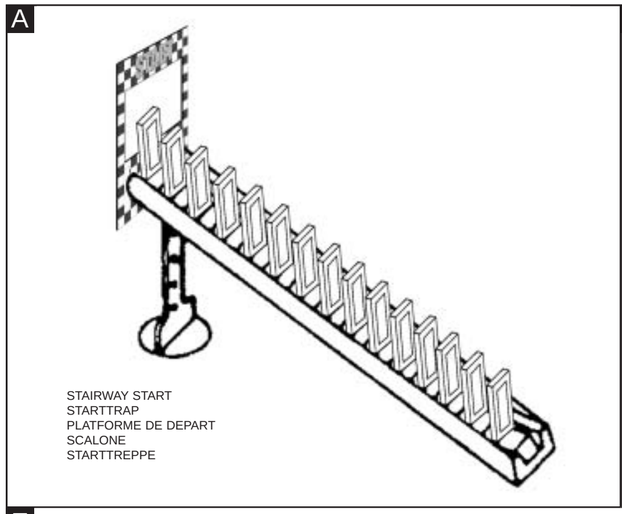
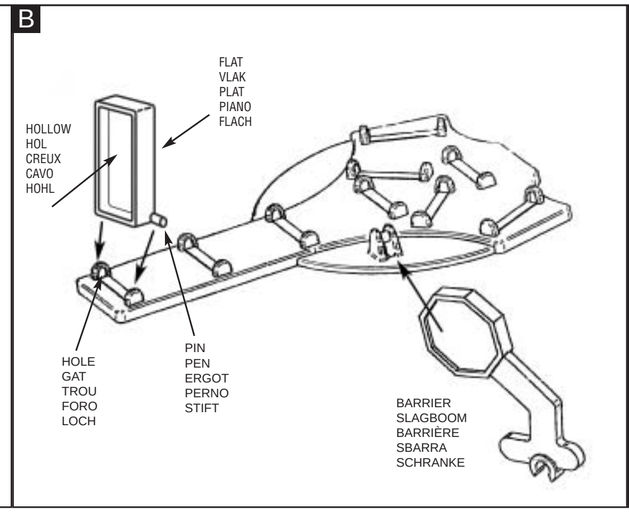
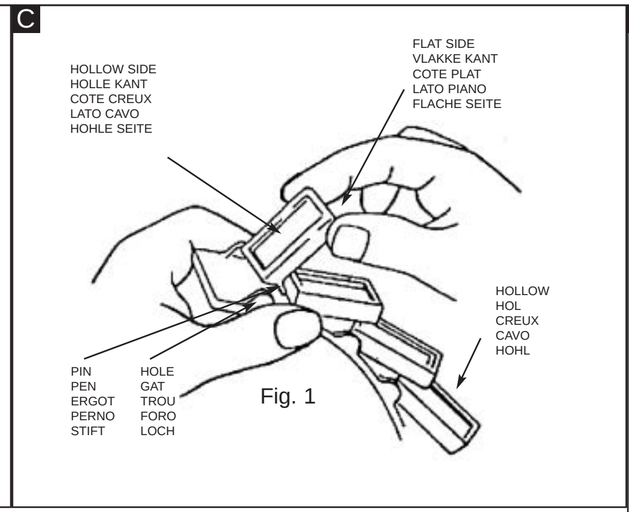
A


STAIRWAY START
STARTTRAP
PLATFORME DE DEPART
SCALONE
STARTTREPPE

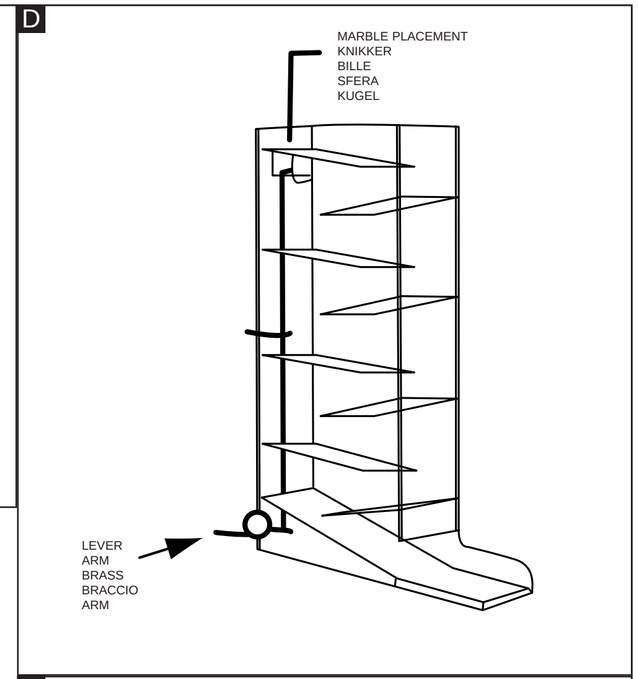
B


FLAT
VLAK
PLAT
PIANO
FLACH
HOLLOW
HOL
CREUX
CAVO
HOHL
HOLE
GAT
TROU
FORO
LOCH
PIN
PEN
ERGOT
PERNO
STIFT
BARRIER
SLAGBOOM
BARRIÈRE
SBARRA
SCHRANKE

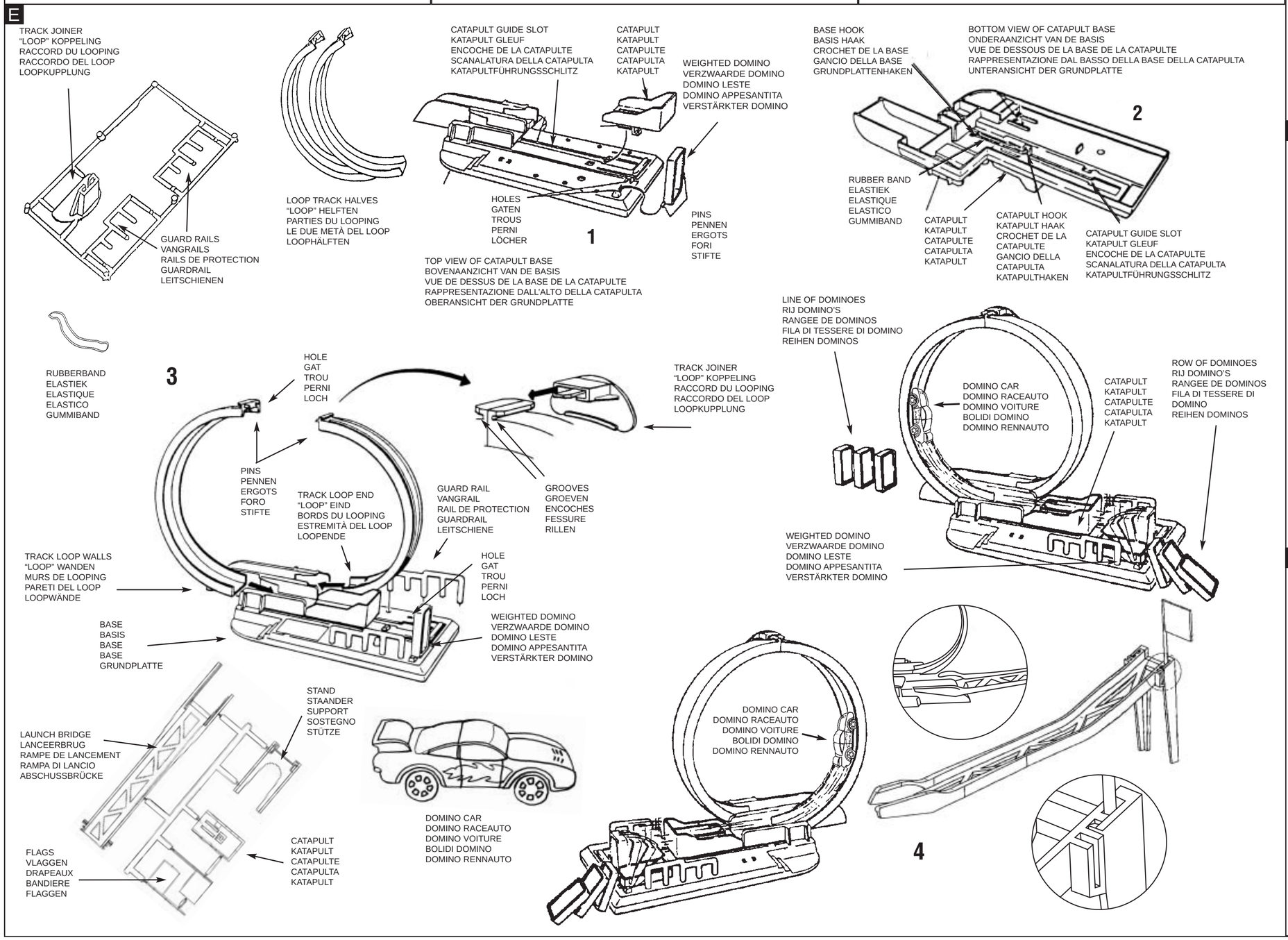
C


HOLLOW SIDE
HOLLE KANT
COTE CREUX
LATO CAVO
HOHLE SEITE
FLAT SIDE
VLAKKE KANT
COTE PLAT
LATO PIANO
FLACHE SEITE
HOLLOW
HOL
CREUX
CAVO
HOHL
PIN
PEN
ERGOT
PERNO
STIFT
HOLE
GAT
TROU
FORO
LOCH
Fig. 1

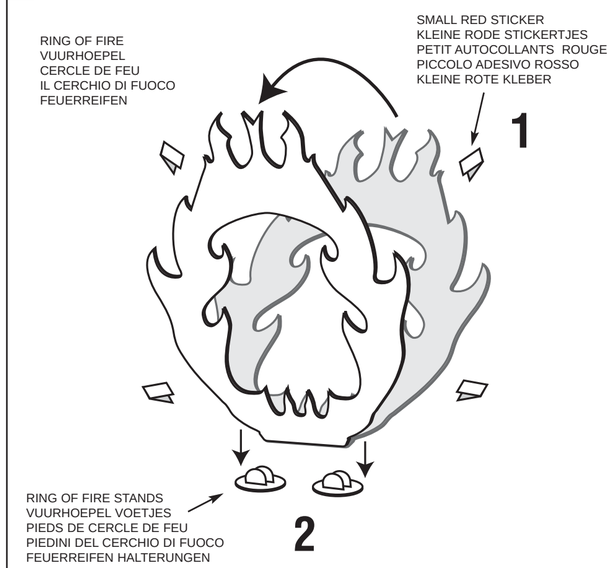
D


MARBLE PLACEMENT
KNIKKER
BILLE
SFERA
KUGEL
LEVER
ARM
BRASS
BRACCIO
ARM

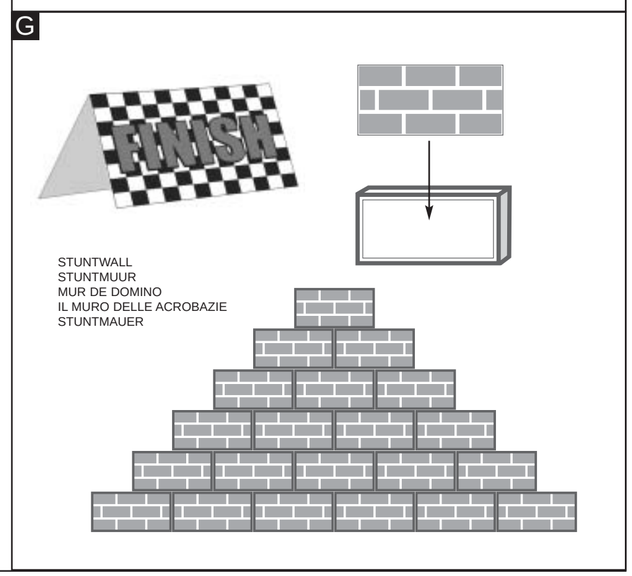
E


TRACK JOINER
"LOOP" KOPPELING
RACCORD DU LOOPING
RACCORDO DEL LOOP
LOOPKUPPLUNG
GUARD RAILS
VANGRAILS
RAILS DE PROTECTION
GUARDRAIL
LEITSCHIENEN
LOOP TRACK HALVES
"LOOP" HELFTEN
PARTIES DU LOOPING
LE DUE METÀ DEL LOOP
LOOPHÄLFTEN
CATAPULT GUIDE SLOT
KATAPULT GLEUF
ENCOCHE DE LA CATAPULTE
SCANALATURA DELLA CATAPULTA
KATAPULTFÜHRUNGSSCHLITZ
CATAPULT
KATAPULT
CATAPULTE
CATAPULTA
KATAPULT
WEIGHTED DOMINO
VERZWAARDE DOMINO
DOMINO LESTE
DOMINO APPESANTITA
VERSTÄRKTER DOMINO
HOLES
GATEN
TROUS
PERNI
LÖCHER
1
PINS
PENNEN
ERGOTS
FORI
STIFTE
TOP VIEW OF CATAPULT BASE
BOVENAANZICHT VAN DE BASIS
VUE DE DESSUS DE LA BASE DE LA CATAPULTE
RAPPRESENTAZIONE DALL'ALTO DELLA CATAPULTA
OBERANSICHT DER GRUNDPLATTE
BASE HOOK
BASIS HAAK
CROCHET DE LA BASE
GANCIO DELLA BASE
GRUNDPLATTENHAKEN
BOTTOM VIEW OF CATAPULT BASE
ONDERAANZICHT VAN DE BASIS
VUE DE DESSOUS DE LA BASE DE LA CATAPULTE
RAPPRESENTAZIONE DAL BASSO DELLA BASE DELLA CATAPULTA
UNTERANSICHT DER GRUNDPLATTE
2
RUBBER BAND
ELASTIEK
ELASTIQUE
ELASTICO
GUMMIBAND
CATAPULT
KATAPULT
CATAPULTE
CATAPULTA
KATAPULT
CATAPULT HOOK
KATAPULT HAAK
CROCHET DE LA
CATAPULTE
GANCIO DELLA
CATAPULTA
KATAPULTHAKEN
CATAPULT GUIDE SLOT
KATAPULT GLEUF
ENCOCHE DE LA CATAPULTE
SCANALATURA DELLA CATAPULTA
KATAPULTFÜHRUNGSSCHLITZ
RUBBERBAND
ELASTIEK
ELASTIQUE
ELASTICO
GUMMIBAND
3
HOLE
GAT
TROU
PERNI
LOCH
TRACK JOINER
"LOOP" KOPPELING
RACCORD DU LOOPING
RACCORDO DEL LOOP
LOOPKUPPLUNG
PINS
PENNEN
ERGOTS
FORO
STIFTE
TRACK LOOP END
"LOOP" EIND
BORDS DU LOOPING
ESTREMITÀ DEL LOOP
LOOPENDE
GUARD RAIL
VANGRAIL
RAIL DE PROTECTION
GUARDRAIL
LEITSCHIENE
GROOVES
GROEVEN
ENCOCHES
FESSURE
RILLEN
TRACK LOOP WALLS
"LOOP" WANDEN
MURS DE LOOPING
PARETI DEL LOOP
LOOPWÄNDE
HOLE
GAT
TROU
PERNI
LOCH
BASE
BASIS
BASE
BASE
GRUNDPLATTE
WEIGHTED DOMINO
VERZWAARDE DOMINO
DOMINO LESTE
DOMINO APPESANTITA
VERSTÄRKTER DOMINO
LINE OF DOMINOES
RIJ DOMINO'S
RANGEE DE DOMINOS
FILA DI TESSERE DI DOMINO
REIHEN DOMINOS
DOMINO CAR
DOMINO RACEAUTO
DOMINO VOITURE
BOLIDI DOMINO
DOMINO RENNAUTO
CATAPULT
KATAPULT
CATAPULTE
CATAPULTA
KATAPULT
ROW OF DOMINOES
RIJ DOMINO'S
RANGEE DE DOMINOS
FILA DI TESSERE DI
DOMINO
REIHEN DOMINOS
WEIGHTED DOMINO
VERZWAARDE DOMINO
DOMINO LESTE
DOMINO APPESANTITA
VERSTÄRKTER DOMINO
STAND
STAANDER
SUPPORT
SOSTEGNO
STÜTZE
LAUNCH BRIDGE
LANCEERBRUG
RAMPE DE LANCEMENT
RAMPA DI LANCIO
ABSCHUSSBRÜCKE
DOMINO CAR
DOMINO RACEAUTO
DOMINO VOITURE
BOLIDI DOMINO
DOMINO RENNAUTO
FLAGS
VLAGGEN
DRAPEAUX
BANDIERE
FLAGGEN
CATAPULT
KATAPULT
CATAPULTE
CATAPULTA
KATAPULT
DOMINO CAR
DOMINO RACEAUTO
DOMINO VOITURE
BOLIDI DOMINO
DOMINO RENNAUTO
4

F


RING OF FIRE
VUURHOEPEL
CERCLE DE FEU
IL CERCHIO DI FUOCO
FEUERREIFEN
SMALL RED STICKER
KLEINE RODE STICKERTJES
PETIT AUTOCOLLANTS ROUGE
PICCOLO ADESIVO ROSSO
KLEINE ROTE KLEBER
1
RING OF FIRE STANDS
VUURHOEPEL VOETJES
PIEDS DE CERCLE DE FEU
PIEDINI DEL CERCHIO DI FUOCO
FEUERREIFEN HALTERUNGEN
2

G


FINISH
STUNTWALL
STUNTMUUR
MUR DE DOMINO
IL MURO DELLE ACROBAZIE
STUNTMAUER

DOMINO EXPRESS RACING — FR

CONTENU
1 plate-forme de départ, 1 Split (bifurcation), 2 Slaloms, 2 billes, 2 voitures de course domino, 2 loopings, 2 Rampes de lancement, 1 Cercle de feu, 2 rails Express droits, 4 rails Express en courbe, 1 feuille d'autocollants « 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
Sur la feuille imprimée pré-découpée, tu trouves le « Cercle de feu », le « Départ » et le « Finish ». Retire les différentes 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.
Plie 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'autocollants « 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'autocollants « Mur de Dominos » (illus. G).
La plate-forme de départ, la Split (bifurcation) et le mur de dominos sont toujours le point de départ et d'arrivée de la course. Pour la plate-forme de départ, tu as besoin de 14 dominos. Partage les autres accessoires (il y en a 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 banderole « 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 tomber 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 le 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 plate 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 groupe de 10. Laisse un petit espace et place de nouveau un 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. C1).
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 se trouvant 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 trouvant 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 plate 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 l'une 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 :
Monte 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 projetée 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'autocollants « 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'autocollants « Mur de Dominos ». Empile 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 ta ceinture pour une course passionnante. Le premier qui renverse le mur de dominos a gagné la course !

CE JEU EST DECONSEILLE POUR LES ENFANTS DE MOINS DE 36 MOIS.
CONTIENT DE PETITS ELEMENTS SUSCEPTIBLES D'ETRE AVALES.
LES COULEURS ET LE CONTENU PEUVENT ETRE DIFFERENTS DE L'ILLUSTRATION.
INFORMATIONS A CONSERVER POUR REFERENCES ULTERIEURES.

DOMINO EXPRESS RACING — D

INHALT
Starttreppe mit Zubehör, Split, 2 Slalom-Elemente, 2 Murmeln, 2 Domino-Rennwagen, 2 Loop the Loop-Elemente, 2 Abschussbrücken, Feuerreifen, 2 gerade Express-Spuren, 4 gekrümmte Express-Spuren, Aufkleberblatt für die Stuntmauer, 50 Express-Dominosteine, 100 Standard-Dominosteine und illustrierte Bedienungsanleitung.

DAS ZIEL DES SPIELS
Mit den Dominosteinen 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!

VORBEREITUNG
Trenne vorsichtig die verschiedenen Einzelteile aus den vorgestanzten Kartonbögen und baue 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 einmal entlang der Mitte, so dass er doppelt liegt (wobei die bedruckte Seite nach außen zeigen muss). Ziehe vom Stuntmauer-Aufkleberblatt den kleinen roten Aufkleber ab und klebe die Enden des Reifens damit zusammen (siehe abb. F). Danach bringst du für die Stuntmauer auf mindestens 21 Dominosteinen die Stuntmauer-Aufkleber an (siehe Abb. G).
Die Starttreppe, der Split und die Stuntmauer sind feste Start- und Zielpunkte. Lege 14 Dominosteine 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 Dominosteine 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 steht (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 Dominosteine in drei verschiedene Richtungen lenkt. Setze die Express-Dominosteine in den Split und achte darauf, dass du sie so ausrichtest, dass sie in dieselbe Richtung umfallen (siehe hierzu Abschnitt „Express-Dominosteine"). Klappe die Schranke am Sockel des Splits (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 Dominosteine, die die Treppe herunterfallen, den Split anstoßen. Auf diese Weise wird das Rennen gleichzeitig für 2 verschiedene Dominoketten gestartet.

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

C: EXPRESS-DOMINOSTEINE
Diese Dominosteine 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 hohle Seite. In der Spur fallen die Express-Dominosteine mit der flachen Seite nach unten um.
Um die Express-Dominosteine 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 vorsichtig in das andere Loch.
Bringe alle anderen Express-Dominosteine auf die gleiche Weise in der Spur an. Achte darauf, dass alle Steine jeweils mit ihrer hohlen Seite in dieselbe Richtung zeigen.
Sobald du die Express-Dominosteine 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 Murmel – und zwar genau über das Loch des Pfostens. Sobald ein Dominostein den Riegel am unteren Ende des Labyrinths berührt, „schießt" der Pfosten nach oben durch das Labyrinth und stößt die Murmel an. Achte darauf, dass der Riegel 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 Katapultführung durch den breiten Schlitz des Sockels (siehe Abb. E1). Danach drückst du das Katapult nach vorne in den Katapultführungsschlitz.
Bringe den beschwerten Express-Dominostein im Sockel an. Drehe den Sockel wie in Abbildung E2 gezeigt herum. Schiebe einen Gummiring 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 Schlitze im 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. Ziehe das Katapult so weit zurück bis es einrastet und klappe den Riegel hoch, damit das Katapult durch die kleine Öffnung festgehalten wird. Nun stellst du einen Rennwagen in das Katapult. Sobald die erste Reihe der Dominosteine den beschwerten Dominostein umwirft, wird der Rennwagen superschnell durch den Looping geschleudert und setzt die Kettenreaktion fort!
HINWEIS: Du solltest den Looping einmal testen, bevor du ihn in deine Rennbahn integrierst. Wenn der Rennwagen nicht richtig durch den Looping geschleudert wird, solltest du nachsehen, ob die Spurenenden 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 Kartonbogen 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 Feuerrings in die beiden Halterungen (siehe Abb. F2).

G: STUNTMAUER
Für die Stuntmauer hast du bereits bei der Vorbereitung der Stunt-Elemente 21 Dominosteine mit Aufklebern versehen und zur Seite gelegt. Jetzt kannst du die Stuntmauer vorsichtig aufbauen. Dies sollte aber erst geschehen, wenn du dir sicher bist, wo sie stehen soll, da du sie später nicht mehr 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!

NICHT GEEIGNET FÜR KINDER JÜNGER ALS 36 MONATE
ENTHÄLT KLEINE TEILE.
FARBEN UND INHALT KÖNNEN ABWEICHEN.
DIESE INFORMATION AUFBEWAHREN.

DOMINO EXPRESS RACING — I

CONTENUTO
Scalone con accessori, Split, 2 Slalom, 2 biglie, 2 bolidi Domino, 2 Loop-the-Loop, 2 Rampa 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 cosicché puoi 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 rompendoli 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 dell'adesivo del Muro delle acrobazie (fig. G).
Lo Scalone, lo Split e il Muro delle acrobazie sono i punti della partenza e di 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 colloca 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 collocarle (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 giù 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 tue tessere di domino a una distanza che è uguale alla larghezza di una tessera l'una accanto all'altra (vedi la figura). Questa è 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 e poi metti un altro gruppo. Quando il tuo percorso è pronto, riempi gli spazi fra i gruppi. Questo per limitare il danno quando una tessera accindentalmente si rovescia.

C: TESSERE DI DOMINO EXPRESS
Con queste tessere di domino e le relative acrobazie puoi mettere ritto 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 della tessera di domino nel foro del binario (vedi la fig. C1). Poi metti il perno più breve leggermente nell'altro foro finché senti uno scatto.
Tutte le altre tessere di domino Express vengono inserite nello stesso modo e nella stessa direzione (i lati cavi in una direzione).
Non più togliere le tessere di domino Express dai binari Express per evitare di danneggiarle.

D: SLALOM
Lo Slalom è già stato montato completamente.
Metti una biglia sullo Slalom, precisamente sopra il buco attraverso il quale sporge il piccolo palo nero. Quando una tessera di domino colpisce la piccola leva in fondo allo Slalom, il palo viene spinto attraverso il buco nella parte superiore e lascia rotolare la biglia. Bada che la piccola leva in fondo allo Slalom sia ritta cosicché la tessera di domino può colpirla nel modo giusto e che può cominciare la reazione a catena!

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. Spingi 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).
Capovolgi 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 premendo. 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 la tessera di domino appesantita in posizione eretta. Tira indietro la catapulta finché viene bloccata. Metti uno dei bolidi da corsa nella catapulta. Quando la tessera di domino appesantita cade, la catapulta viene attivata e il bolide viene tirato per il loop verso lo spettacolo seguente.
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: CERCHIO DI FUOCO
Nella preparazione hai tolto il Cerchio di fuoco dal foglio punzonato rompendolo 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 ACROBAZIE
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.

NON ADATTO A BAMBINI DI ETÀ INFERIORE AL 3 ANNI.
CONTIENE PEZZI PICCOLO.
IL COLORE E CONTENUTO POSSONO DIFFERIRE.
CONSERVARE L'INDIRIZZO.

DOMINO EXPRESS RACING — GB

CONTENTS
Stairway and assembly, Split, 2 Slaloms, 2 marbles, 2 Domino racing cars, 2 Loop –the Loops, 2 Launching Bridges, Ring of Fire, 2 straight Express tracks, 4 curved Express tracks, Stunt wall-sticker sheet, 50 Express dominoes, 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".
Carefully remove the various parts from the pre-cut sheet. Position the "Start" at the top of the stairway (see fig. A) and place the "Finish" at the Stunt Wall. Fold the Ring of Fire in the middle so that it is double and the printing is on the outside, and secure the top with the small red sticker from the Stunt Wall sticker sheet (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 dominoes 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 can then be started 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 ½ inch or 1 domino width between each domino. This is how far apart the dominoes 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, fill 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 fit 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. 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 tumbling 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 securely in the base slots. Also check that the racing car has all 4 wheels on the catapult.

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: STUNT WALL
Use at least 21 domino tiles for the stunt wall. Stick the stickers from the Stunt Wall sticker sheet onto these dominoes. Build up the Stunt Wall carefully, but do it in the right place first time, as you cannot move it later.

Now that everything is ready, give the top domino on the stairway a push, and you'll be able to enjoy this exciting Domino race. The first to crash through the stunt wall is the winner.

NOT SUITABLE FOR CHILDREN UNDER 36 MONTH.
CONTAINS SMALL PIECES.
COLOURS AND CONTENT MAY VARY.
RETAIN ADRESS.

DOMINO EXPRESS RACING — NL

INHOUD
Start trap met toebehoren, Split, 2 Slaloms, 2 knikkers, 2 Domino Race auto's, 2 Loop-the-Loop, 2 Lanceerbrug, Vuurhoepel, 2 rechte Express-banen, 4 gebogen Express-banen, Stuntmuur-stickervel, 50 Express dominostenen, 100 losse dominostenen en geïllustreerde handleiding.

DOEL
Bouw met behulp van Domino's en de navolgende stunts 2 Domino racetrajecten zodat je een autorace kunt houden. Wie als eerste met de raceauto door de Vuurhoepel springt en de stuntmuur omver gooit heeft gewonnen.

VOORBEREIDING
Het voorgestanste drukwerk bevat: de "Vuurhoepel", de "Start" en de "Finish". Haal de verschillende onderdelen uit het stansvel door deze voorzichtig los te breken.De"Start"plaats je bovenaan de trap (zie fig.A) en de Finish zet je bij de Stuntmuur neer.
Vouw de Vuurhoepel, in het midden dubbel, met de bedrukking naar buiten en plak de bovenkant vast met de kleine rode stickertje uit het Stuntmuur stickervel (fig.F)
Voor de stuntmuur gebruik je minimaal 21 dominostenen. Op deze Domino's plak je de stickers van het Stuntmuur stickervel. (fig. G).
De Starttrap, de Split en de Stuntmuur zijn vaste begin en eindpunten. Reserveer 14 domino's om op de trap te zetten. Verdeel de overige stunts (er zijn er 2 stuks van elk), express-tracks en de domino's, tussen beide partijen Zorg ervoor dat beide partijen gelijke stunts en evenveel onderdelen hebben en zet alles zodanig neer dat jij de snelste bent.

A: START TRAP
Plaats de Starttrap aan het begin van het Domino racetraject. Plaats de bovenkant van steunpilaar in de uitsparing onder de trap, zodat de trap stevig blijft staan.(zie fig.A). Plaats vervolgens het spandoek "Start" bovenaan de trap en zet op alle traptreden een Domino. De race kan hier straks beginnen door de bovenste Domino omver te duwen.

B: SPLIT
Een verrassende domino drieweg splitsing, die naar 3 kanten Domino's laat omvallen. Plaats in de Split Express-Domino's, let op hoe je ze plaatst(zie uitleg Express-Domino's) en zorg ervoor dat ze allemaal in de zelfde richting voorover vallen. Klik het slagboomhekje op de Splitbasis (zie fig. B) en doe hem naar beneden zodat te vroeg vallende domino's gestopt kunnen worden. Doe de slagboom weer omhoog als je met de race wilt beginnen. Zet de Split in positie onderaan de trap, zodat de Domino's die van de trap vallen de Split in werking stellen en de race langs 2 verschillende Domino trajecten kan beginnen.

DOMINO'S
Plaats de domino's op een vlakke, gladde ondergrond.
Zet je domino's op steenbreedte van elkaar af (zie afbeelding). Dat is de afstand die de domino's nodig hebben om elkaar om te gooien. Als je de Domino's in een bocht plaatst, moet je ze iets dichter bij elkaar zetten.
Als je de losse domino's klaarzet, probeer ze dan in groepjes van 10 te plaatsen. Laat er een beetje ruimte tussen en plaats dan nog een groepje. Als je hele ontwerp bijna af is, vul je de ruimte tussenin op. Dit beperkt de schade als één steentje per ongeluk omvalt.

C: EXPRESS DOMINO'S
Met deze Domino's en bijbehorende stunts kun je met één beweging alles rechtop zetten en gereed maken voor het volgende spektakel (zie fig. C1).
Een Express Domino heeft twee kanten: een vlakke en een holle. Als ze in de Express baan staan, vallen ze op de vlakke kant!
Om de Express Domino's in de Express banen te steken, schuif je eerst het lange pennetje van de Domino in het gat van de baan (zie fig. C1). Daarna klik je lichtjes het kortere pennetje in het andere gat.
Alle andere Express Domino's worden op dezelfde manier en in dezelfde richting aangebracht (holle kanten naar één richting).
Haal de Express domino's niet meer uit de Express banen om beschadiging te voorkomen.

D: SLALOM
De Slalom is al volledig in elkaar gezet.
Leg een knikker boven op de Slalom, net boven het gaatje waar het zwarte stang door heen steekt. Wanneer een Domino het hendeltje onder aan de Slalom raakt, wordt de stang door het gaatje bovenin gedrukt en laat het de knikker rollen. Denk eraan dat het hendeltje onderaan de Slalom recht is zodat de Domino hem goed kan raken en de kettingreactie beginnen kan!

E: LOOP-THE-LOOP
Plaats het onderstel op een vlakke ondergrond en schuif de katapult in het brede gedeelte van de gleuf in de basis, zoals afgebeeld in fig. E1. Duw de katapult voorwaarts in de gleuf.
De verzwaarde domino wordt in de basis geklikt Draai de basis om en schuif een elastiekje over de haak van de basis en over de hak van de katapult, zoals aangeduid in fig. E2.
Zet het onderstel weer recht en plaats de loophelften in de gleuven van de basis. De randen van de loophelften moeten onder de basisgleuven passen (fig. E3). Druk de loophelften zo ver mogelijk in de basisgleuven. Breng de twee pennen tegenover hun respectievelijke gaten bovenaan de looprails en duw ze ineen. Schuif nu de loopkoppeling zo ver mogelijk in de groeven van de looprails (fig. E3).
Plaats de drie lange stangen van de vangrails in de passende gaten in de basis.

Loop-the-Loop in werking stellen
Zet de verzwaarde Domino rechtop. Trek de katapult naar achteren tot hij vastzit. Plaats een van de raceauto's in de katapult. Als de verzwaarde domino naar voren valt, wordt de katapult geactiveerd en wordt de raceauto door de Loop geschoten op weg naar het volgende spektakel.
TIP: Test de Loop-the-Loop voordat je het aan je ontwerp toevoegt. Als de raceauto niet de hele Loop rondgaat, ga dan na of de uiteinden van de looprails wel goed genoeg in de basisgleuven zitten. Controleer ook of de raceauto wel goed met alle 4 wielen op de katapult staat.

LANCEERBRUG:
Monteer de staander onder de lanceerbrug en zet de vlaggen er boven op. Schuif De lanceerbrug op het uiteinde van de Loop the Loop, zodat de auto's door de lucht gelanceerd worden (zie fig.E4)

F: VUURHOEPEL
Je hebt in de voorbereiding de Vuurhoepel uit het stansvel gehaald, door deze voorzichtig los te breken. Deze Vuurhoepel moest met de bedrukking naar buiten in het midden dubbel gevouwen worden en de bovenkant vastgeplakt met de kleine rode stickertje uit het Stuntmuur stickervel (zie fig.F1) Controleer of dit goed gebeurd is. Steek nu de gepl