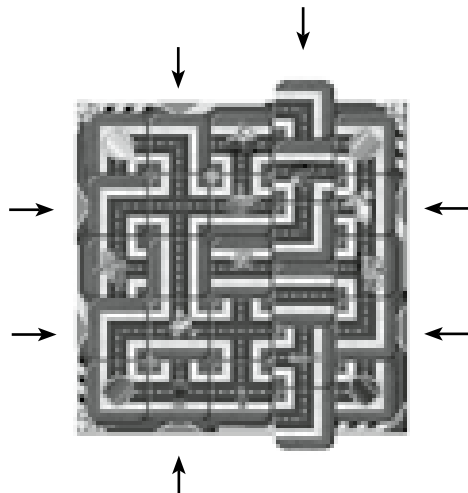
**Si comincia!**

Inizia il giocatore più giovane. Poi proseguite a turno, in senso orario.

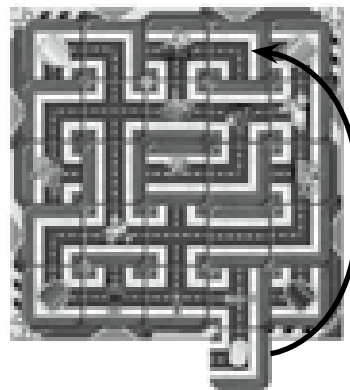
Al tuo turno, scopri un gettone e appoggialo sul tavolo. Sul gettone è raffigurato uno dei personaggi di "Paw Patrol": è lui che devi tentare di raggiungere all'interno del labirinto con la tua pedina. Ricorda: il labirinto va spostato sempre prima di far avanzare la pedina.

**Spostamento del labirinto**

Inserisci all'interno del tabellone la tessera del labirinto avanzata durante la preparazione. Le frecce contrassegnano i punti attraverso i quali puoi farla passare. Spingi la tessera, spostando così il labirinto, fino a far fuoriuscire un'altra tessera-labirinto situata sul lato opposto. La tessera espulsa resta accanto al bordo del tabellone fino a quando il giocatore successivo non la inserirà di nuovo in un altro punto.



Se sulla tessera che hai fatto fuoriuscire dal tabellone si trova una pedina, prendila e mettila sulla tessera del labirinto che hai appena inserito sul lato opposto. Questo spostamento della pedina non vale come mossa!



Ricordati che il labirinto va sempre spostato prima di muovere la pedina! Ma puoi anche decidere di non spostarlo e di far avanzare subito la tua pedina per raggiungere il tuo eroe.

**Avanzamento della pedina**

Dopo aver spostato il labirinto, puoi muovere la tua pedina facendola avanzare su ogni casella che, partendo dalla tua pedina, è collegata in un percorso continuo. Su una tessera del labirinto possono sostare più pedine.

Se riesci a raggiungere il personaggio, puoi prendere il gettone e metterlo davanti a te. Il tuo turno è così terminato. Ora tocca al prossimo giocatore che deve scoprire un nuovo gettone.

Se non ti è possibile raggiungere il personaggio, puoi scegliere di fare comunque avanzare la tua pedina fino a una posizione che sarà per te vantaggiosa al tuo prossimo turno, oppure di lasciarla ferma per un turno. Toccherà al giocatore successivo tentare di raggiungere il “personaggio Paw Patrol” con la propria pedina. La partita prosegue in questo modo fino a quando un giocatore non riesce a raggiungere il personaggio all’interno del labirinto e a conquistare così il gettone con la sua immagine. Ogni volta che un gettone viene conquistato, il giocatore successivo deve scoprirne un altro.

**La partita termina** quando un giocatore raggiunge l’ultimo “personaggio Paw Patrol”, prende il gettone e lo mette davanti a sé.

**Vince** chi ha conquistato il maggior numero di gettoni.

### Variante per esperti

Preparate il tabellone come descritto all’inizio delle istruzioni. Voltate tutti gli incroci con i quattro percorsi: per questa variante non sono necessari. Tenendoli coperti, mescolate i gettoni con le figure dei personaggi e distribuiteli in numero uguale a tutti i giocatori. Ognuno riunisce in una pila i propri gettoni e li mette davanti a sé.

Al tuo turno, prendi il gettone che si trova in cima alla tua pila e guardalo in segreto: solamente tu sai quale “eroe Paw Patrol” devi raggiungere con la tua pedina.

Anche in questa variante, il labirinto deve essere spostato prima di fare avanzare la pedina. Cambia invece la regola per l’inserimento della tessera nel labirinto: deve essere sempre inserita in un punto diverso da quello dal quale è appena stata fatta fuoriuscire. Quindi, non si può ripetere all’inverso la mossa di spostamento del labirinto fatta dal giocatore precedente!

Ogni volta che riesci a raggiungere un personaggio, prendi il gettone e mettilo davanti a te, scoperto. Il tuo turno è così terminato.

Se non puoi raggiungere il tuo “personaggio Paw Patrol”, scegli se far avanzare la tua pedina di quanto vuoi, oppure se lasciarla ferma per un turno.

Il tuo turno è così terminato. Al prossimo potrai tentare di nuovo di raggiungere il tuo eroe.

Anche il giocatore successivo deve guardare in segreto il gettone in cima alla propria pila e cercare di raggiungere il personaggio che vede illustrato.

**La partita termina** non appena un giocatore, dopo aver conquistato il suo ultimo gettone, riesce a riportare la propria pedina sulla sua casella di partenza. Vince chi ci riesce per primo!

©&TM Spin Master Ltd.





## JUNIOR LABYRINTH

Ravensburger® Spel Nr. **20 799 2**  
Het spannende schuif-spel  
voor **2-4** spelers vanaf **4** jaar

**Auteur:** Max J. Kobbert  
**Design:** Paul Windle Design, UK

### Inhoud:

- 1 speelbord
- 17 vierkante doolhofkaarten
- 12 ronde kaartjes
- 4 speelfiguren



Marshall, Chase, Rocky, Zuma, Rubble en Skye, de populaire helden uit de serie Paw Patrol, zijn verdwaald in het doolhof! Geen wonder, want de wegen in dit doolhof veranderen steeds! Waar net nog een weg was, staat nu ineens een muur.

Kunnen jullie de vrienden uit het doolhof bevrijden? Daarvoor moeten jullie de kaarten slim en met een vooruitziende blik verschuiven. Zo ontstaan nieuwe wegen die jullie naar jullie lievelingshelden leiden.

**Doel van het spel** is, de meeste ronde kaartjes te verzamelen.

### Vorbereiding

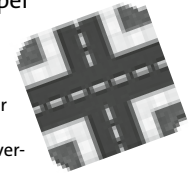
Voordat het allereerste spel gespeeld wordt, halen jullie de doolhofkaarten en de ronde kaartjes voorzichtig uit het karton. Leg het spelbord in het midden op tafel, zodat iedereen er goed bij kan. Hussel de doolhofkaarten met

de afbeelding naar beneden en verdeel ze vervolgens open op de vrije velden van het spelbord. Zo ontstaat een toevallig doolhof.

Vier doolhofkaarten zijn aan beide zijden bedrukt. Op de voorkant staan kruisingen met vier wegen, die het spel eenvoudiger maken. Op de achterkant daarentegen zijn bochten afgebeeld. Beslis voordat je gaat schudden, of en hoeveel kruisingen je in het spel wilt doen. Hoe meer kruisingen je gebruikt, hoe eenvoudiger het spel wordt!

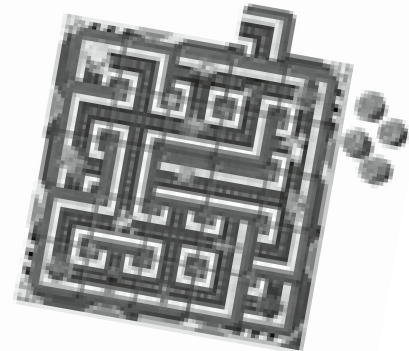
### Tip aan de ouders:

bij de eerste speelronde is het aan te bevelen om met meer kruisingen te spelen. Na een beetje oefening kunnen in de volgende speelrondes langzamerhand kruisingen worden verwijderd (= omgedraaid).



Er blijft één doolhofkaart over. Laat deze eerst even naast het spelbord liggen. Jullie hebben hem later nodig om het doolhof te verschuiven.

Hussel de ronde kaartjes met de afbeelding naar beneden en leg ze naast het spelbord klaar. Dan kiest iedere speler een speelfiguur en zet die op het startveld met dezelfde kleur in één van de hoeken van het spelbord.



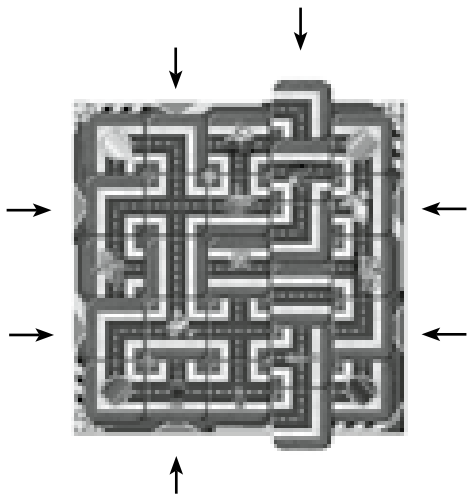
### Het gaat beginnen

De jongste speler mag beginnen. Vervolgens gaat het spel met de klok mee verder. Ben je aan de beurt, dan draai je een rond kaartje om en laat dit open liggen.

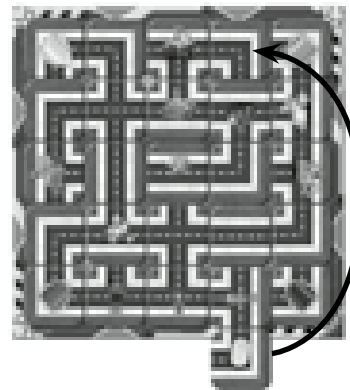
Daarop zie je een figuur uit „Paw Patrol“, die je nu in het doolhof met je speelfiguur moet bereiken. Daarvoor verschuif je eerst het doolhof en dan zet je met je speelfiguur.

### Zo verschuif je het doolhof

Zodra je het doolhof hebt verschoven, kun je met je speelfiguur zetten. Je mag naar ieder veld zetten, dat je speelfiguur kan bereiken door een ononderbroken weg. Op een doolhofkaart mogen meer speelfiguren staan.



Als je de gezochte figuur bereikt, mag je het ronde kaartje pakken en voor je neerleggen. Daarmee is je beurt ten einde en de volgende speler draait een nieuw rond kaartje om.



Kun je de gezochte figuur niet bereiken, dan zet je je speelfiguur zo ver, dat je voor je volgende beurt een zo gunstig mogelijke uitgangspositie hebt, of je zet deze ronde niet. Dan is de volgende speler aan de beurt. Ook deze probeert de „Paw Patrol-figuur“ met zijn speelfiguur te bereiken. Dat gaat net zo lang door, tot één van jullie de gezochte figuur in het doolhof bereikt heeft. Deze speler wint het kaartje. Pas nu draait de volgende speler een nieuw rond kaartje om.

**Het spel is ten einde**, zodra een speler met zijn speelfiguur de laatste „Paw Patrol-figuur“ bereikt heeft. Hij mag het laatste ronde kaartje pakken en voor zich neerleggen.

**Gewonnen** heeft de speler, die de meeste ronde kaartjes heeft verzameld.

### **Variant voor geoefende doolhof spelers**

Bouw het spel op, zoals in het begin van de handleiding beschreven is. Draai alle kruisingen met vier wegen op de achterkant, want deze heb je bij deze variant niet nodig. Schud de ronde kaartjes met de afbeelding naar beneden en verdeel ze gelijkmatig onder alle spelers. Iedere speler legt zijn kaartjes als stapel voor zich neer.

Als je aan de beurt bent, pak je het bovenste kaartje en bekijkt het dan zonder dat iemand het ziet. Alleen jij kent nu de „Paw Patrol-held“ die je met je speelfiguur moet bereiken.

Zoals hiervoor beschreven, verschuif je eerst het doolhof en zet dan pas met je speelfiguur. Bij het inschuiven van de doolhofkaart geldt echter, dat je die niet op de plek mag inschuiven waar die er zojuist uitgeschoven is. Je mag dus de speelbeurt van de vorige speler niet ongedaan maken!

Als je je gezochte figuur hebt bereikt, leg je het ronde kaartje open bij je neer.

Je beurt is daarmee beëindigd. Bereik je je gezochte „Paw Patrol-figuur“ niet, dan zet je je speelfiguur zo ver je wilt of je laat hem in deze ronde staan.

Je beurt is beëindigd en je probeert het in de volgende ronde nog een keer.

De volgende speler kijkt ook op zijn bovenste ronde kaartje en probeert de figuur die daarop staat te bereiken

**Het spel eindigt**, zodra een speler zijn laatste kaartje heeft bereikt en vervolgens met zijn speelfiguur naar het startveld is teruggekeerd. Wie dit als eerste lukt, heeft gewonnen!

©&TM Spin Master Ltd.





## JUNIOR LABYRINTH

Juego Ravensburger® n.º 20 799 2  
El laberinto mágico  
para 2-4 jugadores a partir de 4 años

**Autor:** Max J. Kobbert  
**Diseño:** Paul Windle Design, UK

### Contenido:

- 1 tablero
- 17 piezas cuadradas de laberinto
- 12 fichas de personaje
- 4 peones



Marshall, Chase, Rocky, Zuma, Rubble y Skye, los populares héroes de la serie «La Patrulla Canina» no pueden creer lo que ven sus ojos: ¡donde antes había un camino de improvisado aparece un muro! Los caminos del laberinto cambian constantemente y los perritos no consiguen encontrar la salida del laberinto. ¡Necesitan vuestra ayuda! ¿Seréis capaces de planificar bien vuestras jugadas y mover las piezas de forma que se abran nuevos caminos? Solo así lograréis llegar hasta vuestros amigos de cuatro patas y liberarlos.

**El objetivo del juego** es acumular el mayor número de fichas de personaje.

### Preparación

Antes de jugar por primera vez, separad con cuidado de los paneles troquelados todas las piezas de laberinto y las fichas. Poned el tablero en el centro de la mesa, al alcance

de todos los jugadores. Mezclad boca abajo las piezas de laberinto y después colocadlas boca arriba en las casillas vacías del tablero de tal manera que se forme un laberinto aleatorio.

Cuatro piezas de laberinto están impresas por las dos caras. Por una cara, tienen cruces de cuatro caminos, que hacen que el juego sea más fácil. En cambio, por la otra cara tienen curvas. Antes de mezclar estas piezas, decidid si queréis jugar con estos cruces y cuántos queréis utilizar: ¡cuantos más cruces, más fácil será llegar hasta vuestros héroes de cuatro patas!

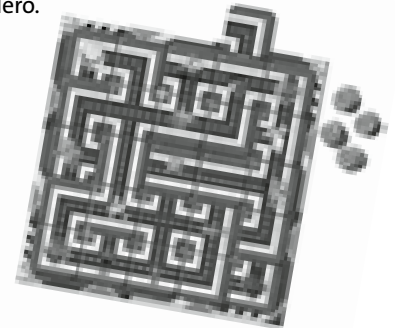


### Consejo para los padres:

Al principio, es mejor jugar con varios cruces. Después, a medida que vayan adquiriendo práctica en el juego, se pueden eliminar progresivamente los cruces (dándoles la vuelta).

Al terminar esta fase de preparación, siempre sobrará una pieza de laberinto: dejadla junto al tablero, ya que os servirá para modificar el laberinto.

Mezclad las fichas boca abajo y ponedlas al lado del tablero. Cada jugador debe escoger un peón y colocarlo sobre la casilla de salida de su mismo color, situada en una de las cuatro esquinas del tablero.



### ¡A jugar!

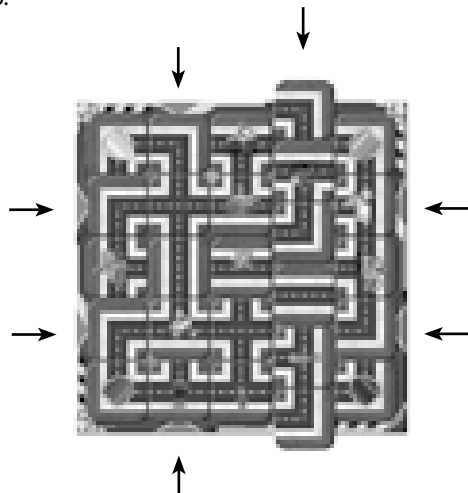
Empieza el jugador más joven y luego se sigue por turnos, en sentido horario.

En tu turno, destapa una de las fichas y déjala sobre la mesa.

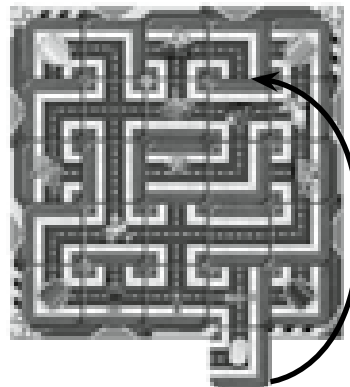
En la ficha podrás ver uno de los personajes de «La Patrulla Canina»: este personaje es el que debes encontrar con tu peón en el laberinto. Recuerda: siempre debes modificar el laberinto primero antes de avanzar tu peón.

### Cómo modificar el laberinto

Introduce la pieza de laberinto sobrante por un lado del laberinto. Las flechas te indican los puntos por los que puedes introducirla. Para modificar el laberinto, empuja la pieza lo suficiente como para que en el extremo opuesto salga otra pieza fuera de laberinto. La pieza saliente se deja junto al borde del tablero hasta que el siguiente jugador la introduzca de nuevo en el laberinto por otro punto.



Si tu peón o el de otro jugador sale expulsado fuera del laberinto junto con la pieza saliente, debes situar ese peón sobre la pieza recién introducida en el extremo opuesto. ¡Este movimiento del peón no cuenta como jugada!



¡Recuerda que siempre debes modificar el laberinto antes de mover tu peón! Pero también puedes decidir no modificarlo y avanzar tu peón inmediatamente para llegar hasta tu héroe.

### Cómo avanzar tu peón

Después de haber modificado el laberinto, puedes mover tu peón hasta cualquier casilla del laberinto que esté unida con tu peón mediante un camino ininterrumpido. Puede haber varios peones en una misma casilla del laberinto.

Si consigues llegar hasta el personaje, puedes coger la ficha y dejarla delante de ti. Así termina tu turno. Ahora le toca al siguiente jugador, que tendrá que destapar una nueva ficha.

Si no puedes llegar hasta el personaje, puedes decidir entre mover igualmente tu peón a otra casilla que te permita una posición favorable para tu próximo turno o dejarlo quieto en ese turno. Luego, el turno pasa al siguiente jugador, que deberá intentar llegar hasta el mismo personaje de «La Patrulla Canina» con su peón. Se sigue jugando de esta forma hasta que alguien consiga llegar a través del laberinto hasta el personaje y obtener así la ficha con su imagen. Cada vez que un jugador obtenga una ficha, el siguiente jugador deberá destapar una nueva.

**La partida termina** en cuanto un jugador llega con su peón hasta el último personaje de «La Patrulla Canina», coge la ficha correspondiente y la deja delante de sí mismo.

**Gana** quien haya conseguido acumular el mayor número de fichas.

### Variante para expertos

Preparad el tablero como se describe al principio de las instrucciones. Dadles la vuelta a todos los cruces de cuatro caminos, ya que en esta variante no se utilizan. Mezclad boca abajo las fichas de personaje y repartiéndlas por igual entre todos los jugadores. Cada jugador forma un mazo con las fichas recibidas y lo deja delante de sí mismo.

Cuando sea tu turno, coge la ficha de arriba de tu mazo y mírala en secreto: solo tú sabrás hasta qué héroe de «La

Patrulla Canina» debes llegar con tu peón.

En esta variante también debes modificar el laberinto antes de avanzar tu peón. Lo que sí cambia es la regla para introducir la pieza sobrante en el laberinto: debes introducirla siempre en un punto diferente del que acaba de salir. ¡Por tanto, no se puede deshacer la modificación del laberinto que ha realizado el jugador anterior! Cada vez que consigas llegar hasta un personaje, coge la ficha correspondiente y déjala boca arriba delante de ti mismo. Así termina tu turno.

Si no puedes llegar hasta tu personaje de «La Patrulla Canina», decide entre avanzar con tu peón tanto como quieras o dejarlo quieto donde estaba en ese turno. Así termina tu turno. En el próximo, podrás seguir intentando llegar hasta tu héroe.

El siguiente jugador también debe mirar en secreto la ficha de arriba de su mazo e intentar llegar hasta el personaje representado en esa ficha

**La partida termina** en cuanto un jugador obtiene su última ficha y lleva su peón hasta su casilla de salida. ¡Gana el primero que lo consiga!

©&TM Spin Master Ltd.







## JUNIOR LABIRINTO

Jogo Ravensburger® n° 20 799 2  
Um labirinto mágico  
para 2-4 jogadores a partir de 4 anos.

**Autor:** Max J. Kobbert  
**Design:** Paul Windle Design, UK

### Conteúdo:

- 1 tabuleiro
- 17 cartões quadrados do labirinto
- 12 fichas dos personagens
- 4 Peões



Marshall, Chase, Rocky, Zuma, Rubble e Skye, os cães heróis muito amados da série Paw Patrol, não acreditam no que veem: onde antes havia uma trilha de repente apareceu um muro; os caminhos do labirinto mudam constantemente e eles não conseguem mais encontrar a saída! Precisam de sua ajuda. Serão capazes de estudar bem suas jogadas e mover os cartões a fim de abrir novos caminhos? Somente assim poderão alcançar e liberar seus amigos de quatro patas

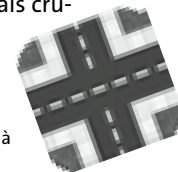
**Objetivo do jogo** ganhar o maior número de fichas.

### Preparação

Antes de começar a jogar pela primeira vez, desprenda com cuidado os cartões do labirinto e as fichas destacáveis. Apoie o tabuleiro no meio da mesa, para que todos os jogadores possam alcançá-lo facilmente. Misture os cartões do labirinto, deixando-os cobertos, depois distri-

buá-os, descobrindo-os, sobre as casas vazias do tabuleiro, de maneira a formar um labirinto casual.

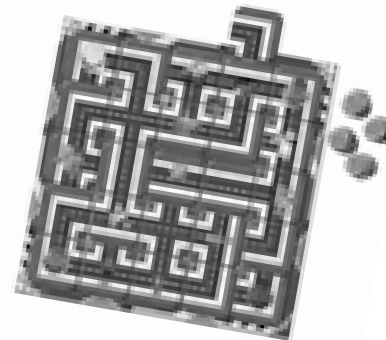
Quatro cartões labirinto estão impressos em ambos os lados: num lado estão representados alguns cruzamentos com quatro caminhos que facilitam a partida, no outro, ao contrário, estão representadas algumas curvas. Antes de misturar estes cartões, decida se e quantos cruzamentos quer utilizar durante a partida. Quanto mais cruzamentos utilizar, será mais fácil alcançar os heróis de quatro patas!



### Conselhos para os pais:

no começo é melhor jogar com mais cruzamentos. Depois, à medida que os jogadores ganham experiência, aos poucos pode-se utilizar cada vez menos (virando os cartões do outro lado).

No fim desta fase de preparo irá sobrar um cartão-labirinto: descubra-o e apoie ao lado do tabuleiro, durante a partida irá utilizá-lo para mover o labirinto. Misture as fichas, deixando-as cobertas e depois coloque-as ao lado do tabuleiro. Cada jogador precisa escolher um peão e deve colocá-lo na casa de partida com a mesma cor, situada num dos quatro cantos do tabuleiro.



**Vamos começar!**

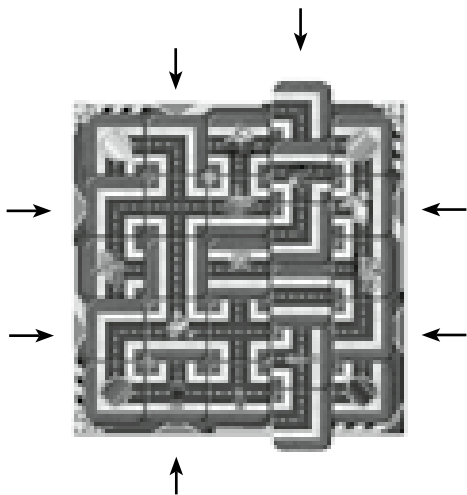
Começa o jogador mais novo. O jogo continua em turno, no sentido horário.

Na sua vez, descubra uma ficha e coloque-a na mesa.

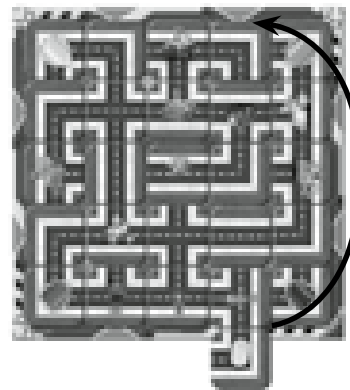
Na ficha está representado um dos personagens de “Paw Patrol”: é ele que deve tentar alcançar no interior do labirinto com o seu peão. Lembre: o labirinto deve ser sempre movido antes de fazer o peão avançar.

**Deslocamento do labirinto**

Introduza no interior do tabuleiro o cartão do labirinto que sobrou durante a preparação. As flechas marcam os pontos através dos quais pode deixá-lo passar. Empurre o cartão, movendo assim o labirinto, até fazer sair outro cartão-labirinto situado no lado oposto. O cartão expulso fica ao lado da beirada do tabuleiro, até quando o jogador seguinte o colocar de novo em outro ponto.



Se no cartão que foi empurrado fora do tabuleiro houver um peão, pegue-o e coloque-o no cartão do labirinto que acabou de colocar no lado oposto. Esse movimento do peão não vale como jogada!



Lembre que o labirinto deve ser sempre deslocado antes de mover o peão! Pode também decidir não o mover e fazer logo avançar o seu peão para alcançar o seu herói.

**Avanço do peão**

Depois de ter movido o labirinto, pode mover o seu peão fazendo-o avançar em cada casa que, partindo do seu peão, estiver ligada num caminho contínuo. Em cada cartão do labirinto podem parar vários peões.

Se conseguir alcançar o seu personagem, pode pegar a ficha e colocá-la frente a si. Assim a sua vez acabou. Agora é a vez do próximo jogador que deve descobrir uma ficha nova.

Se não conseguir alcançar o personagem, pode escolher de qualquer forma de avançar o seu peão até uma posição que lhe dará vantagem na sua próxima rodada, ou deixá-lo parado por uma rodada. O jogador seguinte deverá tentar alcançar o “personagem Paw Patrol” com o próprio peão. O jogo continua desta forma até um jogador conseguir alcançar o personagem dentro do labirinto e assim ganhar a ficha com a sua figura. Todas as vezes que for ganha uma ficha, o jogador seguinte deve descobrir outra.

**O jogo termina** quando um jogador alcança o último “personagem Paw Patrol”, pega a ficha e coloca-a frente a si.

**Ganha** quem recolher o maior número de fichas.

### Variante para experientes

Prepare o tabuleiro conforme descrito no começo das instruções. Vire ao contrário todos os cruzamentos com 4 caminhos: não são necessários para esta variante. Deixe-os cobertos, misture as fichas com as figuras dos personagens e distribua-as em número igual a todos os jogadores.

Cada um forma uma pilha com as próprias fichas e coloca-as frente a si.

Na sua vez, pegue a ficha que está em cima da sua pilha e olhe em segredo: só você sabe qual “herói Paw Patrol” deve alcançar com o seu peão.

Também nesta variante, o labirinto deve ser deslocado antes de fazer o peão avançar. Ao contrário, muda a regra para a inserção do cartão no labirinto: deve sempre ser inserido num ponto diferente daquele pelo qual acabou de sair. Portanto, a jogada de deslocamento do labirinto feita pelo jogador anterior não pode ser repetida ao contrário!

Todas as vezes que conseguir alcançar um personagem, pegue a ficha e coloque-a frente a si, descoberta. Assim a sua vez acabou.

Se não consegue alcançar o seu “personagem Paw Patrol”, opte se fazer o seu peão avançar o quanto desejado, ou se deixá-lo parado por uma rodada.

Assim a sua vez acabou. Na próxima poderá tentar de novo alcançar o seu herói.

Também o jogador seguinte deve olhar em segredo a ficha em cima da própria pilha e tentar alcançar o personagem que vê representado.

**A partida termina** quando um jogador, depois de ter ganho a sua última ficha, consegue recolocar o próprio peão na sua casa de partida.

Ganha quem consegue primeiro!

©&TM Spin Master Ltd.



GB

USA



## JUNIOR LABYRINTH

Ravensburger® games No. **20 799 2**  
The amazing shifting fun  
for **2-4** players aged **4** years and above.

**Author:** Max J. Kobbert  
**Design:** Paul Windle Design, UK

### Contents:

- 1 game board
- 17 square maze tiles
- 12 round tokens
- 4 playing pieces with plastic stands



The Paw Patrol pups Marshall, Chase, Rocky, Zuma, Rubble and Skye have lost their way in the labyrinth! The paths in this labyrinth are constantly changing, and where there once was a path it has now suddenly become a wall. Can you free the pups from the labyrinth? Skillfully shift the maze tiles to create new paths that lead you to your favourite heroes.

### Aim of the Game

Move the maze tiles to create new paths  
Collect the most round tokens to WIN!

### The first time you play

Carefully remove the maze tiles and round tokens from the die cut sheets.  
Put the game board in the center of the table.

### Set Up

Choose your playing piece, slot it into a stand and put it on the corresponding coloured start space on one of the corners of the board.

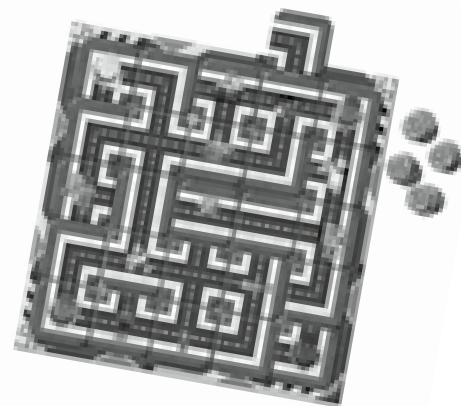
Shuffle the maze tiles face down and then distribute them face up on the empty spaces on the gameboard to create a random labyrinth.

Four of the maze tiles are printed on both sides. On one side, there are four-way intersections that help to simplify the game. On the other side, curved paths are shown. Before shuffling, decide if and how many intersections you want to use. The more you use, the easier it becomes!



### Tip for parents

In the first round, it is recommended to use several path intersections. After some practice, the intersections can be gradually removed/turned over in later rounds of the game.



Place the spare maze tile next to the gameboard - you will need it to move the maze when you begin playing the game. There will always be one leftover.

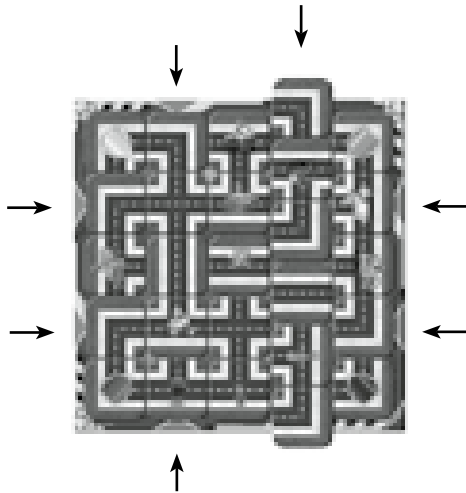
Shuffle the round picture cards face down and place them next to the game board.

**Play**

The youngest player starts. Play continues in a clockwise direction.

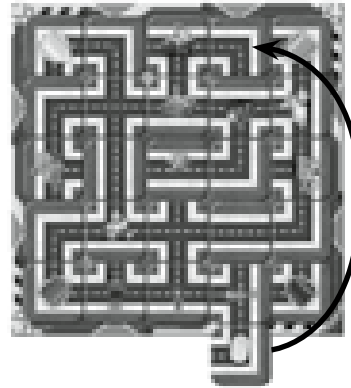
**On your turn**

Turn over a round token and leave it face up. The Paw Patrol character on this token is who you are trying to reach within the labyrinth.



Slide the spare maze tile into the gameboard until a different maze tile slides out the opposite end. This creates a new path.

Move your playing piece along the path to reach the Paw Patrol character.



**Did you reach your character?**

Great! Collect your token and keep it in front of you. Take a new token and search for this Paw Patrol character hiding in the labyrinth.

**Can't reach your character?**

Don't worry! You can move your playing piece as close as you can ready for your next turn or leave it where it is.

**Inserting maze tiles**

Arrows along the edge of the gameboard indicate where you can insert the tile.

The tile that was pushed out remains on the edge of the board until it is pushed back in on the next player's turn. It cannot be inserted in the same place it was pushed out.

If yours or another player's playing piece gets pushed off the board along with the maze tile, place it on the opposite end of the board on the new tile that has just been inserted.

This does not count as a move for the player whose piece was pushed out.

**Moving your playing piece**

You must always move the maze tiles first before moving your own playing piece.

You do not need to move the maze tiles if you can already reach your character.

Move your playing piece to any maze tile that is continuously connected to the tile that your character occupies. You can stop your move at any time.

Maze tiles can be occupied by more than one playing piece.

**Who is the winner?**

The game ends once all tokens have been collected. The player with the most round tokens wins!

**For experienced players**

Set up and play in the same way as described on pages 1-3 except:

Remove all four-way intersections.

Shuffle the round tokens face down and distribute them evenly to all players. Place them in a pile, face down.

Take your top token and look at the character without showing anyone.

Slide the spare maze tile into the gameboard until a different maze tile slides out the opposite end.

Move your playing piece along the path to reach your Paw Patrol character.

**Who is the winner?**

The first person to reach the character on their last token and has returned their playing piece to its start space wins!

©&TM Spin Master Ltd.





© 2021

[www.ravensburger.com](http://www.ravensburger.com)

Ravensburger Verlag GmbH  
Postfach 24 60  
D-88194 Ravensburg

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG  
Grundstr. 9  
CH-5436 Würenlos

Jeux Ravensburger S.A.S.  
21, rue de Dornach  
F-68120 Pfaffstätt

Ravensburger S.r.l.  
Via Enrico Fermi, 20  
I-20057 Assago (MI)

Ravensburger B.V.  
Postbus 289  
NL-3800 AG Amersfoort

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

Ravensburger Ibérica S.L.U.  
C / Raimundo Fernández Villaverde, 61  
28003 Madrid - España

Ravensburger North America, Inc.  
One Puzzle Lane  
Newton, NH 03858  
USA



238859

**Ravensburger**