

Tu objetivo: Ayuda al excursionista a encontrar una ruta para cruzar el río.

Preparativos

- 1. Escoge una tarjeta de reto y colócala boca arriba sobre la rejilla de juego.
- **2.** Coloca los tocones en cada uno de los agujeros que se vean a través de la tarjeta de reto.
- 3. Pon tablones sobre las zonas ensombrecidas de la tarjeta de reto.
- 4. Coloca al excursionista en el tocón de SALIDA.

Cómo jugar

- 1. Aplicando las normas de movimiento de la página 20, mueve los tablones entre los tocones para crear un camino para que el excursionista pueda avanzar hacia el tocón de LLEGADA.
- Cuando el excursionista haya cruzado el río y llegue al tocón de LLEGADA, ¡HAS GANADO!

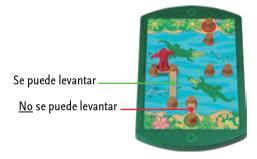
Nota: para mover los tablones, coloca al excursionista magnético en el centro del tablón y luego eleva el tablón y llévalo entre dos nuevos tocones. Para soltar el tablón, coloca el tablón entre los tocones y después desliza el excursionista hacia fuera del tablón.



Normas de movimiento

Para cada movimiento, el excursionista puede levantar/dejar un tablón, o bien caminar a lo largo de un tablón cargando o no otro tablón. Las siguientes reglas te ayudarán a decidir cuál es la mejor acción que puedes llevar a cabo.

- El excursionista solo puede avanzar caminando a lo largo de los tablones. No puede saltar de un tocón o un tablón a otro.
- El excursionista solo puede levantar y mover un tablón si uno de sus extremos está tocando un tocón hasta el que él puede llegar caminando en ese momento.

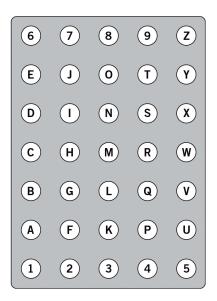


- El excursionista puede levantar un tablón y girarlo a una nueva posición (norte, sur, este, oeste).
- El excursionista puede llevar un tablón caminando por otro tablón y colocarlo entre dos nuevos tocones.
- El excursionista solo puede llevar un tablón a la vez.
- Los tablones solo se pueden colocar entre dos tocones si encajan perfectamente entre ellos.
- Los tablones solo se pueden colocar entre dos tocones. Los tablones no se pueden dejar entre un tablón y un tocón, o entre dos tablones.
- Los tablones no se pueden colocar en diagonal.

- Los tablones no se pueden colocar encima de otros o ponerlos de forma que crucen por encima de otros tablones.
- Los tablones no se pueden sacar de la rejilla de juego.

Claves de la rejilla de juego y soluciones

Consulta estas claves de la rejilla de juego cuando utilices las soluciones de las páginas 25-31.



Acerca de la autora:

River Crossing® fue inventado por la creadora de juegos de ingenio inglesa Andrea Gilbert. Se lanzó primero en Internet como un juego web con el nombre de «Plank Puzzles» en **www.clickmazes.com**. Su socio, Bill Mitchell, adaptó más tarde el concepto del juego para convertirlo en un juego mecánico.