

**Mach's mit Köpfchen!
Accendi la tua mente!
Enflammez votre esprit!**

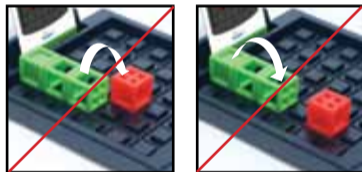


www.ThinkFun.com

ThinkFun Inc. 1321 Cameron St.,
Alexandria, VA 22314 USA
© 2010 ThinkFun Inc.
Alle Rechte vorbehalten.
MADE IN CHINA, 106. #7070-GER. IN03.

Mosse non consentite:

- L'omino saltacassette non può muoversi su cassette dove non c'è un percorso connesso creato da cassette adiacenti.
- Non è possibile saltare in diagonale.
- Non è possibile saltare da una cassetta all'altra se tra queste c'è uno spazio vuoto.
- L'omino non può toccare il suolo della griglia del gioco.



Consiglio:

Se resti incastrato, volta la carta di sfida e guarda la prima mossa nella sequenza di soluzione. Ciò ti aiuterà a risolvere la sfida.

Informazioni sull'inventore

TIPOVER è stato sviluppato inizialmente come gioco online dall'eccentrico James W. Stephens di Atlanta. Le versioni meccaniche sono state progettate dagli esperti di puzzle M. Oskar van Deventer, mentre il prototipo è stato creato da George Miller.



L'obiettivo :

À l'aide des caisses, créez un chemin permettant à l'Homme Basculeur de rejoindre la caisse rouge à partir de sa position de départ.

Préparation :

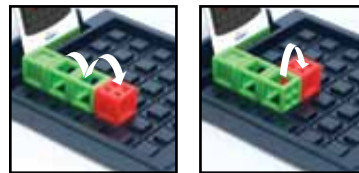
Choisissez une carte défi (nous recommandons de commencer par le niveau Débutant 1). Placez les piles de caisses sur la grille de jeu comme illustré sur la carte. C'est la

base robuste de la pile qui repose sur la grille. Positionnez l'Homme Basculeur sur la pile portant son symbole.

Le jeu :

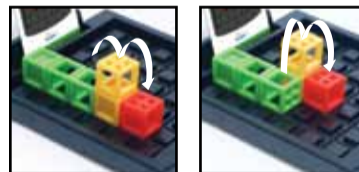
À partir du symbole de l'Homme Basculeur représenté sur la carte défi, faites basculer les piles le long des lignes de la grille afin de créer un chemin permettant à l'Homme d'atteindre la caisse rouge. Ce dernier peut se déplacer entre deux piles – par l'escalade ou le saut – uniquement si celles-ci sont adjacentes (elles doivent avoir un côté en commun).

Mais soyez prudent ! Un mauvais basculement risque de faire échouer l'Homme Basculeur ou de l'isoler dans un coin. Si l'Homme parvient à la caisse rouge, VOUS AVEZ GAGNÉ !



Règles des actions :

- Une pile peut être basculée uniquement si l'Homme Basculeur se trouve en son sommet.
- Lorsque l'Homme Basculeur se trouve sur une pile basculée, il peut se déplacer librement sur sa longueur.
- L'Homme Basculeur peut escalader une pile

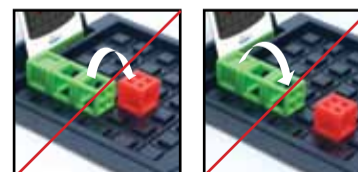


adjacente et la faire basculer.

- L'Homme Basculeur peut se déplacer entre une pile debout et une pile basculée à condition qu'elles soient adjacentes.
- Une pile basculée doit l'être entièrement et reposer sur la grille dans toute sa longueur. Une pile ne peut ni être inclinée contre une autre, ni sortir de la grille du jeu.

Actions interdites :

- L'Homme Basculeur ne peut rejoindre une pile si aucune autre pile adjacente ne l'y mène.
- Il lui est interdit de sauter en diagonal.



- Il lui est interdit de sauter au-dessus d'un trou.
- Il lui est interdit de toucher le sol.

Indication :

Si vous êtes bloqué, retournez la carte défi et consultez le premier mouvement de la séquence solution. Vous saurez alors où commencer pour relever votre défi.

Quelques mots sur le créateur

TIPOVER était à l'origine un jeu en ligne imaginé par James W. Stephens, personnage excentrique de la région d'Atlanta. Les versions matérielles du jeu ont été conçues par M. Oskar van Deventer, créateur de puzzles prolifique, et réalisées par George Miller.



Anleitung
Istruzioni
Règles du jeu

TIPOVER



8+

TIPOVER

- **40 Aufgabenkarten** (Anfänger, Fortgeschrittener, Profi, Experte)
- **40 Schede in 4 livelli** (Principiante, Bravo, Bravissimo, Esperto)
- **40 Défis** (Débutant, Intermédiaire, Avancé, Expert)

- Die Startposition • Posizione di partenza
- Position de départ

Spielefigur
Omino saltacassette
Homme Basculeur



Rot
Rossa
Rouge
(1)

Gelb
Gialla
Jaunes
(10)

Grün
Verde
Vertes
(4)

Blau
Blu
Bleues
(2)



Das Ziel:

Bewege deine Spielfigur von der Startposition bis zur roten Kiste (dein Ziel). Sie muss sich durch das Umkippen der Kisten einen Weg schaffen.

Spielbau:

Wähle eine Aufgabenkarte (wir empfehlen mit Aufgabe 1 zu beginnen). Platziere die Kisten mit der geschlossenen Seite nach unten auf dem Spielfeld, wie auf der Aufgabenkarte vorgegeben. Platziere die Spielfigur auf der Kiste, auf der das Spielfigur-Symbol ist.

So wird's gespielt:

Starte dort, wo die Spielfigur steht und kippe die Kisten, um dir einen Weg zur roten Kiste zu bahnen. Die Spielfigur kann sich

nur auf den Kisten bewegen indem sie klettert oder läuft, dazu müssen sich die Kisten berühren (horizontal oder vertikal).

Sei vorsichtig! Wenn du die Kisten falsch kippst kann es sein, dass du feststeckst.

Bewegungsregeln:

- Kisten können nur umgeworfen werden, wenn die Spielfigur auf den Kisten steht.
- Wenn die Spielfigur die Kisten umgeworfen hat, kann sie sich frei darauf bewegen.
- Die Spielfigur kann auf benachbarte Kisten klettern und sie umwerfen.
- Die Spielfigur darf sich auf umgeworfenen



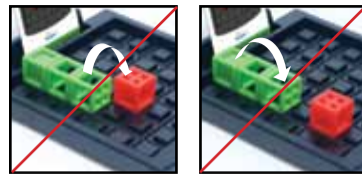
und noch stehenden Kisten frei bewegen, solange sie miteinander verbunden sind.

- Umgeworfene Kisten müssen vollständig auf der Spielfläche liegen. Sie dürfen nicht aufeinanderliegen oder über die Spielfläche hinausragen.



Bewegungen, die nicht erlaubt sind:

- Die Spielfigur darf nicht auf Kisten steigen, wenn sie nicht miteinander verbunden sind.
- Es darf nicht diagonal gesprungen oder gelaufen werden.
- Es darf nicht über Lücken gesprungen werden.



- Die Spielfigur darf den Boden der Spielfläche nicht berühren.

Hinweis:

Wenn du mal feststeckst, kannst du die Aufgabenkarte umdrehen und den ersten Schritt der Lösung anschauen. Das kann schon sehr hilfreich beim Lösen der Aufgabe sein.

Über den Erfinder:

TIPOVER wurde ursprünglich von James W. Stephens als Online Spiel entwickelt. Die mechanische Version wurde entworfen von dem Puzzleerfinder M. Oskar van Deventer.

Der erste Prototyp stammte von George Miller.



L'oggetto:

Usando le cassette, creare un percorso per portare l'omino saltacassette dalla posizione di partenza alla cassetta rossa.

Impostazione:

Selezionare una carta di sfida. (Per iniziare consigliamo Principiante 1.) Posizionare le cassette a testa in giù sulla griglia di gioco secondo lo schema illustrato sulla carta. Posizionare l'omino saltacassette sulla cassetta contrassegnata dal simbolo dell'omino.

Per giocare:

Partendo dal simbolo con l'omino saltacassette sulla carta di sfida, ribaltare le

cassette lungo le linee della griglia per creare un percorso all'omino e permettergli di raggiungere la cassetta rossa. L'omino saltacassette può procedere solo arrampicandosi o saltando da una cassetta ad un'altra adiacente. (Adiacente significa che i lati di due cassette si toccano tra loro.)

Attenzione! Una cassetta sbagliata può fare inciampare l'omino o intrappolarlo in un angolo. Quando l'omino saltacassette raggiunge la cassetta rossa, HAI VINTO!

Regole di movimento:

- Una cassetta può essere ribaltata solo quando l'omino ci si trova sopra.
- Quando l'omino passa ad una cassetta ribaltata, può muoversi liberamente per la sua lunghezza.
- L'omino può arrampicarsi su una cassetta adiacente e ribaltarla.



- L'omino può muoversi tra cassette diritte e ribaltate sempre che siano adiacenti l'una con l'altra.
- Le cassette ribaltate devono cadere completamente nella superficie grigliata del gioco. Una cassetta non può appoggiarsi ad un'altra o sporgersi oltre il confine della griglia del gioco.

