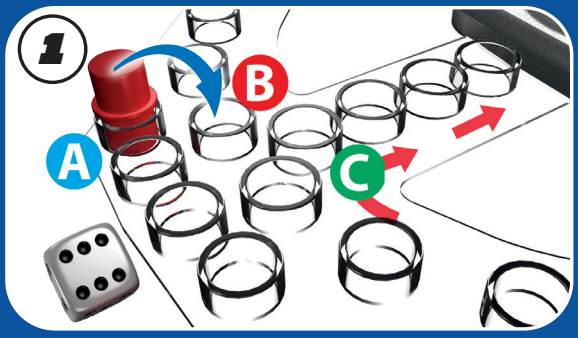
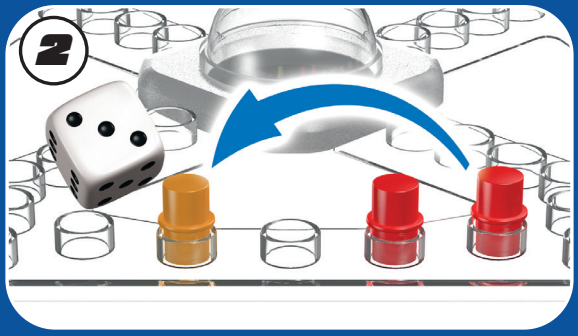
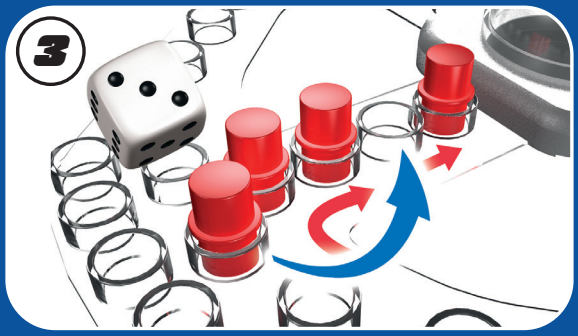
nickelodeon

AGE 4+ | 2–4 | 20+

PAW PATROL KIMBLE







SÄÄNNÖT

SISÄLTÖ:

Pelilauta, jossa sisäänrakennettu noppa, 16 pelinappulaa, tarroja.

PELIVALMISTELUT

Kiinnitä oikea tarra kuhunkin pelinappulaan.

Valitse neljä samanväristä pelinappulaa ja aseta ne aloitusympyröihisi A (Kuva 1). Paina vuorollasi pop-o-matic-noppaa - suurimman silmäluvun saanut pelaaja saa aloittaa pelin!

PELIN TAVOITE

Liikuta ensimmäisenä kaikki neljä pelinappulaasi pelilaudan ympäri omiin maaliympyröihisi.

PELIN KULKU

1. Aloita vuorosi klikkaamalla noppaa. Tarvitset kuutosen voidaksesi siirtää pelinappulan lähtöympyrääsi B (Kuva 1). Jos et saa kuutosta, eikä radalla ole vielä yhtään omaa nappulaasi, vuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle.
2. Kun saat nopalla kuutosen, voit siirtää yhden pelinappuloistasi lähtöympyrääsi. Klikkaa noppaa uudelleen ja lähetä pelinappula radalle nopan silmäluvun mukaan. Pelinappulat liikkuvat radalla aina myötäpäivään.

   Sitten on seuraavan pelaajan vuoro.

Kun liikutat pelinappuloitasi radalla, sinun on laskettava kaikki ympyrät – myös ne, joissa jo on jonkun pelinappula. Jos päädyt samaan ympyrään toisen pelaajan nappulan kanssa, vastapelaajan nappula palautetaan takaisin aloitusympyrään (Kuva 2).

Huom! Aina, kun joku klikkaa nopalla kuutosen, hän saa klikata uudelleen. Voit liikuttaa kuutosella jo radalla olevaa pelinappulaa tai siirtää sille uuden pelinappulan. Sitten saat klikata uudelleen.

PELIN VOITTAMINEN

Pelaajat yrittävät liikuttaa kaikki neljä pelinappulaansa omiin maaliympyröihinsä C (Kuva 1). Jokainen pelinappula täytyy siirtää tyhjään maaliympyrään tasaluvulla (Kuva 3). Jos saamasi silmäluku vie sinut ympyrään, jossa jo on pelinappula eikä radalla ole muita pelinappuloitasi, et liiku tuolla vuorolla ollenkaan.

Pelaaja, joka ensimmäisenä liikuttaa kaikki neljä pelinappulaansa omiin maaliympyröihinsä, on pelin voittaja!

REGLER

INNEHÅLL:

Spelplan med pop-upp-tärning, 16 spelpjäser, klistermärken.

FÖRBEREDELSER

Sätt fast ett klistermärke på varje spelpjäs.

Varje spelare får fyra spelpjäser i samma färg. Placera dessa i de fyra startfälten med samma färg i hörnen av spelplanen A (Bild 1). Varje spelare trycker varsin gång på pop-upp-tärningen, och den som får högst resultat börjar.

SPELIDÉ

Den spelare som först har fört alla sina fyra spelpjäser runt spelplanen och in mot mitten på de fyra fälten i sin egen färg har vunnit.

SÅ HÄR SPELAR NI

1. Tryck på pop-upp-tärningen. För att komma ut från din startposition måste du få antingen en etta eller en sexa. Om du inte får vare sig en etta eller en sexa och inte har någon spelpjäs ute redan är det nästa spelares tur.
2. Om du får en sexa flyttar du sex steg och trycker en gång till. Vid en etta placerar du en av dina spelpjäser på det första fältet B (Bild 1). Spelet går medurs. Sen är det nästa spelares tur.

Alla fält räknas oavsett om det står spelpjäser på fälten. Kommer en spelare med sin spelpjäs till ett fält där en motståndarpjäs står, knuffar han eller hon ut den pjäsen som får ställas tillbaka i sin startposition. Endast en spelpjäs kan finnas på varje fält (Bild 2).

Observera! Man får alltid ett extratryck om man fått en sexa. Ettan och sexan kan alltid användas till att antingen gå med någon spelpjäs som är ute på banan, eller flytta ut en spelpjäs från boet.

SPELETS SLUT OCH VINNARE

När en spelpjäs har nått sin egen färgade väg in mot mitten kan den inte knuffas ut. För att komma in mot målet C (Bild 1) behövs exakt antal ögon på tärningen (Bild 3). Om du får ett tärningsresultat som tar dig till ett fält i målgången där du redan har en spelpjäs och du inte har någon annan pjäs att flytta får du stå över den turen.

Den spelare som först har kommit in med alla sina fyra spelpjäser har vunnit!

REGLER

INNHOLD:

Spillbrett med innebygd terning, 16 spillerbrikker, klistremerker.

OPPSETT

Fest et klistremerke til hver brikke.

Velg et sett med spillerbrikker og plasser dem i ditt hjemmefelt (A). Etter tur trykker ned og slipper opp den innbygde terningen på spillbrettet - spilleren som får det høyeste tallet begynner!

OBJECT

Bli den første til å flytte all dine fire spillerbrikker til ditt eget målområde.

HVORDAN SPILLE

1. Start turen din med å klikke terningen. Du må få en sekser for å få lov til å flytte en figur til ditt startfelt (B). Hvis du ikke får seks, og du ikke har noen spillerbrikke på banen allerede, er det neste spillers tur.
2. Når du får en sekser, kan du flytte en av dine spillerbrikkene til startfeltet på banen. Klikk så terningen igjen, og send den brikke av gårde langs banen i henhold til terningen. Brikkene flytter alltid med klokken langs banen.

   Så er det neste spillers tur.

Når du flytter dine brikker på banen, må du telle hvert felt – selv de hvor det allerede står en brikke. Hvis du havner på et felt med en annen spillers brikke blir den brikken sendt tilbake til den spillerens hjemmefelt (Bilde 1).

Bemerk! Hver gang en spiller klikker en sekser, får de klikke en gang til. Du kan bruke sekseren til å flytte en brikke som allerede er på banen eller få en ny på banen, og så klikke igjen.

Spillerne prøver å flytte alle sine fire brikker til sine egne målområder (C). Hver brikke må flyttes til et ledig felt, med eksakt terningkast (Bilde 2). Hvis terningkastet fører deg til et felt som allerede er opptatt, og du ikke har noen annen brikke på banen, får du ikke flytte denne runden.

Spilleren som først får alle sine fire brikker til sitt målområde er vinneren!

REGLER

INDHOLD:

Spilleplade med indbygget terning, 16 spillebrikker, stickers.

FORBEREDELSER

Sæt en sticker på hver spillebrik.

Tag et sæt spillebrikker og stil dem på dine fire hjemfelter (A). På skift trykker I på og slipper den indbyggede terning på spillepladen, og spilleren med højest resultat starter.

SPILLETS FORMÅL

Vær den første som flytter alle dine fire brikker rundt på banen og ind i dine egne hjemfelter.

SPILLETS GANG

1. Start din tur med at klikke på terningen. Du skal bruge en sekser for at flytte en brik ud på dit startfelt (B). Hvis du ikke får en sekser og ikke har nogen brikker ude endnu, er det næste spillers tur.
2. Når du får en sekser, må du flytte en af dine brikker ud på startfeltet. Nu må du klikke på terningen igen og sende brikken af sted på banen i henhold til terningen. Brikkerne flyttes altid med uret rundt.

   Derefter er det næste spillers tur.

Når du flytter dine brikker på banen, skal du tælle alle felter med, også dem, der allerede står en brik på. Hvis du lander på et felt, hvor der står en anden spillers brik, mår denne spiller flytte sin brik hjem igen (Billede 1).

Bemærk! Når en spiller får en sekser, må vedkommende altid klikke på terningen igen. Du kan bruge sekseren til at flytte en brik ude på banen eller til at flytte en ny brik ud på startfeltet, og derefter må du klikke på terningen igen.

VINDEREN

Samtlige spillere prøver at flytte alle deres fire brikker rundt på banen og ind i deres egne målfelter (C). Hver brik skal flyttes ind i målfelterne med et eksakt tal på terningen og kun til et tomt felt (Billedene 2). Hvis du lander på et felt, som er optaget, og du ikke har andre brikker ude på banen, skal du ikke flytte brikken ved denne tur.

Den første spiller med alle fire spillebrikker i deres egne målfelter vinder spillet!

RULES

CONTENTS:

Game board with a built-in die, 16 game pieces, stickers.

SETTING UP

Attach the right stickers to game pieces.

Pick a set of game pieces and place them in your four home spaces A (Picture 1). Take turns pressing down and releasing the built-in die on the game board – the player who gets the highest score will go first!

OBJECT

Be the first to move all four of your game pieces into your own goal spaces.

HOW TO PLAY

1. Start your turn by clicking the die. You must get a six to move a piece onto your starting space B (Picture 1). If you don't get a six and you have no game pieces on the track, it's the next player's turn.
2. When you click a six you can move one of your game pieces onto the starting space. Now click the die again and send that game piece off onto the track. The game pieces always move clockwise on the track.

Then it's the next player's turn.

Moving your game pieces on the track, you count each space – even the ones that already have a game piece on them. If you end up on a space with another player's game piece on it, that game piece has to be returned to its home space (Picture 2).

Note! Whenever someone clicks a six, they get to go again. You can use the six to move a game piece that's already on the track or get a new one onto it, and then click the die again.

WINNING THE GAME

The players try to move all four of their game pieces to their own goal spaces C (Picture 1). Each game piece must be moved to an empty goal space with an exact number of the die (Picture 3). If your die result would take you to a space that's already taken and none of your other game pieces on the track can move forward, you don't move at all on that turn.

The first player to have all four of their game pieces in their own goal spaces is the winner!



©2024 &TM Spin Master Ltd. All rights reserved.

TACTIC

Lisää viihdyttäviä pelejä osoitteessa
Fler roliga och underhållande spel hittar du på
Flere flotte spill på
Flere fantastiske spil på
More entertaining games at

tactic.net