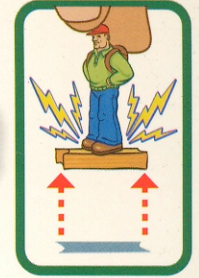


RIVER CROSSING™

THE PERILOUS PLANK PUZZLE

8+ YEARS
ANS
JAAR
JAHRE



🇬🇧 DON'T FALL IN !

Object : Help the Hiker find a route across the critter-infested river.

Set Up : Place one of the 40 Beginner to Expert challenge cards on the peg board game frame. Then locate tree stumps and planks as indicated. The Hiker starts on the shore nearest the card number.

Puzzle Play : The Hiker's feet are magnetic and so are the centers of each plank. Use the Hiker to lift and reposition the planks. The Hiker moves by walking along a plank to get to the next stump. He can't get from stump to stump by jumping, he must move planks to bridge the gaps between stumps. Danger lies in stranding your Hiker on a stump midstream, with no place to fit the next plank or no plank within reach !

🇫🇷 NE TOMBEZ PAS À L'EAU !

But : Aidez le promeneur à atteindre l'autre côté du fleuve.

Commencer : Placez une des 40 cartes de défi (de débutant à expert) sur le plateau de jeu. Placez les troncs d'arbres et les planches comme indiqués sur la carte. Le promeneur commence du côté du fleuve sur lequel le numéro de la carte est indiqué.

Jouer : Le promeneur peut ramasser une planche (elles sont magnétiques). Le promeneur se déplace en traversant la planche d'un tronc à l'autre. Il ne sait pas sauter et afin d'essayer d'atteindre l'autre côté du fleuve il doit donc transporter des nouvelles planches par les planches existantes. Donc, faites attention, car avant que vous vous en rendez compte, le promeneur se trouve au milieu du fleuve sans planches ou seulement avec la fausse planche !

🇳🇱 VAL ER NIET IN !

Doel : Help de wandelaar naar de overkant van de rivier.

Beginnen : Plaats één van de 40 kaarten (beginner tot expert) op het spelbord. Plaats de boomstronken en planken zoals aangegeven. De wandelaar begint aan de kant van de rivier waarop de kaartnummer staat.

Spelen : Je kunt met de wandelaar een plank optillen (ze zijn magnetisch). De wandelaar verplaatst zich door over een plank te wandelen van de ene boomstronk naar de andere. Hij kan niet springen en moet dus over de bestaande planken de nieuwe planken aanvoeren die hij nodig heeft om aan de overkant de raken. Let goed op want voor je het weet staat je wandelaar in het midden van de stroom zonder planken of enkel met de verkeerde plank !

🇩🇪 FLUSSÜBERQUERUNG

Ziel : Hilf dem Wanderer, einen Weg über den von Getier wimmelnden Fluss zu finden.

Aufstellung : Eine der 40 Anfänger- bis Experten-Aufgabenkarten wird auf dem Spielrahmen platziert. Baumstrünke und Planken werden wie angegeben eingesetzt. Der Wanderer startet am der Kartennummer nächsten Ufer.

Spiel : Die Füße des Wanderers sind magnetisch, ebenso die Mitte jeder Planke. Benütze den Wanderer um die Planken anzuheben und zu versetzen. Der Wanderer bewegt sich vorwärts indem er über eine Planke zum nächsten Baumstrunk geht. Er kann nicht von einem Strunk zum anderen hüpfen, sondern muss Planken versetzen um die Lücken zwischen den Strünken zu überbrücken. Wenn der Wanderer mitten im Fluss auf einem Baumstrunk landet, von dem aus keine Planke verlegt oder erreicht werden kann, droht Gefahr !