



Instructions • Spielanleitung
Règle du jeu • Istruzioni • Handleiding
Instrucciones • Instruções

DOMINO MAZE™

CHAIN REACTION LOGIC PUZZLE



DOMINO MAZE™

**CHAIN REACTION
LOGIC PUZZLE**



Set off a chain reaction of toppling dominoes with the power of your brain! Domino Maze creates all the thrills of a classic domino run with an added twist – it's also a brilliant logic puzzle.



Nutze geschickt dein Köpfchen, damit die umfallenden Dominosteine eine spannende Kettenreaktion auf dem Spielbrett auslösen und die Zieltore treffen! Domino Maze – das geniale Logikspiel, bei dem der große Reiz des klassischen Dominoeffekts auf ein neues Level gehoben wird.



Déclenchez une réaction en chaîne en faisant tomber des dominos grâce au pouvoir de votre cerveau ! Domino Maze recrée toute l'excitation d'un tombé de dominos classique agrémenté d'un ingénieux casse-tête.



Scatena una reazione a catena con le tessere del domino, usando le tue abilità di ragionamento logico! Domino Maze ti coinvolgerà in sfide divertenti che aggiungono un tocco geniale al classico domino.



Zorg voor een kettingreactie van vallende dominostenen met de kracht van je brein! Domino Maze heeft de sensatie van een klassieke domino met een extra dimensie – het is dus een briljante logic puzzel.



¡Desencadena una reacción en cadena con las fichas de dominó, empleando tus habilidades de razonamiento lógico! Domino Maze te ofrece divertidos retos que añaden un toque diferente a las clásicas cadenas de dominó.



Acione uma reação em cadeia com as peças do dominó, com o uso de suas habilidades de raciocínio lógico! Domino Maze proporcionará desafios divertidos que adicionam um toque genial ao dominó clássico.



Includes • Inhalt • Contenu • Contenido Inhoud • Contenido • Conteúdo:



- 1 Top Grid (w/ 4 Grid Legs)
- 1 Spielbrett-Oberteil (mit 4 Standbeinen)
- 1 plateforme (avec 4 piliers)
- 1 piano di gioco superiore (con 4 gambe di sostegno)
- 1 verdieping (met 4 pootjes)
- 1 tablero superior (con 4 patas de apoyo)
- 1 tabuleiro de jogo superior (com 4 pernas de suporte)



- 1 Bottom Grid
- 1 Spielbrett-Unterteil
- 1 plateau
- 1 piano di gioco inferiore
- 1 spelbord
- 1 tablero inferior
- 1 tabuleiro de jogo inferior



- 2 Staircases
- 2 Treppen
- 2 escaliers
- 2 scale
- 2 trappen
- 2 escaleras
- 2 escadas



- 1 START Domino
- 1 Startstein
- 1 domino de départ
- 1 tessera domino START
- 1 START dominosteen
- 1 ficha de dominó START
- 1 peça dominó START



- 21 Standard Dominoes
- 21 Dominosteine
- 21 dominos standards
- 21 tessere domino Standard
- 21 standaard dominostenen
- 21 fichas de dominó estándares
- 21 peças dominó Standard



- 60 Challenge Cards (Beginner to Expert)
- 60 Aufgabekarten (vom Anfänger bis zum Experten)
- 60 cartes Défis (de Débutant à Expert)
- 60 carte sfida (da Principiante ad Esperto)
- 60 kaarten met uitdagingen (beginner tot expert)
- 60 cartas de reto (de Principiante a Experto)
- 60 cartas de desafío (de Principiante até Experiente)



- | | |
|------------|----------|
| 3 Targets | 3 doelen |
| 3 Zieltore | 3 dianas |
| 3 cibles | 3 alvos |
| 3 bersagli | |



- | | |
|---------------|-----------|
| 2 Pivots | 2 swings |
| 2 Drehkreuze | 2 pivotes |
| 2 tourniquets | 2 pinos |
| 2 perni | |



- | | |
|-----------------|------------|
| 1 Blocker | 1 blokkade |
| 1 Blockierstein | 1 bloqueo |
| 1 bloqueur | 1 bloqueio |
| 1 blocco | |

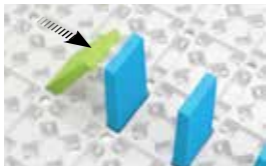


- | | |
|---------|---------|
| 2 Walls | 2 muren |
| 2 Wände | 2 muros |
| 2 murs | 2 muros |
| 2 muri | |



Token Guide:

RECOMMENDED: Before you begin the first challenge, test the function of each of the pieces to improve your understanding of how they work.



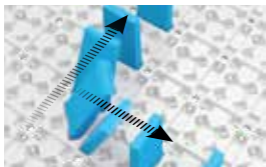
START DOMINO:

Each Domino path must begin with the START Domino. Gently push to begin the chain reaction.



DOMINOES:

Continue the chain reaction along a straight path.

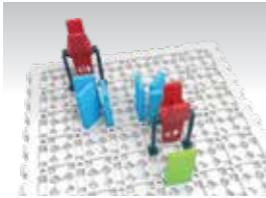


If placed at an angle, a Domino can create a turn in the path or split the path in two directions.



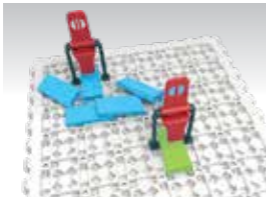
DOMINO ORIENTATION

All Dominoes fall in only one direction. Point the arrow in the direction you want the Domino to fall.



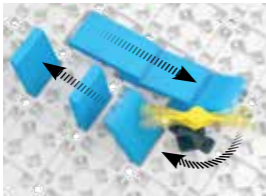
TARGETS:

Targets flip up when hit by Dominoes or Pivots. Targets must be flipped in ascending order (I, II, and then III). Targets can also knock down Dominoes to continue the chain reaction.



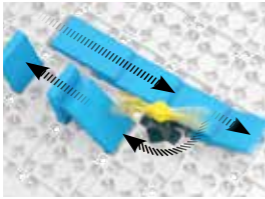
BLOCKER:

The Blocker prevents other Tokens from being placed in the X-shaped slots.



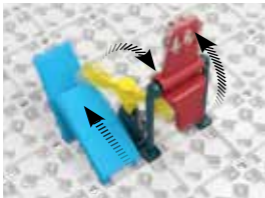
PIVOTS:

Pivots spin to continue the chain reaction in the opposite direction, ...



PIVOTS (Cont.):

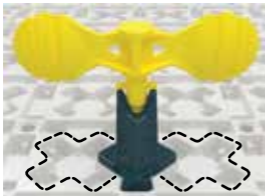
or to split the chain in two paths.



Pivots can knock down
Dominoes or hit Targets.



The Pivot must be hit by a
Domino in the closest slot
parallel to a Pivot Wing.

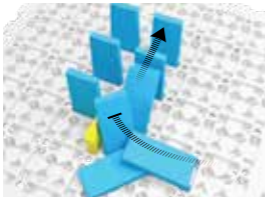


IMPORTANT: Always start the
Pivot at its highest point, with
the circular wings of the Pivot
over the X-shaped slots, NOT
the vertical slots.

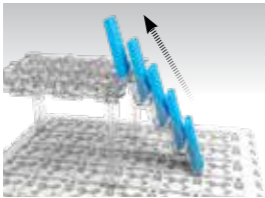


WALL:

Prevents a Domino from being placed in a single vertical or horizontal slot.

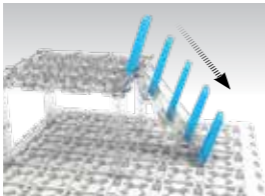


This blocker can also be used to deflect an angular falling Domino in the proper direction in order to protect Dominoes in an adjacent row.



STAIRCASE:

Holds 3 Dominoes. Continues the chain reaction up or down the Stairs to the other Grid.

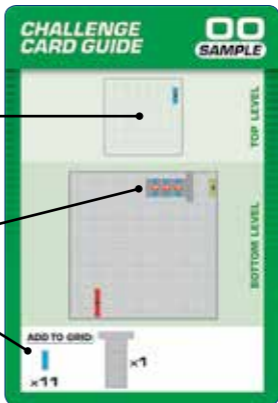


Challenge Card Guide:

Determine the best location for the Top Grid, but do not rotate the grid when connecting it to the Bottom Grid.

Determine which direction the Tokens with the “?” will fall. Do not move any other Tokens.

Add Tokens to any open slots on the Top or Bottom Grid.



OBJECT:

For each challenge, use the Game Tokens shown under “ADD TO GRID” to create a chain reaction of falling Dominoes that will cause the Targets to flip up according to the following requirements:

1. Targets must flip up in ascending order; first I, then II, and then III.
2. All Dominoes must be knocked over.

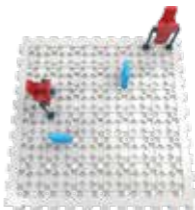
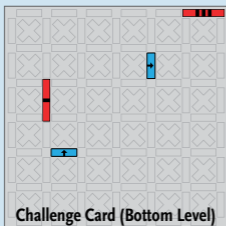
Setup:

1. Select a Challenge Card.

NOTE: Challenge Cards come in two layouts, one for when only the Bottom Grid is needed, and one for when both the Top and Bottom Grid are needed. This setup example walks you through a two level challenge.

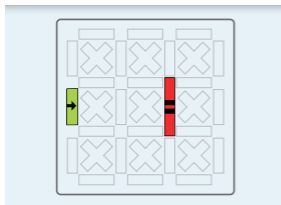
2. Place Game Tokens on the Bottom Grid, matching the illustration shown under “BOTTOM LEVEL”.

NOTE: The “BOTTOM LEVEL” illustration gives the location of Tokens, but if you see a question mark, you will need to determine which direction to point the Domino.

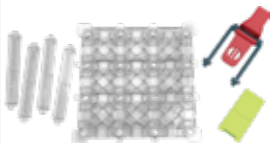


3. Gather the Top Grid, the four Grid Legs, and any Tokens shown under “TOP LEVEL”, then set them aside.

NOTE: The “Top Level” illustration gives the orientation of the Top Grid, but you will need to determine its location on the Bottom Grid. It may be easiest to place the Top Grid later.



Challenge Card (Top level)



Top Level Game Components

4. Select the Dominoes and Tokens shown under the “ADD TO GRID” section of the Challenge Card. Any remaining pieces will not be used.

STEPS TO PLAY:

- STEP 1.** Think carefully about how the position and function of each Token added to a Grid will affect your chain reaction.
- STEP 2.** Place the Top Grid (if applicable), Dominoes and any Pivots, Targets, and Staircases to create a chain reaction according to the following rules:

RULES:

- You must place ALL of the Tokens specified under “ADD TO GRID” to correctly solve the challenge.
- The Tokens shown on a Grid in a Challenge Card illustration must stay in their fixed location. If a symbol contains a question mark, the Domino may be rotated, but can NOT move to a different slot.

- The Top Grid must stay in its illustrated orientation, but you must determine its best location.
- Your Domino chain may split into multiple paths.
- ALL the Dominoes must have fallen by the end of the chain reaction.
- The Targets must flip up in ascending order.
- IMPORTANT: Targets can NOT be hit by diagonal Dominoes (this will prevent the Target from flipping). However, Targets may hit any Domino.



- A Target can NOT hit another Target (the Target will not flip properly).
- A Pivot MUST be used to hit at least one other Domino or Target.
- A Pivot should not be used to hit another Pivot.
- A Pivot may NOT be placed in a diagonal slot.
- Dominoes placed in diagonal slots must be used to make a turn in the path.
- Only attach Grid Legs to the four corners of the Top Grid.

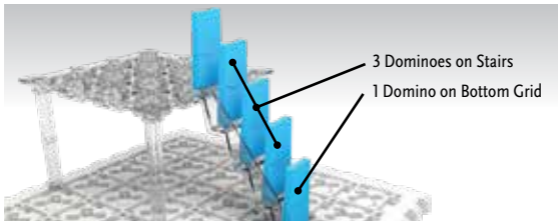
STEP 3. After arranging all the Tokens on the Grid(s), gently push the START Domino to begin your chain reaction.

STEP 4. If the Targets flip up in ascending order and all the Dominoes fall down—**YOU WIN!**

Tips:

TIP 1: To keep a path going straight, place Dominoes in parallel horizontal or vertical slots, and NOT the diagonal slots.

TIP 2: To successfully continue a chain up or down a set of Stairs, at least 4 Dominoes must be allotted per Staircase.



TIP 3: To build a chain that causes the Targets to flip up in the correct order, keep in mind:

- **Dominoes traveling on the Grids topple approximately 2x faster than Dominoes traveling up the Stairs.**
- **Dominoes traveling down the Stairs travel approximately 1.5x faster than Dominoes traveling on the Grids.**

TIP 4: When the Top Grid is a part of the challenge, the easiest way to build the solution is to start by finding the best location for the Grid Legs and Stairs. Next, add any Tokens to the Bottom Grid. Finally, attach the Top Grid to the Grid Legs and Stairs, and place any remaining Tokens on the Top Grid.

SOLUTIONS: The back of each Challenge Card shows the best solution.

For challenges with both the Top and Bottom Grid, the orange dot marks where the chain reaction continues to the next level.

ABOUT THE INVENTOR:

Domino Maze was invented by Raphael Meyers. Raphael loves problem solving, and he feels designing games and puzzles is a great way to share that fun with others. His first published game is ThinkFun's Color Cube Sudoku.

CHALLENGES DEVELOPED BY:

Wei-Hwa Huang

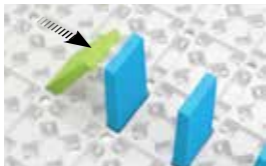
Additional Challenge Development By:

Tyler Somer



Erläuterung des Spielmaterials:

EMPFEHLUNG: Bevor du mit der ersten Aufgabe beginnst, solltest du die Funktionsweise der einzelnen Spielmaterialien ausprobieren, damit du deren Wirkung genau verstehst.



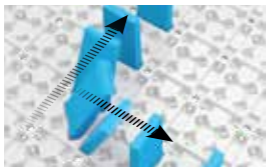
START-DOMINOSTEIN:

Die Dominoreihe muss mit dem START-Dominosteine beginnen. Stoße diesen sanft an, um die Kettenreaktion auszulösen.



DOMINOSTEINE:

Sie setzen die Kettenreaktion in gerader Linie fort.

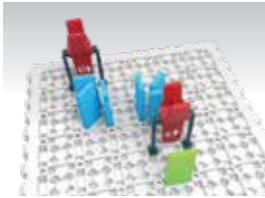


Werden die Dominosteine übereck aufgestellt, kann dies dem Verlauf eine neue Richtung geben oder diesen in zwei Richtungen aufteilen.



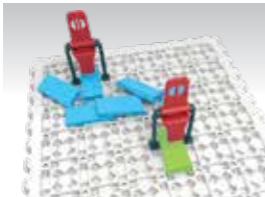
AUSRICHTUNG DER DOMINOSTEINE

Beim Aufstellen muss der Pfeil in die Richtung zeigen, in die der Dominosteine umfallen soll.



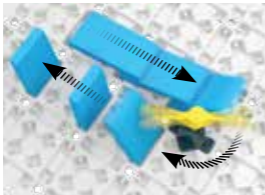
ZIELTORE:

Wird ein Zieltor von einem Dominostein oder Drehelement getroffen, wird es in Schwung gebracht. Die Zieltores müssen in aufsteigender Reihenfolge angestoßen werden (I, II und dann III). Außerdem können Zieltores Dominosteine umwerfen, um die Kettenreaktion fortzusetzen.



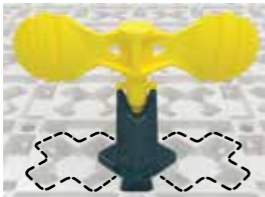
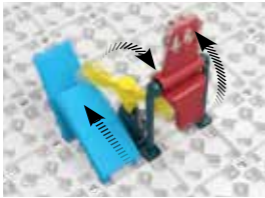
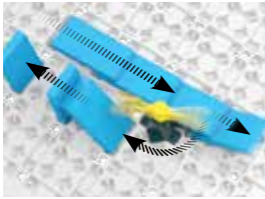
BLOCKIERSTEIN:

Der Blockierstein verhindert, dass andere Spielmaterialien in die X-förmigen Schlitz gesteckt werden können.



DREHELEMENTE:

Drehelemente können sich drehen und setzen die Kettenreaktion in die entgegengesetzte Richtung fort ...



DREHELEMENTE (Fortsetzung):

...oder teilen die Dominoreihe in zwei Richtungen auf.

Drehelemente können Dominosteine umwerfen oder Zieltore treffen.

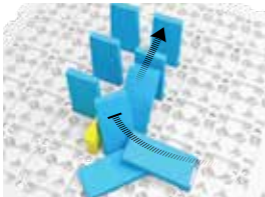
Ein Drehelement muss von einem Dominostein getroffen werden, der sich im nächstgelegenen Schlitz parallel zu einem Flügel des Drehelements befindet.

WICHTIG: Stelle das Drehelement immer so auf, dass es ganz herausgedreht ist und seine kreisförmigen Flügel sich über den X-förmigen Schlitz befinden. Die Flügel des Drehelement dürfen NICHT über den waagerechten Schlitz stehen.

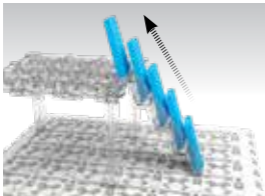


WAND:

Sie verhindert, dass ein Dominostein in einen bestimmten waagerechten oder senkrechten Schlitz gesteckt werden kann.

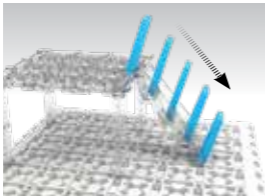


Die Wand kann auch dazu verwendet werden, um einen übereck fallenden Dominostein in eine andere, gewünschte Richtung abzulenken um damit Dominosteine in einer benachbarten Reihe zu schützen.



TREPPE:

Diese hat Platz für 3 Dominosteine und setzt die Kettenreaktion über die Stufen nach oben oder unten zum anderen Spielbrett fort.

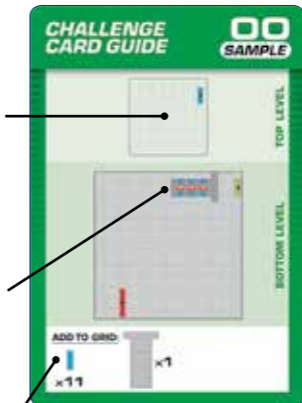


Erläuterung der Aufgabenkarten:

Finde die beste Position für das obere Spielbrett. Achte darauf, das obere Spielbrett nicht zu drehen, bevor du es auf dem unteren Spielbrett platzierst. Die Ausrichtung ist wichtig.

Entscheide, in welche Richtung die mit einem „?“ markierten Spielmaterialien fallen sollen. Bewege keine anderen Spielmaterialien.

Stecke die Spielmaterialien in beliebige freie Schlitze auf dem oberen oder unteren Spielbrett.



SPIELZIEL:

Verwende für jede Aufgabe die Spielmaterialien, die unter „ADD TO GRID“ („Auf dem Spielbrett platzieren“) angegeben sind. Platziere die Spielsteine so, dass eine ununterbrochene Kettenreaktion fallender Dominosteine entsteht. Dieses muss dazu führen, dass die Zieltore gemäß den folgenden Bedingungen in Schwung versetzt werden:

1. Die Zieltore müssen in aufsteigender Reihenfolge angestoßen werden: erst I, dann II und zum Schluss III.
2. Alle Dominosteine müssen umfallen!

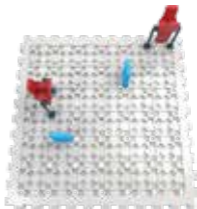
Spielvorbereitung:

1. Wähle eine Aufgabenkarte.

HINWEIS: Von den Aufgabenkarten gibt es zwei verschiedene Arten mit unterschiedlichem Design – bei der einen Sorte wird nur das untere Spielbrett gebraucht, bei der anderen sowohl das untere als auch das obere Spielbrett. In diesem Beispiel geht es um eine Aufgabe mit beiden Spielbrettern.

2. Platziere die Spielmaterialien auf dem unteren Spielbrett, wie auf der Abbildung im Bereich „BOTTOM LEVEL“ („untere Ebene“) dargestellt.

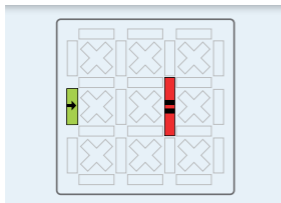
HINWEIS: Die Abbildung „Bottom Level“ zeigt die Position der Spielmaterialien. Doch wenn ein Fragezeichen zu sehen ist, musst du selbst überlegen, in welche Richtung der Dominostein zeigen soll.



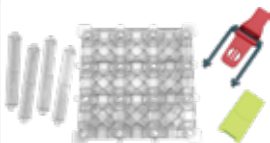
Spielmaterialien auf der unteren Ebene

3. Lege das obere Spielbrett, die vier Standbeine und etwaige unter „TOP LEVEL“ („obere Ebene“) angegebenen Spielmaterialien bereit.

HINWEIS: In der Abbildung „Top Level“ ist die Ausrichtung des oberen Spielbretts dargestellt, doch du musst selbst herausfinden, an welcher Stelle es sich über dem unteren Spielbrett befinden sollte. Es könnte einfacher sein, das obere Spielbrett erst später zu platzieren.



Aufgabenkarte (obere Ebene)



Spielmaterialien auf der oberen Ebene

4. Lege die Dominosteine und sonstigen Spielmaterialien bereit, die im Bereich „ADD TO GRID“ auf der Aufgabenkarte angegeben sind. Etwaige übrige Materialien werden nicht verwendet.

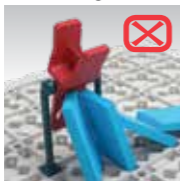
SPIELABLAUF:

SCHRITT 1. Denk gut darüber nach, wie die Position und Funktion aller einzelnen Spielmaterialien die Kettenreaktion beeinflussen werden.

SCHRITT 2. Platziere die Dominosteine, Drehelemente, Zieltore, Treppen und gegebenenfalls das obere Spielbrett so, dass eine Kettenreaktion nach den folgenden Regeln ausgelöst wird:

REGELN:

- Für die korrekte Lösung musst du **ALLE** Spielmaterialien verwenden, die unter „ADD TO GRID“ aufgeführt sind.
- Die Spielmaterialien, die auf der Aufgabenkarte mit ihrer Position auf dem Spielbrett angegeben sind, müssen genau an diesen Positionen bleiben. Weist ein Symbol ein Fragezeichen auf, kann der Dominostein gedreht werden, darf aber **NICHT** in einen anderen Schlitz gesteckt werden.
- Das obere Spielbrett muss die abgebildete Ausrichtung haben, doch die richtige Position dafür musst du selbst herausfinden.
- Deine Dominoreihe darf sich in mehrere Pfade aufspalten.
- Am Ende der Kettenreaktion müssen **ALLE** Dominosteine umgefallen sein.
- Die Zieltore müssen in aufsteigender Reihenfolge getroffen werden.
- Ein Zieltor darf **KEINE** andere Zieltore anstoßen. (Das Zieltor hat dafür zu wenig Schwung.)
- Ein Drehelement **MUSS** eingesetzt werden, um mindestens einen anderen Dominostein oder ein Zieltor anzustoßen.
- **WICHTIG:** Die Zieltore können **NICHT** von diagonal stehenden Dominosteinen angestoßen werden – denn so werden sie nicht in Schwung versetzt. Allerdings können schwingende Zieltore beliebige Dominosteine anstoßen.



- Ein Drehelement sollte nicht verwendet werden, um ein anderes Drehelement anzustoßen.
- Drehelemente dürfen NICHT in einen diagonalen Schlitz gesteckt werden.
- Dominosteine in diagonalen Schlitzern werden dazu verwendet, dem Pfad eine andere Richtung zu geben.
- In die vier Ecken des oberen Spielbretts dürfen ausschließlich die passenden Standbeine gesteckt werden.

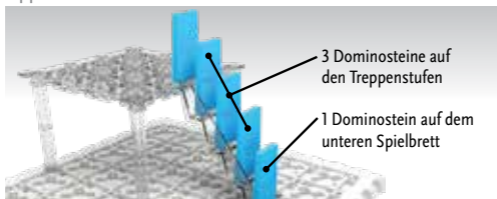
SCHRITT 3. Nachdem du alle Spielmaterialien auf dem oder den Spielbrett(ern) untergebracht hast, stößt du sanft den START-Dominostein an, um die Kettenreaktion in Gang zu setzen.

SCHRITT 4. Wenn die Zieltore in aufsteigender Reihenfolge nacheinander getroffen werden und alle Dominosteine umfallen, hast du **GEWONNEN!**

Tipps:

TIPP 1: Wenn eine Dominoreihe in gerader Richtung verlaufen soll, musst du die Dominosteine in parallele waagerechte oder senkrechte Schlitze stecken, NICHT in diagonale Schlitze.

TIPP 2: Damit eine Kettenreaktion eine Treppe hinauf oder hinunter weiterläuft, sind mindestens 4 Dominosteine pro Treppe erforderlich.



TIPP 3: Damit eine Kettenreaktion entsteht, bei der die Zieltore in der richtigen Reihenfolge angestoßen werden, muss Folgendes beachtet werden:

- **Dominosteine auf den Spielbrettern fallen ungefähr doppelt so schnell um wie Dominosteine, die treppauf fallen.**
- **Dominosteine, die treppab fallen, sind ungefähr anderthalb mal so schnell wie Dominosteine auf den Spielbrettern.**

TIPP 4: Falls das obere Spielbrett für die Aufgabe verwendet wird, ist es hilfreich, wenn du zuerst die richtige Position für die Standbeine und Treppen suchst. Danach platzierst du die Spielmaterialien auf dem unteren Spielbrett. Und zum Schluss verbindest du das obere Spielbrett mit den Standbeinen und Treppen, bevor du die restlichen Spielmaterialien auf dem oberen Spielbrett anordnest.

LÖSUNGEN: Auf der Rückseite jeder Aufgabenkarte ist die beste Lösung angegeben.

Bei Aufgaben mit beiden Spielbrettern markiert der orangefarbene Punkt, wo die Kettenreaktion auf der nächsten Ebene fortgesetzt wird.

ÜBER DEN SPIELEAUTOR:

„Domino Maze“ wurde von Raphael Meyers erfunden. Er rätselt für sein Leben gern und ist der Auffassung, dass die Entwicklung von Spielen und Rätseln eine tolle Möglichkeit ist, diesen Spaß mit anderen zu teilen. Sein erstes veröffentlichtes Spiel war das ebenfalls bei ThinkFun erschienene „Color Cube Sudoku“.

ENTWICKLUNG DER AUFGABEN:

Wei-Hwa Huang

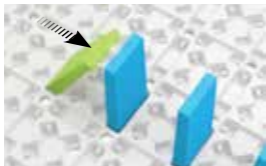
Unterstützung bei der Aufgabenentwicklung:

Tyler Somer



Fonction des pièces :

CONSEIL : Avant d'attaquer votre premier défi, nous vous conseillons de tester chaque pièce pour comprendre son fonctionnement.



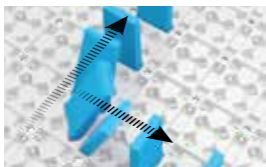
DOMINO DE DÉPART :

Chaque chaîne de dominos doit commencer par le domino de départ. Poussez-le délicatement pour déclencher la réaction en chaîne.



DOMINOS :

La réaction en chaîne se propage en ligne droite.

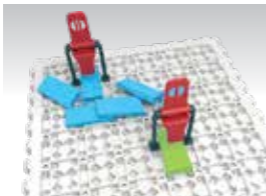
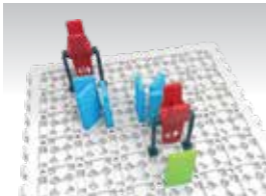


Un domino en angle permet à la chaîne de faire un virage ou de la scinder en deux.



ORIENTATION DES DOMINOS

Un domino ne peut tomber que dans une direction. Orientez la flèche vers la direction dans laquelle vous voulez le faire tomber.



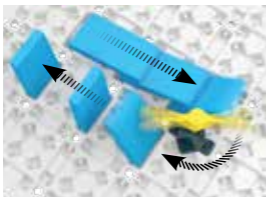
CIBLES :

Les cibles se redressent lorsqu'elles sont frappées par un domino ou un tourniquet. Elles doivent se redresser dans l'ordre croissant (I, II, puis III). Les cibles peuvent également faire tomber des dominos à leur tour pour continuer la réaction en chaîne.



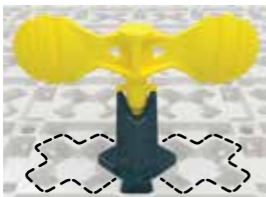
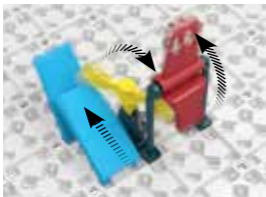
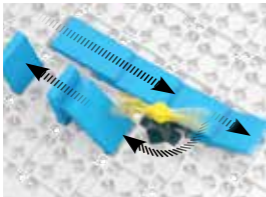
BLOQUEUR :

Le bloqueur empêche les autres pièces d'empiéter sur les emplacements en forme de X.



TOURNIQUETS :

Les tourniquets permettent de continuer la réaction en chaîne en sens inverse...



TOURNIQUETS (SUITE) :

... ou de scinder la chaîne en deux.

Les tourniquets peuvent faire tomber des dominos ou frapper des cibles.

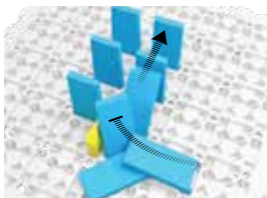
Pour fonctionner, le tourniquet doit être frappé par un domino placé dans la fente la plus proche, parallèle à un des bras.

IMPORTANT : Le tourniquet doit toujours se trouver en position haute, les bras au-dessus des emplacements en X et non parallèles aux fentes.

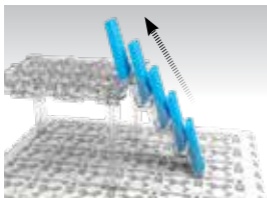


MURS :

Ils bloquent une fente.

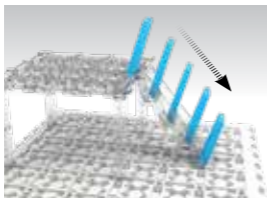


Ils servent également à contrôler le virage d'une chaîne pour éviter que les dominos d'une rangée voisine ne tombent.



ESCALIERS :

Ils peuvent accueillir 3 dominos et permettent de continuer la réaction en chaîne à un étage inférieur ou supérieur.

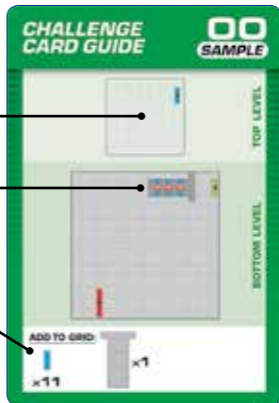


Cartes Défi :

À vous de choisir le meilleur emplacement pour la plateforme, mais ne la faites pas pivoter en la fixant sur le plateau.

Déterminez dans quelle direction tombera la pièce marquée d'un « ? ». Ne déplacez aucune autre pièce.

Ajoutez le nombre indiqué de pièces sur la plateforme ou le plateau.



BUT DU JEU :

Pour chaque défi, utilisez les pièces indiquées en bas de la carte pour créer une réaction en chaîne faisant tomber les dominos et relever les cibles, en respectant les conditions suivantes :

1. Les cibles doivent se relever dans l'ordre croissant : d'abord, la I, puis la II et enfin la III.
2. Tous les dominos doivent être tombés.

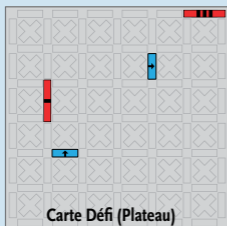
Mise en place :

1. Choisissez une carte Défi.

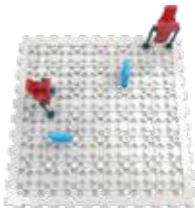
REMARQUE : Il existe deux types de cartes Défi : celles n'utilisant que le plateau et celles nécessitant à la fois le plateau et la plateforme. L'exemple ci-dessous vous propose un défi à deux niveaux.

2. Placez les pièces sur le plateau selon l'illustration « PLATEAU ».

REMARQUE : L'illustration « PLATEAU » vous indique l'emplacement des pièces, mais si vous voyez un point d'interrogation, ce sera à vous de déterminer dans quel sens orienter le domino.



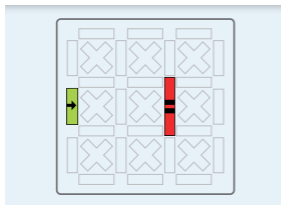
Carte Défi (Plateau)



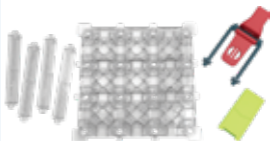
Pièces sur le plateau

3. Préparez la plateforme, les piliers et les pièces indiquées sous l'illustration « PLATEFORME ».

REMARQUE : L'illustration « Plateforme » vous indique l'orientation du plateau, mais à vous de déterminer l'emplacement de la plateforme sur le plateau. Il sera plus facile de placer la plateforme plus tard.



Carte Défi (Plateforme)



Pièces sur la plateforme

4. Sélectionnez les pièces indiquées en bas de la carte Défi. Les autres pièces ne seront pas utilisées.

DÉROULEMENT DU JEU :

ÉTAPE 1 Réfléchissez bien aux effets sur la réaction en chaîne, selon la position et la fonction de chaque pièce placée sur le plateau.

ÉTAPE 2 Placez la plateforme (selon le défi), les dominos et les éventuels tourniquets, cibles et escaliers pour créer une réaction en chaîne, en respectant les règles suivantes :

RÈGLES :

- Vous devez placer TOUTES les pièces indiquées en bas de la carte Défi ;
- Les pièces indiquées sur les illustrations du plateau et de la plateforme doivent rester à leur emplacement. Un symbole avec un point d'interrogation signifie que le domino peut être tourné mais PAS déplacé vers un autre emplacement.
- La plateforme doit rester orientée comme elle est, mais à vous de déterminer son emplacement adéquat.
- Il est possible que votre chaîne de dominos se scinde en deux.
- TOUS les dominos doivent être tombés avant la fin de la réaction en chaîne.
- Les cibles doivent se relever dans l'ordre croissant.
- IMPORTANT : Une cible ne peut pas être actionnée par un domino en diagonale (cela la bloquerait). Par contre, une cible peut faire tomber n'importe quel domino, quelle que soit sa position.



- Une cible ne peut PAS actionner une autre cible (elle ne se relèverait pas correctement).
- Un tourniquet DOIT servir à faire tomber au moins un domino ou une cible.

- Un tourniquet ne peut pas actionner un autre tourniquet.
- Un tourniquet ne peut PAS être placé sur un emplacement en X.
- Un domino placé sur un emplacement en X doit servir à faire un virage dans la chaîne.
- Seuls les piliers peuvent être fixés aux 4 coins de la plateforme.

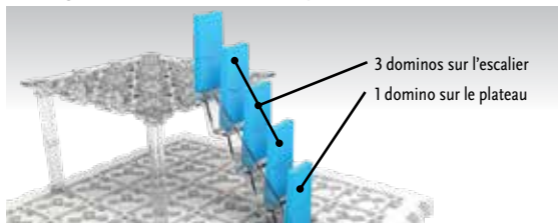
ÉTAPE 3 Après avoir placé toutes les pièces sur le plateau (et la plateforme), poussez légèrement le domino de départ pour activer la réaction en chaîne.

ÉTAPE 4 Si toutes les cibles se sont relevées dans l'ordre et que tous les dominos sont tombés, **VOUS AVEZ GAGNÉ !**

Conseils :

CONSEIL 1 : Pour que la chaîne se poursuive en ligne droite, placez les dominos dans les fentes parallèles, verticalement ou horizontalement, PAS en diagonale.

CONSEIL 2 : Pour parvenir à poursuivre la chaîne en changeant d'étage, utilisez au moins 4 dominos par escalier.



CONSEIL 3 : Pour former une chaîne permettant de relever les cibles dans le bon ordre, reprenez que ... :

- ... des dominos sur le plateau tombent environ deux fois plus vite qu'en montant les escaliers.
- ... des dominos descendant les escaliers tombent environ 1,5 fois plus vite que des dominos sur le plateau.

CONSEIL 4 : Quand un défi nécessite la plateforme, le moyen le plus rapide pour trouver la solution est de commencer par définir le meilleur emplacement pour ses piliers et les escaliers. Ajoutez ensuite les autres pièces sur le plateau. Fixez alors la plateforme sur les piliers et les escaliers avant d'ajouter les dernières pièces sur la plateforme.

SOLUTIONS : Vous trouverez la meilleure solution au dos de chaque carte Défi.

Pour les défis nécessitant le plateau et la plateforme, les points orange indiquent où se prolonge la réaction en chaîne au niveau suivant.

À PROPOS DE L'AUTEUR :

Domino Maze a été créé par Raphael Meyers. Il adore résoudre des problèmes et a trouvé, à travers la création de jeux et de casse-tête, un excellent moyen de partager ce plaisir avec les autres. Le premier jeu qu'il a publié chez ThinkFun était Color Cube Sudoku.

DÉFIS CRÉÉS PAR :

Wei-Hwa Huang

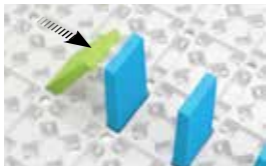
PARTICIPATION AU DÉVELOPPEMENT DES DÉFIS :

Tyler Somer



Guida ai Componenti del Gioco:

CONSIGLIO: Prima di iniziare a giocare, testa la funzione di ciascuno dei componenti in modo da capire bene come funzionano.



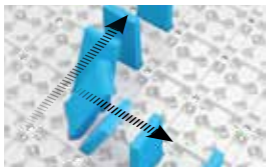
TESSERA START:

Ciascun percorso del domino deve iniziare con la tessera START. Spingila delicatamente per far partire la reazione a catena.



TESSERE DOMINO:

Continua la reazione a catena lungo un percorso rettilineo.

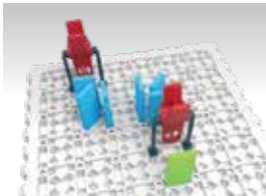


Se posizionata in posizione angolare, una tessera può creare una curva lungo il percorso oppure dividere lo stesso in modo che prenda due direzioni diverse.



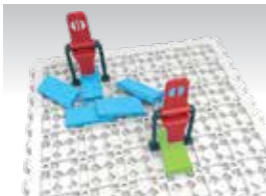
ORIENTAMENTO DOMINO

Tutte le Tessere del domino cadono in un'unica direzione. Punta la freccia nella direzione in cui vuoi che le tessere cadano.



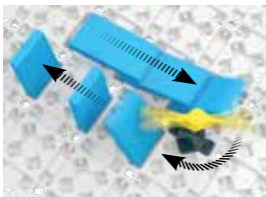
BERSAGLI:

Quando vengono colpiti dalle tessere o dai perni, i bersagli si sollevano. I bersagli devono sollevarsi in ordine crescente (I, II e poi III). Per continuare la reazione a catena, i bersagli possono anche abbattere le tessere del domino.



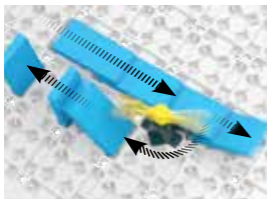
BLOCCO:

Il blocco impedisce alle altre tessere di venire posizionate negli spazi a forma di X.



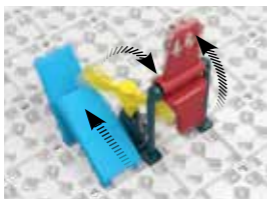
PERNI:

I perni girano per far continuare la reazione a catena nella direzione opposta, ...



PERNI (Continua):

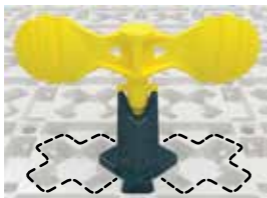
...oppure per dividere la catena in due diversi percorsi.



I perni possono abbattere le tessere del domino oppure colpire i bersagli.



Il perno deve essere colpito da una tessera nello spazio più vicino parallelo ad una delle pale del perno.

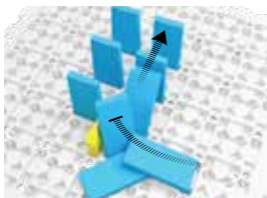


IMPORTANTE: Azionare il perno sempre nella sua posizione di massima altezza, con le due pale posizionate sopra gli spazi ad X e NON a quelli verticali.

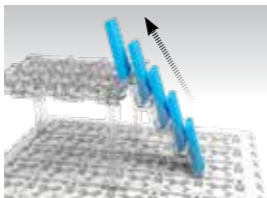


MURO:

Impedisce che una tessera venga posizionata in uno degli spazi verticali o orizzontali.

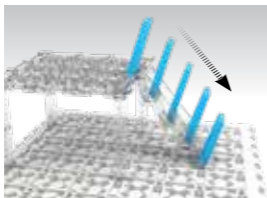


Questo tipo di blocco può essere usato anche per deviare una tessera che cade in diagonale, indirizzandola nella direzione giusta, in modo da proteggere le tessere della fila adiacente.



SCALA:

Alloggia tre tessere. Continua la reazione a catena su o giù dalla scala verso l'altro piano di gioco.

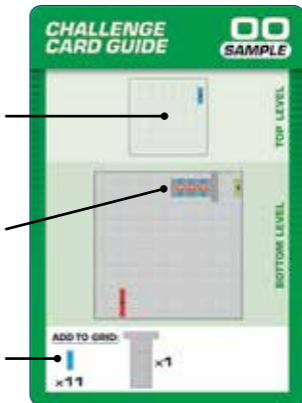


Guida alle Carte Sfida:

Stabilisci il posto migliore dove posizionare il piano di gioco superiore, ma non ruotarlo quando lo colleghi al piano di gioco inferiore.

Decidi in quale direzione dovranno cadere i componenti con il "?". Non spostare nessun altro pezzo.

Aggiungi componenti in ogni spazio libero a disposizione sul piano di gioco superiore o inferiore.



OBIETTIVO:

Per ogni sfida, usa i componenti di gioco indicati nella sezione “ADD TO GRID” per scatenare una reazione a catena. Le tessere, cadendo una sull'altra, faranno sollevare i bersagli nel modo seguente:

1. I bersagli devono sollevarsi in ordine crescente; prima I, poi II ed infine III.
2. Tutte le tessere devono essere fatte cadere.

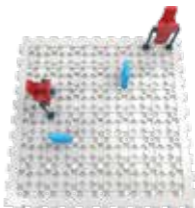
Impostazione:

1. Scegli una carta sfida.

NOTA: Le carte sfida sono di due tipi, uno da usare quando serve solo il piano di gioco inferiore, e l'altro quando invece servono entrambi i piani di gioco. L'impostazione mostrata qui sotto è un esempio di sfida a due livelli.

2. Posiziona i componenti di gioco sul piano di gioco inferiore, come illustrato nella figura qui sotto (“LIVELLO INFERIORE”).

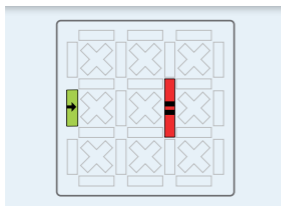
NOTA: La figura “livello inferiore” indica l'ubicazione dei vari pezzi, ma se vedi un punto interrogativo, dovrai scegliere in quale direzione puntare le tessere del domino.



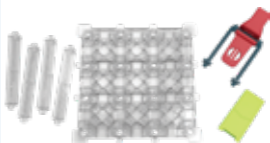
Componenti del Gioco Livello Inferiore

3. Raduna il piano di gioco superiore, le quattro gambe di supporto e tutti i componenti di gioco che vedi indicati sotto a “LIVELLO SUPERIORE”, e metti tutto da parte.

NOTA: La figura “livello superiore” ti indica l’orientamento da dare al piano di gioco superiore, ma dovrai definire tu la sua ubicazione sul piano di gioco inferiore. Potrebbe rivelarsi più semplice posizionare il piano di gioco superiore in un secondo momento.



Carta Sfida (livello superiore)



Componenti Gioco Livello Superiore

4. Scegli le tessere e i componenti indicati nella sezione “ADD TO GRID” della carta sfida. Il resto dei pezzi non verrà utilizzato.

FASI DEL GIOCO:

FASE 1. Ragiona bene su come la posizione e la funzione di ciascun componente aggiunto al piano di gioco potrà influenzare la tua reazione a catena.

FASE 2. Posiziona il piano di gioco superiore (se richiesto), le tessere del domino e i perni, bersagli e le scale per creare una reazione a catena che rispetti le seguenti regole:

REGOLE:

- Per vincere la sfida, devi posizionare TUTTI i componenti indicati nella sezione “ADD TO GRID”.
- Il posizionamento dei componenti mostrato su una carta sfida è fisso. Se un simbolo contiene un punto interrogativo, la tessera del domino può venire ruotata, ma NON può essere spostata in un'altra posizione.
- Il piano di gioco superiore deve restare orientato come illustrato, ma sta a te scegliere dove posizionarlo al meglio.
- La catena di tessere che hai creato può suddividersi in percorsi diversi.
- Al termine della reazione a catena, TUTTE le tessere del domino devono essere cadute.
- I bersagli devono sollevarsi in ordine crescente.
- **IMPORTANTE:** I bersagli NON possono venir colpiti da tessere che cadono in diagonale (ciò impedirebbe ai bersagli di sollevarsi). I bersagli, tuttavia, possono essere colpiti da qualunque tessera.



- Un bersaglio NON può colpire un altro bersaglio (il bersaglio non si alzerebbe correttamente).
- Per colpire almeno un'altra tessera o un altro bersaglio DEVE essere usato un perno.

- Non si dovrà usare un perno per colpire un altro perno.
- I perni **NON** potranno essere posizionati negli spazi in diagonale.
- Le tessere posizionate negli spazi in diagonale devono essere usate per creare delle curve all'interno del percorso.
- Fissare le gambe esclusivamente ai quattro angoli della griglia superiore.

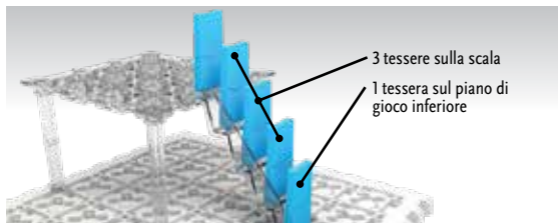
FASE 3. Una volta sistemati tutti i componenti di gioco sulla/e griglia/e, spingi delicatamente la tessera START per dare avvio alla reazione a catena.

STEP 4. Se i bersagli si alzano in ordine crescente e tutte le tessere sono cadute, **HAI VINTO!**

Suggerimenti:

SUGGERIMENTO 1: Per mantenere il percorso rettilineo, posiziona le tessere in parallelo negli spazi orizzontali o verticali, e **NON** in quelli diagonali.

SUGGERIMENTO 2: Per far continuare con successo una catena su o giù dai gradini delle scale, dovrai distribuire almeno 4 tessere in ciascuna scala.



SUGGERIMENTO 3: Per costruire una catena che porti al sollevamento dei bersagli secondo l'ordine corretto, ricordati:

- **Le tessere del domino sui piani di gioco cadono approssimativamente 2 volte più velocemente rispetto a quelle impostate in modo che 'salgano' le scale.**
- **Le tessere che 'cadono' dalle scale lo fanno più o meno 1,5 volte più rapidamente di quelle sui piani di gioco.**

SUGGERIMENTO 4: Quando una sfida richiede l'impiego del piano superiore, il modo più semplice per arrivare alla soluzione è di iniziare cercando il posto migliore dove fissare le gambe e posizionare le scale, dopodiché i restanti componenti di gioco andranno inseriti negli appositi spazi sul piano superiore.

SOLUZIONI: Sul retro di ciascuna carta sfida viene riportata la soluzione migliore.

Per le sfide in cui si richiede l'utilizzo di entrambi i piani di gioco, il puntino arancione indica dove la reazione a catena continuerà al livello successivo.

CHI È L'INVENTORE DEL GIOCO:

Domino Maze è stato inventato da Raphael Meyers. Raphael è un appassionato di tecniche di problem solving, ed è convinto che progettare giochi e puzzle sia un ottimo sistema per condividere con altri questa sua passione. Il primo dei giochi ThinkFun che portano la sua firma è il Color Cube Sudoku.

SFIDE SVILUPPATE DA:

Wei-Hwa Huang

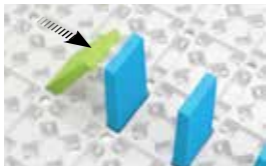
Ulteriore lavoro di sviluppo a cura di:

Tyler Somer



Handleiding:

TIP: voordat je met de eerste uitdaging begint, kun je het beste de werking van alle stukken testen om te kijken hoe alles werkt.



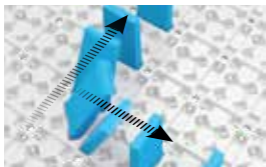
START DOMINO:

Elk domino-pad moet beginnen met de START domino. Duw voorzichtig om de kettingreactie te beginnen.



DOMINOSTENEN:

Vervolg de kettingreactie in een rechte lijn.

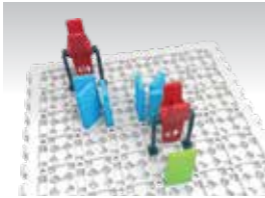


Als de stenen in een hoek geplaatst zijn, kan een steen een draai in de rij maken of de rij in twee richtingen verdelen.



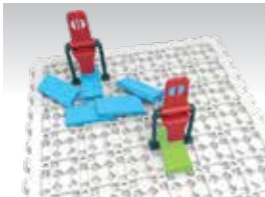
DOMINO ORIENTATIE

Alle dominostenen vallen in één richting. Zet de pijl in de richting die je wilt dat de stenen vallen.



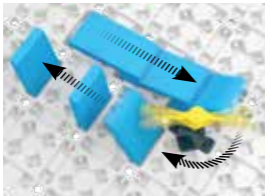
DOELEN:

Doelen klappen om als ze door de dominostenen of swings worden geraakt. Doelen moeten omvallen in oplopende volgorde (I, II en dan III). Doelen kunnen ook dominostenen omgooien om de kettingreactie te vervolgen.



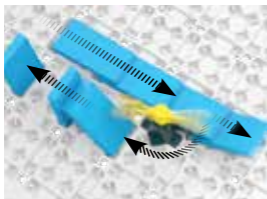
BLOKKADE:

De blokkade voorkomt dat andere speelstukken in de de sleuven met X-vorm geplaatst kunnen worden.



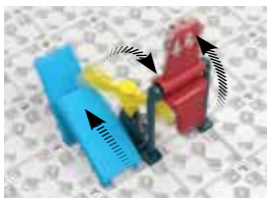
SWINGS:

Swings draaien om de kettingreactie in de tegengestelde richting te vervolgen, ...

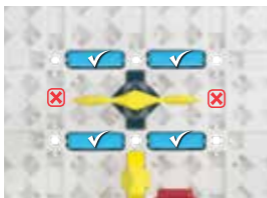


SWINGS:

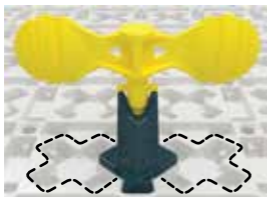
... of de rij in twee paden te splitsen.



Swings kunnen dominostenen omvergooien of doelen raken.



De swing moet geraakt worden door een dominosteent in de dichtstbijzijnde sleuf parallel aan een vleugel van de swing.

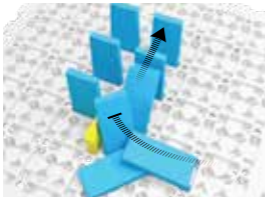


LET OP: start de swing altijd op z'n hoogste punt, met de draaiende vleugels van de swing boven de X-vormen, NIET de verticale sleuven.

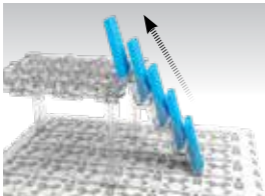


MUUR:

Verhindert een dominosteen om geplaatst te worden in een enkele verticale of horizontale sleuf.

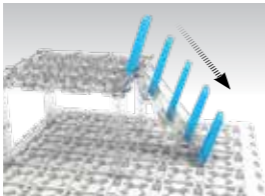


Deze blokkade kan ook gebruikt worden om een vallende dominosteen af te buigen in de juiste richting om dominostenen in een naastliggende rij te beschermen.



TRAP:

Er kunnen 3 dominostenen op staan. Vervolgt de kettingreactie de trap op of af naar de andere verdieping.

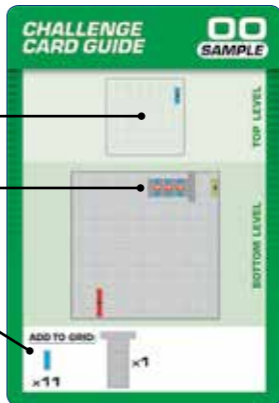


Uitdagingen:

Bepaal de beste locatie voor de verdieping, maar draai de verdieping niet als hij aan het spelbord wordt vastgemaakt.

Bepaal in welke richting de speelstukken met de “?” vallen. Beweeg geen ander speelstuk.

Voeg speelstukken toe aan sommige open sleuven op de verdieping of het spelbord.



DOEL:

Gebruik voor iedere uitdaging de speelstukken afgebeeld onder “ADD TO GRID” om een kettingreactie van vallende dominostenen te maken die ervoor zorgen dat de doelen omklappen volgens de volgende voorwaarden:

1. Doelen moeten omklappen in oplopende volgorde; eerst I, dan II en dan III.
2. Alle dominostenen moeten omvergegooid worden.

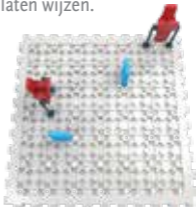
Vorbereiding:

1. Kies een kaart met een uitdaging.

LET OP: er zijn twee soorten uitdagingen, één voor als alleen het spelbord nodig is en één voor als zowel het spelbord als de verdieping nodig zijn. Dit voorbeeld betreft een uitdaging met twee verdiepingen.

2. Plaats de speelstukken op het spelbord, volgens de afbeelding die staat onder “onderste verdieping”.

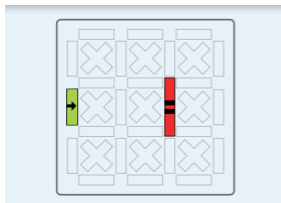
LET OP: de afbeelding “BOTTOM LEVEL” geeft de locatie van de speelstukken aan, maar als je een vraagteken ziet, moet je beslissen in welke richting je de dominosteent wilt laten wijzen.



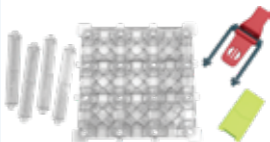
Onderdelen onderste verdieping

3. Verzamel de verdieping, de vier pootjes en enkele speelstukken afgebeeld onder “TOP LEVEL”, zet ze dan aan de kant.

LET OP: de afbeelding “Top Level” geeft de oriëntatie aan van de verdieping, maar je moet zelf zijn locatie op het spelbord bepalen. Het is misschien het makkelijkst om de verdieping later te plaatsen.



Kaart met uitdaging (verdieping)



Onderdelen verdieping

4. Kies de dominostenen en speelstukken afgebeeld onder “ADD TO GRID” bij de uitdaging. Stukken die overblijven worden niet gebruikt.

STAPPEN OM TE SPELEN

STAP 1. Denk goed na over hoe de positie en functie van ieder speelstuk die aan het bord wordt toegevoegd, de kettingreactie beïnvloeden.

STAP 2. Plaats de verdieping (indien van toepassing), dominostenen en eventuele swings, doelen en trappen volgens de volgende regels:

REGELS:

- Je moet ALLE speelstukken plaatsen die staan onder “ADD TO GRID” om de uitdaging goed te kunnen oplossen.
- De speelstukken die afgebeeld zijn op het bord op een uitdagingenkaart, moeten ook zo worden neergezet. Als een symbool een vraagteken heeft, mag de dominosteen gedraaid worden, maar mag NIET naar een andere sleuf gezet worden.
- De verdieping moet geplaatst worden zoals afgebeeld, maar je mag zelf kiezen waar je deze op de ondergrond bevestigt.
- Je domino-rij mag verschillende kanten opgaan.
- ALLE dominostenen moeten omgevallen zijn aan het eind van de kettingreactie.
- De doelen moeten omvallen in oplopende volgorde.
- Een doel kan GEEN ander doel raken (het doel zal niet goed omvallen).
- **BELANGRIJK:** doelen mogen NIET geraakt worden door diagonale dominostenen (dit voorkomt dat het doel omvalt). Maar, doelen mogen elke dominosteen raken.



- Een swing MOET gebruikt worden om tenminste één andere dominosteen of ander doel te raken.
- Een swing mag NIET in een diagonale sleuf geplaatst worden.
- Dominostenen die in een diagonale sleuf zijn geplaatst, moeten gebruikt worden om een draai in de rij te maken.
- Gebruik alleen de pootjes aan de vier hoeken van de verdieping.
- Een swing mag niet gebruikt worden om een andere swing te raken.

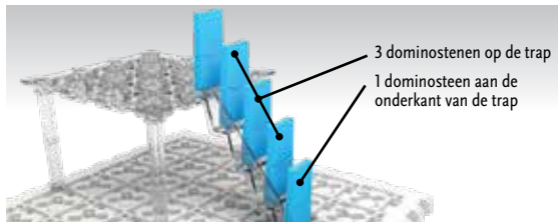
STAP 3. Als alle speelstukken op het bord staan, duw dan zachtjes tegen de START dominosteen om de kettingreactie te starten.

STAP 4. Als de doelen in oplopende volgorde omvallen en alle dominostenen ook – **WIN JE!**

Tips:

TIP 1: Om een rij recht te laten vallen, plaats je de dominostenen in parallelle, horizontale of verticale sleuven en NIET in de diagonale sleuven.

TIP 2: Om de kettingreactie succesvol de trap op of naar beneden te laten volgen, moeten er tenminste 4 dominostenen per trap worden neergezet.



TIP 3: Let op het volgende om een parcours te bouwen dat ervoor zorgt dat de doelen in de juiste volgorde omvallen:

- **Dominostenen die over het bord gaan, vallen ongeveer 2x sneller om dan dominostenen die de trap op gaan.**
- **Dominostenen die de trap af gaan, vallen ongeveer 1,5 x zo snel om dan dominostenen die over het bord gaan.**

TIP 4: Als de verdieping een onderdeel van de uitdaging is, is het het makkelijkst om de oplossing te bouwen door te beginnen met het zoeken van de beste locatie voor de pootjes en de trap, en dan de overblijvende figuren op de verdieping te plaatsen.

OPLOSSINGEN: op de achterkant van elke uitdaging staat de beste oplossing.

Voor uitdagingen met zowel de verdieping als het spelbord, geeft de oranje stip aan waar de kettingreactie op het volgende niveau doorgaat.

OVER DE UITVINDER:

Domino Maze is uitgevonden door Raphael Meyers. Raphael is gek op het oplossen van problemen en hij vindt dat het ontwerpen van spellen en puzzels een goede manier is om dat met anderen te delen. Zijn eerste spel dat is uitgegeven is ThinkFun's Color Cube Sudoku.

UITDAGINGEN ONTWIKKELD DOOR:

Wei-Hwa Huang

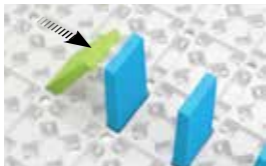
Extra uitdaging ontwikkeling door:

Tyler Somer



Guía de los componentes de juego:

RECOMENDACIÓN: Antes de empezar a jugar, prueba la función de cada uno de los componentes para comprender bien cómo funcionan.



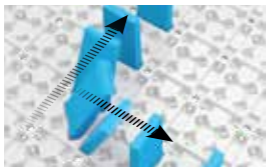
FICHA START:

Todos los recorridos de dominó deben empezar con la ficha START. Empújala delicadamente para iniciar la reacción en cadena.



FICHAS DE DOMINÓ:

Continúan la reacción en cadena a lo largo de un recorrido rectilíneo.

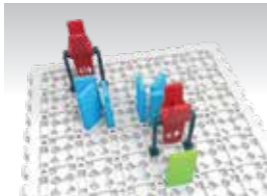


Si la colocas en posición diagonal, una ficha puede crear una curva a lo largo del recorrido o bien dividirlo de forma que siga en dos direcciones diferentes.



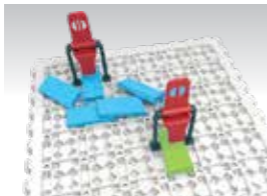
ORIENTACIÓN DE LAS FICHAS DE DOMINÓ

Todas las fichas de dominó caen en una única dirección. Coloca la flecha apuntando en la dirección en la que quieres que caigan las fichas.



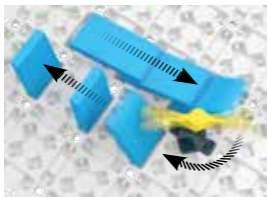
DIANAS:

Cuando son golpeadas por las fichas o los pivotes, las dianas se levantan. Las dianas se deben levantar en orden ascendente (I, II y luego III). Para continuar la reacción en cadena, las dianas también pueden empujar las fichas de dominó.



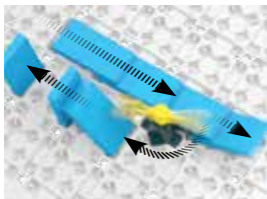
BLOQUEO:

El bloqueo impide colocar cualquier otra ficha en los espacios con forma de X.



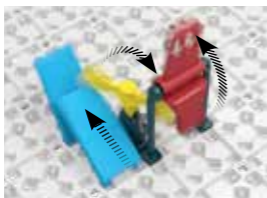
PIVOTES:

Los pivotes giran para hacer que la reacción en cadena continúe en la dirección contraria, ...



PIVOTES (continuación):

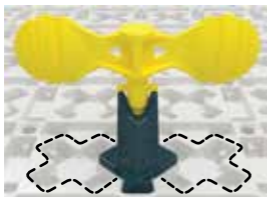
...o bien para dividir la cadena en dos recorridos diferentes.



Los pivotes pueden tumbar fichas de dominó o golpear dianas.



El pivote debe ser golpeado por una ficha en el espacio paralelo más cercano a una de las palas del pivote.

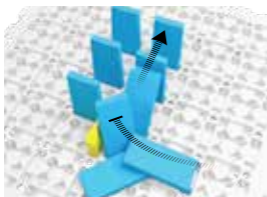


IMPORTANTE: El pivote se debe activar siempre en su posición más alta, con las dos palas situadas sobre los espacios en forma de X, NO sobre los espacios verticales.

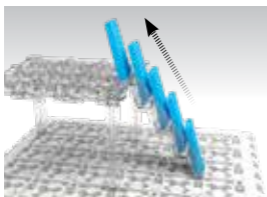


MURO:

Impide colocar una ficha en uno de los espacios verticales u horizontales.

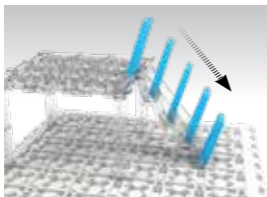


Este tipo de bloqueo también puede usarse para desviar una ficha que cae en diagonal, orientándola en la dirección adecuada para proteger las fichas de la fila adyacente.



ESCALERA:

Tiene cabida para 3 fichas de dominó. Continúa la reacción en cadena hacia arriba o hacia abajo por el otro tablero.

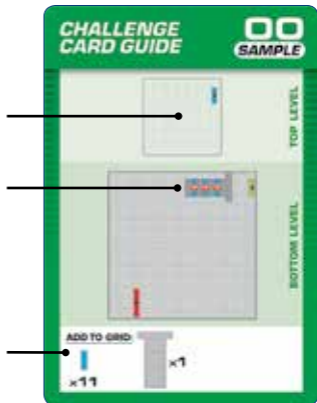


Guía de las cartas de reto:

Establece el mejor sitio para colocar el tablero superior, pero no lo rotes cuando lo unas al tablero inferior.

Decide en qué dirección tendrán que caer los componentes con el «?». No muevas ningún otro componente.

Añade componentes en cualquier espacio libre del tablero superior o inferior.



OBJETIVO:

Para cada reto, usa los componentes de juego indicados en la sección «ADD TO GRID» para desencadenar una reacción en cadena. Las fichas, al caer una sobre otra, deben hacer que se levanten las dianas de la siguiente forma:

1. Las dianas se deben levantar en orden ascendente: primero la I, luego la II y por último la III.
2. Todas las fichas de dominó deben caer.

Preparación:

1. Escoge una carta de reto.

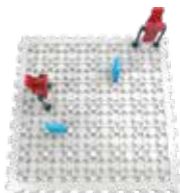
NOTA: Hay cartas de reto de dos tipos. En unas solo se utiliza el tablero inferior y en las otras se utilizan los dos tableros. La preparación que mostramos aquí debajo es un ejemplo de un reto con dos niveles.

2. Coloca los componentes de juego sobre el tablero inferior, como se indica en la imagen de abajo («NIVEL INFERIOR»).

NOTA: La imagen «nivel inferior» indica la ubicación de los diferentes componentes, pero si ves un signo de interrogación, tendrás que escoger en qué dirección quieres que apunten las fichas de dominó.



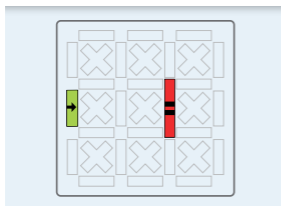
Carta de reto (nivel inferior)



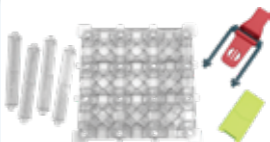
Componentes de juego del nivel inferior

3. Reúne el tablero superior, las cuatro patas de apoyo y todos los componentes de juego que veas indicados en el apartado «NIVEL SUPERIOR», y déjalos a un lado.

NOTA: La imagen «nivel superior» te indica la orientación del tablero superior, pero tú debes establecer su posición sobre el tablero inferior. Puede que te resulte más fácil posicionar el tablero superior más tarde.



Carta de reto (nivel superior)



Componentes de juego del nivel superior

4. Selecciona las fichas y los componentes indicados en el apartado «ADD TO GRID» de la carta de reto. El resto de los componentes no se utilizan.

FASES DEL JUEGO:

FASE 1. Piensa bien en cómo podrá influir en tu reacción en cadena la posición y la función de cada componente que añadas al tablero.

FASE 2. Coloca el tablero superior (si se requiere), las fichas de dominó, los pivotes, las dianas y escaleras para crear una reacción en cadena que respete las siguientes reglas:

REGLAS:

- Para superar el reto, debes colocar TODOS los componentes indicados en el apartado «ADD TO GRID».
- La posición de los componentes mostrada en la carta de reto es fija. Si un símbolo contiene un signo de interrogación, puedes rotar la ficha de dominó, pero NO puedes moverla a otro espacio.
- El tablero superior debe quedarse orientado como en la ilustración, pero tú decides cualquier es la mejor posición para situarlo.
- La cadena de fichas que has creado puede subdividirse en diferentes recorridos.
- Al finalizar la reacción en cadena, TODAS las fichas de dominó deben haber caído.
- Las dianas deben levantarse en orden ascendente.
- Una diana NO puede golpear otra diana (ya que no se levantaría correctamente).
- **IMPORTANTE:** Las dianas NO pueden ser golpeadas por fichas que caigan en diagonal (lo cual impediría que las dianas se levantaran). Sin embargo, las dianas pueden golpear las fichas de dominó en cualquier posición.



- Para golpear al menos otra ficha y otra diana DEBE utilizarse un pivote.
- No se debe utilizar un pivote para golpear otro pivote.
- Los pivotes NO pueden ser colocados en los espacios en diagonal.
- Las fichas colocadas en los espacios en diagonal deben ser utilizadas para crear curvas dentro del recorrido.
- Fijar las patas únicamente a las cuatro esquinas del tablero superior.

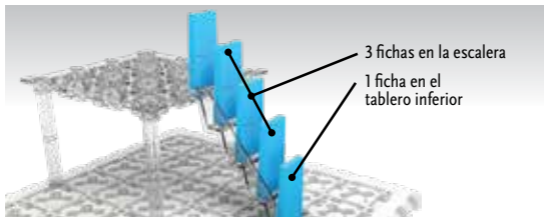
FASE 3. Una vez distribuidos todos los componentes de juego sobre el/los tablero/s, empuja delicadamente la ficha START para dar comienzo a la reacción en cadena.

FASE 4. Si las dianas se han levantado en orden ascendente y se han caído todas la fichas, **¡HAS GANADO!**

Consejos:

CONSEJO 1: Para mantener el recorrido en línea recta, coloca las fichas en paralelo en los espacios horizontales o verticales, y NO en los diagonales.

CONSEJO 2: Para lograr que una cadena continúe hacia arriba o hacia abajo por las escaleras, debes poner al menos 4 fichas en cada escalera.



CONSEJO 3: Para construir una cadena que haga que se levanten las dianas en el orden correcto, ten en cuenta lo siguiente:

- **Las fichas de dominó del tablero caen aproximadamente 2 veces más rápido respecto a las que están colocadas de forma que «suben» por una escalera.**
- **Las fichas que «bajan» por una escalera lo hacen más o menos 1,5 veces más rápido que las que están sobre el tablero.**

CONSEJO 4: Cuando un reto requiera la utilización del tablero superior, el modo más sencillo para llegar a la solución es empezar buscando el mejor sitio para fijar las patas y las escaleras. Luego, añade los componentes al tablero inferior. Por último, une el tablero superior a las patas de apoyo y las escaleras, y añade los componentes que te falten al tablero superior.

SOLUCIONES: En el dorso de cada carta de reto viene indicada la mejor solución.

Para los retos en los que se requiera la utilización de los dos tableros, el puntito naranja señala por donde continuará la reacción en cadena en el siguiente nivel.

ACERCA DEL INVENTOR DEL JUEGO:

Domino Maze es un invento de Raphael Meyers. Raphael es un apasionado de la resolución de problemas, y cree que diseñar juegos y rompecabezas es una forma maravillosa de compartir esta pasión con los demás. El primer juego que publicó es Color Cube Sudoku, también de ThinkFun.

RETOS DESARROLLADOS POR:

Wei-Hwa Huang

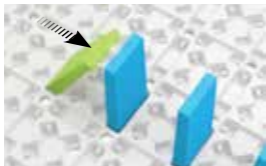
Desarrollo adicional de los retos a cargo de:

Tyler Somer



Guia dos componentes do jogo:

CONSELHO: Antes de começar a jogar, teste a função de cada um dos componentes de forma a entender bem como funcionam.



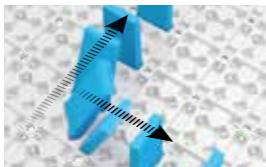
PEÇA START:

Cada percurso do dominó deve começar com a peça START. Empurre-a delicadamente para iniciar a reação em cadeia.



PEÇAS DOMINÓ:

Continue a reação em cadeia ao longo de um percurso retilíneo.

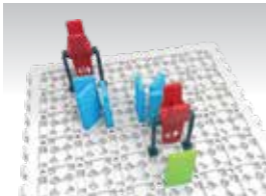


Se for posicionada em posição angular, uma peça pode criar uma curva ao longo do percurso ou dividir o mesmo de forma que siga duas direções diferentes.



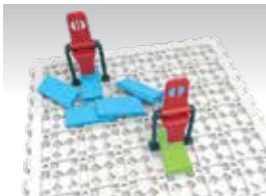
DIRECIONAMENTO DO DOMINÓ

Todas as peças do dominó caem numa única direção. Aponte a seta na direção em que quer que as peças caiam.



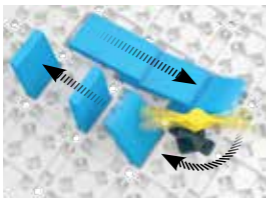
ALVOS:

Quando são atingidos pelas peças ou pelos pinos, os alvos erguem-se. Os alvos devem erguer-se na ordem crescente (I, II e depois III). Para continuar a reação em cadeia, os alvos podem também derrubar as peças do dominó.



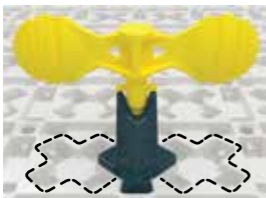
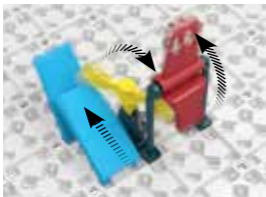
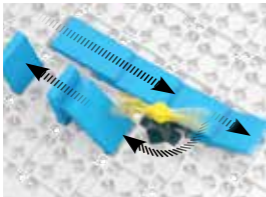
BLOQUEIO:

O bloqueio impede que as outras peças sejam posicionadas nos espaço em forma de X.



PINOS:

Os pinos viram para que continue a reação em cadeia na direção oposta, ...



PINOS (Continua):

... ou para dividir a cadeia em dois percursos diferentes.

Os pinos podem derrubar as peças do dominó ou atingir os alvos.

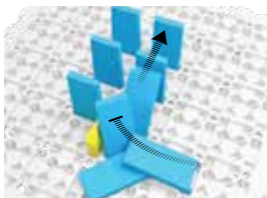
O pino deve ser atingido por uma peça no espaço mais próximo paralelo a uma das pás do pino.

IMPORTANTE: Acione o pino sempre na sua posição de altura máxima, com as duas pás posicionadas em cima dos espaços “X” e NÃO naqueles verticais.

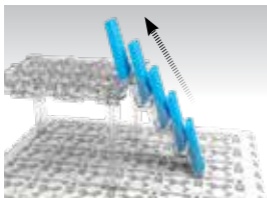


MURO:

Impede que uma peça seja posicionada num dos espaços verticais ou horizontais.

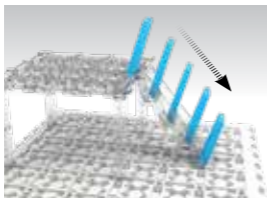


Este tipo de bloqueio pode ser usado também para desviar uma peça que cai na diagonal, direcionando-a na direção certa, de forma a proteger as peças da fila adjacente.



ESCALA:

Segura três peças. Continua a reação em cadeia para cima ou para baixo da escada na direção do outro tabuleiro.

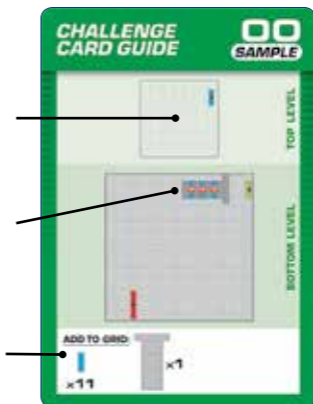


Guia das Cartas de Desafio:

Estabeleça o melhor lugar onde colocar o tabuleiro de jogo superior, mas não gire-o ao conectá-lo com o tabuleiro de jogo inferior.

Decida em qual direção deverão cair os componentes com “?”. Não mova nenhuma outra peça.

Adicione componentes em cada espaço livre à disposição no tabuleiro de jogo superior ou inferior.



OBJETIVO:

Para cada desafio, use os componentes de jogo indicados no parágrafo “ADD TO GRID” para acionar uma reação em cadeia. As peças, ao cair uma sobre a outra, farão erguer os alvos conforme segue:

1. Os alvos devem erguer-se na ordem crescente; primeiro I, depois II e enfim III.
2. Todas as peças devem ser derrubadas.

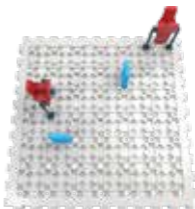
Configuração:

1. Escolha uma carta de desafio.

NOTA: As cartas de desafio são de dois tipos, um para usar quando serve apenas o tabuleiro de jogo inferior, e o outro quando servem ambos os tabuleiros de jogo. A configuração mostrada abaixo é um exemplo de desafio com dois níveis.

2. Posicione os componentes do jogo no tabuleiro de jogo inferior, como ilustrado na figura abaixo (“NÍVEL INFERIOR”).

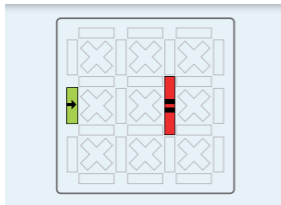
NOTA: A figura “nível inferior” indica a localização de várias peças, mas no caso de ver um ponto de interrogação, deverá escolher em qual direção apontar as peças do dominó.



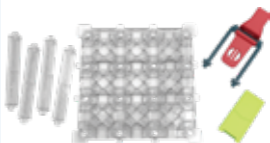
Componentes do
Jogo Nível Inferior

3. Reúna o tabuleiro de jogo superior, as quatro pernas de suporte e todos os componentes de jogo que estão indicados em baixo do “NÍVEL SUPERIOR”, e coloque tudo de lado.

NOTA: A figura “nível superior” indica a direção que deve ser dada ao tabuleiro de jogo superior, mas o jogador deverá definir a sua localização no tabuleiro de jogo inferior. Poderá ser mais simples posicionar o tabuleiro de jogo superior em seguida.



Carta de Desafio (nível superior)



Componentes do Jogo Nível Superior

4. Escolha as peças e os componentes indicados no parágrafo “ADD TO GRID” da carta de desafio. As peças restantes não serão utilizadas.

FASES DO JOGO:

FASE 1. Raciocine bem sobre como a posição e a função de cada componente adicionado ao tabuleiro de jogo poderá influenciar a sua reação em cadeia.

FASE 2. Posicione o tabuleiro de jogo superior (se necessário), as peças do dominó e os pinos, alvos e as escadas para criar uma reação em cadeia que respeita as regras a seguir:

REGRAS:

- Para ganhar o desafio, deve posicionar TODOS os componentes indicados no parágrafo “ADD TO GRID”.
- O posicionamento dos componentes mostrado sobre uma carta de desafio é fixo. Se um símbolo contém um ponto de interrogação, a peça do dominó pode ser rodada, mas NÃO pode ser movida para outra posição.
- O tabuleiro de jogo superior deve ficar direcionado como ilustrado, mas é o jogador que deve escolher como posicioná-lo melhor.
- A cadeia de peças que criou pode dividir-se em percursos diferentes.
- No fim da reação em cadeia , TODAS as peças do dominó devem ter caído.
- Os alvos devem erguer-se na ordem crescente.
- IMPORTANTE: Os alvos NÃO podem ser atingidos por peças que caem na diagonal (isso impedirá que os alvos se ergam). Todavia, os alvos podem ser atingidos por qualquer peça.



- Um alvo NÃO pode atingir outro alvo (o alvo não irá erguer-se corretamente).
- Para atingir pelo menos uma outra peça ou outro alvo DEVE ser usado um pino.

- Não deverá ser usado um pino para atingir outro pino.
- Os pinos NÃO poderão ser posicionados nos espaços na diagonal.
- As peças posicionadas nos espaços na diagonal devem ser usadas para criar curvas dentro do percurso.
- Fixe as pernas exclusivamente nos quatro cantos do tabuleiro superior.

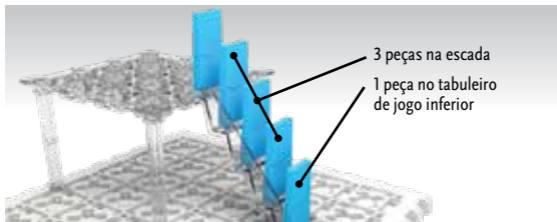
FASE 3. Depois de colocados todos os componentes de jogo na/s grade/s, empurre delicadamente a peça STAR para acionar a reação em cadeia.

FASE 4. Se os alvos se erguem na ordem crescente e todas as peças caíram, **GANHOU!**

Sugestões:

SUGESTÃO 1: Para manter o percurso retilíneo, posicione as peças em paralelo nos espaços horizontais ou verticais, e NÃO naqueles diagonais.

SUGESTÃO 2: Para que uma cadeia continue com sucesso para cima ou para baixo pelos degraus das escadas, é preciso distribuir pelo menos 4 peças em cada escada.



SUGESTÃO 3: Para construir uma cadeia que faça os alvos erguerem segundo a ordem correta: lembre:

- **As peças do dominó nos tabuleiros de jogo caem aproximadamente 2 vezes mais rápido em relação àquelas preparadas de forma que ‘subam’ as escadas.**
- **As peças que ‘caem’ pelas escadas fazem-no mais ou menos 1,5 vezes mais rápido daquelas nos tabuleiros de jogo.**

SUGESTÃO 4: Quando um desafio exige o uso do tabuleiro superior, a maneira mais simples para chegar na solução é começar com a busca do lugar melhor onde fixar as pernas e posicionar as escadas, depois disso os componentes restantes de jogo serão inseridos nos espaços apropriados no tabuleiro superior.

SOLUÇÕES: No verso de cada carta de desafio está indicada a melhor solução.

Para os desafios onde é necessária a utilização de ambos os tabuleiros de jogo, o pontinho laranja indica onde a reação em cadeia continuará no nível seguinte.

QUEM É O INVENTOR DO JOGO:

Dominó Maze foi inventado por Raphael Meyers. Raphael é um apaixonado de técnicas para resolver problemas, e acha que projetar jogos e puzzles seja um sistema excelente para compartilhar essa sua paixão com os outros. O primeiro dos jogos ThinkFun de sua autoria é o Color Cube Sudoku.

DESAFIOS DESENVOLVIDOS POR:

Wei-Hwa Huang

Desenvolvimento de desafios adicionais realizado por:

Tyler Somer

ThinkFun's Mission is to Ignite Your Mind!®

ThinkFun® is the world's leader in addictively fun games that stretch and sharpen your mind. From lighting up young minds to creating fun for the whole family, ThinkFun's innovative games make you think while they make you smile.



www.ThinkFun.com

