

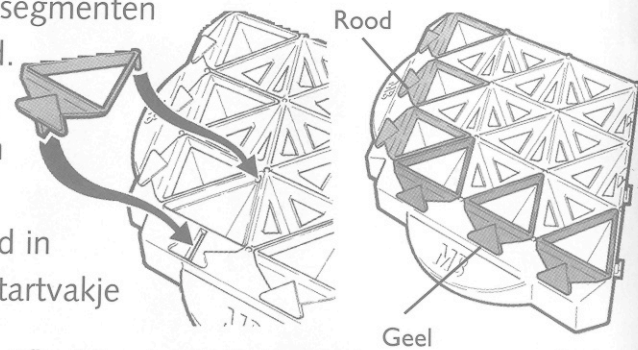
## INHOUD

3 speelbord-segmenten, 18 startvakjes in de vorm van een driehoek, 2 'flippers', 6 wielen, 1 sleutel, 18 gekleurde knikkers.

## MONTAGE

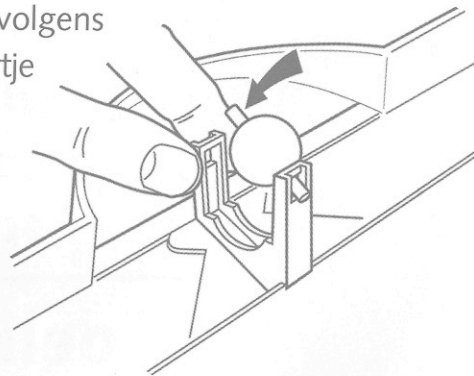
1. Maak voorzichtig de rode en gele plastic delen los uit de plastic frames. Gebruik bij moeilijke verbindingen een schaar.

2. Leg de drie speelbord-segmenten op een vlakke ondergrond. Leg drie rode en drie gele startvakjes naast elkaar en leg ze in de speelbord-segmenten zoals afgebeeld in afbeelding 1. Duw ieder startvakje stevig op z'n plaats.



Afbeelding 1: Startvakjes in de vorm van een driehoek

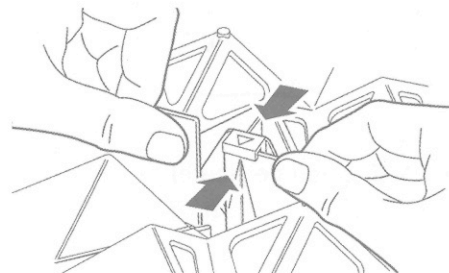
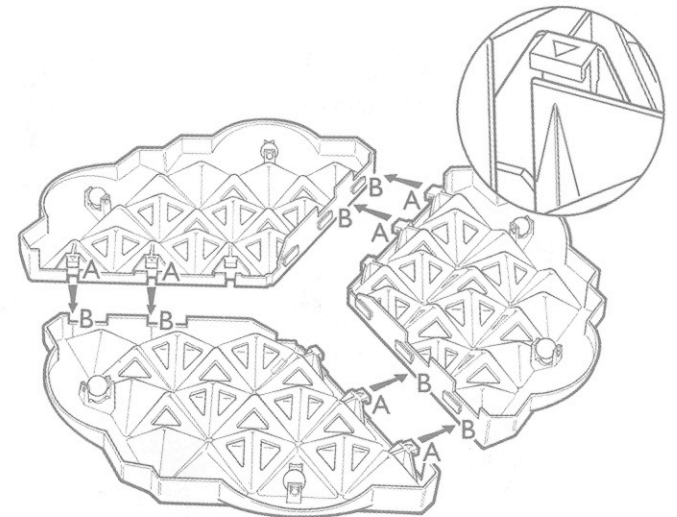
3. Draai de drie speelbord-segmenten om. Bevestig de zes wielen door de uiteinden van iedere as in het gaatje in één van de houdertjes te steken. Duw vervolgens het wiel zachtjes tegen het houdertje terwijl je voorzichtig het andere houdertje naar buiten trekt totdat de as naar beneden valt en in het andere gaatje valt. (Het maakt niet uit welke kleur wiel aan welk segment wordt bevestigd.)



Afbeelding 2: De wielen bevestigen

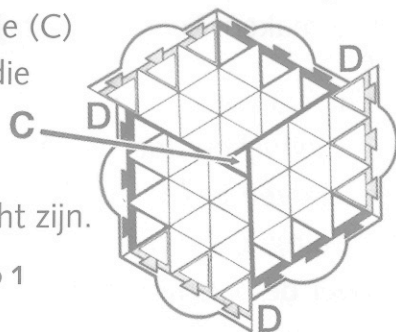
4. Nu ben je klaar om de speelbord-segmenten aan elkaar te maken. Lees eerst stap 1 en 2 voordat je begint.

Stap 1: Terwijl de drie speelbord-segmenten nog steeds ondersteboven liggen, leg je ze tegen elkaar aan, zoals afgebeeld in afbeelding 3. De pijlen op de twee grote clips (A) staan recht tegenover de pijlen op het volgende segment. Knijp de zijken van de segmenten met je vingers samen, zodat de clips samenvallen. Je moet dan een "klik" horen.



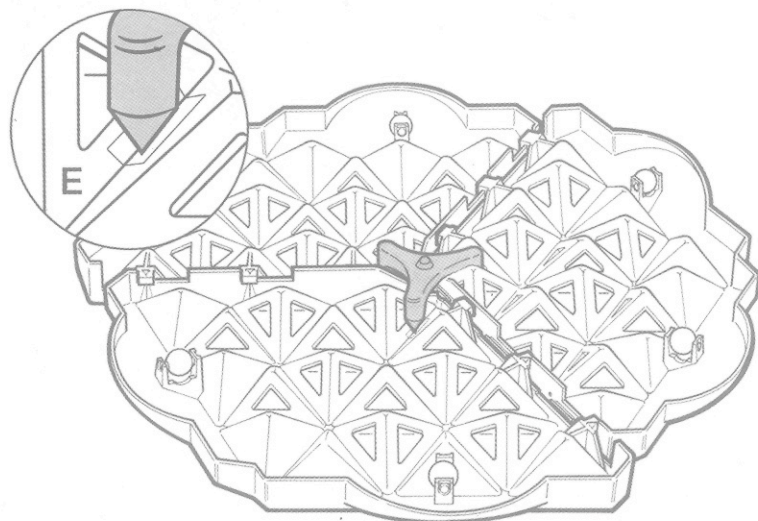
Afbeelding 3: De bij elkaar horende clips aan elkaar bevestigen.

De drie segmenten zijn nu met elkaar verbonden zoals afgebeeld in afbeelding 4, met een open vakje (C) in het midden van het speelbord die alle drie de speelbord-segmenten raakt. Let op dat de buitenranden (D) van het speelbord nog niet recht zijn.



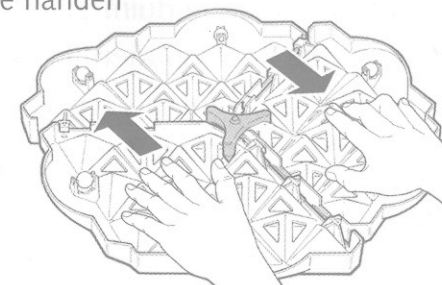
Afbeelding 4: Montage stap 1

Leg vervolgens de speciale sleutel over het vakje in het midden van het speelbord. Zorg ervoor dat de drie pootjes van de sleutel zitten over de verhoogde rechthoekige tekens (E) in elk van de drie speelbord-segmenten. Zie afbeelding 5.



Afbeelding 5: Positie van de sleutel

**Stap 2:** Leg het speelbord zo neer dat de lijnen tussen de segmenten een "Y" vormen. Leg je handen op twee van de segmenten zoals afgebeeld in afbeelding 6 en duw ze in de richting van de pijlen. Hierdoor zullen de drie segmenten in het midden samenkomen waardoor alle hoeken rondom het speelbord gelijk zijn. Het speelbord zit nu stevig in elkaar met de sleutel in het midden.

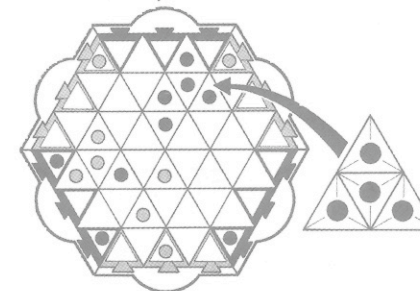


Afbeelding 6: Montage Stap 2

Draai het speelbord om en je bent klaar om te spelen!

## DOEL VAN HET SPEL

De eerste speler die vier van zijn gekleurde knikkers in een winnende combinatie heeft 'geschoten', wint het spel. Zie afbeelding 7.



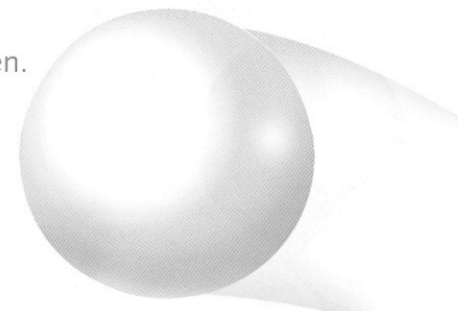
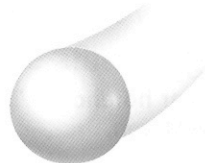
Afbeelding 7: Een winnende combinatie!

## VOORBEREIDING

1. Kies de kleur waarmee je wilt gaan spelen. Pak negen knikkers en de 'flipper' in die kleur.
2. Leg je knikkers in de startvakjes met dezelfde kleur langs de rand van het speelbord.

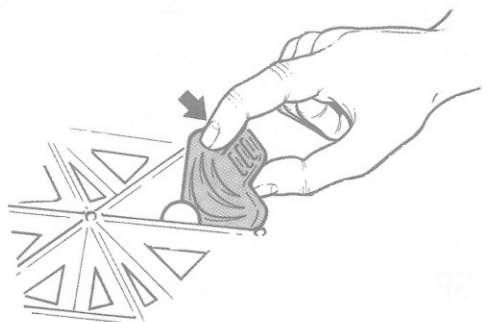
## HET SPEL

De jongste speler mag beginnen. Als je aan de beurt bent, kies je een knikker van jouw kleur ergens op het speelbord en 'schiet' je hem naar een leeg driehoekje. Om een knikker makkelijker in een bepaalde richting weg te kunnen 'schieten', kun je het speelbord ronddraaien. Steek de punt van de flipper in het driehoekige vakje, aan de andere kant van waar je de knikker wilt hebben. Zorg ervoor dat de zijkant van de flipper met het kleine kuiltje naar boven is gericht.





Duw de punt van de flipper naar beneden, zoals afgebeeld in afbeelding 8. Houd je duim achter de flipper zodat je je schot onder controle kunt houden. De knikker springt er nu uit en zal met een beetje oefenen (en geluk) in het vakje terechtkomen, dat je in gedachten had. Nu is je beurt voorbij.







Afbeelding 8: Houd de flipper zó vast

## TIPS VOOR HET 'SCHIETEN'

Je kunt alleen maar succesvol 'schieten' door de flipper plat tegen één van de drie zijden van een driehoekig vakje te houden. Dit betekent dat er maar drie richtingen zijn van waaruit een knikker kan worden geschoten. Dus denk vooruit als je probeert naar een bepaald vakje te 'schieten'.... je hebt misschien twee of meer schoten nodig om daar te komen. Onthoud ook dat je je tegenstander in de gaten moet houden. Het is soms beter om tijdens je beurt je tegenstander te blokkeren als hij of zij bijna een winnende combinatie heeft!

## FOUTIEVE SCHOTEN

Je schot is fout.....

-  als je een knikker van het speelbord af schiet
-  als je een knikker in een driehoek 'schiet' waar al een andere knikker ligt (ongeacht de kleur)
-  als je 'schiet' en de knikker rolt terug zonder dat het de driehoek verlaat
-  of als je per ongeluk een knikker van je tegenstander wegschiet.

Als je een foutief schot lost, moet je je knikker in de driehoek terugleggen waar hij in lag. Hierna is je beurt voorbij.

