



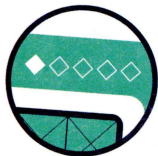
DOEL VAN HET SPEL

Van de ene afbeelding naar de andere gaan door de stukken te kantelen.

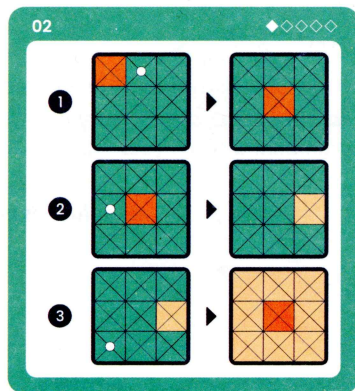
SPELVERLOOP



- Leg het speelbord voor je neer.
- Kies een uitdagenskaart. De oplopende moeilijkheidsgraad wordt aangeduid door dit symbool:



- Op een uitdagenskaart staan een uitdaging in 3 stappen.
- Je wint de uitdagenskaart pas als je alle stappen met succes hebt doorlopen, in de volgorde die op de kaart staat.



OCTOPUSH

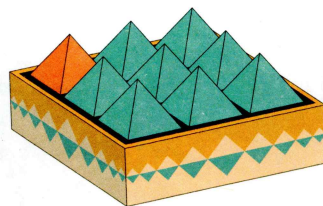
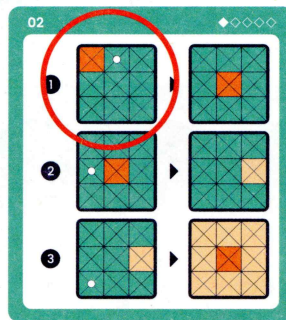
90 UITDAGINGEN

INHOUD

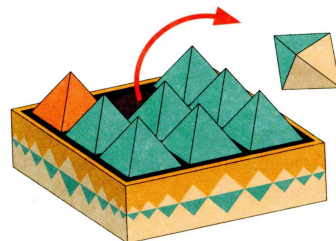
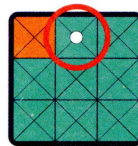


- 1 houten bakje met rooster
- 9 houten stukken
- 15 dubbelzijdige uitdagenskaarten

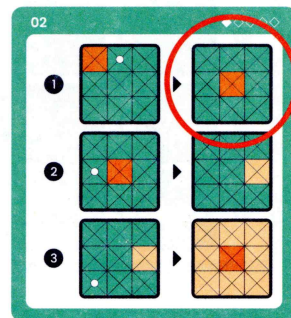
- Plaats de stukken zoals aangegeven op de 1e afbeelding.



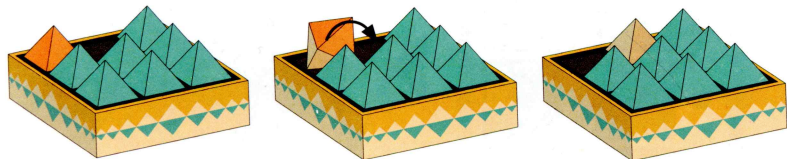
- Haal het stuk dat is aangeduid met een wit rondje van het speelbord en leg het ernaast.



- Op de volgende afbeelding staat het doel dat je moet bereiken.

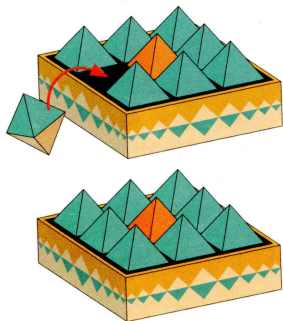
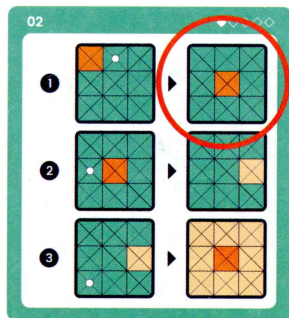


- Verplaats de stukken, een voor een, door ze in het lege vakje te kantelen, om het gewenste resultaat te krijgen.

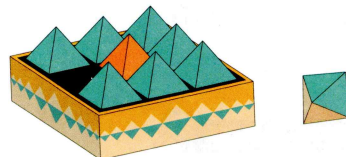
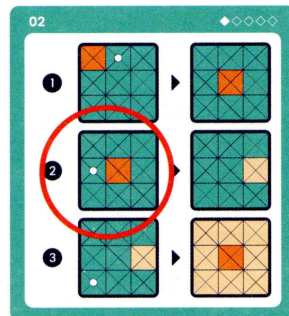


LET OP: als het doel is bereikt, maakt het niet uit waar het lege vakje zich op het speelbord bevindt. Zolang de andere 8 vakjes maar overeenkomen met de afbeelding.

- Als je een stap van de uitdaging hebt opgelost, leg je het stuk dat naast het speelbord ligt weer terug om de afbeelding op exact dezelfde wijze af te maken.



- Ga door naar de volgende stap van de uitdaging: haal het stuk dat is aangeduid met een wit rondje van het speelbord en probeer het nieuwe doel te bereiken.



- Ga door naar de laatste stap van de uitdaging.

LET OP:

- Het bord mag niet in een andere richting worden gelegd tijdens het oplossen van de uitdagingen.
- Voor experts staat het minimumaantal zetten voor elke uitdaging bij de oplossingen.

De oplossingen staan achter in dit boekje.

Een spel van Thierry Chapeau.