

TIPOVER™

Crate Game



Object: Help the Tipper topple the crates to make a path to the Red Crate.

Set Up: Select a challenge card and place the crates and Tipper on the playing grid to match the illustration. The Tipper starts on the crate marked by a red outlined square. Place crates solid side down.

To Play: From the starting crate, you move by tipping crates over orthogonally (inline with the grid). For you to move from one crate to another, a tipped-over crate must fall and land adjacent to another crate. You may then jump from the fallen crate to the adjacent one.

Simple Rules: No jumping from crate to crate across gaps or diagonally. No touching the grid floor. Climbing crates and walking across upright or fallen crates is allowed.

If Your Brain Tips Over: A complete move sequence solution is on the back of each card.

U ↑ D ↓ L ← R →

TIPOVER™

Crate Game



But: Essayez d'atteindre la caisse rouge en faisant tomber les caisses de façon à créer un chemin.

Départ: Choisissez une des 40 cartes de défis et placez les caisses comme indiquées sur la carte. Le basculeur commence sur la caisse indiquée par le carré rouge. Positionnez les caisses, côté plein vers le bas.

Jouez: Votre basculeur se déplace:

- en faisant tomber la pile de caisses sur laquelle il se trouve. Possible uniquement si l'espace libre est suffisant. L'emplacement où cette pile se trouvait se libère.
- en marchant au-dessus des piles (debout ou couchée).
- en grimant d'une pile vers l'autre. Possible uniquement si 2 piles se trouvent côte à côte debout ou couchée.

Le basculeur ne peut jamais toucher le sol ni bouger diagonalement, ni sauter au-dessus d'un trou.

Si votre cerveau ne suit plus: La solution se trouve au dos de chaque carte.

U ↑ D ↓ L ← R →

TIPOVER™

Crate Game



Doel: Tracht je doel (de rode krat) te bereiken door met stapels kratten een weg te maken.

Beginnen: Kies één van de 40 kaarten en plaats de kratten zoals aangegeven. Het kantel-ventje start op de krat aangeduid door het rode vierkant. Plaats de kratten met de volle kant naar beneden.

Spelen: Je kantelventje verplaatst zich:

- door de stapel kratten waarop hij staat om te kantelen. Dit kan enkel als er voldoende ruimte is voor deze gekantelde stapel. De plaats waar deze krat recht stond komt zo vrij.
- door over kratten (staand of liggend) te lopen.
- door van de ene stapel naar de andere te klimmen. Dit mag enkel wanneer 2 kratten met hun zijkant naast elkaar staan of liggen.

Je kantelventje mag dus nooit de vloer raken, diagonaal bewegen of over een gat springen.

Wanneer je stapelgek wordt: De oplossing staat op de achterkant van de opdrachtkaart.

U ↑ D ↓ L ← R →

TIPOVER™

Crate Game



Ziel: Hilf dem Kipper, die rote Kiste zu erreichen, indem du die Kistenstapel so kippst, dass ein Weg geschaffen wird.

Aufstellung: Wähle eine der 40 Aufgabenkarten und setze die Kisten und den Kipper wie auf der Karte angegeben. Der Kipper beginnt auf der Kiste, die durch ein rotes Viereck bezeichnet ist. Platziere die Kisten mit der geschlossenen Seite nach unten.

Spiel: Ausgehend vom Stapel, auf welchem der Kipper platziert ist, werden Kistenstapel rechtwinklig (entlang der Gitterlinien) umgestossen. Um von einem Stapel auf einen andern gelangen zu können, müssen die umgestossenen Stapel angrenzend zueinander zu liegen kommen. Der Kipper kann dann von einem umgestossenen Stapel auf den andern springen.

Einfache Regeln: Es ist nicht erlaubt, über eine Lücke oder diagonal von Stapel zu Stapel zu springen. Der Gitterboden darf nicht berührt werden. Auf Kisten zu klettern und über aufrechte oder liegende Stapel zu gehen, ist erlaubt.

Wenn du keine Lösung findest: Den kompletten Lösungsweg findest du auf der Rückseite einer jeden Spielkarte.

U ↑ D ↓ L ← R →

