



RAVENSBURGER

PAW PATROL – LOTTI KAROTTI

### Información general

1. Edad recomendada: A partir de 4 años
2. Jugadores: 2-4 personas
3. Duración: aprox. 20 minutos

### Introducción / Idea del juego

¡Una nueva misión para la Patrulla Canina! Acompañad a Chase a través de la Bahía Aventura y llevad vuestra figura de juego antes que nadie hasta lo más alto de la central de la Patrulla Canina. ¡Pero cuidado! El camino hacia la cima está lleno de sorpresas. Durante el juego, la central de la Patrulla Canina gira constantemente. De repente se abren agujeros en los que Chase puede caer.

¡No os dejéis confundir y llevad a una de vuestras figuras de Chase lo más rápido posible hasta la parte superior de la central de la Patrulla Canina!

### Contenido de la caja:

-  1 Bahía Aventura (colina con agujeros)
-  1 central de la Patrulla Canina (torre giratoria)
-  16 figuras de Chase en 4 colores
-  48 cartas de acción
-  1 hoja de pegatinas

### Preparación

Colocad la Bahía Aventura en el centro de la mesa y encajad la central previamente montada de la Patrulla Canina (torre) en la parte superior.

Cada uno de vosotros toma cuatro figuras de Chase del mismo color y las coloca frente a sí. Si solo sois dos o tres jugadores, devolved las figuras restantes de Chase a la caja.

Barajad las cartas de acción y colocadlas en un mazo, boca abajo, junto a la Bahía Aventura.

### Objetivo del juego



Sé el primero en llevar **una** de tus figuras de Chase hasta lo más alto de la central de la Patrulla Canina ¡y gana la partida!

**¡La carrera hacia la central de la Patrulla Canina comienza!**

Colocad vuestras figuras de Chase al inicio del camino que sube hacia la central de la Patrulla Canina.

La persona más joven en la mesa empieza, luego se juega por turnos.



Destapad la carta superior del mazo. Si aparece Rubble, Everest, Marshall, Zuma, Skye o Rocky, podréis hacer lo siguiente:



- **Avanza 1 casilla** con Rubble o Everest
- **Avanza 2 casillas** con Marshall o Zuma
- **Avanza 3 casillas** con Skye o Rocky

-  Siempre podéis mover **cualquiera** de vuestras figuras.
-  Podéis decidir si queréis sacar una nueva figura al juego o si queréis mover una figura de Chase que ya esté en el camino de la Bahía Aventura.
-  Solo puede haber **una figura por casilla**.
-  Las casillas ocupadas **se saltan** al avanzar y no se cuentan.

-  Los agujeros también se cuentan. Sin embargo, si Chase cae en un agujero, su turno termina **inmediatamente**.
-  Al final de vuestro turno, colocad la carta utilizada en el montón de descartes.



### ¿Cuándo se gira la central de la Patrulla Canina?

Cuando destapéis una carta con la central de la Patrulla Canina, girad la central situada sobre la Bahía Aventura en el sentido de las agujas del reloj **con cuidado**, hasta que haga “CLICK”. Si se abre una de las casillas, se forma un agujero. Si en esa casilla hay una figura de Chase, ¡ha tenido mala suerte y se cae dentro! Desaparece entonces en la Bahía Aventura y queda fuera del juego.



Si durante la partida también cae una segunda figura de Chase vuestra, lamentablemente solo podréis volver a jugar en la siguiente ronda.

### ¿Qué ocurre cuando se acaban las cartas del mazo?

Si se ha agotado el mazo de cartas, barajad las cartas de la pila de descartes y colocadlas de nuevo boca abajo junto a la Bahía Aventura.

### Fin de la partida:

Gana la partida quien logre llevar primero una de sus figuras de Chase hasta la casilla superior de la central de la Patrulla Canina. Podéis omitir casillas para ello.

### Información adicional:

Ravensburger verlag GmbH | Postfach 2460, 88194 Ravensburg, Alemania.

 Advertencia de seguridad: No apto para menores de 36 meses. Contiene piezas pequeñas que podrían provocar asfixia.

Distribuido por: **Inversiones Müller S.L.** C.I.F.: B 07678170 vía Palma 3, local posterior C  
07500 **Manacor** España Tel. +34 971 566002.