



Instructions

DOMINO MAZE

CHAIN REACTION LOGIC PUZZLE

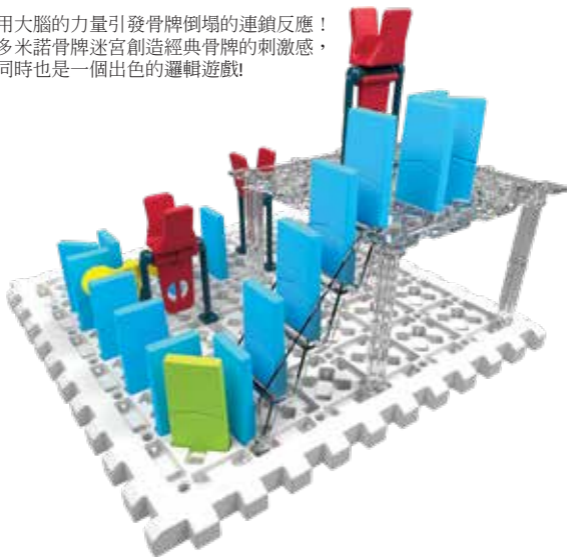


AGES
8 to adult
single player

DOMINO MAZE™

**CHAIN REACTION
LOGIC PUZZLE**

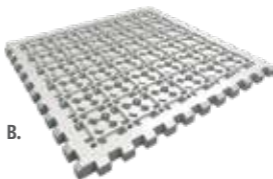
用大腦的力量引發骨牌倒塌的連鎖反應！
多米諾骨牌迷宮創造經典骨牌的刺激感，
同時也是一個出色的邏輯遊戲！



Game Includes:



A.



B.



C.



D.



E.



F.



G.



H.



I.



J.

A. 1 Top Grid (w/ 4 Grid Legs)

B. 1 Bottom Grid

C. 2 Staircases

D. 1 START Domino

E. 21 Standard Dominoes

F. 3 Targets, numbered I, II, and III

G. 2 Pivots

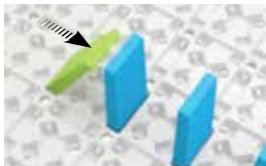
H. 1 Blocker

I. 2 Walls

J. 60 Challenge Cards
(Beginner to Expert)

Token Guide:

在開始第一個挑戰之前，請先測試每個部件的功能，以理解每個部件的功能。



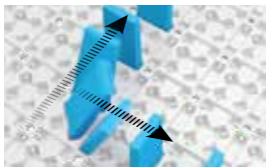
START DOMINO:

每關都必須使用START Domino (綠色件)來開始連鎖反應。



DOMINOES:

沿著直路繼續進行連鎖反應

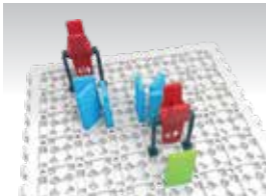


可以在路徑上創建轉彎或同時向兩個方向推進。



DOMINO ORIENTATION

所有骨牌都只能朝一個方向倒下。將箭頭指向您希望骨牌掉落的方向

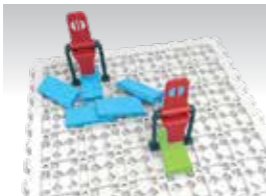


TARGETS: (紅色可轉動)

當被骨牌或PIVOTS擊中時, TARGETS會翻轉。

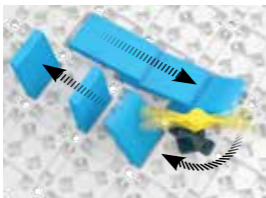
必須按順序翻轉Targets (I, II, 然後III)。

翻轉Targets可以推倒骨牌以繼續連鎖反應。



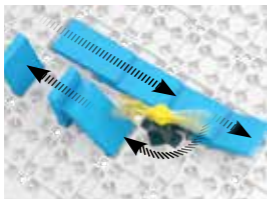
BLOCKER: (黃色X字)

黃色X字為阻擋部件，不可放置其他部件在X形格上



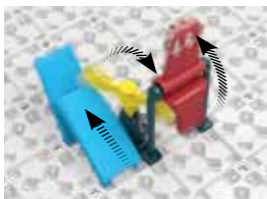
PIVOTS:

PIVOTS旋轉以改變為相反方向進行鏈反應。

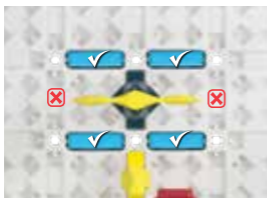


PIVOTS (Cont.):

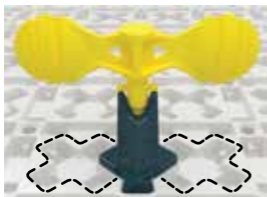
或增加1個推進方向



PIVOTS可用作推倒骨牌
或推動TARGETS



以骨牌推動PIVOTS，
請注意保持正確擺位，如圖。

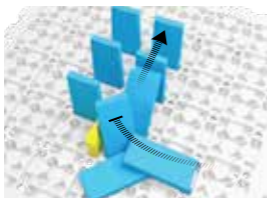


放置PIVOTS前請把黃色部份拉到
最高，且只能棋盤上的直/橫形格上。

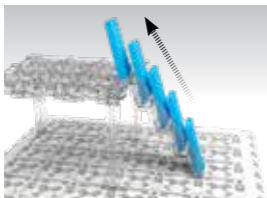


WALL:

黃色牆為阻擋部件。

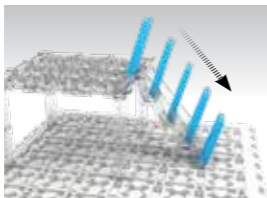


黃色牆還可用於轉變骨牌倒下方向, 如圖



STAIRCASE:

梯級可放3個骨牌，
支援上/下方向



Symbols Key Card:

查閱Symbols Key Card對照Challenge Card上所對應之可用之部件

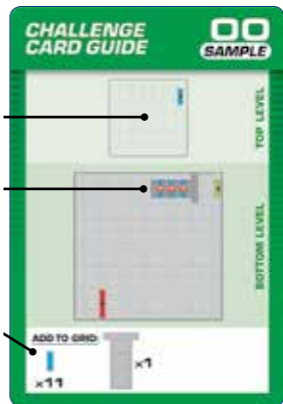


Challenge Card Guide:

提示頂部格盤的部件擺放位置, 將其連接到底部格盤時請勿旋轉改變方向。

提示格盤的部件擺放位置。

該關可使用之部件



OBJECT:

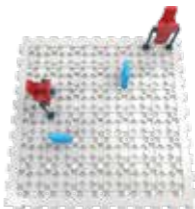
利用每關” ADD TO GRID” 提示之可使用部件，完成連鎖骨牌反應

1. 必須按順序翻轉Targets (I, II, 然後III)。
2. 所有骨牌必須倒下方能過關

Setup:

1. 部份關卡需使用上層格盤，以下例子需使用上層格盤
2. 將部件放置在底部格盤上，與BOTTOM LEVEL顯示的插圖匹配

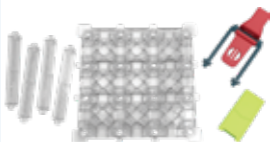
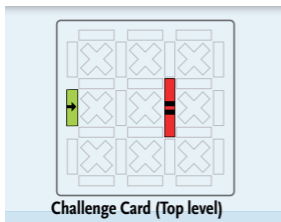
插圖給出了預設部件的擺放位置, 但是如果您看到一個問號, 則需自行確定骨牌倒下的方向。



Bottom Level Game Components

3. 頂部格盤配合4枝柱支撐, 按TOP LEVEL插圖顯示, 擺放所需之部件。

插圖給出了頂部格盤的擺放方向, 但您需要自行確定其在底盤上的位置。最後才放置頂部格盤可能會比較容易。



4. 從ADD TO GRIP中找出該關可使用之部件。

STEPS TO PLAY:

- STEP 1.** 仔細思考添加到格盤中的每個部件的位置及其功能將如何影響連鎖反應。
- STEP 2.** 放置頂部格盤（如果適用）、骨牌以及Pivots、Targets、樓梯，並根據以下規則創建連鎖骨牌反應：

RULES:

- 您必須放置“ADD TO GRIP”指定的所有令牌才能正確解決挑戰。
- 挑戰卡插圖中格盤上顯示的預設部件必須保持在指定位置。如部件上有問號, 則部件可以旋轉擺放。

- 頂部格盤按圖示顯示保持方向, 並自行確定其最佳擺放位置。
 - 骨牌鏈可分成多條路徑。
 - 所有骨牌必順倒下方算完成關卡。
 - TARGETS 必須順序倒下 I > II > III。
 - 骨牌對角倒下不能推翻TARGETS
- TARGETS不能推翻TARGETS



- TARGETS不能用來推翻TARGETS
- PIVOT須用來推倒骨牌或推翻TARGETS。
- PIVOT不能用來推動另一個PIVOT。
- PIVOT不能放在X形格上。
- 骨牌放在X形格上會改變倒下方向。
- 枝柱必須裝在頂層格盤下的4個角落。

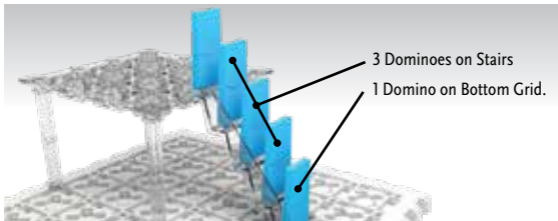
STEP 3. 確認放妥所有部件後, 推倒START骨牌作連鎖反應。

STEP 4. 順序推翻所有TARGETS以完成關卡挑戰!

Tips:

TIP 1: 放置骨牌在橫/直格上直線推進, 放在X格上則會放變方向。

TIP 2: STAIRCASE須要最少5塊骨牌。



- 在格盤上移動的骨牌比從樓梯往上移動的骨牌推翻的速度快約2倍。
- 從樓梯往下移動的骨牌比在格盤上移動的骨牌推翻的速度快約1.5倍。

當頂部網格成為挑戰的一部分時, 構建解決方案的最簡單方法是從找到支柱和樓梯的最佳位置開始。接下來, 將所有令牌添加到底部格盤。最後將頂部格盤連接到支腿和樓梯上, 並將所有剩餘令牌放置在頂部格盤上。

SOLUTIONS: 每張關卡卡背後均有答案。
在有頂部格盤的關卡, 橙色點表示上下層連鎖反應的接合點。

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

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

