



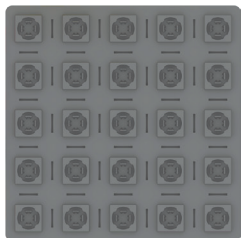
Thrill Ride Building Game

ROLLER COASTER Challenge™

Instructions • Anleitung
Règle du Jeu • Istruzioni • Handleiding
Instrucciones • Instruções



**INCLUDES • INHALT • CONTENU • CONTENUTO
INHOUD • CONTENIDO • CONTEÚDO:**



x1

GRID • SPIELFELD • GRILLE
PIANO DI GIOCO • SPELBOORD
TABLERO • TABULEIRO DE JOGO



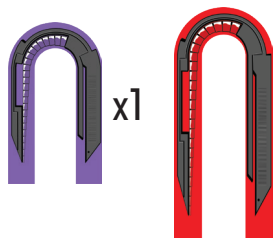
x1

CAR • WAGEN
WAGONNET • VAGONE • WAGEN
COCHE • VAGÃO



x36

POSTS • PFOSTENTEILE
SECTIONS DE POTEAUX • CILINDRI
PAALSTUKKEN • POSTES • CILINDROS



x1

x1

TUNNELS • TUNNEL
TUNNELS • TUNNEL • TUNNELS
TÚNELES • TÚNEL



x40

**KEY • LEGENDE • LÉGENDE • LEGENDA • LEGENDE
LEGENDA • LEGENDA:**

Easy = Leicht • Facile • Facile • Eenvoudig • Fácil • FÁCIL

Medium = Mittel • Intermédiaire • Intermedio • Medium • Intermedio
Intermediário

Hard = Schwer • Difficile • Difficile • Moeilijk • Difícil • DIFÍCIL

Super Hard = Sehr schwer • Très difficile • Super Difficile • Supermoeilijk
Superdifícil • Muito Difícil

2 Solution = Lösung • Solution • Soluzione • Oplossing • Solución • Solução

**TRACKS • SCHIENENTEILE
SEGMENTS DE VOIE • ROTAIE • RAILS
RAÍLES • TRILHOS:**



x8



x8

CURVED • KURVEN
COURBES • CURVE • BOCHTEN
CURVAS • CURVAS



x1

LOOP TRACK • LOOPING
VOIE RECOUBÉE EN BOUCLE VERTICALE
LOOP VERTICALE • LOOPINGRAIL
LOOPING • LOOPVERTICAL



x1

START • START
DÉPART • PARTENZA • START
INICIO • PARTIDA



x1

END • ZIEL
ARRIVÉE • ARRIVO • DOEL
FINAL • CHEGADA



x3



x3



x2



x2



x2



x2



x2



x2



x2

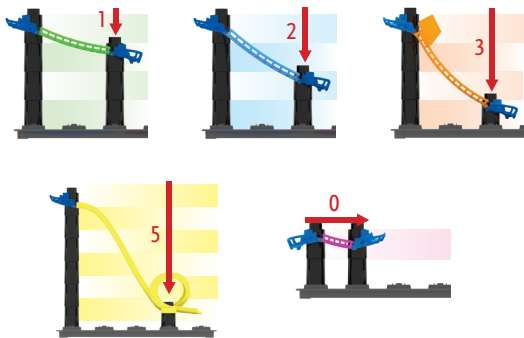


Welcome Aboard!

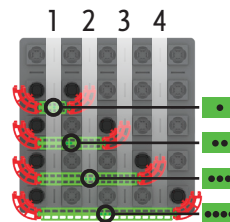
Roller Coaster Challenge™ is the game where you get to build your very own roller coasters! The 40 challenges will have you creating some thrilling rides. Start easy, flex your engineering muscles, then see if you can stomach the harder challenges. From there, a world of creativity awaits as you design your own rides. Imagine the fastest, steepest, loopiest roller coaster you can – now try to build it! Add twists and tunnels and feel the wind in your face as you watch your car go. It's such fun you won't even realize how much you're learning along the way!

TRACK PIECE GEOMETRY:

The track pieces come in 5 colors, and each color indicates how many post pieces the tracks will drop.



The dots on each track tell you how many spaces across the Grid each Track will go. The Loop Track will always go across four spaces.

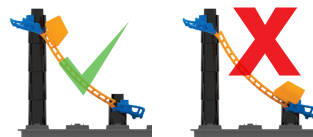
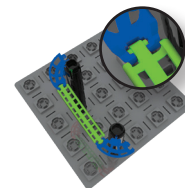


BUILDING RULES:

1. All Tracks must connect between two Curved Tracks, or between a Curved Track and the Start or End Track.
2. Each Curved Track and the Start or End Track must connect to a Post piece.

NOTE: Never force the Track pieces together. If a piece does not fit easily between two Curved Track pieces, then it's not meant to go there.

3. The enclosed side of the Orange Track must always be at the higher end of the track.



4. Tracks may extend beyond the Grid's borders, but all Posts must be built on the base of the Grid.

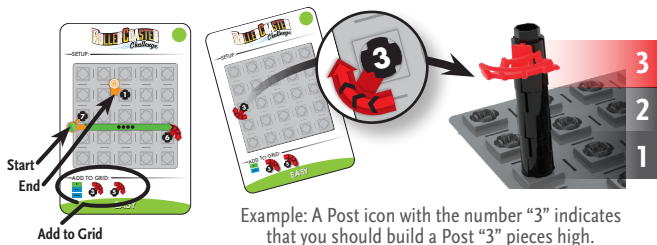
- For any Challenge that contains one or two Tunnels, your completed Roller Coaster must pass under the Tunnel(s).
- Each Track can only fall and cross a specified number of units. See “Track Piece Geometry” on page 4.
- The Loop Track must always rest on the Support piece, as outlined on page 10.

Buckle up and get ready to twist and turn your mind in every way possible as you attempt to solve 40 exhilarating roller coaster challenges. Then... when you're ready for a little free-form play, get creative and use the tracks to build your own elaborate gravity-defying thrill rides!

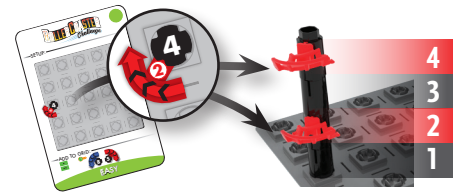
OBJECT: For each Challenge, use all the Tracks and Posts shown on the card to build a Roller Coaster that will carry your Car from the Start Track to the End Track.

SETUP:

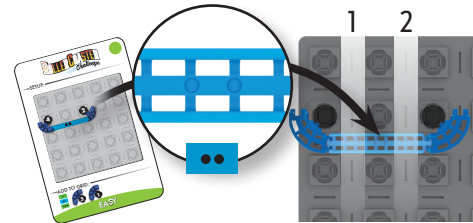
- Select a Challenge Card.
- Place the Posts as shown on the Card. The numbers on the Post icons indicate how many pieces to stack. Attach a Curved Track piece in the correct color to the top Post piece in the position shown, with the track angled downward.



NOTE: It is possible to put more than one Curved Track on the same Post stack. If this is part of a Challenge set-up, it will be shown like this:

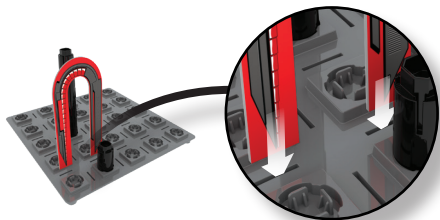


- Next, place the Tracks on your Grid to match the Challenge Card (if shown). Make sure you have selected Tracks with the same number of dots as shown on the Challenge Card.

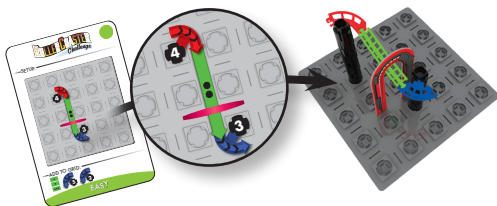


The two dots shown on the blue Track indicate the Track spans two grid spaces across.

4. Add any Tunnels to match the Challenge Card (if shown). Tunnels should be placed in the Grid slots, as shown below.



Sample Set Up of Posts, Tracks, and Tunnels:



5. Select all the Posts and Tracks listed in the “ADD TO GRID” section at the bottom of the Challenge Card. Any Tracks or Posts not shown on the card will not be used.

TIP: Build each Post to the height indicated first.

STEPS TO PLAY:

1. Determine where to place all the Tracks and Posts shown under “ADD TO GRID” to build your Roller Coaster.
2. Once you feel you’ve successfully created a working Roller Coaster track, place your Car at the Start and give it a small push to watch it roll!
3. If the Car rolls along the entire track and stops at the End track – **YOU WIN!**

BONUS PLAY:

DESIGN YOUR OWN ROLLER COASTERS!

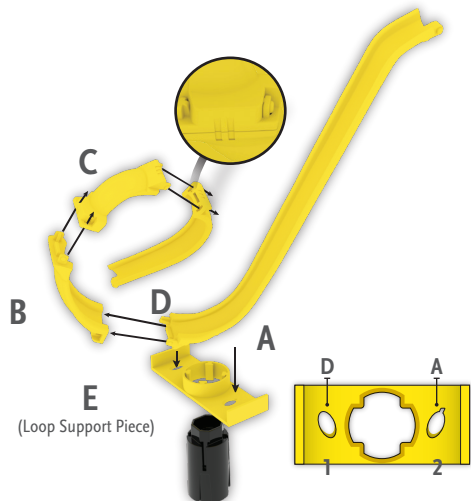
Are you ready to construct the next fastest gravity defying thrill ride? Making up your own roller coasters and using the pieces for free-form building can be just as much fun as solving the challenges!

See what wild roller coasters you can come up with! Plus, see if you can make some challenges of your own for a friend to solve!

LOOP TRACK ASSEMBLY:

The Loop is made of five different pieces which must be assembled before the Loop can be used in the game. The 5 pieces can be snapped together easily. On the outside ends of each track piece there will be either 1, 2, or 3 notches. Make sure to connect the notches so that they match up together: I to I, II to II, or III to III.

NOTE: Do not force the pieces together. If the connector tabs do not fit into the slots easily, check to see that you are connecting the pieces in the proper order.



ABOUT THE INVENTOR

Oli Morris: Inventor by day, puzzle enthusiast by night! He's inspired by taking cool things apart and trying to put them back together which occasionally results in brain-bending creations like Roller Coaster Challenge™ and ThinkFun's award-winning Gravity Maze®.

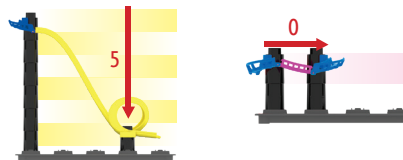
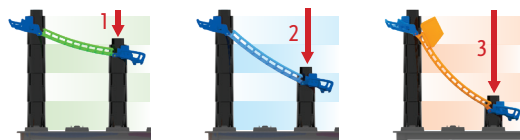


Willkommen an Bord!

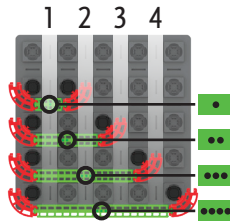
Mit Roller Coaster Challenge™ kannst du deine eigenen Achterbahnen bauen! 40 unterschiedliche Aufgabenstellungen sorgen dafür, dass du mit logischem Geschick viele aufregende Strecken konstruieren und wilde Fahrten erleben wirst. Starte mit den einfachen Aufgaben und arbeite dich Stück für Stück zu den höheren Levels vor. Natürlich kannst du dir auch selbst Achterbahnstrecken ausdenken! Ob die schnellste oder steilste Achterbahn - deiner Fantasie sind keine Grenzen gesetzt. Füge Kurven, Tunnel oder ein Looping hinzu und fühle den Fahrtwind in deinem Gesicht, während du dem kleinen Wagen dabei zusiehst, wie er auf den Schienen entlang saust. Das macht so viel Spaß, dass du gar nicht merkst, wie viel du ganz nebenbei auch noch lernst.

SCHIENEN-GEOMETRIE:

Es gibt 5 unterschiedliche Schienenfarben. Die Farben verraten dir, um wieviele Pfostenteile die Schiene beim Bau der Achterbahn abfallen wird.



In der Mitte jedes Schienenteils findest du kleine Punkte. Die Anzahl der Punkte gibt an, wie viele Felder das Schienenteil auf dem Spielbrett einnimmt. Der Looping braucht immer vier Felder.



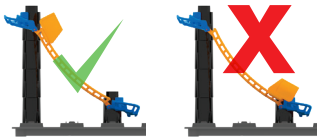
REGELN FÜR DEN BAU:

1. Alle Schienenteile müssen entweder zwischen zwei Kurven oder aber zwischen einer Kurve und dem Start- oder Endteil platziert werden.
2. Die Kurven, sowie das Start- oder Endteil müssen stets an einem Pfosten befestigt werden.

HINWEIS: Verbinde die Schienenteile niemals mit Gewalt. Lässt sich ein Schienenteil nicht problemlos zwischen zwei Kurven einfügen, passt es dort nicht hin!



3. Die überdachte Seite der beiden langen, orangefarbenen Schienenteile muss sich stets an der oberen Position der Achterbahnstrecke befinden.



4. Schienenteile dürfen über das Spielbrett hinausragen, aber alle Pfosten müssen auf dem Spielbrett stehen.
5. Kommt bei einer Aufgabenstellung ein Tunnel (oder auch beide vor), muss die fertig gestellte Achterbahnstrecke jeweils durch den/die Tunnel führen.
6. Jedes Schienenteil hat nur eine bestimmte Reichweite und kann auch nur in einer bestimmten Neigung abfallen (siehe Abschnitt "Schienen-Geometrie" auf Seite 11 und 12).
7. Der Looping muss immer von der Loopingstütze getragen werden (siehe Seite 17).

Jetzt schnell dich gut an und los geht die wilde Achterbahnfahrt! Versuche mit viel logischem Geschick die 40 Aufgaben zu lösen oder deine eigenen Achterbahnstrecken zu erstellen.

ZIEL: Verbaue alle Schienenteile und Pfosten, die auf der Aufgabenkarte zu sehen sind und lass den Wagen sicher vom Start der Achterbahn bis ins Ziel fahren.

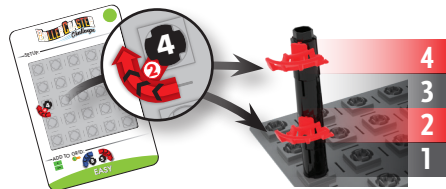
AUFBAU:

1. Wähle eine Aufgabenkarte.
2. Platziere die Pfosten auf dem Spielbrett, wie es auf der Karte angegeben ist. Neben den Pfostensymbolen auf der Karte findest du kleine Zahlen. Diese geben an, aus wie vielen einzelnen Pfostenteilen die Pfosten jeweils bestehen. Befestige anschließend eine Kurve in der gezeigten Farbe am obersten Pfostenteil. Bringe die Kurve in abschüssiger Position an.

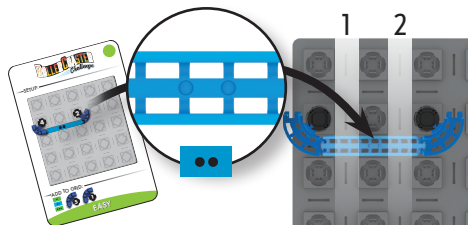


Beispiel: Ein Pfostensymbol mit der Zahl "3" bedeutet, dass du einen Pfosten bauen sollst, der aus drei Teilen besteht.

HINWEIS: An einem Pfosten können auch mehrere Kurven befestigt werden. Ist dies Teil der Aufgabe, wird es auf der Aufgabekarte wie folgt angezeigt:



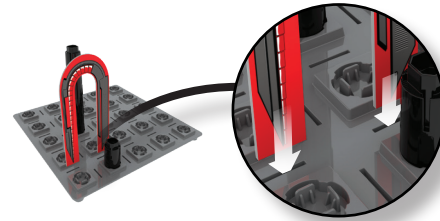
3. Nun nimmst du die auf der Karte gezeigten Schienenteile (falls welche angegeben sind) und fügst diese auf dem Spielbrett hinzu. Um sicher zu gehen, dass du die richtigen Schienenteile genommen hast, vergleichst du die Punkte auf der Karte mit denen auf den Schienenteilen.



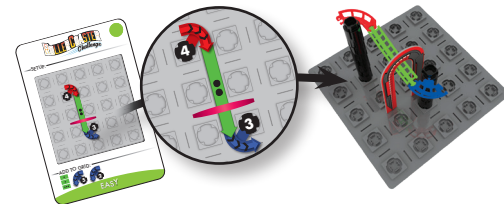
14

Die beiden Punkte auf dem Schienenteil bedeuten, dass diese Schiene zwei Felder auf dem Spielbrett einnehmen wird.

4. Zeigt die Aufgabekarte Tunnel, kannst du diese ganz einfach in die Schlitz im Spielbrett stecken (siehe Abbildung).



Beispielaufbau mit Pfosten, Schienenteilen und einem Tunnel:



5. Zuletzt legst du alle Pfosten- und Schienenteile bereit, die im Abschnitt "ADD TO GRID" zu sehen sind. Die übrigen Pfosten- und Schienenteile werden zur Lösung der Aufgabe nicht benötigt. Lege sie beiseite.

TIPP: Baue jeden Pfosten zuerst auf die angegebene Höhe.

15

SO WIRD GESPIELT:

1. Überlege genau, wo du die Schienenteile und Pfosten, die auf der Karte im Abschnitt "ADD TO GRID" abgebildet sind, verbauen möchtest.
2. Sobald du dir sicher bist, dass du eine funktionierende Achterbahnstrecke gebaut hast, stellst du den roten Wagen an den Start und gibst ihm einen kleinen Schubs.
3. Kommt der Wagen sicher im Ziel an –**HAST DU GEWONNEN!**

BONUSPIEL:

ENTWIRF DEINE EIGENE ACHTERBAHN!

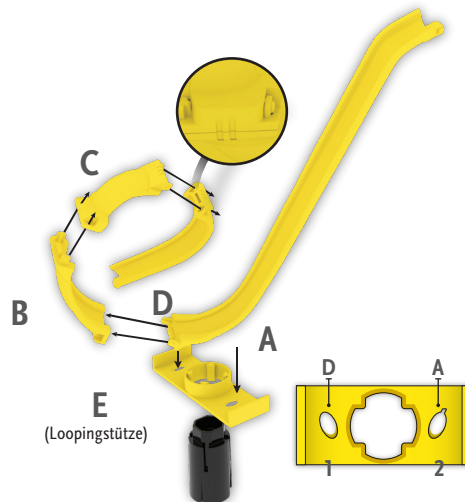
Bist du bereit, deine ganz eigene, wilde Achterbahn zu bauen? Das freie Spiel mit den Achterbahn-Bauelementen macht dir bestimmt genauso viel Spaß, wie das Lösen der vorgegebenen Aufgaben.

Vielleicht hast du sogar Lust eigene Aufgaben zu erstellen und diese dann Freunden zum Lösen zu geben?

BAU EINES LOOPINGS:

Der Looping besteht aus fünf verschiedenen Einzelteilen, die zusammengebaut werden müssen, bevor der Looping in das Spiel integriert werden kann. An den Außenseiten der Loopingteile befinden sich eine, zwei oder drei Kerben (und kleine Zahlen). Achte darauf, dass du die Kerben richtig miteinander kombinierst: I zu I, II zu II und III zu III.

HINWEIS: Verbinde die Loopingteile nicht mit Gewalt miteinander. Passen sie nicht zusammen, dann prüfe, ob du sie in der richtigen Reihenfolge angeordnet hast.



ÜBER DEN ERFINDER:

Oli Morris: Erfinder am Tag, Knobelfan bei Nacht! Er nimmt begeistert coole Dinge auseinander und setzt sie neu zusammen, was zu so genialen Kreationen wie Roller Coaster Challenge™ oder ThinkFuns preisgekröntem Gravity Maze® führen kann.

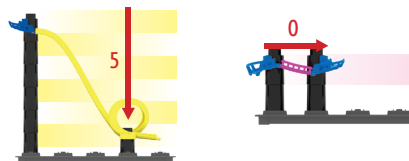
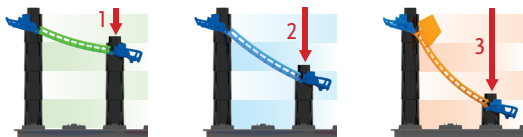


Bienvenue à bord!

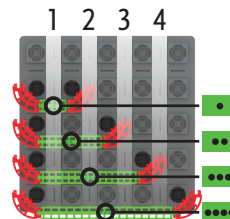
Roller Coaster Challenge™ vous offre l'occasion de construire vos propres montagnes russes! Au fil des 40 défis, vous créerez de fabuleux circuits enlevants. Démarrez en douceur, réveillez votre savoir-faire technique, puis voyez si vous êtes capables de relever les défis plus difficiles. De là, découvrez tout un univers créatif en concevant des parcours originaux. Imaginez les montagnes russes les plus rapides et les plus raides, aux viriles les plus électrisantes possible... puis tentez de les bâtir! Ajoutez-y des virages et des tunnels, et sentez le vent dans vos cheveux en regardant votre wagonnet dévaler la voie. Plaisir et sensations fortes vous feront oublier que l'apprentissage est aussi au rendez-vous!

GÉOMÉTRIE DES SEGMENTS DE VOIE :

Les segments de voie sont offerts en 5 couleurs, chacune représentant un degré d'inclinaison de la voie correspondant à un nombre de sections de poteaux.

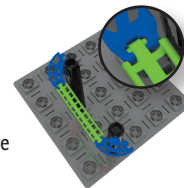


Les points apparaissant sur chaque segment de voie précisent le nombre d'espaces que traversera ce segment sur la grille. Le segment de voie recourbé en boucle verticale (looping) traversera toujours quatre espaces.



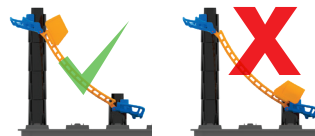
RÈGLES DE LA CONSTRUCTION :

1. Tous les segments de voie doivent être reliés entre deux segments de voie courbes ou entre un segment de voie courbe et le segment de voie de départ ou celui d'arrivée.
2. Chaque segment de voie courbe et le segment de voie de départ ou celui d'arrivée doivent être reliés à une section de poteau.



REMARQUE : N'exercez jamais de force pour relier des segments de voie. Si une pièce ne s'ajuste pas aisément entre deux pièces de voie courbe, c'est qu'elle n'est pas destinée à être placée à cet endroit.

3. Le côté refermé du segment de voie orange doit toujours se trouver à l'extrémité la plus haute de ce segment.



- Les segments de voie peuvent dépasser les limites de la grille, mais tous les poteaux doivent être érigés sur la base de la grille.
- Lorsqu'un défi inclut un ou deux tunnels, la voie de vos montagnes russes terminées doit passer sous ce ou ces tunnels.
- Chaque segment de voie ne peut descendre et traverser qu'un nombre précis d'unités. Voir la section « Géométrie des segments de voie » à la page 18.
- Le segment de voie recourbé en boucle verticale doit toujours reposer sur la pièce de soutien, comme il est précisé à la page 24.

Bouclez bien votre ceinture et préparez votre esprit à négocier des virages et courbes décoiffants, en résolvant 40 défis de montagnes russes grisants. Puis... le moment venu, laissez vos neurones s'amuser en toute liberté. Aiguisez votre créativité et utilisez les segments de voie pour construire vos propres circuits élaborés, qui font un pied de nez à la gravité!

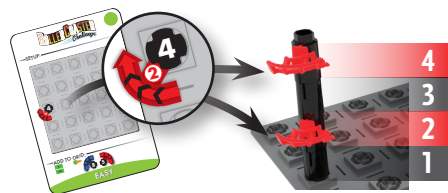
BUT : Pour chaque défi, vous servir de tous les segments de voie et toutes les sections de poteaux illustrés sur la carte pour construire des montagnes russes qui feront circuler votre wagonnet de la voie de départ jusqu'à celle d'arrivée.

PRÉPARATION :

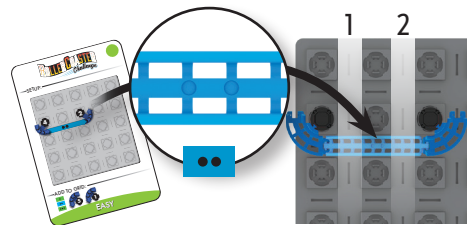
- Sélectionnez une carte défi.
- Disposez les sections de poteaux, comme montré sur la carte. Les chiffres apparaissant sur les icônes des sections de poteaux vous indiquent combien de sections il vous faut superposer. Fixez un segment de voie courbe de la bonne couleur à la section de poteau supérieure, dans la position montrée, en orientant la voie vers le bas.



REMARQUE : Il est possible de fixer plus d'un segment de voie courbe à une même colonne de sections de poteaux. Si cette configuration fait partie de la préparation à un défi, elle sera illustrée ainsi :

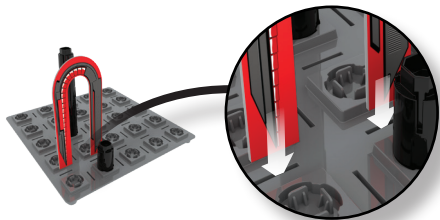


- Puis, disposez les segments de voie sur votre grille, afin de reproduire la configuration illustrée sur la carte défi (si montrée). Veillez à bien sélectionner des segments de voie portant le même nombre de points que celui vu sur la carte défi.

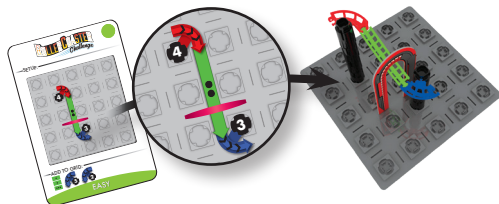


Les deux points apparaissant sur le segment de voie bleu indiquent que ce segment traverse deux espaces sur la grille.

4. Le cas échéant, ajoutez un ou des tunnels, afin de reproduire la configuration illustrée sur la carte défi (si montrée). Les tunnels doivent être insérés dans les fentes de la grille, comme montré ci-dessous.



Exemple d'installation de sections de poteaux, de segments de voie et de tunnels :



5. Sélectionnez toutes les sections de poteaux et tous les segments de voie illustrés sous les mots « ADD TO GRID » (« AJOUTEZ À LA GRILLE ») au bas de la carte défi. Toute section de poteau ou tout segment de voie non illustré sur la carte ne sera pas utilisé.

CONSEIL : Construisez d'abord chaque poteau à la hauteur indiquée.

ÉTAPES DE DÉROULEMENT DU JEU :

1. Déterminez où placer toutes les sections de poteaux et tous les segments de voie illustrés sous les mots « ADD TO GRID » (« AJOUTEZ À LA GRILLE »), pour construire vos montagnes russes.
2. Quand vous estimez avoir réussi à créer une voie de montagnes russes qui relève le défi, placez votre wagonnet sur le segment de départ de la voie et donnez-lui une légère poussée, pour le voir rouler!
3. Si le wagonnet roule le long de la voie entière et s'arrête sur le segment d'arrivée de la voie – **VOUS AVEZ GAGNÉ!**

JEU SUPPLÉMENTAIRE :

CONCEVEZ VOS PROPRES MONTAGNES RUSSES!

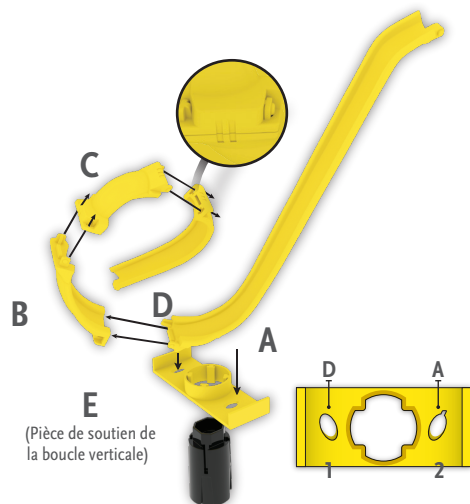
Prêts à élaborer le prochain circuit le plus rapide, qui fait un pied de nez à la gravité? Concevoir vos propres montagnes russes et vous servir des pièces pour réaliser des constructions en toute liberté peut être aussi amusant que résoudre les défis!

Voyez quelles montagnes russes étourdissantes vous pouvez imaginer! Et pourquoi ne pas inventer des défis originaux, qu'un ami pourrait résoudre?

ASSEMBLAGE DE LA VOIE RECOURBÉE EN BOUCLE VERTICALE (LOOPING):

La boucle est constituée de 5 pièces différentes devant être assemblées avant que la boucle puisse servir au jeu. Les 5 pièces s'emboîtent aisément. Aux extrémités externes de chaque segment de voie, vous remarquerez 1, 2 ou 3 encoches. Assurez-vous de bien relier les encoches, afin qu'elles correspondent correctement : I avec I, II avec II ou III avec III.

REMARQUE : N'exercez jamais de force pour relier des pièces. Si les languettes de connexion ne s'ajustent pas aisément dans les fentes, vérifiez si les pièces sont reliées dans le bon ordre.



(Pièce de soutien de la boucle verticale)

AU SUJET DE L'INVENTEUR :

Oli Morris : Inventeur le jour, passionné de casse-tête la nuit! Sa source d'inspiration? Démonter des objets cool et tenter de les réassembler. C'est ainsi que, de temps en temps, d'époustouflants remue-méninges voient le jour, comme Roller Coaster Challenge™ et Gravity Maze®, le jeu primé de ThinkFun.

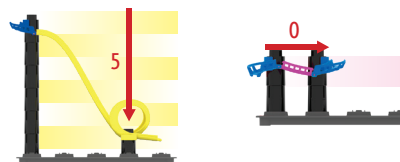
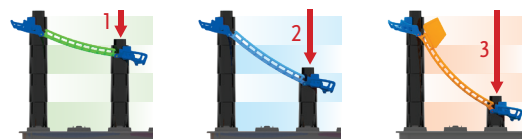


Benvenuti a bordo!

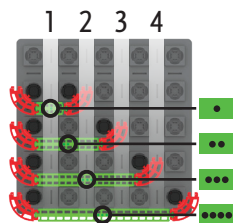
Roller Coaster Challenge™ è il gioco che ti consentirà di costruire le tue personalissime montagne russe! Le 40 carte sfida ti spingeranno a creare piste assolutamente mozzafiato. Inizia dal livello più semplice, allena le tue capacità ingegneristiche e poi mettiti alla prova con le sfide più difficili. Ti aspetta un mondo di creatività, pronto ad emergere mano a mano che progetterai il percorso delle tue montagne russe. Immagina le traiettorie più veloci, ripide e contorte che puoi – e adesso prova a costruirle! Aggiungi curve improvvise, tunnel e assapora la sensazione del vento tra i capelli quando vedrai il tuo vagone sfrecciare sulle montagne russe. È così divertente che non ti accorgerai nemmeno di quanto, in realtà, tu stia imparando!

GEOMETRIA ROTAIÈ:

Il gioco comprende rotaie di 5 colori diversi, dove ciascun colore indica il grado di inclinazione della rotaia, corrispondente ad un numero preciso di cilindri.



I puntini su ogni rotaia indicano quanti spazi sul piano di gioco occuperà la rotaia in oggetto. Il loop verticale occuperà sempre quattro spazi.

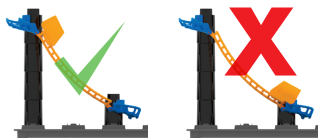


REGOLE COSTRUZIONE:

1. Tutte le rotaie vanno collegate tra due rotaie curve, o tra una curva e la rotaia di partenza o arrivo.
2. Tutte le rotaie curve, quella di partenza o di arrivo vanno collegate a un cilindro.

NOTA: Non forzare mai l'assemblaggio delle rotaie. Se una rotaia non si fissa con facilità a due pezzi curvi, significa che non è la rotaia giusta da abbinare.

3. Il lato chiuso della rotaia arancione deve sempre trovarsi rivolto verso l'alto.



4. Le rotaie possono estendersi oltre i confini del piano di gioco, ma tutti i cilindri devono essere fissati sulla base del piano.



5. Se le sfide contengono uno o due tunnel, le tue montagne russe dovranno passarci sotto.
6. Ogni rotaia può scendere e attraversare solo un numero ben definito di unità. Vedere "Geometria Rotaie" a pag. 25.
7. Il loop verticale deve poggiare sempre sul suo supporto, come indicato a pag. 31.

Allacciati la cintura e tieniti pronto a usare l'ingegno in ogni modo possibile se vorrai provare a vincere le 40 emozionanti sfide delle montagne russe. Poi...quando sarai pronto a giocare libero dagli schemi, dai spazio alla creatività e usa le rotaie per creare percorsi personalizzati a prova di gravità!

OBIETTIVO: Per ciascuna sfida, usa tutte le rotaie e i cilindri indicati sulla carta selezionata e costruisci le montagne russe per fare correre il tuo vagone dalla partenza all'arrivo.

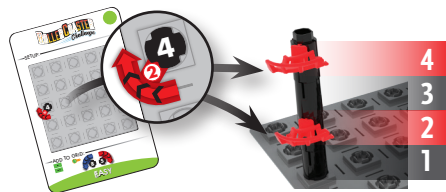
PREPARAZIONE:

1. Scegli una carta sfida.
2. Posiziona i cilindri come mostrato sulla carta. I numeri sulle icone dei cilindri indicano quanti pezzi impilare. Attacca una rotaia curva del colore giusto alla parte superiore del cilindro, nella posizione indicata, con la rotaia orientata verso il basso.

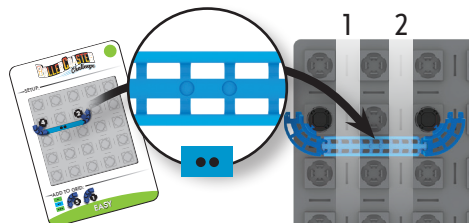


Esempio: L'icona di un palo con il numero "3" indica che devi costruire un cilindro alto "3" pezzi.

NOTA: È possibile fissare più di una rotaia curva sulla stessa pila di cilindri. Se questa configurazione viene richiesta dalla carta sfida, apparirà nel modo seguente:

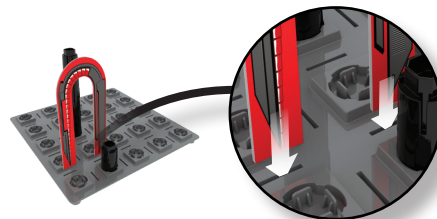


3. Posiziona quindi le rotaie sul piano di gioco per riprodurre quanto mostrato nella carta sfida (se indicato). Assicurati di aver scelto le rotaie aventi lo stesso numero di puntini riportato sulla carta sfida.

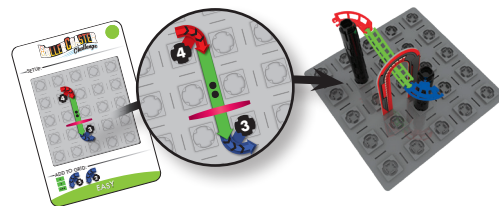


I due puntini sulla rotaia blu indicano che la rotaia deve occupare due spazi sul piano di gioco.

4. Aggiungete eventuali tunnel per riprodurre quanto mostrato dalla carta sfida (se indicato). I tunnel vanno posizionati nelle feritoie presenti sul piano di gioco, come riportato qui sotto.



Esempi di posizionamento di cilindri, rotaie e tunnel:



5. Procurati tutti i cilindri e le rotaie elencati nella sezione “ADD TO GRID” in calce a ciascuna carta sfida. Il resto delle rotaie e dei cilindri non indicati sulla carta non verrà utilizzato.

SUGGERIMENTO: Procedete prima a costruire ogni cilindro secondo l'altezza indicata.

FASI DI GIOCO:

1. Per costruire le tue montagne russe, definisci dove posizionare tutte le rotaie e i cilindri indicati nella sezione "ADD TO GRID".
2. Quando sarai convinto di aver costruito delle montagne russe che funzionino, posiziona il vagone alla partenza e dagli una piccola spinta per farlo correre!
3. Se il vagone si muoverà senza intoppi lungo tutta la pista e si fermerà all'arrivo, **HAI VINTO!**

GIOCO EXTRA:

PROGETTA LE TUE MONTAGNE RUSSE PERSONALIZZATE!

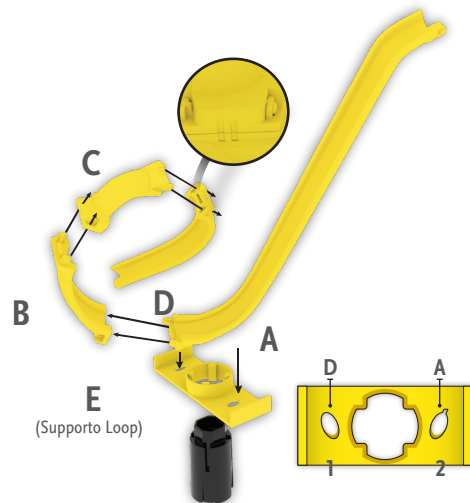
Sei pronto a realizzare le montagne russe più veloci, elettrizzanti e a prova di gravità mai esistite? Costruire montagne russe personalizzate usando in maniera libera i vari pezzi può rivelarsi altrettanto divertente che risolvere le sfide proposte dal gioco!

Scopri di cosa sei capace! Puoi anche provare a creare sfide da lanciare ad un amico e vedere se riesce a vincerle!

ASSEMBLAGGIO LOOP VERTICALE:

Il loop è composto da cinque pezzi diversi, che vanno assemblati prima di poterlo usare nel gioco. I 5 pezzi si collegano facilmente l'uno con l'altro. Sul lato esterno di ciascuna rotaia ci sono 1, 2 o 3 tacche. Assicurati di collegare le tacche, in modo che coincidano tra loro: I con I, II con II o III con III.

NOTA: Non forzare l'assemblaggio dei pezzi. Se le linguette non entrano facilmente nelle rispettive tacche, verifica se stai usando i pezzi giusti e nell'ordine corretto.



CHI È L'INVENTORE

Oli Morris: inventore di giorno, appassionato di puzzle di notte! La sua ispirazione nasce dallo smontare e poi cercare di rimontare oggetti particolari, il che occasionalmente lo porta a cervellotiche creazioni come il Roller Coaster Challenge™ e il premiatissimo Gravity Maze® di ThinkFun.

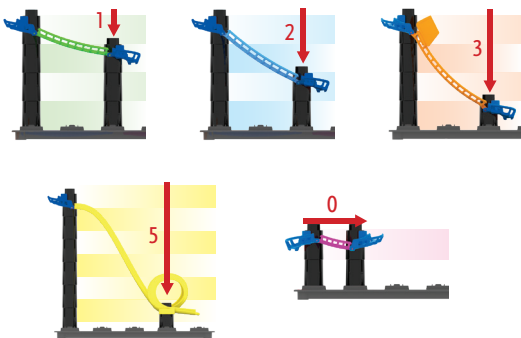


Welkom aan boord!

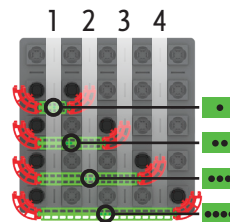
Roller Coaster Challenge™ is het spel waarbij je je eigen rollercoaster mag bouwen. Met de veertig uitdagingen kun je heel wat sensationele ritten uitwerken. Begin eenvoudig om je technisch inzicht aan te scherpen en probeer dan de moeilijkere uitdagingen. Vanaf dan kun je je creativiteit ontwikkelen en je eigen rollercoasters ontwerpen. Teken in je hoofd de snelste, steilste rollercoaster en probeer hem vervolgens te bouwen. Voeg bochten en tunnels toe en voel de wind in je gezicht terwijl het wagentje erdoor scheurt. Het is zo leuk dat je nauwelijks beseft hoeveel je intussen leert!

GEOMETRIE VAN DE RAILS:

De rails zijn uitgevoerd in vijf kleuren en elke kleur geeft aan hoeveel paalstukken je rail zal dalen.



De puntjes op elke rail vertellen hoeveel vakjes elke rail op het spelbord waard is. De loopingrail gaat altijd over vier vakjes.



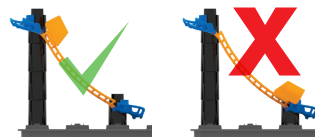
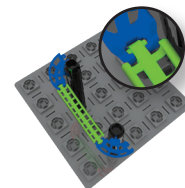
BOUWREGELS:

1. Alle rails moeten twee gebogen rails of een bocht en de start- of eindrail verbinden.

2. Elke bocht en de start- of eindrail moeten verbonden zijn met een paalstuk.

OPMERKING: Oefen nooit kracht uit om de rails aan elkaar te maken. Als een stuk niet gemakkelijk tussen twee bochten past, is het niet bedoeld voor die plaats.

3. De gesloten zijde van de oranje rail moet zich altijd aan de hogere kant van het circuit bevinden.



4. De rails mogen buiten het spelbord gaan maar alle palen moeten op de basis van het spelbord staan.

- Voor elke uitdaging die een of twee tunnels bevat, moet de voltooide rollercoaster onder de tunnel(s) doorgaan.
- Elke rail mag slechts een bepaald aantal eenheden dalen en oversteken. Zie 'Geometrie van de rails op pag. 32.
- De loopingrail moet steeds op het ondersteunende stuk rusten, zoals uitgelegd op pag. 36.

Gordels vast en bouw de meest sensatiele rollercoasters ooit en breng de veertig uitdagingen tot een goed einde! Laat je vervolgens van je meest creatieve kant zien en gebruik de rails om je eigen sensatiele rollercoasters uit te werken!

DOEL VAN HET SPEL: Gebruik bij elke uitdaging alle rails en palen die op de kaart worden getoond om een rollercoaster te bouwen die je wagentje van de startrail naar de eindrail brengt.

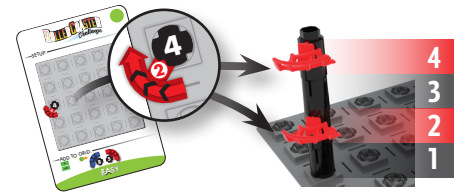
VOORBEREIDING:

- Kies een uitdagingkaart.
- Plaats de palen zoals getoond op de kaart. De cijfers op de paalpictogrammen geven aan hoeveel stukken je moet stapelen. Bevestig een bocht in de juiste kleur en de afgebeelde positie aan het bovenste paalstuk, zodat de rail naar beneden is gedraaid.

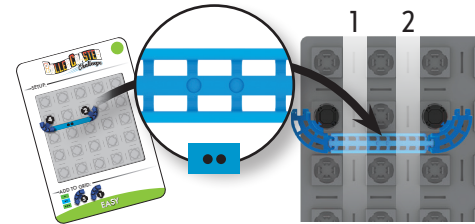


Voorbeeld: Een paalpictogram met het cijfer '3' geeft aan dat je paal drie stukken hoog moet zijn.

OPMERKING: Het is mogelijk om meer dan een bocht op dezelfde paal te bevestigen. Als dit deel uitmaakt van de uitdaging, wordt dit als volgt weergegeven:

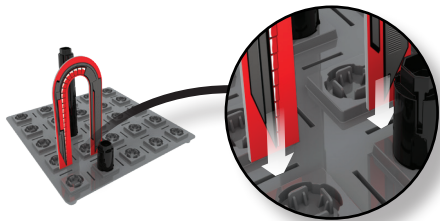


- Plaats de rails vervolgens op het spelbord zoals aangeduid op de uitdagingkaart (indien afgebeeld). Kies steeds rails met hetzelfde aantal punten als afgebeeld op de uitdagingkaart.

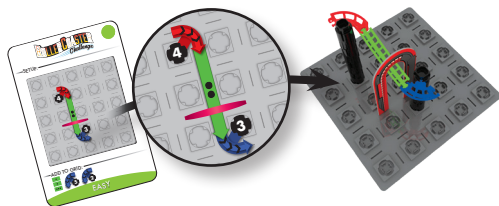


De twee punten op de blauwe rail geven aan dat de rail zich over twee vakjes van het spelbord uitstrekt.

4. Voeg tunnels toe zoals afgebeeld op de uitdagingkaart (indien van toepassing). Tunnels moeten in de sleuven van het netwerk worden geplaatst, zoals hieronder aangegeven.



Voorbeeld opbouw van palen, sporen en tunnels:



5. Selecteer alle palen en rails vermeld in de sectie 'TOEVOEGEN AAN SPELBORD' onderaan de uitdagingkaart. Rails en palen die niet op de kaart staan, mogen niet worden gebruikt.

TIP: Bouw eerst alle palen volgens de aangegeven hoogte.

SPELVERLOOP:

1. Bepaal waar je alle rails en palen moet plaatsen zoals getoond in 'TOEVOEGEN AAN SPELBORD' om je rollercoaster te bouwen.
2. Zodra je denkt een werkende rollercoaster te hebben gebouwd, plaats je je wagentje aan de start en geef je het een zacht duwtje zodat het begint te rollen.
3. Als het wagentje de hele rail afrijdt en stopt op het eindspoor
HEB JE GEWONNEN!

BONUSSPELLETJES:

ONTWERP JE EIGEN ROLLERCOASTERS!

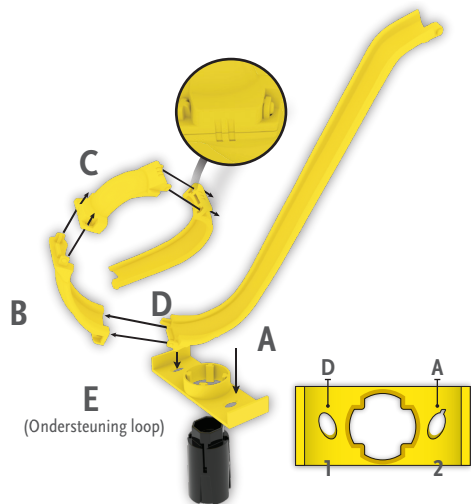
Ben jij klaar om de snelste, sensationele rollercoaster te bouwen? Zelf rollercoasters bouwen is net zo leuk als het oplossen van de uitdagingen.

Ontdek welke rollercoasters jij uit je mouw kunt schudden. Of maak zelf enkele uitdagingen om door vrienden te laten oplossen.

LOOPINGCONSTRUCTIE:

Een looping is gemaakt van vijf verschillende stukken, die je in elkaar moet zetten alvorens je ze kunt gebruiken in het spel. De vijf stukken laten zich gemakkelijk in elkaar klikken. Aan de uiteinden van elke rail zitten een, twee of drie inkepingen. Assembleer de stukken zo dat de inkepingen overeenkomen: I met I, II met II of III met III.

OPMERKING: Oefen geen druk uit. Als de verbindingen niet gemakkelijk passen, controleer dan of je de stukken in de juiste volgorde hebt gerangschikt.



OVER DE BEDENKER:

Oli Morris: Uitvinder gedurende de dag, puzzel enthousiast 's nachts. Geïnspireerd door leuke dingen te demonteren en ze weer in elkaar te steken, wat soms resulteert in uitdagende creaties zoals Roller Coaster Challenge™ en Thinkfun's bekroonde spel Gravity Maze®.

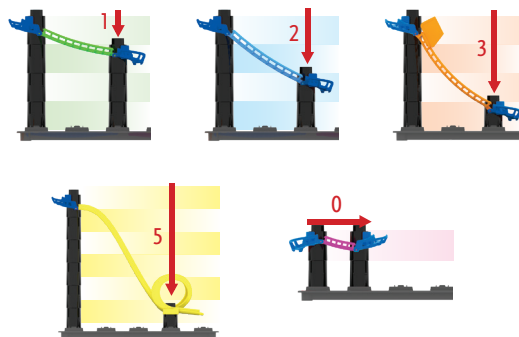


¡Bienvenidos a bordo!

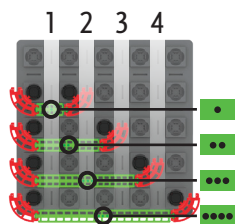
Roller Coaster Challenge™ es el juego en el que tendrás que construir ¡tus propias montañas rusas! Los 40 retos que contiene te harán crear unos viajes excitantes. Empieza con los fáciles, ejercita tus dotes de ingeniería y luego prueba si tu estómago aguanta retos más difíciles. A partir de ahí, te espera todo un mundo de creatividad diseñando tus propios recorridos. Imagina la montaña rusa que quieras, la más rápida, la más alta, la que tenga más loopings... Ahora, ¡intenta construirla! Añade giros y túneles y siente el viento en tu cara mientras avanza tu coche. ¡Es tan divertido que no te darás cuenta de cuánto estás aprendiendo por el camino!

GEOMETRÍA DE LOS RAÍLES:

Hay raíles de 5 colores diferentes y cada color indica cuántos niveles desciende la pista entre poste y poste.



Los puntos en cada raíl te dicen cuántas líneas del tablero cruzarán. El raíl de looping siempre atravesará cuatro espacios.

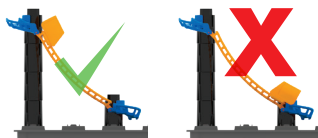


REGLAS DE CONSTRUCCIÓN:

1. Todos los raíles deben conectarse entre dos raíles de curva o entre un raíl de curva y un raíl de inicio o fin.
2. Los raíles de curva y de inicio y fin deben anclarse a un poste.

NOTA: Nunca fuerces las piezas de raíl. Si un raíl no encaja fácilmente entre dos raíles de curva es que no tiene que ir ahí.

3. El lado cerrado del raíl naranja debe quedar siempre en el extremo más elevado del raíl.



4. Los raíles pueden extenderse más allá del límite del tablero, pero todos los postes deben construirse sobre la base del mismo.



5. Si un reto incluye uno o dos túneles, tu montaña rusa debe pasar obligatoriamente por ellos.
6. Ver apartado «Geometría de los raíles» de la página 39.
7. El raíl de looping debe quedar siempre soportado sobre su pieza de apoyo, como se ve en la página 45.

Abóchate el cinturón y prepárate para utilizar tu ingenio de todos los modos posibles para intentar resolver los 40 estimulantes retos de Roller Coaster Challenge. Después, cuando ya estés listo para jugar por libre, ¡sé creativo y utiliza los raíles para construir tus propios recorridos extremos desafiando la gravedad!

OBJETIVO: En cada reto, usa todos los raíles y postes que se muestran en la carta para construir una montaña rusa que lleve a tu coche del raíl de inicio al de final.

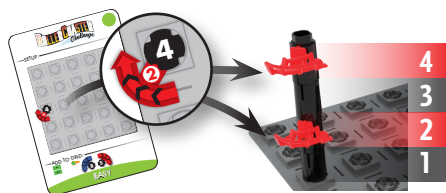
PREPARACIÓN:

1. Elige una carta de reto.
2. Coloca los postes como se muestra en la carta. Los números en los iconos de poste indican cuántas piezas se tienen que apilar. Une un raíl de curva del color indicado a la pieza de poste más alta, en la posición indicada, con el raíl en dirección hacia abajo.

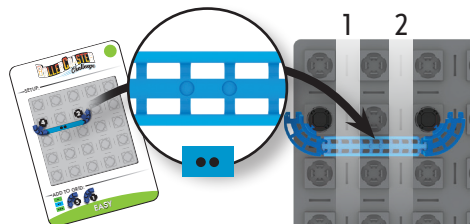


Ejemplo: un icono de poste con el número «3» indica que deberías construir un poste con una altura de «3» piezas.

NOTA: Se puede poner más de un raíl de curva en el mismo poste. Si es parte de la preparación de un reto, aparecerá en la carta así:

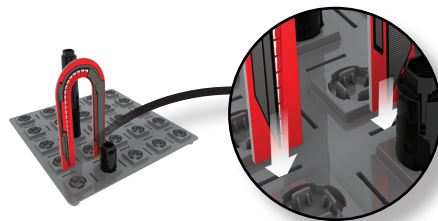


3. Ahora, coloca los raíles en el tablero para que queden como se indica en la carta (si los hay). Asegúrate de que has cogido los raíles con el mismo número de puntos que aparecen en la carta de reto.

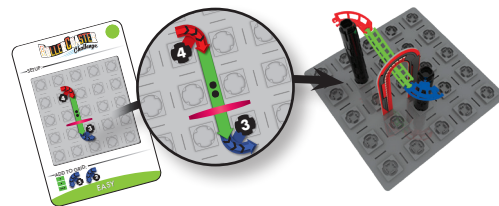


Los dos puntos mostrados en el raíl azul indican que el raíl cruza dos líneas del tablero.

4. Añade los túneles de la carta de reto (si los hay). Los túneles deben ir colocados en las ranuras del tablero, como se muestra abajo.



Ejemplo de preparación de postes, raíles y túneles:



5. Coge los postes y raíles indicados para añadir al tablero (debajo de «ADD TO GRID») en la parte inferior de la carta de reto. El resto de raíles o postes que no aparezcan no se utilizarán.

CONSEJO: construye primero los postes a la altura indicada.

CÓMO JUGAR:

1. Determina dónde colocar todos los raíles y postes que aparezcan debajo de las palabras «ADD TO GRID» para construir tu montaña rusa.
2. Una vez que creas que has construido un recorrido de montaña rusa que funcione, coloca tu coche en el inicio y ¡dale un pequeño empujón para ver cómo corre!
3. Si el coche hace todo el recorrido y se para en el raíl final, **¡HAS GANADO!**

JUEGO EXTRA:

¡DISEÑA TUS PROPIAS MONTAÑAS RUSAS!

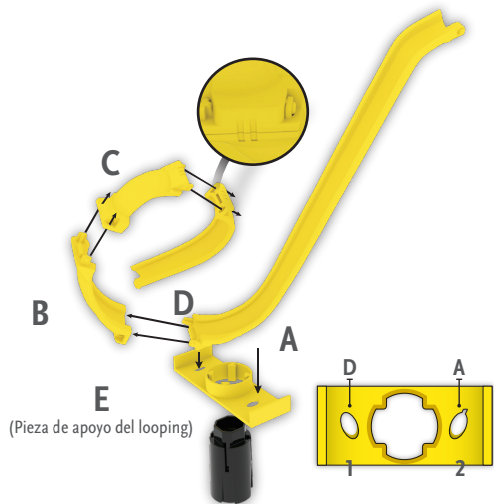
¿Estás listo para construir la próxima montaña rusa más rápida y extrema que desafíe la gravedad? ¡Inventar tus propias montañas rusas y utilizar las piezas para construir libremente puede ser tan divertido como resolver los retos!

¡Comprueba las increíbles montañas rusas que puedes idear! También puedes ver si eres capaz de crear retos propios para que un amigo los resuelva.

CONSTRUCCIÓN DEL LOOPING:

El looping se compone de cinco piezas diferentes que deben montarse antes de que se pueda usar el looping en el juego. Las 5 piezas pueden unirse fácilmente. En los extremos externos de cada raíl hay 1, 2 ó 3 puntos. Asegúrate de conectarlos de forma que queden bien emparejados: el I con el I, el II con el II o el III con el III.

NOTA: No fuerces ninguna pieza. Si las pestañas del conector no encajan en las ranuras fácilmente, comprueba si estás conectando las piezas en el orden adecuado.



SOBRE EL INVENTOR:

Oli Morris: inventor por el día, ¡entusiasta de los juegos y rompecabezas por la noche! Le inspira descomponer objetos chulos en piezas e intentar volver a montarlos, lo cual le lleva de vez en cuando a creaciones tan geniales como Roller Coaster Challenge™ o el galardonado Gravity Maze® de ThinkFun.

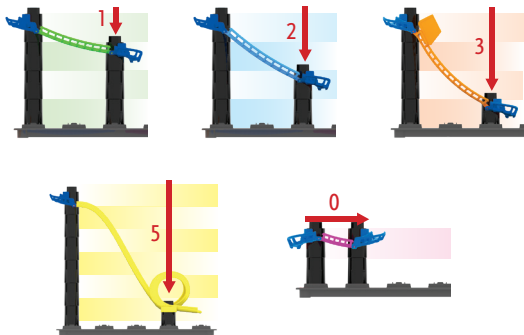


Bemvidos a bordo!

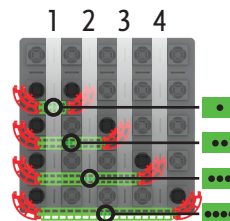
Roller Coaster Challenge™ é o jogo com o qual poderás construir tuas montanhas russas personalizadas! Com as 40 cartas desafio podes criar pistas absolutamente incríveis. Começa pelo nível mais simples, treina tuas capacidades de engenharia e depois experimenta com os desafios mais difíceis. Um mundo de criatividade está à tua espera, pronto para emergir conforme projetas o percurso de tuas montanhas russas. Imagina as trajetórias mais rápidas, íngremes e sinuosas - e agora tenta construí-las! Adiciona curvas repentinas e túneis e sente a sensação do vento entre os cabelos quando verás o teu vagão correr nas montanhas russas. É tão divertido que não perceberás nem mesmo quanto, na verdade, estás a aprender!

GEOMETRIA DOS TRILHOS:

O jogo inclui trilhos de 5 cores diferentes, onde cada cor indica o grau de inclinação do trilho, correspondente a um número exato de marcos.



Os pontinhos em cada trilho indicam quantos espaços ocupará o trilho em questão no tabuleiro de jogo. O loop vertical ocupará sempre quatro espaços.



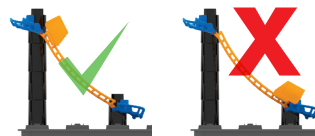
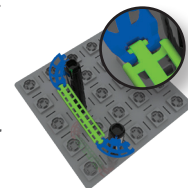
REGRAS DE CONSTRUÇÃO:

1. Todos os trilhos devem ser ligados entre dois trilhos curvos, ou entre um curvo e o trilho de partida ou de chegada.

2. Todos os trilhos curvos, o de partida ou de chegada devem ser ligados num cilindro.

NOTA: Nunca deve ser forçada a montagem dos trilhos. Se um trilho não fixa com facilidade em duas peças curvas, quer dizer que não é o trilho certo a combinar.

3. O lado fechado do trilho laranja deve sempre estar virado para cima.



4. Os trilhos podem estender-se para além do fim do tabuleiro de jogo, mas todos os cilindros devem estar fixados na base do tabuleiro.

- Se os desafios contêm um ou dois túneis, tuas montanhas russas deverão passar em baixo.
- Cada trilho pode descer e atravessar somente um número bem definido de unidades. Ver “Geometria dos Trilhos”, na pág. 46.
- O loop vertical deve apoiar sempre no seu suporte, conforme indicado na pág. 52.

Amarra o cinto e fica pronto para usar a astúcia o máximo possível se quer tentar ganhar os 40 desafios emocionantes das montanhas russas. Depois... quando estarás pronto para brincar livre de regras, espaço à criatividade e usa os trilhos para criar percursos personalizados à prova de gravidade!

OBJETIVO: Para cada desafio, usa todos os trilhos e os cilindros indicados na carta selecionada e constrói as montanhas russas para fazer o teu vagão correr desde a partida até a chegada.

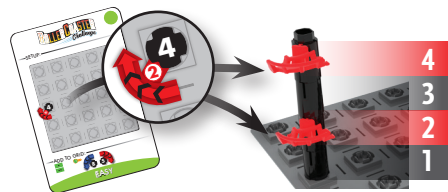
PREPARAÇÃO:

- Escolhe uma carta Desafio.
- Posiciona os cilindros como ilustrado na carta. Os números nos ícones dos cilindros indicam quantas peças empilhar. Prende um trilho curvo da cor certa na parte superior do cilindro, na posição indicada, com o trilho dirigido para baixo.

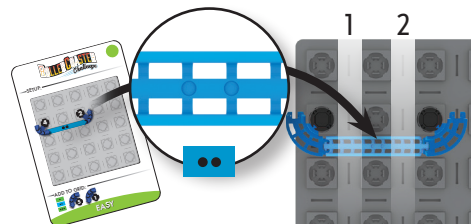


Exemplo: O ícone de um marco com o número “3” indica que deves construir um cilindro com altura de “3” peças.

NOTA: É possível fixar mais de um trilho curvo na mesma pilha de cilindros. Se esta configuração for exigida pela carta desafio, aparecerá como a seguir:

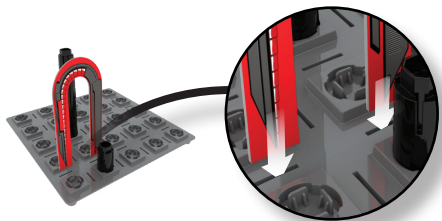


- Posiciona então os trilhos no tabuleiro de jogo para reproduzir quanto ilustrado na carta desafio (se indicado). Verifica que escolheu os trilhos com o mesmo número de pontinhos contido na carta desafio.

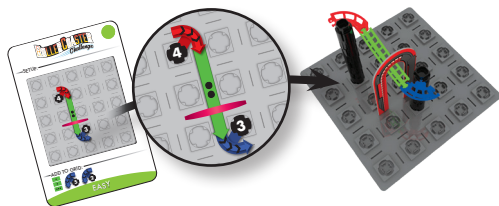


Os dois pontinhos no trilho azul indicam que o trilho deve ocupar dois espaços no tabuleiro de jogo.

4. Adiciona eventuais túneis para reproduzir quanto ilustrado pela carta desafio (se indicado). Os túneis devem ser posicionados nas fendas presentes no tabuleiro de jogo, conforme contido aqui abaixo.



Exemplos de posicionamento de cilindros, trilhos e túneis:



5. Pega todos os cilindros e os trilhos relacionados no parágrafo “ADD TO GRID” no fim de cada carta desafio. O resto dos trilhos e dos cilindros não indicados na carta não será utilizado.

SUGESTÃO: Antes constrói cada cilindro segundo a altura indicada.

FASES DE JOGO:

1. Para construir tuas montanhas russas, define onde posicionar todos os trilhos e os cilindros indicados no parágrafo “ADD TO GRID”.
2. Quanto estiver certo de ter construído montanhas russas que funcionam, posiciona o vagão na partida e dá um pequeno impulso para fazê-lo correr!
3. Se o vagão mover-se sem obstáculos ao longo de toda a pista e se parar na chegada, **GANHASTE!**

JOGO EXTRA:

PROJETA TUAS MONTANHAS RUSSAS PERSONALIZADAS!

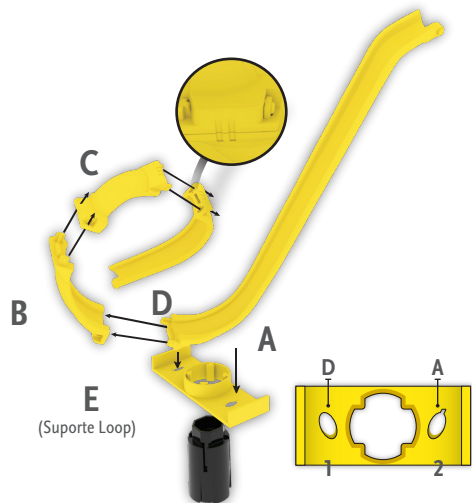
Estás pronto para realizar as montanhas russas mais rápidas, eletrizantes e à prova de gravidade que jamais existiram? Construir montanhas russas personalizadas com o uso de maneira livre das várias peças pode revelar-se tão divertido como resolver os desafios propostos pelo jogo!

Descobre do que é capaz! Podes também tentar criar desafios para lançar a um amigo e ver se consegue ganhá-los!

MONTAGEM LOOP VERTICAL:

O loop é composto por cinco peças diferentes, que devem ser montadas antes de poder usar no jogo. As 5 peças ligam-se facilmente uma com a outra. No lado exterior de cada trilho há 1, 2 ou 3 tacas. Verifica de ligar as tacas, de forma que coincidam entre si: I com I, II com II ou III com III.

NOTA: Não forçar a montagem das peças. Se as linguetas não entram facilmente nas respectivas tacas, verifica se estás a usar as peças certas e na ordem correta.



QUEM É O INVENTOR

Oli Morris: inventor de dia, apaixonado de puzzle à noite! A sua inspiração nasce com a desmontagem e depois tentar remontar objetos particulares, coisa que ocasionalmente leva-o a criações estrambóticas como o Roller Coaster Challenge™ e o super premiado Gravity Maze® di ThinkFun.

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 and mobile apps make you think while they make you smile.



www.ThinkFun.com



© 2017 ThinkFun Inc. All Rights Reserved.

MADE IN CHINA, 104. #76 343 6. IN01.