

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



SMART®



www.smart.be

RIVER CROSSING® JR.

THE PERILOUS PLANK PUZZLE

LAGOON ADVENTURE

1



2



3



4



🇫🇷 Règles du jeu: River Crossing Jr.

Contenu:

- 2 enfants et un chat
- 1 plateau de jeu, 1 sac de voyage, 40 défis
- 12 troncs normaux, 2 troncs creux
- 5 planches (1 x très long, 2 x long & 2 x court)



But: Aidez un des enfants à atteindre l'autre côté du fleuve ou son ami lui attend (défis 10 -20) ou sauvez le chat qui est au milieu de la rivière (défis 21-40).

Commencer: Placez une des 40 cartes de défis que le plateau de jeu. Placez les troncs d'arbres et les planches comme indiquées sur la carte. Vous ne pouvez pas utiliser d'autres planches que celles prévues par le défi.

Jouer: Le promeneur se déplace en traversant la planche d'un tronc à l'autre. Il ne sait pas sauter et pour atteindre l'autre côté du fleuve ou sauver le chat il doit donc transporter des nouvelles planches via les planches existantes. Les pieds du promeneur sont magnétiques, ainsi que le milieu de chaque planche. Utilisez le promeneur pour enlever une planche et la déplacer.

Règles du jeu de base:

- Le promeneur ne sait pas sauter. Ni entre les troncs, ni du bord, ni entre les planches.
- Le promeneur peut seulement soulever une planche et la déplacer si un des bouts touche au tronc sur lequel il se trouve.
- Le promeneur ne peut que soulever et déplacer une planche à la fois.
- Les planches doivent exactement se positionner entre les deux troncs.
- Les planches doivent 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 1-20: Traversez seule la rivière!


Le promeneur commence du côté du fleuve sur lequel le numéro de la carte est indiqué et il doit essayer d'atteindre l'autre côté du fleuve ou son ami l'attend. Utilisez uniquement des troncs d'arbres pleins.


Défis 21-40: Sauvez le chat!

Le chat se trouve au milieu de la rivière sur un tronc creux. Le promeneur doit construire un pont pour que le chat puisse revenir en un seul coup. Le chat peut uniquement se placer sur des troncs creux, pas sur des troncs normaux, ni sur des planches. L'emplacement des troncs creux est indiqué par un anneau brun. Le chat se place sur le tronc creux au milieu de la rivière, le promeneur commence au bord de la rivière.

Solutions:

River Crossing Junior utilise un code pour indiquer la solution. Chaque tronc est représenté par une lettre ou un chiffre. Le code des 2 premiers lettres/chiffres indiquent la planche qui doit être soulevée, et les 2 suivants pour les troncs entre lesquels la planche est déposée. Par exemple 2F-FH veut dire que la planche qui se trouve entre le tronc 2 et F doit être soulevée et doit être déposée entre tronc F et tronc H. Dans les défis 21-40 le  L-3 veut dire que le chat doit se déplacer du tronc creux L à 3.

 – Tronc plein

 – Tronc creux