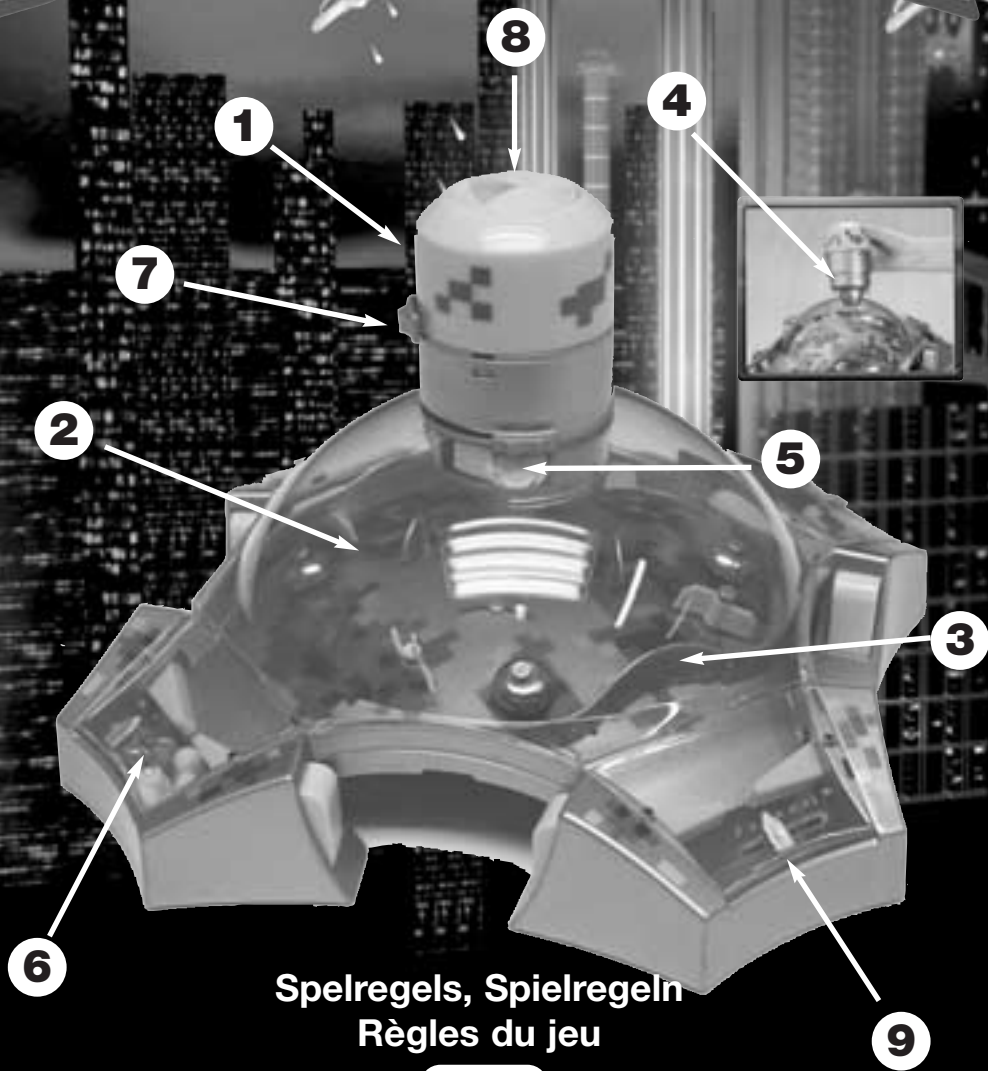


BATTLE DOME



00139

Welkom in de Battle Dome of Flipper Arena!

Vorbereiding van de Battle Dome:

- Hele jonge speler kunnen prima met de Battle Dome flipperen, maar hebben hulp nodig met het 'laden van de ballenautomaat'(1).
- Als er minder dan vier spelers zijn, haal dan de kap (2) van de Dome. De kap zit vast met twee lipjes aan de onderkant. Sluit voor iedere ontbrekende speler een poort af met de bijgeleverde hekjes (3). Gewoon vastklikken. Plaats de kap weer terug.
- Doe alle ballen in de Dome. Op de ballenautomaat staat onderop een pijltje(4) dat naar beneden wijst. Op de kap staat ook zo'n pijltje. Laat ze naar elkaar wijzen. Eén nokje van de automaat zit nu precies boven de uitsparing. Bevesting de automaat op de kap en draai hem naar rechts (in de richting van de pijl op de ballenautomaat).
- Draai het luikje open door de schuif (5) naar links te zetten. Houd de hele Battle Dome op zijn kop en schud een beetje, tot dat alle ballen in de ballenautomaat zijn gevallen. Bevrijd de ballen in de bakjes (6) door de flippers te bewegen. Na ieder spelletje doe je op deze manier de ballen weer in de ballenautomaat..
- Sluit het luikje, zet de knop (7) op 'off' en wind de ballenautomaat op met de knop bovenop (8) de ballenautomaat. Voorzichtig! Draai hem niet door de veer!

Klaar voor 'The Battle'.

Het basisspel.

Iedere speler bedient twee flippers aan weerszijden van een bakje. Zet het on/off schuifje op 'on'. De ballen vallen de Dome binnen.

Het is jouw taak om er voor te zorgen dat er GEËN ballen in jouw bakje komen. Verdedig je bakje met je flippers, want iedere bal in je bakje bezorgt je strafpunten: de gele ballen tellen voor 1 en de rode voor 5. Wie, aan het einde van het spel de minste punten heeft, wint Battle Dome.

De score:

Bij iedere speler zit bovenop zijn bakje een scoreteller (9). Bij het begin van het spel zetten de spelers de pijl helemaal naar links. Na iedere ronde worden de ballen geteld. De speler met de minste strafpunten doet niets; de overige spelers moeten hun scoreteller één stapje naar rechts verplaatsen. Na ieder ronde opnieuw, totdat een speler niet meer verder kan naar rechts. Dan is het spel afgelopen. De speler waarvan de scoreteller het minste is verplaatst is flipperkampioen. Als twee spelers gelijk eindigen, dan wint de speler die in de laatst gespeelde ronde de minste punten had.

Extra regel:

De rode ballen in je bakje bezorgen je 5 strafpunten per bal. Maar niet als je ze alle 5 in je bakje weet te krijgen. Dan ben je de winnaar van de ronde! Je mag kiezen: de scoreteller van de andere spelers moet een plaats naar rechts óf jouw scoreteller mag 2 stappen terug!

Willkommen im Battle Dome oder Flipper Arena!

Vorbereitung des Battle Dome:

- Sehr junge Spieler können problemlos mit dem Battle Dome flippern, aber sie brauchen ein wenig Hilfe beim ‚Laden‘ des Ballautomaten.(1)
- Bei weniger als vier Spielern müssen Sie zunächst die Abdeckung (2) des Dome abnehmen, um die Konstruktion an die jeweilige Spielerzahl anzupassen. Die Abdeckung ist mit zwei Kunststoffclips an der Unterseite befestigt. An jeder unbesetzten Seite wird die Zugangsöffnung mit den mitgelieferten Absperrungen (3) verschlossen. Einfach festklicken und dann die Abdeckung wieder befestigen.
- Alle Bälle werden in den Dome gelegt. Unten auf dem Ballautomaten steht ein kleiner, nach unten zeigender Pfeil. (4) Auch auf der Abdeckung ist ein solcher Pfeil angebracht. Diese beiden Pfeile müssen aufeinander zeigen. Ein Nocken des Automaten befindet sich jetzt genau über der Aussparung. Befestigen Sie den Automaten auf der Abdeckung und drehen sie ihn nach rechts (in Richtung des Pfeils auf dem Ballautomaten).
- Öffnen Sie die kleine Luke mit einer Drehbewegung, indem Sie den Schieber (5) nach links bewegen. Dann halten Sie den ganzen Battle Dome mit der Unterseite nach oben und schütteln ihn ein wenig, bis alle Bälle in den Ballautomaten gefallen sind. Die Bälle in den Kästchen (6) werden ‚befreit‘, indem Sie die Flipper bewegen. Nach jedem Spiel bringen Sie die Bälle auf diese Weise wieder in den Ballautomaten.
- Schließen Sie die Luke, stellen Sie den Knopf (7) auf ‚off‘ und drehen Sie den Ballautomaten mit dem Knopf oben (8) auf dem Ballautomaten auf. Vorsicht! Nicht durch die Feder drehen!

Startklar für „The Battle“.

Das Basisspiel:

Jeder Spieler bedient zwei Flipper an beiden Seiten eines Kästchens. Der on/off-Schieber wird auf ‚on‘ gesetzt. Die Bälle fallen in den Dome.

Die Spieler müssen jetzt dafür sorgen, dass KEINE Bälle in ihr Kästchen gelangen, indem sie ihr Kästchen mit den Flippern verteidigen. Jeder Ball in einem Kästchen bedeutet Strafpunkte: die gelben Bälle zählen als 1 Punkt, die roten als 5 Punkte. Wer beim Spielende die wenigsten Punkte hat, gewinnt Battle Dome.

Der Punkteähler:

Jeder Spieler verfügt über einen Punkteähler (9) oben auf seinem Kästchen. Beim Anfang des Spiels stellen die Spieler den Pfeil ganz nach links. Nach jeder Runde werden die Bälle gezählt. Der Spieler mit den wenigsten Strafpunkten macht nichts, die anderen Spieler müssen ihren Punkteähler um einen Schritt nach rechts verschieben. Dies wiederholt sich nach jeder Runde, bis ein Spieler nicht mehr weiter nach rechts schieben kann. Dann ist das Spiel vorbei. Der Spieler, dessen Punkteähler am geringsten verschoben wurde, ist der Flipper-Champion. Wenn zwei Spieler mit gleichem Punktestand enden, gewinnt der Spieler, der in der letzten gespielten Runde die wenigsten Punkte hatte.

Extra Regel:

Die roten Bälle in einem Kästchen führen dazu, dass ein Spieler 5 Strafpunkte pro Ball bekommt. Das gilt jedoch nicht, wenn er alle 5 roten Bälle in sein Kästchen holt, denn dann gewinnt er diese Runde! Er darf dann entscheiden, ob der Punkteähler der anderen Spieler um einen Schritt nach rechts verschoben werden muss oder sein Punkteähler 2 Schritte zurück darf!

Bienvenue dans Battle Dome de Flipper Arena !

Avant de commencer :

- Les très jeunes enfants peuvent jouer à Battle Dome, mais ont besoin de l'aide de leurs parents pour le « chargement du flipper ». (1)
- S'il y a moins de quatre joueurs, retire alors le couvercle (2) du Dome. Le couvercle est fixé par deux languettes situées en dessous. Pour chaque joueur qui manque, ferme une porte à l'aide des barrières (3) fournies. Il suffit de cliquer dessus. Remplace le couvercle.
- Place toutes les billes dans le Dome. Une flèche (4) qui pointe vers le bas est située en-dessous du flipper. Une même petite flèche se trouve sur le couvercle du Dome. Elles s'indiquent réciproquement. Juste au-dessus de la fente se trouve maintenant une butée du flipper. Fixe le flipper sur le couvercle et tourne-le vers la droite (en direction de la flèche sur le flipper).
- Dévisse le volet en tournant le bouton (5) vers la gauche. Maintiens le jeu à l'envers et secoue-le un peu, afin que toutes les billes tombent dans le flipper. Libère les billes des bacs (6) en bougeant les flippers. Après chaque partie, tu remets les billes de la même manière dans le flipper.
- Ferme le volet, met le bouton (7) sur « off » et remonte le flipper avec le bouton placé au-dessus (8) du flipper. Attention! Ne casse pas le ressort !

Prêt pour la « Bataille ».

Le jeu

Chaque joueur manœuvre les deux volants d'un petit bac. Mets le bouton sur « on ». Les billes descendent dans le Dome.

Tu dois faire en sorte qu'AUCUNE bille ne tombe dans ton bac. Protège ton bac avec tes volants, car chaque bille qui tombe dans ton bac te vaudra des points de pénalité : les billes jaunes comptent pour 1 point et les rouges pour 5 points. Celui qui a le moins de points à la fin de la partie, remporte Battle Dome.

Le résultat :

Chaque joueur dispose d'un compteur (9) au-dessus de son bac. Avant de commencer à jouer, les joueurs placent la flèche tout-à-fait à gauche. Les billes sont comptées après chaque tour. Le joueur qui a le moins de points de pénalité, ne touche à rien ; les autres joueurs doivent par contre déplacer leurs compteurs d'un cran à droite. Ils font la même chose à chaque nouveau tour, jusqu'à ce qu'un joueur ne puisse plus déplacer sa flèche vers la droite. La partie est alors terminée. Le joueur dont le compteur a été le moins déplacé, a remporté la bataille. Si deux joueurs terminent à égalité, alors c'est le joueur qui a le moins de points au cours du dernier tour, qui a gagné.

Règle supplémentaire :

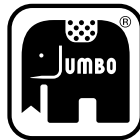
Les billes rouges de ton bac te valent 5 points de pénalité par bille. Sauf si tu parviens à les recevoir toutes les 5 dans ton bac. Alors c'est toi qui a gagné le tour ! Tu as le choix : déplacer vers la droite le compteur de ton adversaire ou reculer ton propre compteur de deux crans !

© 2003 Jumbo International

- NL Opgelet: Wegens de kleine onderdelen is dit spel niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar.
- F Ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois, car ce produit contient des éléments de petites dimensions pouvant être absorbés. Nous vous conseillons de conserver cet emballage pour référence ultérieure.
- D Vorsicht: Dieses Spiel enthält kleine Teile und ist deshalb ungeeignet für Kinder unter 3 Jahren.

Manufactured by
Character Games Ltd
Licensed by Anjar Co.

www.jumbo-world.com



00139