

DOMINO EXPRESS by DOMINO RALLY RACING

(F)

CONTENU

1 plate-forme de départ, 1 Split (bifurcation), 2 Staloms, 2 billes, 2 voitures de course Domino, 2 Loopings, 2 Puentes de lancement, 1 Cerchio de feu, 2 rails Express droits, 4 rails Express en courbe, 1 feuille d'autocolleants –Mur de Dominos–, 50 dominos Express, 100 dominos standard et 1 mode d’emploi illustré.

BUT DU JEU

Construis, à l'aide des dominos et des accessoires décrits ci-dessous, 2 parcours de dominos et participe à une course de voitures époustouflante. Le participant, dont la voiture de course franchit en premier le cercle de feu et renverse le mur de dominos, a gagné.

PRÉPARATION

Le feuillage imprimé pré-découpé, tu trouves le «Cercle de feu», le «Départ» et le «Finish»… Retire les différents parties de la feuille en les détachant délicatement. Le «Départ», tu le places en haut de la plate-forme de départ (voir illus. A) et le «Finish» à côté du mur de dominos.

Pile le cercle de feu en deux, au milieu, avec le côté imprimé tourné vers l'extérieur et colle le dessus de ce dernier à l'aide des petits autocollants de couleur rouge se trouvant sur la feuille d'autocolleants –Mur de Dominos– (illus. F).

Pour le mur de dominos, tu as besoin de 21 dominos minimum. Colle sur les différents dominos les autocollants se trouvant sur la feuille d'autocolleants –Mur de Dominos– (illus. G).

La plate-forme de départ, la Split (bifurcation) et le mur de dominos sont toujours le point de départ d'arrivée de la course. Pour la plate-forme de départ, tu as besoin de 14 dominos. Partage les autres accessoires (à et en 2 chaque fois), les rails Express et les dominos avec l'autre participant. Assure-toi que vous disposez tous les deux du même nombre d'accessoires et de dominos. Place-les de manière à être le plus rapide et à gagner la course.

A : PLATE-FORME DE DÉPART

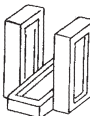
Place la plate-forme de départ au début du parcours de dominos. Fixe le dessus du pilier de soutien dans l'encoche se trouvant en dessous de la plate-forme, de manière à ce que celle-ci soit bien stable (voir illus. A). Accroche ensuite la bandeole –START– au-dessus de la plate-forme et place un domino sur chacune des marches. Pour commencer la course, il ne te reste plus qu'à renverser le premier domino.

B : SPLIT

Une étonnante bifurcation à trois voies, faisant tourner les dominos dans trois directions différentes. Dans la bifurcation, utilise des dominos Express. Fais attention à la manière dont tu les disposes (voir les explications fournies concernant les dominos Express). Assure-toi qu'ils tombent tous dans la même sens. Fixe la petite barrière sur la base de la bifurcation (voir illus. B), et abaisse-la de manière à arrêter les dominos pouvant tomber accidentellement pendant l'installation. Au moment de commencer la course, relève la barrière en question. Positionne la bifurcation en dessous de la plate-forme, de manière à ce que les dominos tombant de la plate-forme renversent ceux se trouvant dans la bifurcation et que la course puisse commencer.

DOMINOS

Place les dominos les uns derrière les autres sur une surface plane et lisse. Laisse entre chaque domino un espace égal à la largeur d'un domino (voir illustration). Il s'agit là de l'espace nécessaire pour que chaque domino entraîne l'autre dans sa chute. Si tu places les dominos en courbe, tu dois les rapprocher les uns des autres. Quand tu places les dominos, essaie de les placer par groupes de 10. Laisse un petit espace et place un nouveau groupe. Une fois que tu as pratiquement terminé ton parcours, remplis les espaces vides. Ceux-ci te permettent de limiter les dégâts, si un domino venait à tomber accidentellement pendant l'installation.



C : DOMINOS EXPRESS

À l'aide de ces dominos et des accessoires y correspondant, tu peux tout redresser en un mouvement pour la course suivante (voir illus. C). Un domino Express a deux côtés : un côté plat et un côté creux. Quand ils sont disposés sur un rail Express, ils tombent sur le côté plat ! Au moment de placer les dominos Express sur les rails Express, glisse d'abord l'ergot le plus long du domino dans le trou ou sur le rail. Enfonce ensuite délicatement l'ergot court dans l'autre trou (voir illus. C1).

Tous les autres dominos Express se placent de la même manière, dans le même sens (les côtés creux tournés dans la même direction). Pour éviter tout endommagement, ne retire plus les dominos Express des rails Express.

D : SLALOM

La construction du slalom est terminée. Mets ta bille en haut du slalom, juste au-dessus du petit trou à travers lequel passe la tige noire. Dès qu'un domino touche le petit levier se trouvant en bas du slalom, la tige est poussée vers le haut, à travers le petit trou, et la bille se met à rouler. Fais attention à ce que le levier se trouve en bas du slalom soit placé une position bien droite de manière à ce que celui-ci puisse être entièrement touché par le domino-et entraîner une réaction en chaîne !

E : LOOPING

Place le support du looping sur une surface plane et glisse la catapulte dans la partie large de l'encoche se trouvant sur la base, comme indiqué sur l'illus. E1. Enfonce la catapulte dans l'encoche. Fixe le domino lesté dans la base. Retourne la base et tends un élastique entre le crochet de la base et celui de la catapulte, comme indiqué sur l'illus. E2.

Remets la base à l'endroit et place les 2 parties du looping dans les encoches se trouvant sur la base. Les bords des 2 parties du looping doivent s'emboîter sous les encoches de la base (illus. E3). Enfonce ces 2 parties le plus loin possible dans les encoches. Place les 2 ergots en face de leurs trous respectifs, lesquels se trouvent en haut des rails du looping, et enfonce-les. Pousse à présent le raccord du looping le plus loin possible dans les encoches des rails (illus. E3). Insère les 3 barres des rails de protection dans les trous correspondants, lesquels se trouvent sur la base.

Mise en marche du looping

Redresse le domino lesté. Tire la catapulte vers l'arrière jusqu'à ce qu'elle se bloque. Place la tige des voitures de course sur la catapulte. Lorsque le domino lesté tombe vers l'avant, la catapulte est activée et la voiture de course est éjectée dans le looping, en route vers la prochaine cascade. CONSEIL : teste d'abord le looping avant de l'intégrer au reste du parcours. Si la voiture de course ne parcourt pas la totalité du looping, assure-toi que les extrémités des rails du looping sont suffisamment enfoncées dans les encoches se trouvant sur la base. Vérifie également que les 4 roues de la voiture de course ont bien été positionnées sur la catapulte.

RAMPE DE LANCEMENT : Montre le support se trouvant en dessous de la rampe de lancement et place les drapeaux dessus. Glisse la rampe de lancement sur l'extrémité du looping de manière à ce que les voitures de course puissent être projetées dans les airs (voir illus. E4).

F : CERCLE DE FEU

Lors de la préparation du jeu, tu as déjà dû retirer le cercle de feu de la feuille pré-découpée en le détachant délicatement. Tu l'as ensuite plié en deux, au milieu, avec le côté imprimé tourné vers l'extérieur et tu as collé le dessus de ce dernier à l'aide des petits autocollants de couleur rouge se trouvant sur la feuille d'autocolleants –Mur de Dominos– (voir illus. F1). Assure-toi que cela a bien été effectué. Glisse à présent la partie inférieure du cercle de feu – une fois que celui-ci a été collé – dans les 2 pieds permettant de le maintenir en position verticale (voir illus. F2).

G : MUR DE DOMINOS

Pour le mur de dominos, tu as besoin de 21 dominos minimum. Colle sur les différents dominos les autocollants se trouvant sur la feuille d'autocolleants –Mur de Dominos–. Enfonce ensuite délicatement les dominos en vue de former un mur. Positionne-le directement au bon endroit. Il ne te sera, en effet, plus possible de le déplacer par après.

Maintenant que tout est prêt, il ne te reste plus qu'à donner un petit coup de pouce au premier domino et à accrocher la ceinture pour une course passionnante. Le premier qui renverse le mur de dominos a gagné la course !

DOMINO EXPRESS by DOMINO RALLY RACING

(D)

INHALT

Starttrepp mit Zubehör, Split, 2 Stalom-Elemente, 2 Mummeln, 2 Domino-Rennwagen, 2 Looping-Loop-Elemente, 2 Abschussbrücken, Feuerreifen, 2 gerade Express-Spuren, 4 gekrümmte Express-Spuren, 1 Feuilles Autkleberblatt für die Stuntmauer, 50 Express-Dominoeinte, 100 Standard-Dominoeinte und illustrierte Bedienungsanleitung.

DAS ZIEL DES SPIELS

Mit den Dominoeintein und den nachfolgend beschriebenen Stunt-Elementen baust du 2 Domino-Rennbahnen, auf denen du später ein spektakuläres Autorennen startest. Der Spieler, dessen Rennwagen zuerst durch den Feuerreifen springt und danach durch die Stuntmauer fliegt, hat das Rennen gewonnen!

VOEBEREITUNG

Traine vorsichtig die verschiedenen Einzelteile aus den vorgestanzten Kartongebirg und bause daraus den „Feuerreifen“, den „Start“ und das „Ziel“. Den „Start“ bringst du oben an der Starttreppe an (siehe Abb. A), und das „Ziel“ stellst du neben die Stuntmauer. Falte den Streifen für den Feuerreifen entlang der Mitte, so dass er doppelt liegt (wobei die bedruckte Seite nach außen zeigen muss). Zieh vom Stuntmauer-Aufkleberblatt den kleinen roten Aufkleber ab und klebe die Enden des Reitens damit zusammen (siehe abb. F). Danach bringst du für die Stuntmauer auf mindestens 21 Dominoeinteile der Stuntmauer-Aufkleber an (siehe Abb. G). Die Starttreppe, der Split und die Stuntmauer sind feste Start- und Zielpunkte. Lege 14 Dominoeinteile zur Seite, damit du sie später auf die Starttreppe setzen kannst. Teile die anderen Stunt-Elemente (es gibt jeweils zwei), die Express-Spuren sowie die Dominoeinteile zwischen den beiden Spielern auf. Achte darauf, dass jeder Spieler die gleichen Stunt-Elemente sowie dieselbe Anzahl an Einzelteilen hat. Nun baut jeder Spieler seine Domino-Rennbahn so auf, dass er später darauf am schnellsten durchs Ziel fährt.

A : STARTTREPPE

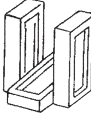
Stelle die Starttreppe am Anfang der Domino-Rennbahn auf. Stecke den Stützpfosten in die Kerbe unter der Treppe, so dass die Treppe fest sitzt (siehe Abb. A). Danach bringst du das „Start“-Banner am oberen Ende der Treppe an und setzt auf jede Stufe einen Dominostein. Das Rennen wird später gestartet, indem ein Spieler den obersten Dominostein anstößt.

B : SPLIT

Dieses Spielset enthält einen starken Domino-Split, der die Dominoeinteile in drei verschiedene Richtungen lenkt. Setze die Express-Dominoeinteile in den Split und achte darauf, dass die sie so ausgerichtet, dass sie in dieselbe Richtung umfallen (siehe hierzu Abschnitt „Express-Dominoeinteil“). Klappe die Schranke am Sockel des Spalts (siehe Abb. B) herunter, damit die Steine, die zu früh umfallen, aufgehalten werden. Sobald du bereit bist, das Rennen zu starten, hebst du die Schranke wieder an. Bringe den Split am unteren Ende der Starttreppe an, so dass die Dominoeinteile, die die Treppe herunterfallen, den Split anstoßen. Auf diese Weise wird das Rennen gleichzeitig für 2 verschiedene Dominokeiten gestartet.

STANDARD-DOMINOEINTE

Stelle deine Dominoeinteile auf einer flachen, glatten Spielfläche auf. Zwischen den Dominoeinteilen sollte jeweils ein Abstand von ca. 1,5 cm bzw. einer Domino-Breite sein. Diese Entfernun brauchen die Dominoeinteile, um sich gegenseitig umzuwerfen. Wenn du die Dominoeinteile in einer Kurve aufstellen möchtest, sollten sie einen geraden Abstand haben. Stelle immer Gruppen von 10 Dominoeinteilen auf und lasse dann etwas Platz frei, bevor du die nächste Gruppe aufbaust. Auf diese Weise verstellst du, dass die Dominoeinteile aus Versehen zu früh umgeworfen werden. Am Ende findest du die Lücken in den restlichen Dominoeinteilen auf.



C : DOMINOS EXPRESS

Dies Dominoeinteile und ihre dazugehörigen Stunt-Elemente kannst du mit einem Handgriff immer wieder aufstellen und für die nächste Aktion bereit machen (siehe Abb. C1). Jeder Express-Dominostein hat eine flache und eine hohe Seite. In der Spur fallen die Express-Dominoeinteile mit der flachen Seite nach unten um. Um die Express-Dominoeinteile in den geraden oder gekrümmten Spuren aufzustellen, steckst du zuerst den langen Stift des Steins in das eine Loch in der Spur (siehe Abb. C1) und danach den kürzeren Stift vorhin in das andere Loch. Bringe alle anderen Express-Dominoeinteile auf die gleiche Weise in der Spur an. Achte darauf, dass alle Steine jeweils mit ihrer hohen Seite in dieselbe Richtung zeigen. Sobald du die Express-Dominoeinteile festgesteckt hast, kannst du sie nicht mehr herausnehmen, da dadurch die Stifte an den Steinen beschädigt werden könnten.

D : SLALOM

Das Slalom-Labyrinth ist bereits vollständig zusammengesetzt. Lege an das obere Ende des Labyrinths eine Mummel – und zwar genau über das Loch des Pfostens. Sobald ein Dominostein den Ringel am unteren Ende des Labyrinths berührt, „schleudert“ der Pfosten nach oben durch das Labyrinth und stößt die Mummel an. Achte darauf, dass der Ringel gerade steht, so dass der Dominostein ihn anstoßen und dadurch die Kettenreaktion auslösen kann!

E : LOOP THE LOOP

Stelle den Sockel auf eine flache Oberfläche und schiebe die Katapultföhrung durch den breiten Schlitz des Sockels (siehe Abb. E1). Danach drückst du das Katapult nach vorne in den Katapultföhrungsschlit.

Bringe den beschwerten Express-Dominoein im Sockel an. Drehe den Sockel wie in Abbildung E2 gezeigt herum. Schiebe einen Gumming wie gezeigt über den Haken des Sockels sowie über den Haken des Katapults. Drehe den Sockel wieder herum und stecke die Enden der Looping-Spuren in die Schlitz des Sockel. Achte darauf, dass die Wände des Loopings genau unter die Schlitze des Sockels passen (siehe Abb. E3). Drücke die Hälften des Loopings so weit wie möglich in die Schlitze des Sockels, richte die beiden Stifte nach ihren entsprechenden Löchern an den oberen Enden der Looping-Spuren aus und drücke sie fest zusammen. Danach schiebst du diese Looping-Kupplung so weit wie möglich in die Rillen der Looping-Spuren (siehe Abb. E3).

Stecke die drei langen Stifte jeder Führungsschiene in die entsprechenden Löcher oben auf dem Sockel.

So funktioniert der Looping!

Hebe den beschwerten Dominostein an, so dass er aufrecht steht. Zieh das Katapult so weit zurück bis es einrastet und klappe den Ringel hoch, damit das Katapult durch die kleine Öffnung festgehalten wird. Nun stellst du einen Rennwagen in das Katapult. Sobald die erste Reihe der Dominoeinteile den beschwerten Dominoein umwirft, wird der Rennwagen superschnell durch den Looping geschossen und setzt die Kettenreaktion fort!

HINWEIS: Du solltest den Looping einmal testen, bevor du in ihn deine Rennbahn integrierst. Wenn der Rennwagen nicht richtig durch den Looping geschleudert wird, solltest du nachsehen, ob die Spurenröhren richtig in den Schlitzen des Sockels verankert sind. Achte auch darauf, dass der Rennwagen mit allen vier Rädern im Katapult steht.

ABSCHUSSBRÜCKE:

Bringe die Stütze unter der Abschussbrücke an und befestige oben drauf die Flaggen. Schiebe die Abschussbrücke über das Ende des Loopings, so dass die Rennwagen in die Luft geschleudert werden (siehe Abb. E4).

F : FEUERREIFEN

Während der Vorbereitung deiner Stunt-Elemente hast du den Feuerreifen bereits aus dem Kartongebirg gelöst, ihn gefaltet und mit einem Aufkleber zusammengeklebt (siehe Abb. F1). Sieh nun noch einmal nach, ob du auch alles richtig gemacht hast. Danach setzt du die untere Seite des Feuerriings in die beiden Halterungen (siehe Abb. F2).

G : STUNTMAUER

Für die Stuntmauer hast du bereits bei der Vorbereitung der Stunt-Elemente 21 Dominoeinteile mit Aufklebern versehen und zur Seite gelegt. Jetzt kennst du die Stuntmauer vorzüglich aufbauen. Dies sollte aber erst geschehen, wenn du dir sicher bist, wie sie stehen soll, und du sie später nicht verschieben kannst.

Du hast deine Domino-Rennbahn vollständig aufgebaut? Super! Dann kann's ja jetzt losgehen: Stoße den obersten Dominostein auf der Starttreppe mit dem Finger an und sieh zu, wie er eine spektakuläre Kettenreaktion auslöst. Der Rennwagen, der als erster durch die Stuntmauer fliegt, hat den „Domino Express Grand Prix“ gewonnen!

DOMINO EXPRESS by DOMINO RALLY RACING

(I)

CONTENUTO

Scalone con accessori, Split, 2 Stalom, 2 biglie, 2 bolidi Domino, 2 Loop-the-Loop, 2 Rampi di lancio, Cerchio di fuoco, 2 piste Express rettilinee, 4 piste Express curvilinee, l'adesivo del Muro delle acrobazie, 50 tessere di domino Express, 100 tessere di domino sciolte e manuale illustrato.

SCOPO

Costruisci con l'aiuto delle tessere di domino e delle seguenti acrobazie 2 circuiti della corsa Domino cospicivi poi organizzare una corsa automobilistica. Chi passa per questo Cerchio di fuoco per primo e sfonda questo muro vince la corsa.

PREPARAZIONE

Lo stampato punzonato contiene il "Cerchio di fuoco", lo "Start" e il "Finish". Togli i vari pezzi dal foglio punzonato rispondendo cautamente. Metti lo "Start" in cima alla scala (vedi la fig. A) e metti il "Finish" dal Muro delle acrobazie. Piega in due il Cerchio di fuoco, nel mezzo, con la stampa all'esterno e attacca la parte superiore con il piccolo adesivo rosso dall'adesivo del Muro delle acrobazie (fig. F). Per il Muro delle acrobazie devi usare almeno 21 tessere di domino. Attacca su queste tessere di domino gli adesivi dall'adesivo del Muro delle acrobazie (fig. G). Lo Scalone, lo Split e il Muro delle acrobazie sono i punti della partenza e il arrivo fissi. Riserva 14 tessere di domino e metterle sulla scala. Dividi le altre acrobazie (ci sono 2 di ognuno), i circuiti express e le tessere tra ambedue le parti cosicché hanno ambedue le stesse acrobazie e lo stesso numero di pezzi e colcola tutto in tal modo che sei più veloce.

A : SCALONE

Colloca lo Scalone all'inizio del circuito della corsa Domino. Metti la parte superiore del pilastro nello spazio vuoto sotto la scala cosicché la scala rimane stabile (vedi la fig. A). Poi colloca lo striscione con "Start" in cima alla scala e metti una tessera di domino su ogni scalino. Tra poco la corsa può iniziare da qui spingendo la tessera di domino più in alto.

B : SPLIT

Una spettacolare suddivisione del domino, che fa cadere le tessere su tre lati differenti. Colloca le tessere di domino Express nello Split; sei attento come collocare (vedi la spiegazione tessere di domino Express) e bada che cadranno tutte nella stessa direzione. Clicca la sbarra sulla base Split (vedi la fig. B) e mettila in qui cosicché le tessere che cadono troppo presto possono essere fermate. Alza la sbarra quando vuoi cominciare la corsa. Colloca lo Split sotto la scala cosicché le tessere che cadono giù dalla scala azionano lo Split e la corsa può iniziare lungo 2 percorsi di Domino differenti.

TESSERE DI DOMINO

Metti le tessere di domino a una superficie piana e liscia. Metti le tessere di domino a una distanza che è uguale alla larghezza di una tessera (l'una accanto all'altra (vedi la figura). Quando la distanza necessaria per le tessere di domino per far cadere l'una l'altra. Quando vuoi sistemarle in una curva, mettile un po' più vicina l'una all'altra. Quando prepari le tessere di domino sciolte, cerca di metterle in gruppi di 10. Lascia un po' di spazio i poi metti un altro gruppo. Quando il tuo percorso è pronto, rimandi un po' i gruppi. Questo per limitare il danno quando una tessera accidentalmente si rovescia.



C : TESSERE DI DOMINO EXPRESS

Con queste tessere di domino e le relative acrobazie puoi mettere ritmo tutto con un solo movimento e preparare tutto per lo spettacolo seguente (vedi la fig. C1). Una tessera di domino Express ha due lati: un lato piano e un lato cavo. Quando sono inserite nel binario Express, cadono dal lato piano! Per inserire le tessere di domino Express nei binari Express, prima metti il perno lungo breve della tessera di domino nel foro del binario (vedi la fig. C1). Poi metti il perno più lungo leggermente nell'altro foro finché senti uno scatto.

Tutte le altre tessere di domino Express vengono inserite nello stesso modo e nella stessa direzione (le lavi cavati in una direzione).

Non più togliere le tessere di domino Express dai binari Express per evitare di danneggiarli.

D : SLALOM

The Amazing Maze comes completely assembled. Place a marble at the top of the maze, just above the hole where the post comes through. When a domino hits the "arm" at the bottom of the maze, it will push the post through the top of the maze and send the marble down! Make sure the "arm" at the bottom of the maze is straight so that the domino can hit it and start the action!

E : LOOP THE LOOP

Metti la base su una superficie piana e fa' scorrere la catapulta nella parte larga della scanalatura nella base, come illustrato nella fig. E1. Spinga la catapulta facendola scorrere nella scanalatura. La tessera di domino appesantita con la piastrina metallica viene inserita nella base con uno scatto (con la piastrina metallica verso l'esterno). Capovolgila la base e metti un elastico intorno al gancio della base e intorno al gancio della catapulta, come indicato nella fig. E2.

Rimetti la base nella posizione originale e metti le due estremità del loop nelle scanalature della base. Le pareti delle due metà del loop devono andare sotto le scanalature della base (fig. E3). Metti le due metà del loop nelle scanalature della base il più lontano possibile. Allinea i due perni con i fori rispettivi che si trovano al lato superiore dei binari del loop e uniscili perpendicolarmente. Poi fa' scorrere il raccordo del loop nelle fessure dei binari del loop (fig. E3). Inserisci le tre barre lunghe dei guardrail nei fori relativi nella base.

Avviamento del Loop-the-Loop

Metti una tessera di domino appesantita in posizione retta. Tira indietro la catapulta finché viene bloccata. Metti uno dei bolidi da lancio sulla catapulta. Quando la tessera di domino appesantita cade, la catapulta viene attivata e il bolide viene tratto per il loop verso lo spettacolo seguente. Assicurati che il bolide sia ben fissato e che il loop sia SUGGERIMENTO: Prova il Loop-the-Loop prima di aggiungerlo al tuo percorso. Se il bolide non passa per tutto il loop, controlla se le estremità dei binari sono ben inserite nelle scanalature della base. Controlli anche se il bolide si trova sulla catapulta con tutte le 4 ruote.

RAMPA DI LANCIO

Monta il sostegno sotto la Rampa di lancio e metti le bandiere in su. Colloca la Rampa di lancio sull'estremità del Loop-the-loop cosicché i bolidi vengono lanciati nell'aria (vedi la fig. E4).

F : CERCCHIO DI FUOCO

Nella preparazione hai tolto il Cerchio di fuoco dal foglio punzonato rispondendo cautamente. Questo Cerchio di fuoco va piegato in due nel mezzo con la stampa all'esterno e la parte superiore va attaccata tramite il piccolo adesivo rosso dall'adesivo del Muro delle acrobazie (vedi la fig. F1). Controlla se tutto questo è stato effettuato in modo corretto. Ora inserire il Cerchio di fuoco incollato con la parte inferiore nei 2 piedini del Cerchio di fuoco (vedi la fig. F2).

G : MURO DELLE ACRABOZIE

Per il Muro delle acrobazie devi usare almeno 21 tessere di domino. Attacca su queste tessere gli adesivi dall'adesivo del Muro delle acrobazie. Poi accumula cautamente il Muro delle acrobazie al posto corretto visto che non può essere spostato.

Ora che tutto è pronto spingi la tessera più in alto sulla scala e puoi godere questa corsa di Domino eccitante. Chi sfonda il Muro delle acrobazie per primo vince la corsa.

DOMINO EXPRESS by DOMINO RALLY RACING

(GB USA)

CONTENTS

Stairway and assembly, Split, 2 Slaloms, 2 marbles, 2 Domino racing cars, 2 Loop –the-Loop, 2 Launching Bridges, Ring of Fire, 2 straight Express tracks, 4 curved Express tracks, Stunt-wall-sticker sheet, 50 Express dominos, 100 regular dominoes and illustrated instructions.

OBJECT OF THE GAME

Using Dominoes and the following stunts, build 2 Domino race tracks so that you can hold a motor race. The player whose car jumps through the Ring of Fire and crashes through the stunt wall is the winner.

PREPARATION

The pre-cut printed sheets comprise the "Ring of Fire", the "Start" and the "Finish". Haal de verschillende onderdelen uit het stansvel door deze voorzichtig los te trekken. De "Start"-plaatjes je bovenaan de trap (zie fig. A) en de "Finish" zet je bij de Stuntmuur neer. Voeg de Vuurhoepel, in het midden dubbel, met de bedrukking naar buiten en plak de bovenkant vast met de kleine rode sticker uit het Stuntmuur stickervel (zie fig. F). For the Stunt Wall use at least 21 Domino tiles. Stick the stickers from the Stunt Wall sticker sheet onto these Dominoes (fig. G). The Stairway Start, Split and Stunt Wall are fixed starting and finishing points. Set aside 14 domino's to put on the stairway. Divide the other stunts (there are two of each). Express tracks and Dominoes between the two players. Make sure both players have identical stunts and the same number of parts, and position everything so that you are the quickest.

A : STAIRWAY START

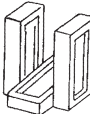
Place the Stairway Start at the beginning of the Domino race track. Insert the top of the pillar into the notch under the stairway, so that the stairway is firmly supported (see fig. A). Then place the "Start" banner at the top of the stairway and place a Domino on each of the treads. The race then starts by knocking down the top Domino.

B : SPLIT

A surprising domino split, which topples the tiles into three directions. Place Express Dominoes in the Split. Take care how you position them (see the explanation for Express Dominoes) and make sure they all fall in the same direction. Click the barrier on the base of the Split (see fig. B) and lower it so that dominoes that fall too soon can be stopped. Raise the barrier again when you want to start the race. Position the Split at the bottom of the stairway so that the Dominoes falling down the stairway operate the Split and the race can start along 2 different Domino sequences.

REGULAR DOMINOES

Set up your dominoes on a flat, smooth surface. Leave about 1/2 inch or 1 domino width between each domino. This is how far apart the tesserae need to be to knock each other down when in a straight line. When arranging your regular dominoes in curves, you will have to put them a little closer together. When setting up regular dominoes, try setting them up in groups of 10, then leave some space and set up another group. When you're almost done with the design, fit the spaces in between. That way, if you accidentally knock a domino down during set-up, all the dominoes in your design won't be knocked over!



C : EXPRESS DOMINOES

Using these Dominoes and the associated stunts you can set everything up with a single movement and get it ready for the next spectacle (see fig. C1). There are two sides to the Express Dominoes: a flat side and a hollow side. When inserted into the track, the Express Dominoes will fall flat side down. To insert the Express Dominoes into the straight and curved tracks, put first the long pin of the Domino into the hole on the track (see fig. C1). Then gently snap the shorter pin into the other hole. All the other Express Dominoes are fitted in the same way and in the same direction (hollow sides in one direction). Do not remove the Express Dominoes once inserted as this will damage the Express Dominoes' pins.

D : SLALOM

The Amazing Maze comes completely assembled. Place a marble at the top of the maze, just above the hole where the post comes through. When a domino hits the "arm" at the bottom of the maze, it will push the post through the top of the maze and send the marble down! Make sure the "arm" at the bottom of the maze is straight so that the domino can hit it and start the action!

E : LOOP THE LOOP

Place the base on a flat surface and fix the catapult guide ribs through the rectangular shape in the base as shown in fig. E1. Slide the catapult forward in the catapult guide slot.

E1: Fit the weighted Express Domino into the base. Turn the base over as shown in fig. E2. Loop a rubber band over the base hook and catapult hook as shown.

Turn the base right way up again and insert the loop track ends into the base slots. Make sure that the loop track walls fit underneath the base slots as shown in fig. E3. Push the halves of the loop into the base slots as far as they will go, then line up the two pins with their respective holes at the top ends of the loop tracks and push them together. Now slide the track joiner as far as it will go into the groove in the loop tracks as shown (fig. E3).

Insert the three long posts of each guard rail into the corresponding holes in the top of the base.

How to operate Loop the Loop

Raise the weighted domino to the vertical position. Pull the catapult back until it locks in place, by pushing up the latch button from the bottom until it holds the catapult through the small window. Put a racing car in the catapult. When the lead row of dominoes topples the weighted domino, watch the racing car catapult around the loop at high speed and continue the chain of falling dominoes!

TIP: Test the "Loop the Loop" before adding it to your design. If the racing car does not complete the Loop, check that the ends of the tracks are secure in the base slots. Also check that the racing car has all 4 wheels on the catapult.

SUGGERIMENTO: Prova il Loop-the-Loop prima di aggiungerlo al tuo percorso. Se il bolide non passa per tutto il loop, controlla se le estremità dei binari sono ben inserite nelle scanalature della base. Controlli anche se il bolide si trova sulla catapulta con tutte le 4 ruote.

LAUNCHING BRIDGE:

Fit the stand under the launching bridge and place the flags on top. Move the launching bridge onto the end of the Loop the Loop, so that the cars are launched through the air (see fig. E4).

F : RING OF FIRE

In your preparations you will have carefully removed the Ring of Fire from the cut out sheet. This Ring of Fire must be folded double in the middle, with the printing outside and the top secured using the small red sticker from the Stunt Wall sticker sheet (see fig. F1). Check that this has been done properly. Now insert the bottom of the Ring of Fire into the 2 Ring of Fire feet (see fig. F2).

G : ST