



### DOEL VAN HET SPEL

De aangeduide rivieroever bereiken zonder over de krokodillen te gaan.

### INHOUD VAN HET SPEL



- 30 dubbelzijdige uitdagskaarten
- 2 enge krokodillen
- 10 boomstammen
- 7 plankjes (5 kleine en 2 grote)
- 1 speelbord op de bodem van de doos

### SPELVERLOOP



• Leg het speelbord (bodem van de doos) voor je neer.

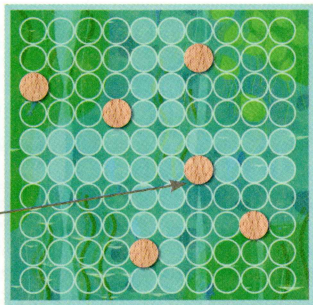
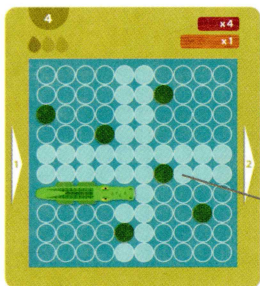
• Kies een uitdagskaart.

De moeilijkheidsgraad loopt op van 1 tot 3.

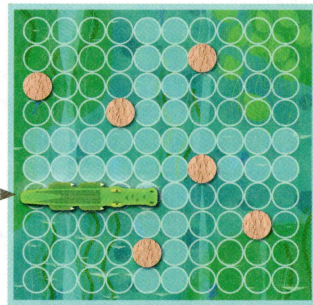
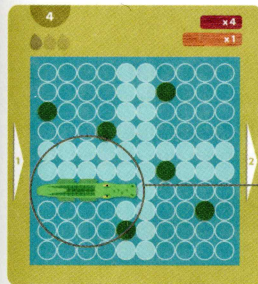
Wordt hier aangeduid →



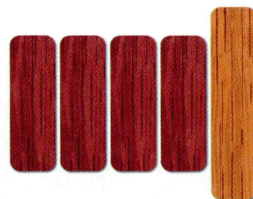
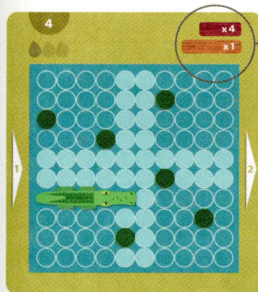
• Plaats de boomstammen op het bord zoals aangegeven op de uitdagskaart.



• Plaats de krokodil(len) zoals aangegeven op de uitdagskaart.



• Pak de plankjes die op de uitdagskaart staan aangegeven.



• Maak een pad van het beginpunt:



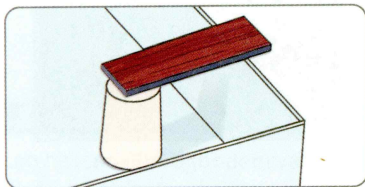
• naar het eindpunt:  
door een brug te bouwen.



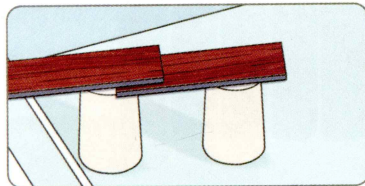
### • Bruggen bouwen

Maak gebruik van de plankjes om een brug te bouwen.  
Je kunt een plankje plaatsen tussen:

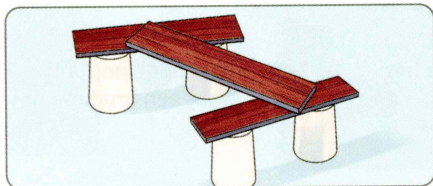
• *de rand van de doos en een boomstam*



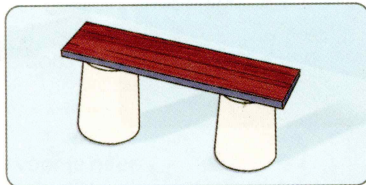
• *een plankje dat al gelegd is en de rand van de doos*



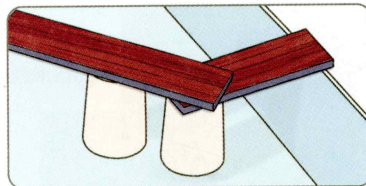
• *een plankje kan tussen twee reeds gelegde plankjes worden geplaatst.*



• *2 boomstammen*



• *een plankje dat al gelegd is en een boomstam*



Het plankje **moet** stevig op zijn plek liggen: het mag niet wankelen.

Het plankje **mag** in elke richting worden gelegd.

Het plankje **mag niet**:

- over een krokodil heen worden gelegd, ook niet voor een deel,
- op één boomstam of op één reeds gelegd plankje worden geplaatst,
- op 2 randen van de doos worden gelegd.

### • Een pad maken

Het enige doorlopende pad tussen de ene rand van de doos



en de andere rand

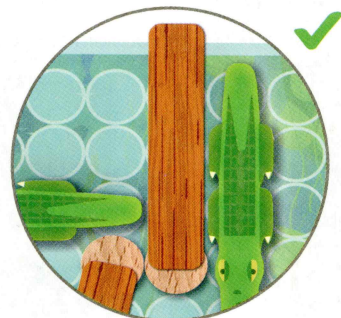


bestaat uit bruggen van plankjes.

Het pad mag langs één of 2 andere rand(en) van de doos lopen (maar niet die van het beginpunt of het eindpunt).

Het pad wordt ook als doorlopend beschouwd als 2 boomstammen met een plankje elkaar raken (alleen horizontaal of verticaal).

Voorbeeld:



**Voor elke uitdaging is maar één oplossing!**  
**De oplossingen staan achter in dit boekje.**

Een spel van  
Valéry Fourcade.