

MIT TIVOLA-DEMO

TicTacWuff

BRING 4 IN 1 REIHE!



Tivola

SPIELSPASS

CD-ROM
FÜR 1-2
SPIELER
MAC-WIN

Tivola

SPIELGESCHICHTEN

•• AUF CD-ROM FÜR MAC/WIN ••

- Die **Kinder SpielGeschichten** sind für Kinder von 4 bis 10 Jahren und jederzeit wählbar in zwei bzw. drei Sprachen.
- Die **Sach SpielGeschichten**, für alle von 8 bis 102 Jahren, verbinden Spiel, Spaß und Information.
- Die **Detektiv SpielGeschichten**, für alle Spürnasen ab 8 Jahren, erfordern Kombinationsgabe und aufmerksame Beobachtung.
- Der **SpielSpass** bringt lustige Abwechslung für jung und alt.



INSTALLATION

TicTacWuff • Tivola Demo

WIN 95: Autostart

WIN 3.x:

- Im Menü 'Datei/Ausführen' "d:\install.exe" eingeben (Spiel wird auf die Festplatte kopiert).
- Im Programm-Manager die Gruppe 'Tivola' auswählen und das gewünschte Symbol anklicken.

MAC: Doppelklick auf das gewünschte Symbol.



Sach SpielGeschichten:
WELLEN, WRACKS UND WASSERMÄNNER
8 - 102 Jahre • ISBN: 3-931372-03-0



SpielSpass
SCHIFFE VERSENKEN
ISBN: 3-931372-12-X



Detektiv SpielGeschichten
EIN FALL FÜR MÜTZE & CO
8 - 102 Jahre
ISBN: 3-931372-02-2



Kinder SpielGeschichten
SCHNEEWITTCHEN UND DIE SIEBEN HÄNSEL
4 - 102 Jahre • ISBN: 3-931372-07-3



Kinder SpielGeschichten
MAX UND DIE GEHEIMFORMEL
in Deutsch, Englisch und Französisch
4 - 10 Jahre • ISBN: 3-931372-00-6
MAX UND MARIE GEHEN EINKAUFEN
in Deutsch, Englisch und Französisch
4 - 10 Jahre • ISBN: 3-931372-01-4
MAX UND DAS SCHLOSSGESPENST
in Deutsch, Englisch und Französisch
4 - 10 Jahre • ISBN: 3-931372-05-7

TicTacWuff

© 1996 TIVOLA VERLAG GMBH & CO KG
PRODUZIERT VON BVM



COMPACT
disc
CD-ROM



Tivola
SPIELSPASS

TicTacWuff Spielregeln:

Bringe vier Hunde oder vier Omas
In eine waagerechte, senkrechte oder diagonale Reihe!



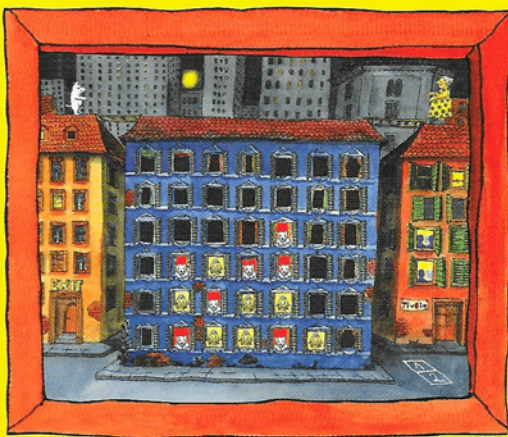
So spielt Ihr gegen den Computer:

Klickt im rechten Haus auf das Fenster mit nur einer Figur. Danach entscheidet Ihr, ob Ihr der kleine weiße Hund oder die Oma sein möchtet:

Einfach die jeweilige Figur auf dem linken oder rechten Hausdach anklicken!

1 Jetzt könnt Ihr auf der Straße wählen, wie schwierig das Spiel sein soll! Klickt Ihr auf die

2 '1', ist es einfach, wählt Ihr die '2' aus, ist es schwierig. Klickt nun die Reihe an, in die Ihr springen wollt. Dann ist der Computer dran. Wer zuerst vier gleiche Figuren in eine Reihe bringt, hat gewonnen!



So spielt Ihr gegen einen Freund oder eine Freundin:

Klickt im rechten Haus auf das Fenster mit den zwei Figuren. Weiter geht's genau wie links beschrieben - nur daß Ihr abwechselnd klickt!



Wollt Ihr das Spiel unterbrechen und noch einmal beginnen?

Wählt erneut eines der beiden Fenster im rechten Haus.



So beendet Ihr das Spiel: Einfach auf die Tür mit dem Schild 'Exit' drücken.



MAC: System 7.1 oder neuer, 4 MB freier Arbeitsspeicher, 256 Farben, CD-ROM Laufwerk mit doppelter Geschwindigkeit.



WIN: IBM-kompatibler PC, 386 PC oder höher, 4 MB freier Arbeitsspeicher, Windows 3.1 oder neuer, VGA Grafikkarte (640x480 Bildpunkte, ab 256 Farben), Maus, CD-ROM Laufwerk mit doppelter Geschwindigkeit.



Tivola
S P I E L S P A S S

ISBN 3-931372-11-1



9 783931 372118

© 1996 Tivola Verlag GmbH & Co KG • Bouchéstraße 12 • 12435 Berlin
Produziert von bvm gesellschaft für konzeption und gestaltung digitaler medien mbh