



Attention : Si jamais un saut de Gecko Geronimo le fait atterrir en dehors de la carte, le défi est perdu et vous devez recommencer depuis le début.

Si Gecko Geronimo atterrit sur une **case bleue**, il devient **plus lent**. Retirez le disque en bois du sommet de la pile. Il se déplace donc désormais d'un nombre de cases égal au symbole du disque visible.



Attention : Si jamais vous devez retirer le dernier disque restant, le défi est perdu et vous devez recommencer depuis le début. Cette règle s'applique également si, au dernier tour, Gecko Geronimo atteint son but sur une case Gecko bleue et doit alors perdre son dernier disque en bois !

Si Gecko Geronimo atterrit sur une **case verte**, il garde sa vitesse actuelle.



Si Gecko Geronimo termine son déplacement sur la **case Gecko**, vous avez réussi le défi !



Traduction française: Sylvain Gourgeon, „Word for Wort“



Inhoud:

30 dubbelzijdige kaarten met opgaven

4 Gecko-schijven

1 met plakplaatjes

Opgelet: Haal eerst de plakplaatjes voorzichtig van het vel en plak ze op de houten speelschijven.

Speeldoel: Breng Gecko Geronimo veilig op het Gecko-veld.

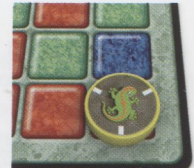
Hoe gaat het spel:

1



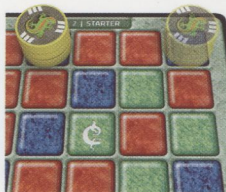
Kies een opgave.

2



Pak de Gecko met het cijfer 1 en zet hem op het startveld.

3



Spring met de Gecko van veld naar veld en ...

Spelregels: Gecko Geronimo springt alleen maar **horizontaal of verticaal** naar een ander veld. In het begin verspringt hij precies één veld. Dus precies zoveel als er op de plakker staat.

Als hij op een **rood veld** terecht komt, wordt Gecko Geronimo **sneller**. Pak de houten speelschijf met het cijfer 2 en leg dat op de eerste schijf. Geronimo springt nu **precies 2 velden**, dus over een veld heen. Komt hij weer op een rood veld, dan leg je de houten speelschijf met het cijfer 3 op de tweede speelschijf en springt nog verder, enz.



4



... breng hem veilig naar huis.

Pas op: Als Gecko Geronimo van de kaart af springt heb je het spel verloren en moet je opnieuw beginnen.

Al Gecko Geronimo op een **blauw veld** landt wordt hij **langsamer**. Haal dan de bovenste speelschijf er af. Daarna springt hij verder met zoveel velden als op de bovenste houten speelschijf staat.



Pas op: Als je de laatste houten speelschijf er af moet halen is het spel verloren en moet je opnieuw beginnen. Dat geldt ook als Gecko Geronimo met de laatste sprong op een blauw veld thuis komt en je daardoor dus de laatste houten speelschijf er af moet halen!

Als Gecko Geronimo op een **groen veld** komt, verandert zijn snelheid niet.



Als Gecko Geronimo op het **Gecko-veld** komt heb je de opgave opgelost!



Nederlandse vertaling: Geert Bekkering, voor „Word for Wort“



Lösungen

Es gibt für die Aufgaben jeweils mehrere Lösungen. Hier findest du die kürzesten. Die Pfeile zeigen dir an, in welche Richtung Gecko Geronimo springt. Beachte dabei jeweils die Farben der Felder, auf denen er landet.



Solutions

There is always more than one solution for each task. Here you find the shortest ones. The arrows show you in what direction Gecko Geronimo jumps. Always consider the color of the spaces on which he ends up.



Solutions

Il y a toujours plusieurs itinéraires pour réussir chaque défi. Voici les plus courts. Les flèches indiquent dans quelle direction Gecko Geronimo doit sauter. Soyez attentif à la couleur des cases sur lesquelles il atterrit.

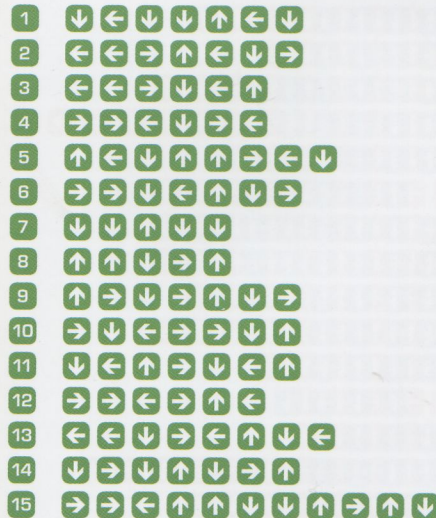


Oplossings

Er zijn voor alle opgaven meerdere oplossingen. Hier vind je de kortste route. De pijlen geven aan hoe Gecko Geronimo springt. Let op de kleur van de velden waarop hij terecht komt.

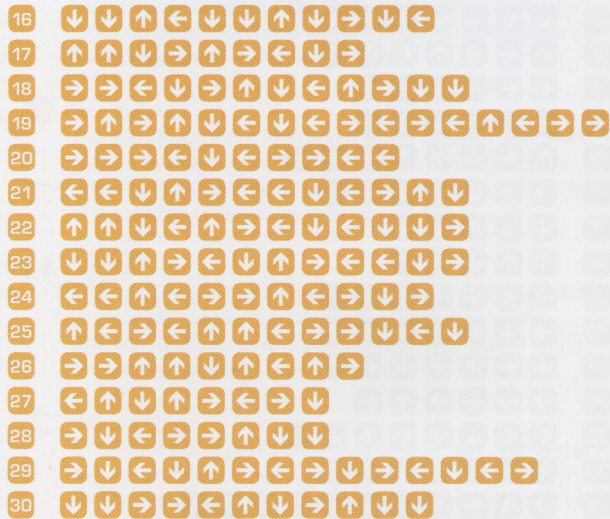


STARTER

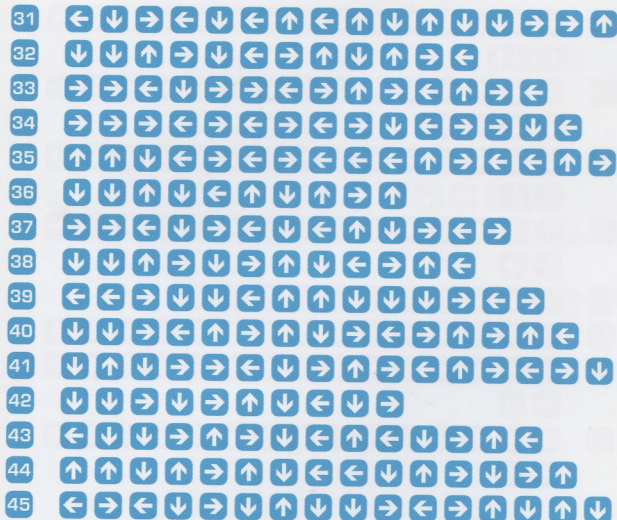




ADVANCED

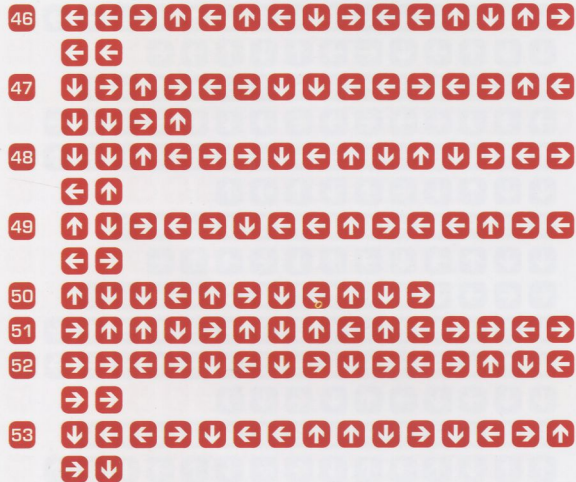


EXPERT





MASTER



MASTER

