



2-4 Spieler

INHALT

Looping Louie im Flugzeug, Spielbasis, 4 Basis-Arme, 4 Wippen, Halterrohr, 12 Spielchips mit Beutel zum Aufbewahren, Bogen Aufkleber.

ZIEL DES SPIELS

Als letzter Spieler einen oder mehrere Spielchips übrig behalten.

EINLEGEN DER BATTERIE

Spiel umdrehen und mit einem Schraubenzieher die Schraube des Deckels über dem Batteriefach lösen. Eine "R14" Alkali-Batterie einsetzen, dabei auf die Übereinstimmung der (+) und (-) Symbole achten (siehe Figur 1). Batteriedeckel wieder aufsetzen und Schraube festziehen.

Spiel wieder richtigerum drehen und Batteriefunktion durch Verschieben des Schalters nach rechts auf "ON" überprüfen.

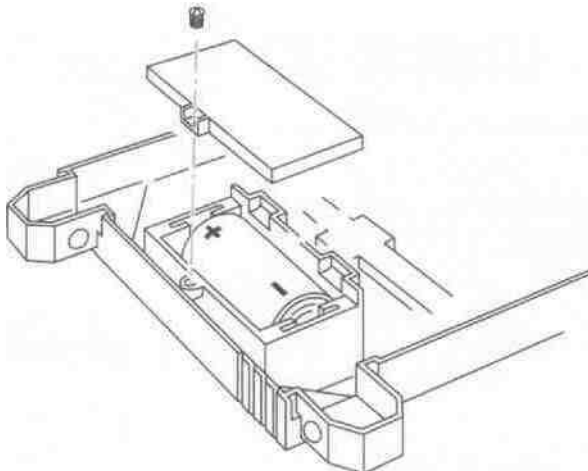
Der Stift in der Mitte muß sich drehen und das Laufgeräusch des Motors zu hören sein.

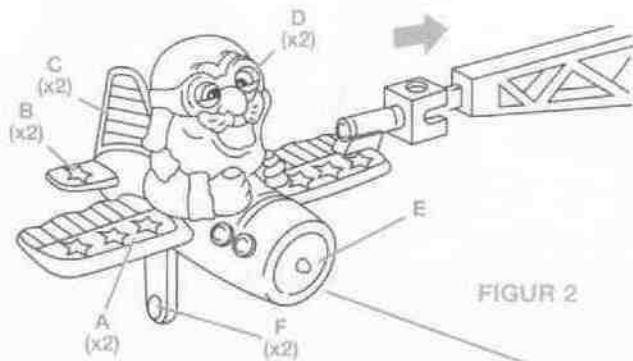
Falls nicht, kann die Batterie zu schwach oder nicht korrekt eingesetzt sein.

Nach dem Überprüfen der Batteriefunktion den Schalter wieder auf "OFF" schieben.

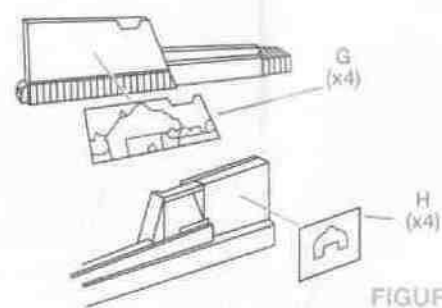
ACHTUNG: Batterie kann auslaufen, wenn sie falsch eingesetzt wird. Batterie entnehmen, falls das Spiel längere Zeit nicht benutzt wird.

FIGUR 1

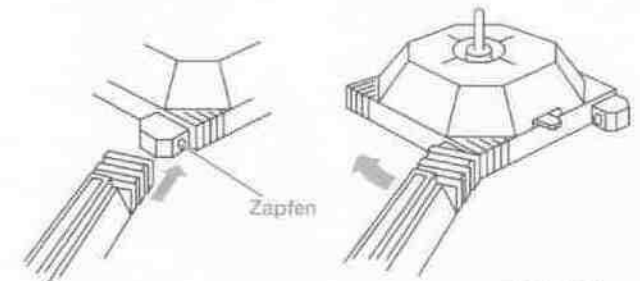




FIGUR 2



FIGUR 3



FIGUR 4

AUFBAU

Zunächst mit Louie und seinem Flugzeug beginnen. Aufkleber A bis F wie in Figur 2 gezeigt, anbringen. Vorsichtig die Halterung am Ende des Flügels auf den Arm des Halterohrs schieben, bis sie einschnappt.

Dann die vier Scheunen-Aufkleber (G) auf die große Fläche der Basis-Arme kleben und die vier kleinen Scheunen-Aufkleber (H) auf die kleine Fläche.

Siehe Figur 3.

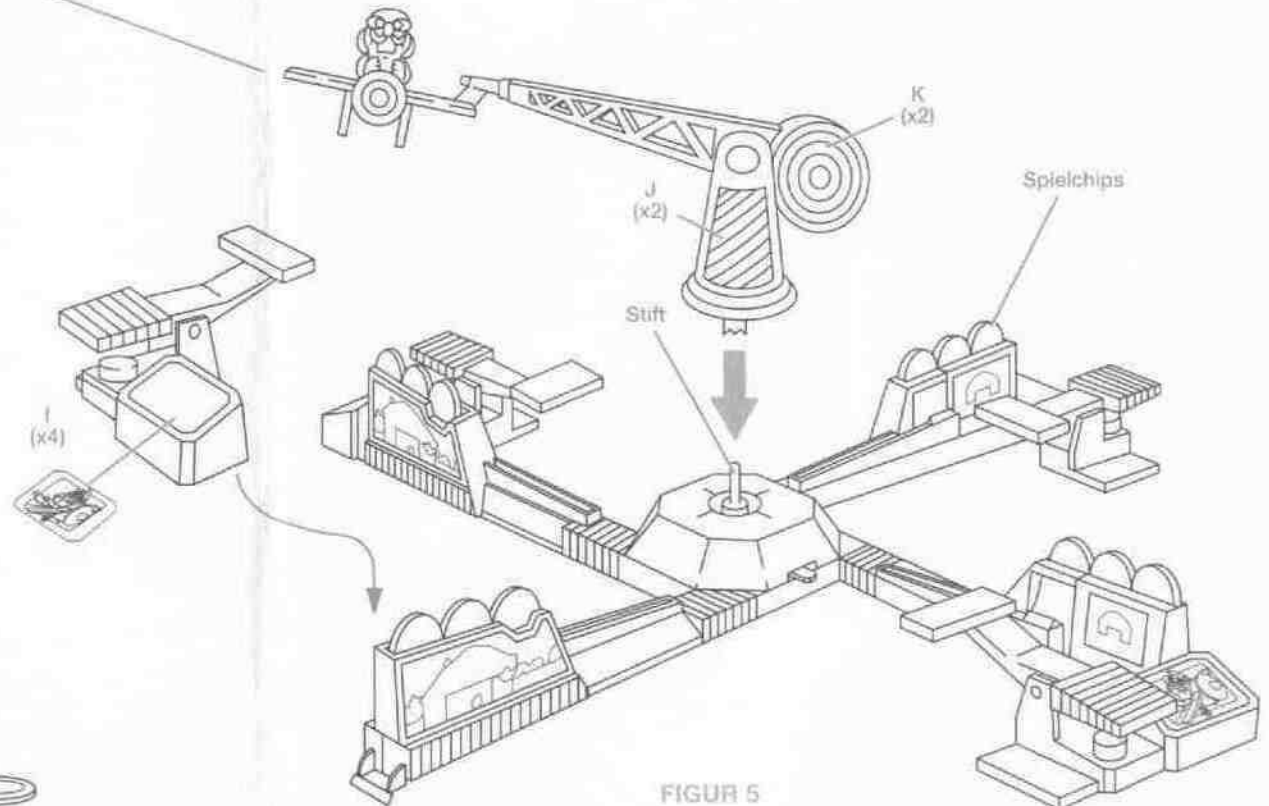
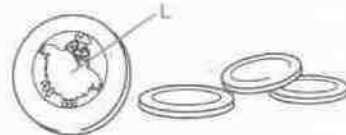
Spielbasis auf eine ebene, feste Oberfläche stellen und die 4 Basis-Arme wie in Figur 4 gezeigt, anbringen. Erst einen Zapfen der Spielbasis im entsprechenden Loch des Basisarms einrasten lassen, dann Arm bewegen, bis der andere Zapfen ebenfalls einrastet.

Aufkleber Looping Louie (I) auf die vier Wippen kleben, bevor diese wie in Figur 5 gezeigt, angebracht werden. Darauf achten, daß sie beweglich auf den Basis-Armen sitzen.

Zwei Aufkleber (J) und runde Aufkleber (K) auf jeder Seite des Arms und des Halterohrs anbringen, wie in Figur 5 gezeigt.

Halterohr auf den Stift in der Mitte der Spielbasis setzen und im Uhrzeigersinn drehen, bis es locker auf dem Stift sitzt.

Zum Schluß runde Aufkleber (L) auf jeder Seite der Spielchips anbringen.



FIGUR 5

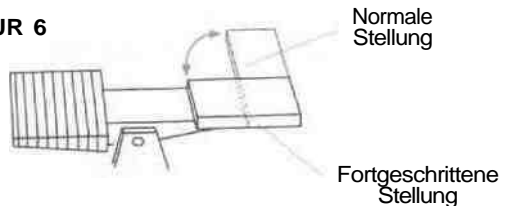
SPIELBLAUF

Jeder Spieler steckt 3 Spielchips in den Halteschlitz oben auf seiner Scheune. Übriggebliebene Chips werden aus dem Spiel genommen.

Wahl der Wippen-Stellung

Die Wippe ist einstellbar, dadurch wird es leichter oder schwerer, Louie's Flugzeug zu treffen, wenn es vorbeifliegt. Vor Spielbeginn legen die Spieler fest, welche Stellung sie wählen - normal oder fortgeschritten - und stellen ihre Wippe entsprechend ein. Siehe Figur 6.

FIGUR 6



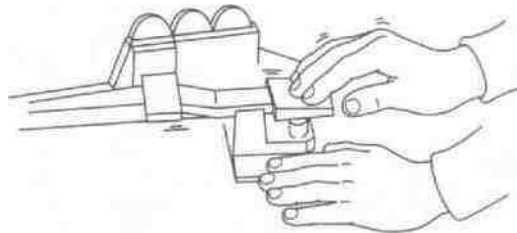
Start!

Louie's Flugzeug anheben, bis es senkrecht über dem Halterohr steht (der Stift sorgt dafür, daß es in dieser Stellung bleibt). Der Spieler, der dem ON/OFF - Schalter am nächsten sitzt, schaltet das Spiel ein. Dann senkt sich Louie's Flugzeug langsam und beginnt, sich gegen den Uhrzeigersinn zu drehen.

Das Flugzeug wegschnellen

Wenn Louie's Flugzeug über Deine Wippe kommt, drücke sie schnell nach unten, um sein Flugzeug wegzuschnellen. Dann wird Louie sich drehen, kreiseln und taumeln und seine Loopings drehen - wer weiß, wo er wieder herunterkommt? Du mußt versuchen, Louie's Flugzeug weit weg von Deinen Spielchips zu halten, während Du gleichzeitig versuchst, ihn auf die Chips Deiner Gegner zu lenken.

FIGUR 7



Drücke die Wippe mit einer Hand nach unten, während Du mit der anderen Hand die Basis festhältst. Siehe Figur 7. Dadurch werden Deine Chips während des Spiels ruhig gehalten.

Verlust der Chips

Wenn Louie's Flugzeug Deine Chips trifft (oder wenn Du zu fest auf die Wippe drückst), rollen sie den Schlitz hinunter und fallen aus dem Spiel. Du mußt versuchen, Louie mit Deiner Wippe in sicherem Abstand zu halten.

Triffst Louie Deinen letzten Chip, kannst Du zwar nicht mehr gewinnen. Aber Du spielst immer noch mit- Drücke Deine Wippe, damit Louie weiter Loopings fliegt!

GEWINNER DES SPIELS

Louie dreht seine Loopings, bis der letzte Spieler noch einen (oder mehrere) Chips hat. Dieser Spieler hat gewonnen.

AUFBEWAHRUNG DES SPIELS

Es ist ganz einfach, das Spiel aufzubewahren. Die Chips kommen in den verschließbaren Beutel. Das Halterohr wird abgenommen, dann vorsichtig die Basis-Arme aus der Verankerung ziehen. Alle Teile passen ganz leicht in die Schachtel.