



8+



DOMINATE™

THE SLIDING PUZZLE GAME

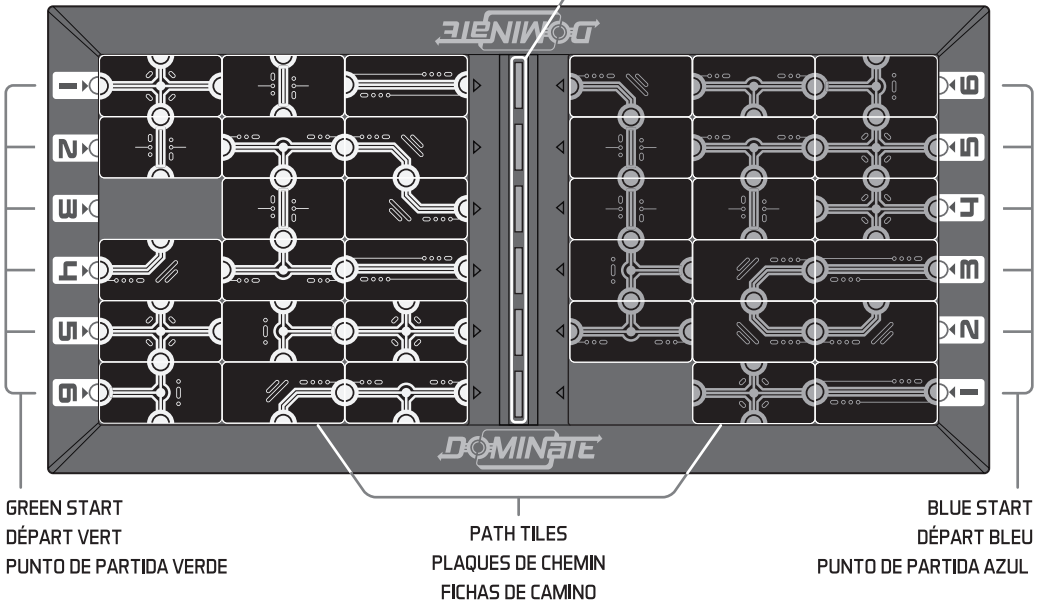
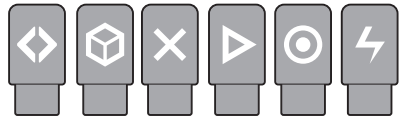
START DIE
DÉ DE DÉPART
DADO DE PUNTO DE PARTIDA



GOAL DIE
DÉ DE BUT
DADO DE OBJETIVO



GOAL TILES
PLAQUES DE BUT
FICHAS DE OBJETIVO



GREEN START
DÉPART VERT
PUNTO DE PARTIDA VERDE

PATH TILES
PLAQUES DE CHEMIN
FICHAS DE CAMINO

BLUE START
DÉPART BLEU
PUNTO DE PARTIDA AZUL



IDEAL®
A Member of the Alex Brands® Family
Membre de la famille des marques Alex Brands®
Miembro de la familia Alex Brands®
4280 S. Haggerty Road, Canton, MI 48188, USA
alexbrands.com

© 2014 IDEAL® All rights reserved. Made in China.
Tous droits réservés. Fabriqué en Chine.
Todos los derechos reservados. Hecho en China.

WARNING! Not suitable for children under 36 months.
Choking hazard. Contains small parts.

ATTENTION! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois.
Risque d'étouffement. Contient des petites pièces.

¡ADVERTENCIA! No es adecuado para niños menores de 36 meses.
Peligro de asfixia. Contiene piezas pequeñas.

#37220TL

OBJECT

Slide and shuffle your path tiles to connect the start point to the goal, and then grab that goal tile! Get the most goal tiles to win the game.

SET UP

- 1) Players choose a set of 17 path tiles, either green or blue.
- 2) Each player places their path tiles on their side of the game board, with short ends facing the starting numbers and goals. Players may place their tiles however they want on their side before the game begins. Each player should have one empty space.
- 3) Place the 6 orange goal tiles in the slots in center of the board in any order you wish.
- 4) Let the game begin!

HOW TO PLAY

- 1) One player rolls both dice. The numbered die indicates the start point for this round, and the die with symbols indicates the finish point or "goal". As soon as the dice are rolled, play begins.
- 2) At once, players race to connect their start point to the goal by **SLIDING** their path tiles to form a continuous path. Path tiles may **NOT** be picked up, they may only be slid. *For example, if the dice roll is 5 and ▷, the path must connect start point 5 to the orange goal tile with the ▷ symbol.*
- 3) Once a player finishes the path, he or she grabs that goal tile from the center of the board and keeps it until the end of the game. Then it's time for the next round!
- 4) Take turns rolling the dice to begin each round. If you roll a "goal" that has already been taken, reroll that die until it shows a goal that's still on the board.
- 5) Players do not move or reshuffle their tiles in-between rounds.

WINNING THE GAME

- 1) As there are 6 goal tiles, there are generally 6 total rounds.
- 2) The first player to get 4 goal tiles (best 4 of 6) wins the game!
- 3) If there is a tie of 3 each, an extra round is played. The goal tiles are reset and the dice are rolled. The winner of this 7th round wins the game.

BUT DU JEU

Glissez et déplacez vos plaques de chemin pour relier le point de départ au but, et saisissez ensuite cette plaque de but! Obtenez le plus grand nombre de plaques de but pour gagner la partie!

INSTALLATION

- (1) Les joueurs choisissent 17 plaques de chemin, soit bleues ou vertes.
- (2) Chaque joueur place ses plaques de chemin sur son côté du plateau afin que les côtés étroits pointent vers les chiffres de départ et les buts. Les joueurs peuvent placer leurs plaques comme ils le veulent sur leur côté avant le début du jeu. Chaque joueur doit avoir un espace libre.
- (3) Placez les 6 plaques de but oranges dans les fentes au centre du plateau selon l'ordre qui vous convient.
- (4) Que le jeu commence!

COMMENT JOUER

- (1) Un joueur lance les deux dés. Le dé numéroté indique le point de départ pour ce tour, et le dé avec les symboles indique le point d'arrivée ou le « but ». Aussitôt les dés lancés, le jeu commence.
- (2) Les joueurs font immédiatement la course pour relier leur point de départ au but en GLISSANT leurs plaques de chemin pour former un chemin continu. Les plaques de chemin ne peuvent PAS être soulevées, mais seulement glissées. *Par exemple, si les dés lancés indiquent 5 et ▶, le chemin doit relier le point de départ 5 à la plaque de but orange contenant le symbole ▶.*
- (3) Lorsqu'un joueur termine le chemin, il s'empare de cette plaque de but au centre du plateau et la conserve jusqu'à la fin de la partie. On poursuit ensuite avec le prochain tour!
- (4) Les joueurs lancent les dés à tour de rôle pour commencer chaque tour. Si vous lancez un « but » qui a déjà été pris, relancez ce dé jusqu'à ce qu'il indique un but qui est toujours sur le plateau.
- (5) Les joueurs ne peuvent pas déplacer ou mélanger de nouveau leurs plaques entre les tours.

POUR GAGNER LA PARTIE

- (1) Comme il y a 6 plaques de but, il y généralement un total de 6 tours.
- (2) Le premier joueur à obtenir 4 plaques de but (4 meilleurs tours sur 6) gagne la partie!
- (3) S'il y a égalité avec 3 tours gagnés chacun, un tour supplémentaire est joué. Les plaques de but sont replacées et les dés sont lancés. Le gagnant du 7^e tour gagne la partie.

OBJETIVO

Desliza y combina las fichas de camino para conectar el punto de partida con el objetivo, y entonces ¡atrapa la ficha de objetivo! Consigue el mayor número posible de fichas de objetivo para ganar la partida.

PREPARACIÓN

- ① Los jugadores eligen un conjunto de 17 fichas de camino, verdes o azules.
- ② Cada jugador coloca sus fichas de camino en su lado del tablero de juego, con los extremos cortos orientados hacia los números de partida y los objetivos. Los jugadores pueden colocar sus fichas como prefieran en su lado antes de empezar el juego. Cada jugador debe tener un espacio vacío.
- ③ Coloca las 6 fichas de objetivo naranjas en las ranuras en el centro del tablero de juego en el orden que quieras.
- ④ ¡A jugar!

CÓMO JUGAR

- ① Un jugador lanza los dados. El dado con números indica el punto de partida para esta ronda y el dado con símbolos indica el punto de llegada u "objetivo". La partida empieza en cuanto se lanzan los dados.
- ② Los jugadores compiten, a la vez, por conectar sus puntos de partida con el objetivo DESLIZANDO las fichas de camino para formar un camino continuo. Las fichas de camino NO se pueden levantar del tablero, solo se pueden deslizar. *Por ejemplo, si en los dados salen un 5 y el símbolo ▶, el camino debe conectar el punto de partida 5 con la ficha de objetivo naranja que tiene el símbolo ▶.*
- ③ Cuando un jugador completa el camino, atrapa la ficha de objetivo del centro del tablero y la conserva hasta el final de la partida. Ahora, ¡es el momento de empezar la siguiente ronda!
- ④ Los jugadores se turnan para tirar los dados para empezar cada ronda. Si al tirar los dados sale un "objetivo" que ya se ha capturado, se vuelven a tirar los dados hasta que muestren un objetivo que aún está en el tablero.
- ⑤ Los jugadores no mueven ni cambian de lugar sus fichas entre rondas.

CÓMO SE GANA UNA PARTIDA

- ① Como hay 6 fichas de objetivo, suelen jugarse 6 rondas en total.
- ② ¡El primer jugador que consiga 4 fichas de objetivo (el ganador de 4 de 6) gana la partida!
- ③ Si hay un empate a 3 cada uno, se juega una ronda adicional. Las fichas de objetivo se vuelven a colocar en su sitio y se tiran los dados. El ganador de esa séptima ronda gana la partida.