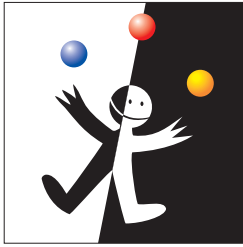


SMART®



www.smart.be

NORTH WOODS ADVENTURE RIVER CROSSING® THE PERILOUS PLANK PUZZLE 2

🇺🇸 Game Rules: River Crossing 2

CONTENTS:

- 40 challenge cards
- 1 Husky Dog
- 10 hollow stumps

SET UP:

Place one of the 40 challenge cards on the peg board game frame. Then locate tree stumps and planks as indicated.

BASIC RULES (SEE ALSO ORIGINAL RIVER CROSSING):

- No jumping is allowed between stumps or planks or from a stump to shore.
- The Hiker can pick up and move or carry a plank if one end touches the stump where he is standing.
- The Hiker can only pick up or carry one plank at a time.
- Planks must be supported between stumps on both ends, and must be an exact fit.
- Planks can't be placed diagonally, only north-south or east-west.
- Planks can't support other planks and they can't be stacked.
- Planks can't cross over other stumps or planks in the way.

CHALLENGES 1-10: SOLO HIKER CROSSINGS!

Use the original Hiker, stumps and planks and help the Hiker find a route across the river. The Hiker starts on the riverbank nearest the card number.

CHALLENGES 11-25: DOG RESCUES!

The Dog is stranded on a hollow stump mid-river. The Hiker must build a bridge, an uninterrupted path of planks, so that the dog can return to the riverbank. The Dog can only sit on hollow stumps, not on the original stumps and not on planks. For the set up, use both the original stumps as 2 of the new hollow stumps. Place hollow stumps as indicated by dark brown rings around specific holes in the challenge card. The Dog starts on the hollow stump in the river, the Hiker starts on the riverbank.

CHALLENGES 26-40: CROSSING TOGETHER!

Your job is to help both Hiker and Dog cross the river. But watch out! The Dog can only sit on hollow stumps, therefore, during the crossing, the Hiker must make plank paths for the Dog, connecting one hollow stump to another. Hiker and Dog may pass each other while crossing. Use both original stumps and hollow stumps. Place hollow stumps as indicated by dark brown rings around specific holes in the challenge card. Both the Hiker and Dog start on the riverbank nearest the card number.

SOLUTIONS:

River Crossing 2 uses a simplified solution code. Each stump has an assigned number or letter. The first two letters/numbers indicate which plank to pick up, and the second letters/numbers indicate where to move it. For example if the code reads 2G-UW, move the plank located between stumps 2 and G to between stumps U and W. In challenges 26-40, if the code reads 2J, that means move the dog from stump 2 to stump J.

– Solid Stump Location (original River Crossing)

– Hollow Stump Location (River Crossing 2)

🇫🇷 Règles du jeu: River Crossing 2

CONTENU:

- 1 chien, 10 troncs d'arbres creux
- livret avec les règles du jeu et les solutions
- 40 cartes de défis

COMMENCER:

Placez une carte de défi sur le plateau de jeu. Placez ensuite les troncs d'arbres et les planches comme indiquées.

RÈGLES DU JEU DE BASE (VOIR AUSSI RIVER CROSSING):

- Le promeneur ne sait pas sauter. Ni entre les troncs, ni du bord, ni entre les planches.
- Le promeneur sait seulement soulever une planche et la déplacer si un des bouts touche au tronc sur lequel il se trouve.
- Le promeneur ne sait que soulever et déplacer une planche à la fois.
- Les planches doivent exactement aller entre les deux troncs.
- Les planches savent uniquement être mises dans une direction nord-sud ou est-ouest, donc pas diagonalement.
- Les planches ne peuvent pas s'appuyer contre d'autres planches et ne peuvent pas être empilées.
- Les planches ne peuvent pas être mises sur des troncs qui barrent le chemin.

DÉFIS 1-10: TRAVERSEZ SEULE LA RIVIÈRE!

Utilisez les planches et les troncs qui sont dans le jeu original de base et guidez le promeneur à l'autre côté du fleuve. Le promeneur commence du côté du fleuve sur lequel le numéro de la carte est indiqué.

DÉFIS 11-25: SAUVEZ LE CHIEN!

Le chien est échoué au milieu du fleuve sur un tronc creux. Le promeneur doit construire un pont pour que le chien puisse le rejoindre sur la berge où il se trouve. Le chien sait uniquement se mettre sur des troncs creux, donc pas sur des troncs normaux, ni sur des planches. Comme dans ces défis il n'y a que 2 troncs creux donnés, le promeneur doit construire un pont de façon à ce que le chien puisse aller directement de la position de départ à la position finale. Utilisez aussi bien les troncs normaux que les 2 nouveaux troncs creux. L'emplacement des troncs creux est indiqué par un anneau brun. Le chien commence sur le tronc creux au milieu du fleuve, le promeneur commence du côté du fleuve sur lequel le numéro de la carte est indiqué.

DÉFIS 16-40: TRAVERSEZ LA RIVIÈRE ENSEMBLE!

Guidez aussi bien le promeneur que le chien vers l'autre côté du fleuve. Faites attention! Le chien sait uniquement se reposer sur les troncs creux. Pour cette raison le promeneur doit construire des ponts d'un tronc creux vers un autre. Pendant la traversée le promeneur et le chien peuvent se croiser. Le chien et le promeneur commencent du côté du fleuve sur lequel le numéro de la carte est indiqué. Utilisez aussi bien des troncs normaux que des troncs creux. L'emplacement des troncs creux est indiqué par un anneau brun.

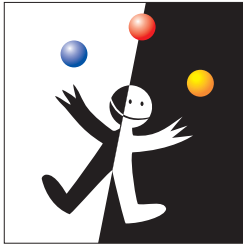
SOLUTIONS:

River Crossing 2 utilise un code plus facile pour indiquer la solution. Chaque tronc est représenté par une lettre ou un chiffre. Le code les 2 premiers lettres/chiffres indiquent la planche qui doit être soulevée, et les 2 suivants pour les troncs entre lesquels la planche sera déposée. Par exemple 2G-UW veut dire que la planche qui se trouve entre tronc 2 et G doit être soulevée et doit être déposée entre tronc U et W. Dans les défis 26-40 2-J veut dire que le chien doit se déplacer du tronc creux vers J.

– tronc normale (River Crossing jeu original)

– tronc creux (River Crossing 2)





NORTH WOODS ADVENTURE

RIVER CROSSING®

THE PERILOUS PLANK PUZZLE

2

Spelregels: River Crossing 2

INHOUD:

- 40 opdrachtkaarten
- 1 hond
- 10 holle boomstronken



STARTEN:

Plaats één van de 40 kaarten op het spelbord. Plaats de boomstronken en planken zoals aangegeven.

BASISSPELREGELS (ZIE OOK RIVER CROSSING):

- De wandelaar kan niet springen tussen boomstronken, noch vanaf de wal, noch tussen planken.
- De wandelaar kan een plank optillen en verplaatsen indien één uiteinde de boomstronk raakt waarop hij staat.
- De wandelaar kan slechts één plank tegelijkertijd optillen en verplaatsen.
- De planken moeten exact passen tussen twee boomstronken.
- De planken kunnen enkel in een noord-zuid of een oost-west richting gelegd worden, dus niet diagonaal.
- Planken kunnen niet steunen op andere planken en mogen ook niet gestapeld worden.
- Planken kunnen niet over boomstronken gelegd worden die in de weg zouden liggen.

OPDRACHT 1-10: ALLEEN OVERSTEKEN!

Gebruik de planken en boomstronken die bij het originele spel zitten en loods de wandelaar naar de overkant. De wandelaar start aan de kant van de rivier waarop het kaartnummer staat.


OPDRACHT 11-25: RED DE HOND!

De hond is midden in de rivier op een holle boomstronk gestrand. De wandelaar moet een brug bouwen zodat de hond in één keer naar de oever kan komen. De hond kan enkel op holle boomstronken zitten, niet op de gewone stronken of op planken. Gebruik zowel de originele boomstronken als 2 van de nieuwe holle boomstronken. De plaats van de holle boomstronken is aangeduid door een bruine ring. De hond start op de holle boomstronk in het midden van de rivier, de wandelaar start op de oever.

OPDRACHT 26-40: SAMEN OVERSTEKEN!

Loods zowel de wandelaar als de hond naar de andere kant van de rivier. Opgelet! De hond kan enkel rusten op holle boomstronken, daarom moet de wandelaar telkens bruggen bouwen voor de hond van de ene holle stronk naar de andere. Tijdens de oversteek mogen wandelaar en hond elkaar passeren. Gebruik zowel de originele boomstronken als de holle boomstronken. De plaats van de holle boomstronken is aangeduid door een bruine ring. Zowel de hond als de wandelaar starten aan de kant van de rivier waarop het kaartnummer staat.

OPLOSSINGEN:

River Crossing 2 gebruikt een eenvoudigere code om de oplossing aan te duiden. Elke boomstronk kreeg een letter of cijfer toegewezen. In de code staan de eerste 2 letters/cijfers voor de plank die wordt opgetild, en de 2 volgende voor de stronken waartussen hij neergelegd wordt. Bijvoorbeeld 2G-UW betekent dat je de plank die tussen boomstronk 2 en G ligt optilt en neerlegt tussen stronk U en W. In de opdrachten 26-40 betekent  2-J, dat de hond verplaatst van holle boomstronk 2 naar J.



– Volle boomstronk
(originele River Crossing)



– Holle boomstronk
(River Crossing 2)

Spielregeln: River Crossing 2

AUFSTELLUNG:

Eine Aufgabenkarte wird auf dem Spielrahmen platziert. In jedes freie Loch wird ein Baumstrunk gesetzt sowie je eine Planke der entsprechenden Größe in die grau schattierten Zwischenräume.

REGELN:

- Das Hüpfen zwischen Strüngen, Planken oder von einem Strunk zum Ufer ist nicht erlaubt.
- Es dürfen nur Plan-ken versetzt werden, die den Strunk berühren, auf dem der Wanderer steht.
- Es darf nur eine Planke auf Mal angehoben werden.
- Planken müssen exakt passen und an jedem Ende einen Strunk berühren.
- Sie dürfen nicht diagonal, sondern lediglich vertikal und horizontal liegen.
- Planken dürfen nicht zwischen Planken verlegt und nicht aufeinander gelegt werden und sie dürfen nicht über Strünke oder andere Planken hinweg zu liegen kommen.

1 – 10: ALLEINÜBERQUERUNGEN DES WANDERERS!

Hierbei handelt es sich um Aufrichtungsaufgaben für den Wanderer allein. Wie beim Original River Crossing, ist es die Aufgabe des Spielers, dem Wanderer beim Finden eines sicheren Wegs über das von Untieren verseuchte Gewässer zu helfen, indem die Planken und Strünke des Original Spiels verwendet werden. Der Wanderer startet am der Kartennummer nächsten Ufer.


11 – 25: RETTUNGSAKTIONEN DES HUNDES!

Der Hund sitzt in der Mitte des Flusses fest. Die Aufgabe des Spielers ist es, dem Wanderer beim Erstellen eines durchgehenden Plankenpfades zum Hund zu helfen, ihn zu bergen und zurück zum Ausgangspunkt am Ufer zu gelangen. Der Hund darf nur auf einem hohlen Strunk sitzen, nicht auf normalen Strüngen oder Planken. Für die Hunderettungsaktion stehen nur 2 hohle Strünke zur Verfügung und der Wanderer muss einen durchgehenden Pfad vom Ausgangspunkt am Ufer zum feststehenden Hund erstellen. Benutze beide Original Strünke und die zwei dunklen hohlen Strünke. Setze einen hohlen Strunk überall da, wo sich ein dunkelbrauner Ring um das Loch auf der Herausforderungskarte befindet. Der Hund wird auf den hohlen Strunk im Fluss gesetzt, der Wanderer startet am der Kartennummer nächsten Flussufer.

26 – 40: ÜBERQUERUNGEN VON WANDERER UND HUND!

Die Aufgabe des Spielers ist es, Wanderer und Hund bei der Überquerung des Flusses behilflich zu sein. Aufgepasst: Der Hund darf während der Überquerung nur auf hohlen Strüngen sitzen und der Wanderer muss deshalb mit den Planken Pfade legen, die einen hohlen Strunk mit einem anderen verbinden. Wanderer und Hund dürfen sich während der Überquerung aneinander vorbei bewegen. Wanderer und Hund beginnen am der Kartennummer am nächsten liegenden Flussufer. Benutze beide Original Strünke sowie die hohlen Strünke. Hohle Strünke sind durch dunkle Ringe um die entsprechenden Löcher auf der Herausforderungskarte gekennzeichnet.

LÖSUNGEN:

River Crossing 2 benützt einen vereinfachten Lösungscode, der als eine Serie von Planken und Hundebewegungen aufgeschrieben ist. Jeder Strunk hat eine ihm zugeordnete Zahl oder einen Buchstaben. Die ersten beiden Buchstaben/Zahlen bezeichnen die Lage einer Planke und die beiden zweiten Buchstaben/Zahlen zeigen an, wohin sie zu verlegen ist. Beispielsweise bedeutet 2G-UW Nimm die Planke zwischen den mit 2 und G bezeichneten Strüngen und lege sie zwischen die Strünke U und W. Wenn in den Herausforderungen 26 – 40 der Code  2-J steht, bedeutet dies, dass der Hund von Strunk 2 nach Strunk J zu bewegen ist.



– normaler Strunk
(siehe River Crossing)



– hohler Strunk
(River Crossing 2)