



TIPOVER™

Crate Game



But du jeu : Aider le Culbuteur à faire basculer les caisses pour tracer un sentier menant à la caisse rouge.

Préparation : Choisissez une carte-défi et disposez les caisses et le Culbuteur sur la grille de jeu de manière à reproduire la configuration illustrée sur la carte. Le Culbuteur commence sur la caisse portant un carré souligné de rouge. Déposez les caisses côté plein dessous.

Déroulement du jeu : À partir de la caisse de départ, déplacez-vous en faisant basculer les caisses selon une trajectoire orthogonale (c.-à-d. en ligne avec la grille de jeu). Pour permettre des déplacements d'une caisse à l'autre, une caisse qui bascule doit tomber et se poser dans un espace adjacent à une autre caisse. Il ne reste alors qu'à sauter de la caisse renversée à la caisse adjacente.

Règles simples : Il n'est pas permis de sauter d'une caisse à l'autre en franchissant un espace vacant ou en empruntant une trajectoire oblique (en diagonale). Il n'est pas permis de toucher le plateau de la grille. Il est permis de grimper sur des caisses et de marcher pour traverser des caisses verticales ou renversées.

Si votre cerveau bascule : le dos de chaque carte-défi comporte la séquence complète des déplacements à effectuer pour relever le défi avec succès.