



THE ADVENTURE CITY LOOKOUT GAME™



NUOTYKIŲ MIESTO APŽVALGOS BOKŠTO ŽAIDIMAS

Šunytčiai, sveiki atvykę į Nuotykių miestą! Jis tikrai didžiulis... kaip ir misijos! Meras Humdingeris planuoja įspūdingą Nuotykių miesto atidarymą. Kaip ir įprasta Humdingeriui, jo planai žlunga, todėl Šunytčiai patruliai turi išgelbėti miestą!

Turinys: 1 žaidimo lenta, 1 apžvalgos bokštas, 1 Raiderio valdymo centro pultas, 1 perforuotas figūrėlių lapas su 6 veikėjų figūrėlėmis, 6 figūrėlių pastatomos dalys, 2 perforuoti žetonų lapai su 50 veiksmų žetonų, 6 misijų kortelės, 2 plastikiniai spaustukai, 1 kauliukas.

Jūsų misija: Pirmasis žaidėjas, kuris surinks 4 veiksmo žetonus iš savo misijos kortelės ir atvyks į paklusnumo mokyklą gelbėti vienišų šunytčių, laimės žaidimą ir išgelbės Nuotykių miestą!

Pasiruošimas:

- Naudodami pateiktus plastikinius spaustukus sujunkite horizontalią žaidimo lentą ir apžvalgos bokštą.
- Jei žaidžiate pirmą kartą, išspauskite visus veiksmo žetonus ir figūrėles iš perforuotų lapų. Tinkamai išmeskite popieriaus likučius.
- Personažų figūrėles įstatykite į pateiktas pastatomas dalis.
- Padėkite veiksmų žetonus (misijos piktogramos puse į viršų) ant visų žaidimo lentos vietų (bet ne ant paklusnumo mokyklos zonos). Visus likusius žetonus sudėkite į krūvą (misijos piktogramos puse į viršų) lentos centre.
- Kiekvienas žaidėjas pasirenka personažą, už kurį norės žaisti. Duokite žaidėjui to veikėjo misijos kortelę ir atitinkamą figūrėlę. Padėkite figūrėles ant kiekvieno veikėjo atskirų šešiakampių viename žaidimo lentos gale. Langeliai spalviškai suderinti su misijos kortelėmis.
- Padėkite kauliuką visiems žaidėjams pasiekiamoje vietoje.

Išgelbėjime Nuotykių miestą!

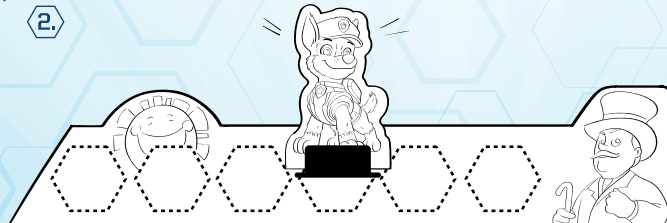
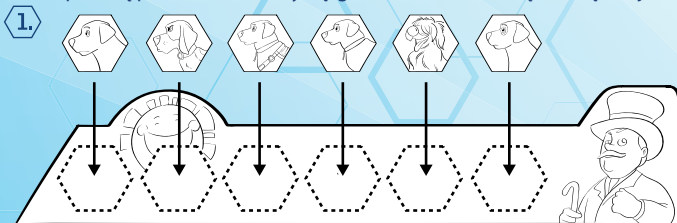
Liberti kviečia į pagalbą Nuotykių miesto šventę! Jūsų misija tokia: įveik kelią aplink Nuotykių miestą, kad išsklaidytum audrą ir išgelbėtum šunytčius, kuriuos meras Humdingeris atidavė į paklusnumo mokyklą!

1. Pirmasis ėjimas tenka jauniausiam žaidėjui, tada žaidimas vyksta pagal laikrodžio rodyklę.
2. Kiekvienas žaidėjas savo ėjimo metu paims Raiderio valdymo centro pultą [kuriame naudojama speciali raudonojo atskleidimo technologija!] ir į jį įdės savo misijos kortelę, kad atskleistų savo MISIJĄ.
3. Meskite kauliuką ir sužinokite, per kiek langelių žaidimo lentoje reikia perkelti veikėją. Judėdami laikykitės žaidimo lentoje esančių jungiamųjų takų.
 - Jūs galite eiti tik į tą vietą, kurios neužima kitas žaidėjas.
 - Patarimas: prieš atlikdami ėjimą, suplanuokite geriausią kelią.
 - Jeigu išridenate „Letenos antspaudą“, galite peršokti į bet kurią laisvą vietą (nereikia eiti jungiamuoju keliu).
4. Kai atsistojate ant langelio, apverskite žetoną.
 - Jei jį apvertus paveikslėlyje yra „Šunytčių patrulių“ ženkliukas, galite jį pasiimti. Viena misija baigta!
 - Jei apverčiate žetoną ir kitoje pusėje matote vienišą šunytį, padėkite žetoną į „Paklusnumo mokyklą“.
 - Ėjimo pabaigoje paimkite žetoną iš papildomų žetonų krūvelės ir padėkite jį ant tuščios vietos, kuri liko po jūsų ėjimo [misijos piktogramą į viršų]. Tada savo eilės sulaukia kitas žaidėjas.

Žaidimas baigiasi vienu iš dviejų būdų:

1. Kai paklusnumo mokykloje yra 6 vieniši šunytčiai, „Šunytčių patrulių“ misija nepavyko ir žaidimas baigtas.
2. Vienas iš žaidėjų užpildo savo misijos kortelę, persikelia į paklusnumo mokyklos vietą ir išgelbsti vienišus šunytčius!! Tuomet jie yra laimėtojai.

Norėdami pereiti į paklusnumo mokyklą, galite išridenti didesnį skaičių, nei jums reikia paeiti!



Kaip laimėti: Pirmasis žaidėjas, surinkęs visus 4 veiksmo žetonus, reikalingus užpildyti savo misijos kortelę ir atvykti į paklusnumo mokyklą, kad išgelbėtų vienišus šunytčius, laimi žaidimą ir išgelbėja Nuotykių miestą! Puikiai padirbėta, Šunytčiai patruliai, meras Humdingeris sustabdytas!

PAGAMINTA KINIJOJE



NORTH AMERICA • AMÉRIQUE DU NORD
1-800-622-8339, customercare@spinmaster.com
MÉXICO – 01 800 9530147, servicio@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

WWW.SPINMASTER.COM



Turinys gali skirtis nuo iliustracijų.
Atitinka CPSC saugos reikalavimus.

SPINMASTER LTD. „PAW PATROL“ IR VISI SUSIJĘ PAVADINIMAI, LOGOTIPAI, SIMBOLIAI IR „SPIN MASTER“ LOGOTIPAS YRA „SPIN MASTER LTD.“ PREKIŲ ŽENKLAI. NAUDOJAMI PAGAL LICENCIJĄ. VISOS TEISĖS SAUGOMOS. „NICKELODEON“ IR VISI SUSIJĘ PAVADINIMAI BEI LOGOTIPAI YRA „VIACOM INTERNATIONAL INC“ PREKIŲ ŽENKLAI, VISOS TEISĖS SAUGOMOS.

©2021. TM ir © SPIN MASTER LTD. VISOS TEISĖS SAUGOMOS. PLATINTOJAS: SPIN MASTER LTD, 225 KING STREET WEST, TORONTAS M5V 3M2 KANADA- SPIN MASTER INC, PMB #10053, 300 INTERNATIONAL DRIVE, SUITE 100, WILLIAMSVILLE, NY 14221 - SPIN MASTER INTERNATIONAL B.V., KINGSFORDWEG 151, 1043 GRAMSTERDAMAS, OLANDIJA- 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, BAKINGAMŠYRAS, SL8 5YS, JK © 1800 316 982 WWW.SPINMASTERGAMES.COM



THE ADVENTURE CITY LOOKOUT GAME™



PIEDZĪVOJUMU PILSĒTA NOVĒROŠANAS POSTEŅA SPĒLE

Kucēni, laipni lūgti Piedzīvojumu pilsētā! Tā noteikti ir milzīga... un misijas ir tādas pašas! Mērs Hamdingers plāno iespaidīgu Piedzīvojumu pilsētas atklāšanu. Kā parasti, Hamdingera plāns ir nogājis greizi un ķepu patruļai jāglābj pilsētu!

Saturs: 1 spēļu paliktnis, 1 izlūkošanas tornis, 1 Raidera kontroles centra konsole, 1 kauliņu lapa ar 6 tēlu kauliņiem, 6 kauliņu statīvi, 2 žetonu lapas ar 50 darbību žetoniem, 6 misijas kartes, 2 plastmasas saspraudes, 1 spēļu kauliņš

Jūsu misija: Pirmais spēlētājs, kas savāc 4 rīcības žetonus, kas viņam ir nepieciešami no misijas kartes, un kas ierodas paklausības skolā, lai izglābtu vientuļos kucēnus, uzvar spēli un izglābj Piedzīvojumu pilsētu!

Uzstādīšana:

- Izmantojot komplektā iekļautās plastmasas saspraudes, savienojiet horizontālo spēļu paliktni un izlūkošanas torni.
- Ja spēlētājs pirmo reizi, izspiediet visus žetonus un kauliņus no loksne. Pareizi izmetiet palikušo papīru.
- Ievietojiet tēlu kauliņus statīvos.
- Novietojiet rīcības žetonus (misijas ikona uz augšu) uz katras spēļu paliktna vietas (bet ne paklausības skolas laukumā).
- Pārējos žetonus salieciet kaudzē (misijas ikona uz augšu) paliktna centrā.
- Katrs spēlētājs izvēlas tēlu. Iedodiet spēlētājam šīs misijas karti un atbilstošu kauliņu. Novietojiet kauliņus uz katra tēla sešstūra vienā spēļu paliktna galā. Laukumi ir saskaņoti ar misiju kartiņām.
- Novietojiet kauliņu visiem spēlētājiem sasniedzamā vietā.

Glābsim Piedzīvojumu pilsētu!

Libertija sauc palīgā no Piedzīvojumu pilsētas svētku svinībām! Jūsu misija ir noteikta: Dodieties apkārt Piedzīvojumu pilsētai, lai nomierinātu vētru un izglābtu kucēnus, ko mērs Hamdingers ielicis paklausības skolā!

1. Jaunākais spēlētājs sāk gājienu pirmais, tad spēle turpinās pulksteņrādītāja virzienā.
 2. Katrs spēlētājs sava gājiena laikā paņem Raidera kontroles centra konsoli [kas izmanto īpašu sarkano atklāšanas tehnoloģiju!] un novieto tajā savu misijas karti, lai atklātu savu MISIJU.
 3. Izmetiet kauliņus un saskaitiet, par cik lauciņiem jāpārvieto tēls. Pārvietojieties pa savienojošajiem lauciņiem uz spēļu paliktni.
 - Jūs varat apstāties tikai uz tāda lauciņa, kuru nav aizņēmis cits spēlētājs.
 - Padoms: pirms gājiena izplānojiēt labāko ceļu.
 - Ja uzmetas ķepas nospiedums, Jūs varat pāriet uz jebkuru neaizņemto lauciņu (nav jāievēro savienojošā taka)
 4. Apstājoties uz lauciņa, apgrieziet žetonu otrādi.
 - Ja, to apgriežot, otrā pusē ir ķepu patruļas žetons, Jūs varat to paturēt. Viena misija pabeigta!
 - Ja, apgriežot žetonu, otrā pusē ir vientuļš kucēns, novietojiet šo žetonu paklausības skolā.
 - Sava gājiena beigās paņemiet žetonu no papildu kaudzes un nolieciet to uz tukšā laukuma, ko atstājāt [misijas ikona uz augšu].
- Tagad ir nākamā spēlētāja kārta.

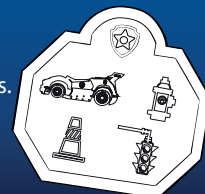
3



Misijas kartiņas:

Uz katras misija kartiņas ir 4 atšķirīgas ikonas, kas Jums jāsakrāj no Piedzīvojumu pilsētas spēļu paliktna.

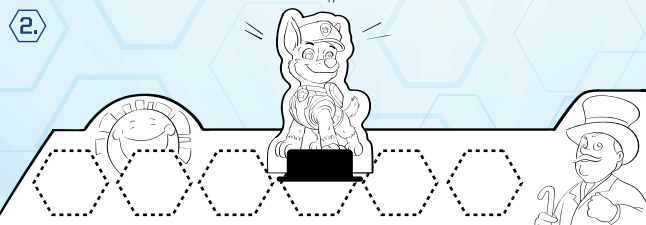
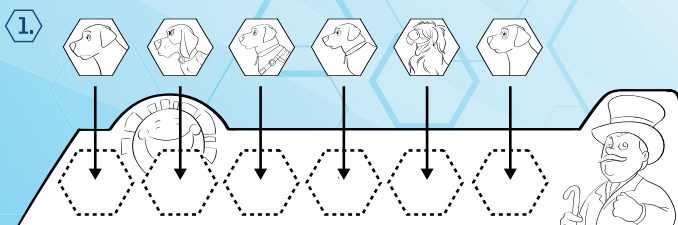
- 1 kucēna īpašais jaunais transportlīdzeklis.
- 3 ikonas pilsētā



Spēle beidzas vienā no diviem veidiem:

1. Ja paklausības skolā ir 6 vientuļi kucēni, ķepu patruļas misija izgāzās un spēle ir beigusies.
2. Viens no spēlētājiem pabeidz savu misiju kartiņu, aiziet līdz paklausības skolai un izglābj vientuļos mazuļus! Tie ir uzvarētāji.

Lai pārietu uz paklausības skolu, Jums jāuzmet lielāks skaitlis par nepieciešamo gājienu skaitli!



Kā uzvarēt? Irmals spēlētājs, kas savāc visus 4 rīcības žetonus, kas viņam ir nepieciešami no misijas kartes, un kas ierodas paklausības skolā, lai izglābtu vientuļos kucēnus, uzvar spēli un izglābj Piedzīvojumu pilsētu! Ķepu patruļa uz priekšu, mērs Hamdingers ir apturēts!

RAŽOTS ĶĪNĀ



NORTH AMERICA • AMÉRIQUE DU NORD
1-800-622-8339, customercare@spinmaster.com
MEXICO – 01 800 9530147, servicio@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

WWW.SPINMASTER.COM



Saturs var atšķirties no attēliem
Atbilst CPSC drošības prasībām

SPINMASTER LTD. "ĶEPU PATRUĻA UN VISI SAISTĪTIE NOSAUKUMI, LOGOTIPI, TĒLI UN SPIN MASTER LOGO IR SPIN MASTER LTD. PREČU ZĪMES. IZPLATĪTS SASKAŅĀ AR LICENCI. VISAS TIESĪBAS AIZSARGĀTAS. "NICKELODEON UN VISI SAISTĪTIE NOSAUKUMI UN LOGO IR VIACOM INTERNATIONAL INC PREČU ZĪMES. VISAS TIESĪBAS AIZSARGĀTAS.

©2021. TM & © SPIN MASTER LTD. SIA VISAS TIESĪBAS AIZSARGĀTAS. IZPLATĪTĀJS: SPIN MASTER LTD, 225 KING STREET WEST, TORONTAS M5V 3M2 KANADA- SPIN MASTER INC, PMB #10053, 300 INTERNATIONAL DRIVE, SUITE 100, WILLIAMSVILLE, NY 14221 - SPIN MASTER INTERNATIONAL B.V., KINGSFORDWEG 151.1043 GRAMSTERDAMS, OLANDIJA- 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, BAKINGAMŠYRAS, SL8 5YS, JK © 1800 316 982 WWW.SPINMASTERGAMES.COM



THE ADVENTURE CITY LOOKOUT GAME™



SEIKLUSTE LINNA VALVEMÄNG

Kutsikad, tere tulemast Seikluste Linna! See on tõesti suur... ja sama suured on ka ülesanded! Linnapea Humdinger planeerib Seikluste Linna uhket avamispidu. Nagu Humdingeril tavaliselt ikka, on tema plaanid viltu läinud ja Käpapatrull peab linna päästma!

Sisu: 1 mängulaud, 1 vaatlustorn, 1 Ryderi kontrollkeskuse konsool, 1 6 tegelase kujuga auguleht, 6 liuguralust, 2 50 tegevusmärgiga augulehte, 6 ülesandekaarti, 2 plastikklopsi, 1 täring

Sinu ülesanne: Esimene mängija, kes kogub 4 tegevusmärki, mida on vaja ülesandekaardil, ning jõuab Kuulekuskooli, et päästa üksildased kutsikad, võidab mängu ning päästab Seikluste Linna!

Mängu juhend:

- Kasutades pakendis olevaid plastikklopse, kinnita omavahel horisontaalne mängulaud ja Vaatlustorn.
- Kui mängid esimest korda, lükka augulehtedelt välja kõik tegevusmärgid ja liugurkujud. Viska alles jäänud paber korralikult ära.
- Pane tegelaste kujud olemasolevatele alustele.
- Pane tegevusmärgid (ülesande ikoon pealpool) igale punktile mängulaua (välja arvatud Kuulekuskooli alale). Pane kõik allesjäänud märgid hunnikusse (ülesande ikoon pealpool) mängulaua keskele.
- Iga mängija valib tegelase, kellena mängida. Anna sellele mängijale antud tegelase ülesandekaart ja vastav tegelaskiir. Pane kiirud iga tegelase individuaalse kuusnurga peale ühes mängulaua servas. Asukohad on sama värvi nagu nende ülesandekaardid.
- Pane täring kõigi mängijate käealustesse.

Päästame Seikluste Linna!

Liberty kutsub Seikluste Linna tähistustelt abi! Sinu ülesanne on paigas: liigu mööda Seikluste Linna, et peatada torm ja päästa kutsikad, kelle linnapea Humdinger pani Kuulekuskooli!

1. Mängu alustab noorim mängija ja peale seda liigub järjekord päripäeva.

2. Iga mängija võtab oma mängukorral Rydery kontrollkeskuse konsooli (mis kasutab spetsiaalset punase valguse tehnoloogiat!) ning paneb oma ülesandekaardi sinna sisse, et paljastada oma ÜLESANNE.

3. Veereta täringut ning vaata, mitme koha võrra pead oma tegelast mängulaua edasi liigutama. Liikudes järgi mängulaua olevaid ühendavaid radu.

• Sa võid peatuda vaid sellisel punktil, kus ei ole teist mängijat.

• Vihje: planeeri oma parim teekond enne, kui liikumist alustad.

• Kui veeretad Käpajälje, võid hüpatada ükskõik millisele tühjale kohale (ning sa ei pea järgima ühendatud radu).

4. Kui oled kohale jõudnud, keera tegevusmärk ümber.

• Kui sa märgi ümber keerad ja sellel on Käpapatrulli märk, võid sa selle endale jätta. Üks ülesanne täidetud!

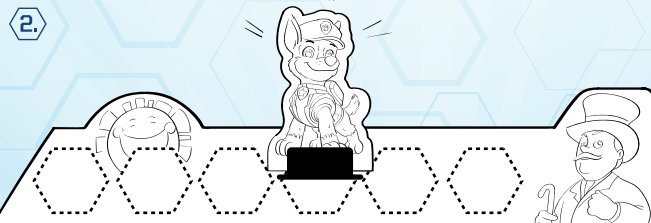
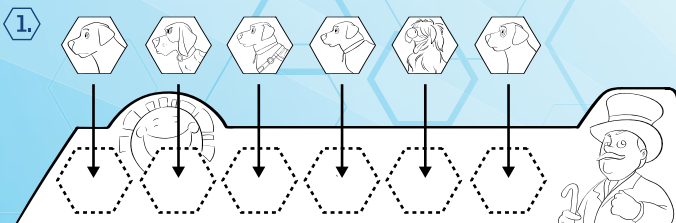
• Kui sa märgi ümber keerad ja selle teisel poolel on üksildane kutsikas, pane märk Kuulekuskooli.

• Oma käigu lõpus võta lisamärkide hunnikust üks märk ning pane see tühjaks jäänud kohale, mille tekitasid (ülesande ikoon pealpool). Siis on järgmise mängija kord.

Mäng lõpeb ühel kahest viisist:

1. Kui Kuulekuskoolis on 6 üksildast kutsikat, on Käpapatrull oma ülesande täitmisega ebaõnnestunud ja mäng on läbi.

2. Üks mängijatest täidab oma ülesandekaardi, jõuab Kuulekuskooli alale ja päästab üksildased kutsikad! Tema on võitja. Et liikuda Kuulekuskooli, pead veeretama suurema numbri, kui on see arv, mitme sammu võrra sa vajad.



Kuidas võita: Esimene mängija, kes korjab kõik neli tegevusmärki, mis on nende ülesandekaardil, ning jõuab Kuulekuskooli, et päästa üksildased kutsikad, võidab mängu ja päästab Seikluste Linna! Käpapatrull valitseb taas ja linnapea Humdinger on peatatud!

VALMISTATUD HIINAS



NORTH AMERICA • AMÉRIQUE DU NORD
1-800-622-8339, customer care@spinmaster.com
MEXICO – 01 800 9530147, servicio@spinmaster.com
UK – 0800 206 1191, serviceuk@spinmaster.com
IRELAND – 1800 992 249
FRANCE – 0800 909 150, servicefr@spinmaster.com
AUSTRALIA – 1800 316 982, customer care@spinmaster.com

WWW.SPINMASTER.COM



Toode võib erineda piltidest
Vastab CPSC ohutusnõuetele

SPINMASTER LTD. KÄPAPATRULL JA KÕIK SELLEGA SEOTUD NIMETUSED, LOGOD, TEGELASED JA SPIN MASTERI LOGOD ON SPIN MASTER LTD. KAUBAMÄRGID JA NEID KASUTATAKSE LITSENSI ALUSEL. KÕIK ÕIGUSED KAITSTUD. 'NICKELODEON JA KÕIK SEOTUD NIMETUSED JA LOGOD ON VIACOM INTERNATIONAL INC.-I KAUBAMÄRGID. KÕIK ÕIGUSED KAITSTUD.

©2021. TM & © SPIN MASTER KÕIK ÕIGUSED KAITSTUD. LEVITAJA: SPIN MASTER LTD, 225 KING STREET WEST, TORONTO M5V 3M2 KANADA - SPIN MASTER INC, PMB #10053, 300 INTERNATIONAL DRIVE, SUITE 100, WILLIAMSVILLE, NY 14221 - SPIN MASTER INTERNATIONAL B.V., KINGSFORDWEG 151, 1043 GR AMSTERDAM - 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, BAKINGHAMSHIRE, SL8 5YS, JK © 1800 316 982 WWW.SPINMASTERGAMES.COM



THE ADVENTURE CITY LOOKOUT GAME™



SEIKKAILUJEN KAUPUNKI -PELI

Koiranpennut, tervetuloa Seikkailujen kaupunkiin! Se on todella suuri... kuten tehtävätkin! Kaupunginjohtaja Humdinger suunnittelee Seikkailujen kaupunkiin suurta avajaisjuhlaa. Kuten Humdingerillä yleensä, hänen suunnitelmansa ovat menneet pieleen, ja Ryhmä Haun on pelastettava kaupunki!

Sisältö: 1 pelilautaa, 1 tähyystorni, 1 Ryderin ohjauskeskuksen konsoli, 1 reikäarkki 6 hahmolla, 6 jalustaa, 2 reikäarkkia 50 toimintamerkillä, 6 tehtäväkorttia, 2 muovipidikettä, 1 noppa

Tehtävä: ensimmäinen pelaaja, joka kerää 4 tehtäväkortissa tarvittavaa toimintamerkkiä ja pääsee tottelevaisuuskouluun pelastamaan yksinäiset pennut, voittaa pelin ja pelastaa Seikkailujen kaupungin!

Peliohjeet:

- Kiinnitä vaakasuora pelilautaa ja tähyystorni toisiinsa pakkauksessa olevilla muovipidikkeillä.
- Jos pelaat ensimmäistä kertaa, irrota kaikki toimintamerkit ja hahmot reikäarkeista. Hävitä jäljelle jäänyt paperi asianmukaisesti.
- Aseta hahmot mukana oleviin jalustoihin.
- Aseta toimintamerkit (tehtäväkuva ylöspäin) jokaiseen pelilaudan pisteeseen (paitsi tottelevaisuuskoulun alueelle).
- Aseta loput merkit kasaan (tehtäväkuva ylöspäin) pelilaudan keskelle.
- Jokainen pelaaja valitsee pelihahmon. Anna pelaajalle kyseisen hahmon tehtäväkortti ja vastaava hahmonappula.
- Aseta pelinappulat jokaisen hahmon oman kuusikulmion päälle pelilaudan toisessa reunassa. Paikat ovat samanvärisiä kuin niiden tehtäväkortit.
- Aseta noppa kaikkien pelaajien ulottuville.

Pelastetaan Seikkailujen kaupunki!

Liberty kutsuu apua Seikkailujen kaupungin juhlista! Tehtäväsi on seuraava: liiku Seikkailujen kaupungissa pysäyttääksesi myrsky ja pelastaaksesi koiranpennut, jotka kaupunginjohtaja Humdinger laitoi Tottelevaisuuskouluun!

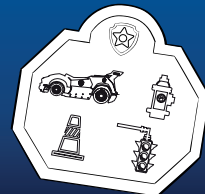
1. Pelin aloittaa nuorin pelaaja ja vuoro vaihtuu myötäpäivään.
2. Jokainen pelaaja ottaa vuorollaan Ryderin ohjauskeskuksen konsolin (joka käyttää erityistä punavalotekniikkaa!) ja laittaa tehtäväkorttinsa sen sisään nähdäkseen TEHTÄVÄNSÄ.
3. Heitä noppaa nähdäksesi, kuinka monta askelta hahmosi saa liikkua pelilaudalla. Seuraa liikkeussasi pelilaudassa olevia yhdistäviä reittejä.
 - Voit pysähtyä vain sellaiseen paikkaan, jossa ei ole toista pelaajaa.
 - Vihje: suunnittele paras reitti ennen liikkeelle lähtöä.
 - Jos heität tassunjäljen, voit hypätä mihin tahansa tyhjään paikkaan (ei tarvitse seurata yhdistäviä reittejä).
4. Kun olet perillä, käännä toimintamerkki.
 - Kun käännyt merkin ja kuvassa on Ryhmä Haun tunnus, saat pitää sen. Yksi tehtävä suoritettu!
 - Kun käännyt merkin ja sen toisella puolella on yksinäinen koiranpentu, aseta merkki Tottelevaisuuskouluun.
 - Oman vuorosi päättyessä ota kasasta yksi merkki ja aseta se tyhjälle paikalle (tehtäväkuva ylöspäin). Tämän jälkeen vuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle.

3

Tehtäväkortit:

jokaisessa tehtäväkortissa on erilainen valikoima neljästä kuvasta, jotka sinun on kerättävä Seikkailujen kaupungin pelilaudalta.

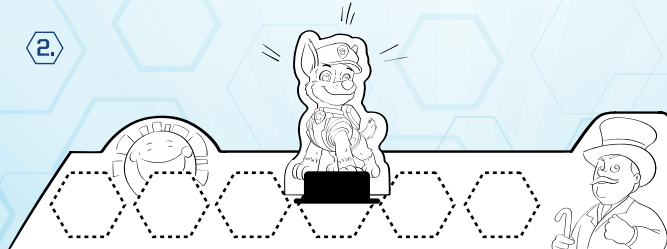
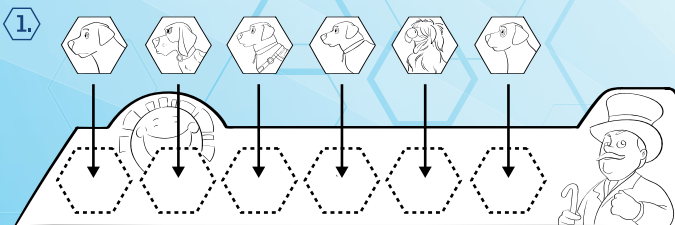
- 1 koiranpennun erityinen uusi ajoneuvo.
- 3 kuvaa kaupungissa



Peli päättyy yhdellä seuraavista tavoista:

1. Jos Tottelevaisuuskouluissa on 6 yksinäistä koiranpentua, Ryhmä Hau on epäonnistunut tehtävässään ja peli päättyy.
2. Yksi pelaajista suorittaa tehtäväkorttinsa, pääsee Tottelevaisuuskoulun alueelle ja pelastaa yksinäiset koiranpennut. Hän on voittaja.

Päästäksesi Tottelevaisuuskouluun silmäiluku voi olla suurempi kuin tarvitsemiesi askelten lukumäärä!



Miten voittaa: ensimmäinen pelaaja, joka kerää kaikki tehtäväkortissaan olevat neljä toimintamerkkiä ja pääsee Tottelevaisuuskouluun pelastamaan yksinäiset koiranpennut, voittaa pelin ja pelastaa Seikkailujen kaupungin! Ryhmä Hau hallitsee taas ja kaupunginjohtaja Humdinger on pysäytetty!

VALMISTETTU KIINASSA



NORTH AMERICA • AMÉRIQUE DU NORD
1-800-622-8339, customercare@spinmaster.com
MÉXICO - 01 800 9530147, servicio@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

WWW.SPINMASTER.COM



Sisältö saattaa poiketa kuvista
Vastaa CPSC:n turvallisuusvaatimuksia

SPINMASTER LTD. RYHMÄ HAU JA KAIKKI SIIHEN LIITYVÄT NIMET, LOGOT, HAHMOT JA SPIN MASTERIN LOGO OVAT SPIN MASTER LTD.:N TAVARAMERKKEJÄ JA NIITÄ KÄYTETÄÄN LIISENSIN PERUSTEELLA. KAIKKI OIKEUDET PIDÄTETÄÄN. 'NICKELODEON JA KAIKKI SIIHEN LIITYVÄT NIMET JA LOGOT OVAT VIACOM INTERNATIONAL INC:N TAVARAMERKKEJÄ. KAIKKI OIKEUDET PIDÄTETÄÄN.

©2021. TM ir © SPIN MASTER LTD.. KAIKKI OIKEUDET PIDÄTETÄÄN. JAKELIJA: SPIN MASTER LTD, 225 KING STREET WEST, TORONTO MSV 3M2 KANADA - SPIN MASTER INC, PMB #10053, 300 INTERNATIONAL DRIVE, SUITE 100, WILLIAMSVILLE, NY 14221 - SPIN MASTER INTERNATIONAL B.V., KINGSFORDWEG 151, 1043 GR AMSTERDAM, OLANDIJA - 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, BAKINGAMŠYRAS, SL8 5YS, JK © 1800 316 982 WWW.SPINMASTERGAMES.COM