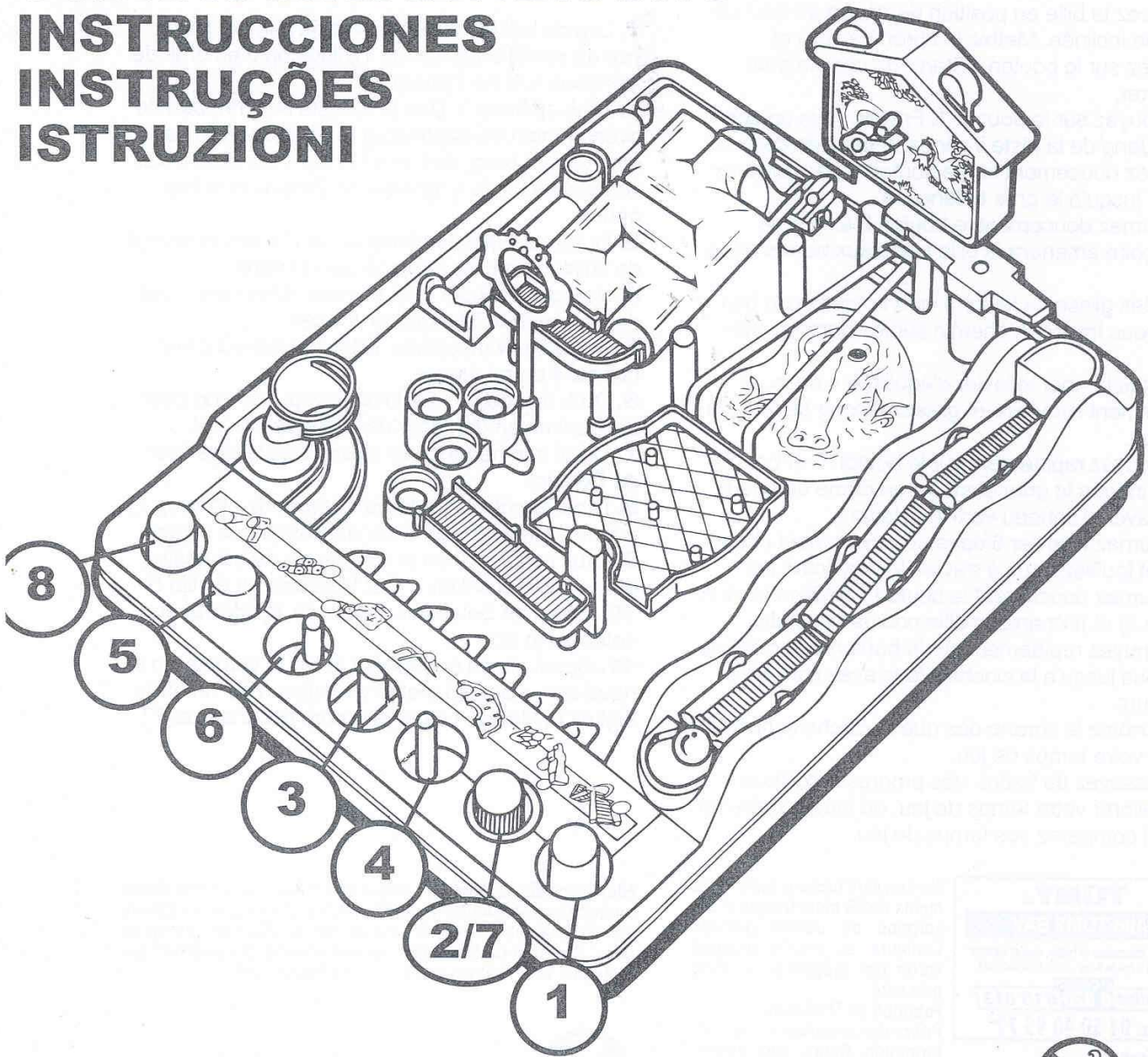


Tricky hills

**TOMY**®

**INSTRUCTIONS  
GEBRUIKSAANWIJZING  
GEBRAUCHSANWEISUNG  
INSTRUCCIONES  
INSTRUÇÕES  
ISTRUZIONI**



Ref. No.7070



## **F** INSTRUCTIONS

### **Montage**

Placez Tricky Bille sur la base principale comme indiqué sur le dessin. Mettez l'anneau vertical dans le trou et insérez le chrono dans la fente en haut de la base.

### **But**

Essayez de terminer Tricky Bille le plus rapidement possible sans faire tomber la bille. Si la bille tombe, vous devez recommencer du début, mais sans remettre le chrono à zéro.

### **Comment jouer**

Avant de commencer à jouer, assurez-vous que Tricky Bille est sur une surface plane et que les barres parallèles sont fermées.

1. Placez la bille en position de départ en haut de la partie inclinée. Mettez le chrono à zéro et appuyez sur le bouton " Start " du chrono pour démarrer.
2. Appuyez sur le bouton 1. Frayez vous un chemin le long de la piste inclinée. A la fin de celle-ci, appuyez doucement sur le bouton 1 pour amener la bille jusqu'à la grue balançoire.
3. Tournez doucement le bouton 2 et la grue balançoire amènera la bille jusqu'aux barres parallèles.
4. Faites glisser le levier 3 vers le haut ou le bas pour vous frayer un chemin sur les barres parallèles.
5. Faites bouger le levier d'équilibre 4 dans un mouvement circulaire et glissez le long de la table instable.
6. Appuyez rapidement sur le bouton 5 et bondissez à travers le gros obstacle en forme de pneus et à travers l'anneau vertical à la fin.
7. Tournez le levier 6 dans un mouvement circulaire et faufilez-vous à travers le labyrinthe fou.
8. Tournez doucement le bouton 7 (même bouton que le 2) et préparez la bille pour la catapulte.
9. Appuyez rapidement sur le bouton 8 et catapultez vous jusqu'à la cloche. Vous avez fini votre parcours.
10. Arrêtez le chrono dès que la cloche sonne et notez votre temps de jeu.
11. Essayez de battre vos propres records et d'améliorer votre temps de jeu, ou jouez contre un ami et comparez vos temps de jeu.

**TOMY®**  
**Allô TOMY SAV**  
Pour plus d'informations en France, veuillez contacter :  
Chemin de la Planche Brûlée - 01210 FERNEY-VOLTAIRE  
N° Indigo 0 820 0 13 013  
Fax. 04 50 40 95 72

Tomy France  
Parc d'affaires International  
BP 358  
74166 Archamps Cedex

Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois (risque d'absorption de petites pièces). Couleurs et détails peuvent varier par rapport au modèle présenté.  
Fabriqué en Thaïlande.  
Prière de conserver à titre d'information. Retirer tout emballage et attaches plastiques avant de donner le jouet à votre enfant.

## **NL** GEBRUIKSAANWIJZING

### **Montage**

Plaats Tricky Ball' op de basisplaat, zoals aangegeven op de tekening. Schuif de Verticale Hoepel in de opening, en de Tijd klok in de gleuf bovenaan het speelbord.

### **Doel**

Je moet proberen het Tricky Ball'-parcours zo snel mogelijk af te leggen, zonder de knikker te laten vallen. Als de knikker valt, moet je van voren af aan beginnen, zonder de Tijd klok opnieuw in te stellen.

### **Het spel**

Plaats Tricky Ball' op een plat, egaal oppervlak en zorg ervoor dat de Bewegende Stangen tegen elkaar aan liggen.

1. Leg de knikker in het startvakje aan het begin van de Kantelbrug. Zet de Tijd klok op 0 en druk de startknop van de Tijd klok in.
2. Druk op knop 1. Doe je uiterste best om aan de overkant van de Kantelbrug te geraken. Aan het eind van de brug, druk je op knop 1 om de knikker voorzichtig bij de Magnetische Zwaaiarm te leggen.
3. Draai zachtjes aan knop 2. De Zwaaiarm brengt de knikker naar de Bewegende Stangen.
4. Verschuif hendel 3 op en neer, om je weg over de Bewegende Stangen te zoeken.
5. Houd de Wankelende Tafel in evenwicht met hendel 4 en rol erover.
6. Druk op knop 5 : De knikker wipt omhoog over de Blokken en dan door de Verticale Hoepel.
7. Draai aan hendel 6 en zigzag blindelings door de Doolhof.
8. Draai zachtjes aan knop 7 (dezelfde als knop 2) om de knikker precies voor de Katapult te leggen.
9. Druk op knop 8 en je wordt naar de bel geslingerd... de Bel rinkelt... Oef ! Net binnen de tijd !?
10. Zodra de Bel rinkelt, zelt je de Tijd klok af en noteer je je tijd.
11. Speel alleen en probeer je tijd te verbeteren of houd een wedstrijd met je vriendjes. Wie van jullie legt dit holder-de-bolder parcours het snelst af ? !

Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden, bevat kleine onderdelen die kunnen ingeslikt worden. De kleuren en details van dit product kunnen verschillen van de afbeeldingen op de doos. Bewaren ter Informatie. Verwijder veilig alle verpakkingsmateriaal vòòr u dit speelgoed aan uw kindje geeft.

