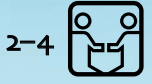


GO GECKO GO!

Wasser marsch zum großen Wettswimmen! Jede Schwimmriege besteht aus einem großen Krokodil, einer Schildkröte, einem Frosch und einem kleinen Gecko. Winzlinge können sich auf dem Rücken der kräftigeren Tiere mitnehmen lassen. Aber nur wer unter den Brücken mit eingezogenem Kopf hindurch taucht, geht dabei nicht baden. Bademeister wird, wer seine vier Tiere als Erster bis zum Baumstamm gebracht hat. Go Gecko, Go!

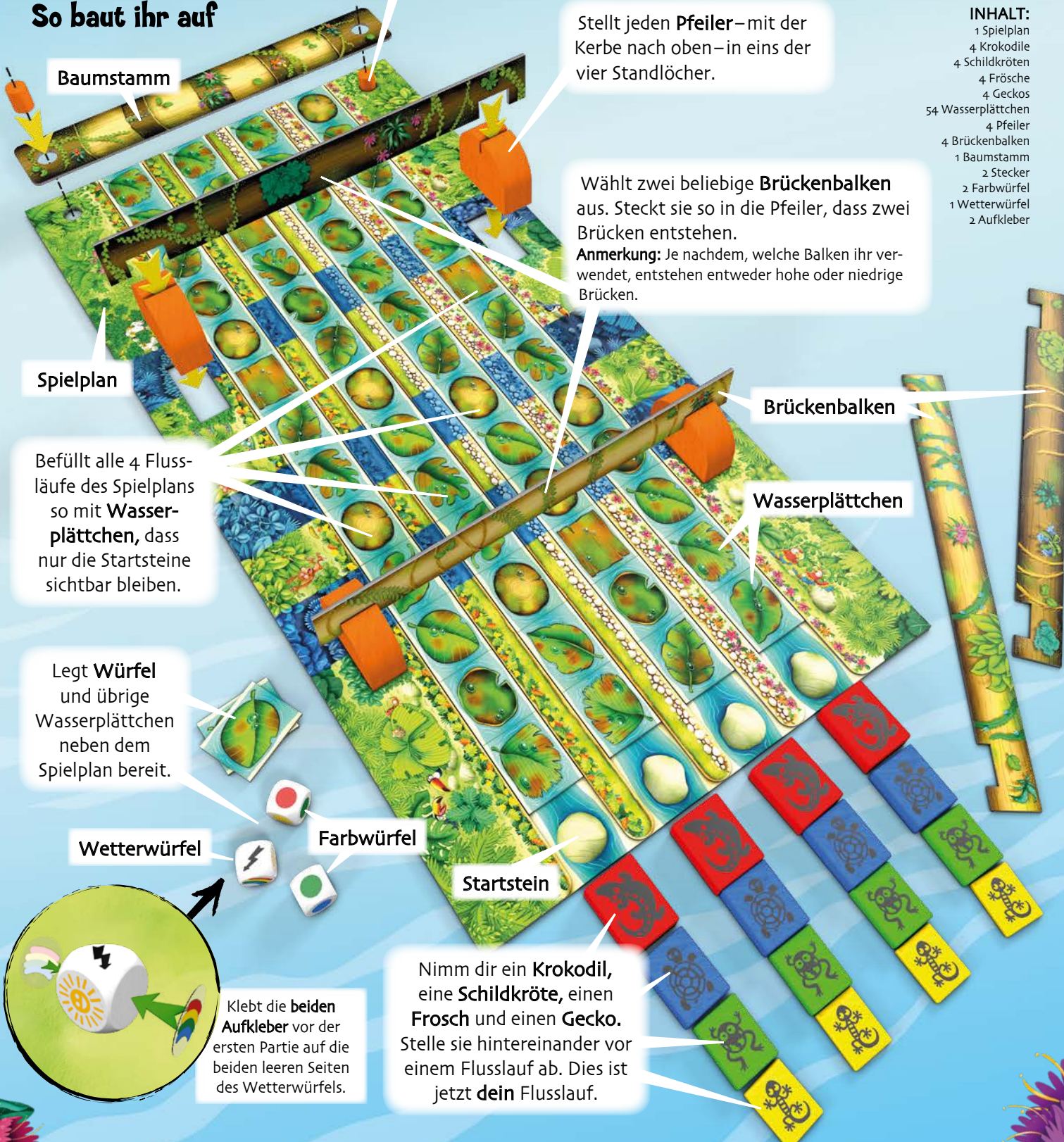


INHALT:

- 1 Spielplan
- 4 Krokodile
- 4 Schildkröten
- 4 Frösche
- 4 Geckos
- 54 Wasserplättchen
- 4 Pfeiler
- 4 Brückenbalken
- 1 Baumstamm
- 2 Stecker
- 2 Farbwürfel
- 1 Wetterwürfel
- 2 Aufkleber

Befestigt den **Baumstamm** mit beiden **Steckern** am Ende des Spielplans.

So baut ihr auf



Baumstamm

Spielplan

Befüllt alle 4 Flussläufe des Spielplans so mit **Wasserplättchen**, dass nur die Startsteine sichtbar bleiben.

Legt **Würfel** und übrige Wasserplättchen neben dem Spielplan bereit.

Wetterwürfel

Farbwürfel

Startstein

Brückenbalken

Wasserplättchen

Stellt jeden **Pfeiler** – mit der Kerbe nach oben – in eins der vier Standlöcher.

Wählt zwei beliebige **Brückenbalken** aus. Steckt sie so in die Pfeiler, dass zwei Brücken entstehen.

Anmerkung: Je nachdem, welche Balken ihr verwendet, entstehen entweder hohe oder niedrige Brücken.

Nimm dir ein **Krokodil**, eine **Schildkröte**, einen **Frosch** und einen **Gecko**. Stelle sie hintereinander vor einem Flusslauf ab. Dies ist jetzt **dein** Flusslauf.

Klebt die **beiden Aufkleber** vor der ersten Partie auf die beiden leeren Seiten des Wetterwürfels.

Darum geht's

Bringe deine **4 Tiere** als Erster auf den Baumstamm am Ende des Flusses!



So läuft's ab

Wer zuletzt im Wasser war, beginnt. Danach seid ihr reihum am Zug.

Wenn du am Zug bist, siehst du nach, ob (mindestens) eines deiner Tiere **direkt vor einer Brücke** steht:

JA!

Eins deiner Tiere steht vor einer Brücke.

Dann **entscheidest** du, ob du **würfelst** oder **schiebst**. Du tust **nie beides**.



Abb.: Dein Krokodil steht vor der Brücke. Du darfst schieben. Willst du nicht schieben, würfelst du.

NEIN!

Keins deiner Tiere steht vor einer Brücke.

Dann **würfelst** du.



Abb.: Keins deiner Tiere steht vor einer Brücke. Du darfst nicht schieben. Du würfelst.

1. Falls du würfelst, tust du es mit allen drei Würfeln.

Sieh zuerst auf den **Wetterwürfel**:



Zeigt der Wetterwürfel **Sonnenschein**? Davon habt ihr **alle** etwas!

Jeder zieht seine Tiere **aus dem Schatten**, ein Feld **vorwärts**.

Wer eigene Tiere jetzt im Schatten stehen lässt, hat den Sonnenschein leider verschlafen. Wie schade!

Tiere, die **aufeinander** im Schatten sind, springen **einzel**n nacheinander. Sie kommen in **umgekehrter Reihenfolge** auf dem nächsten Feld an.



Abb.: Alle Felder zwischen blauen Ufern liegen im Schatten.

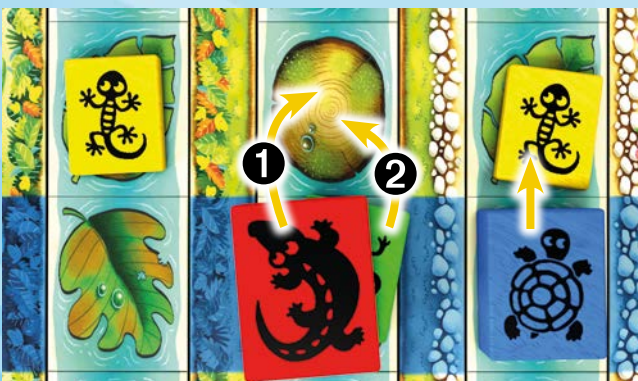


Abb.: Das Krokodil, der Frosch und die Schildkröte dürfen bei Sonnenschein ein Feld vorwärts aus dem Schatten gezogen werden. Das Krokodil im mittleren Flusslauf springt dabei zunächst vom Frosch herunter auf das nächste Feld, wo anschließend der Frosch auf dem Krokodil landet. Die Geckos bleiben stehen, weil sie nicht im Schatten sind.

Danach machst du deinen Spielzug mit deinen Farbwürfeln! (Gewürfelt hast du sie ja schon.)

Lies auf Seite 3, was du mit dem Ergebnis deiner Farbwürfel alles machen kannst.



Zeigt der Wetterwürfel einen **Blitz**?

Dann hast du zwei Möglichkeiten. Entscheide dich für **eine** davon:

✿ Du darfst mit **einem** Tier deiner Wahl bis hinter dein davor platziertes Tier **aufrücken**. Wenn du das tust, machst du (ausnahmsweise) keinen Spielzug mit deinen Farbwürfeln.

oder

✿ Du beachtest den Blitz gar nicht und machst stattdessen einen **Spielzug mit den Farbwürfeln**. Lies unten, was du mit dem Ergebnis deiner Farbwürfel alles machen kannst.



Abb.: Der Blitz lässt deinen Gecko bis zur davor platzierten Schildkröte aufrücken. Hinter ihr bleibt er stehen.



Zeigt der Wetterwürfel einen **Regenbogen**?

Dann machst du jetzt einen Spielzug mit deinen Farbwürfeln. Dabei darfst du den Regenbogen als Farbe deiner Wahl mitnutzen.



Die Farbwürfel: Jetzt geht's vorwärts!

Ziehe ein Tier vorwärts. Wähle dazu aus deinem Wurf **eine** Farbe.

Ziehe dein Tier **dieser** Farbe vorwärts. Für **jeden Würfel**, der **diese** Farbe zeigt, darfst du dieses Tier **ein Feld** weit bewegen. Zeigt der Wetterwürfel den **Regenbogen**, darfst du ihn zur gewünschten Farbe (dazu) zählen, wenn du willst. Möchtest du eine Farbe auswählen, die **nur der Regenbogen** zeigt, darfst du das tun.



Abb.: Du hast grün, gelb und den Regenbogen gewürfelt. Entscheidest du dich für grün, darfst du mit deinem Frosch zwei Felder vorwärtsziehen.

Abb.: Dein Frosch zieht zwei Felder weiter.



Befolge immer alle 7 großen Flussregeln (nächste Seite)!



Abb.: Alle drei Würfel zeigen die Farbe Rot. Du darfst dein rotes Tier (Krokodil) 3 Felder vorwärts ziehen ①. Weil auf dem Regenbogen aber alle Farben zu sehen sind, dürftest du anstelle des Krokodils entweder die Schildkröte ② oder den Frosch ③ oder den Gecko ④ ein Feld weit ziehen.

Die 7 großen Flussregeln:

Flussregel 1

Nicht durch Würfeln, sondern nur durch Schieben können Tiere unter Brücken hindurch bewegt werden.

Wenn du gewürfelt hast, darfst du kein Tier unter einer Brücke hindurch ziehen. Lass jedes Tier, das du bewegst, auf dem **Feld vor der nächsten Brücke** stehen, bis du es (bei einem späteren Spielzug) unter dieser Brücke hindurch **schiebst**.



Abb.: Mit den beiden blauen Würfeln darfst du deine Schildkröte zwei Felder vorwärts ziehen – aber nicht unter der Brücke hindurch. Deshalb ziehst du die Schildkröte nur auf das Feld vor der Brücke.



Abb.: Mit dem Blitz kann dein Gecko nur bis zur Brücke ziehen, denn das davor platzierte Krokodil befindet sich bereits auf der anderen Seite der Brücke. Dorthin könnte der Gecko nur durch Schieben gebracht werden.

Flussregel 2

Landen Tiere auf einem besetzten Feld, legst du sie oben auf die dortigen Tiere.

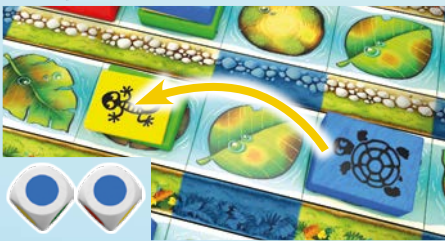


Abb.: Die Schildkröte landet auf Frosch und Gecko.

Flussregel 3

Unterwegs darfst du andere Tiere überspringen.



Abb.: Das Krokodil überspringt die anderen Tiere.

Flussregel 4

Das Tier, das du bewegst, nimmt alle kleineren Tiere, die auf seinem Rücken liegen, im Huckepack mit.



Abb.: Hier nimmt deine Schildkröte Gecko und Frosch mit, weil beide kleiner sind als sie.

Flussregel 5

Du darfst (durch Würfeln) kein Tier bewegen, auf dem (ein oder mehrere) größere Tiere liegen.



Abb.: Weder Frosch noch Gecko können sich bewegen. Über ihnen liegt die größere Schildkröte.

Flussregel 6

Du darfst Würfel (Bewegungen) verfallen lassen.



Abb.: Dein Gecko könnte die Schildkröte überspringen. Du möchtest ihn aber lieber auf den Rücken der Schildkröte legen. Dafür lässt du einen gelben Würfel verfallen

Flussregel 7

Mit dem Blitz darfst du nicht zu einem Tier aufrücken, das bereits im Ziel ist.



Abb.: Für dein Krokodil kannst du den Blitz nicht nutzen, denn alle Tiere vor dem Krokodil (Schildkröte und Frosch) sind schon auf dem Baumstamm. Den Blitz kannst du also nur verwenden, um mit dem Gecko zum Krokodil vorzurücken.

2. Falls du schiebst ...

... nimmst du ein Wasserplättchen, das neben dem Spielplan liegt und schiebst es über den Startstein in deinen Flusslauf hinein. Schiebe soweit, bis der Startstein wieder zu sehen und am hinteren Ende deines Flusslaufs ein Wasserplättchen herausgerutscht ist.

Beim Schieben bewegen sich deine Tiere im Fluss vorwärts. Mindestens ein Tier wird dabei **unter einer Brücke hindurch** geschoben.

Anstoßen und hängen bleiben

Beim Schieben können Tiere gegen eine Brücke stoßen. Dadurch werden sie von dem Tier abgestreift, auf dem sie gerade liegen und bleiben (auf dem nachrutschenden Wasserfeld) **vor der Brücke stehen**.

- ❁ Achte darauf, dass diese „abgestreiften“ Tiere in **unveränderter Reihenfolge** übereinander „gestapelt“ bleiben. Dies passiert beim Schieben meist „von ganz alleine“. Ansonsten hilfst du mit deinen Händen entsprechend nach.
- ❁ Befinden sich auf dem nachrutschenden Wasserfeld schon Tiere, legst du die „abgestreiften“ Tiere in unveränderter Anordnung **oben** auf diese nachfolgenden Tiere. Dies geschieht beim Schieben meist nicht „von alleine“, weil die abgestreiften Tiere dabei gegen die nachfolgenden Tiere stoßen. Hilf also in diesem Fall mit deinen Händen entsprechend nach.

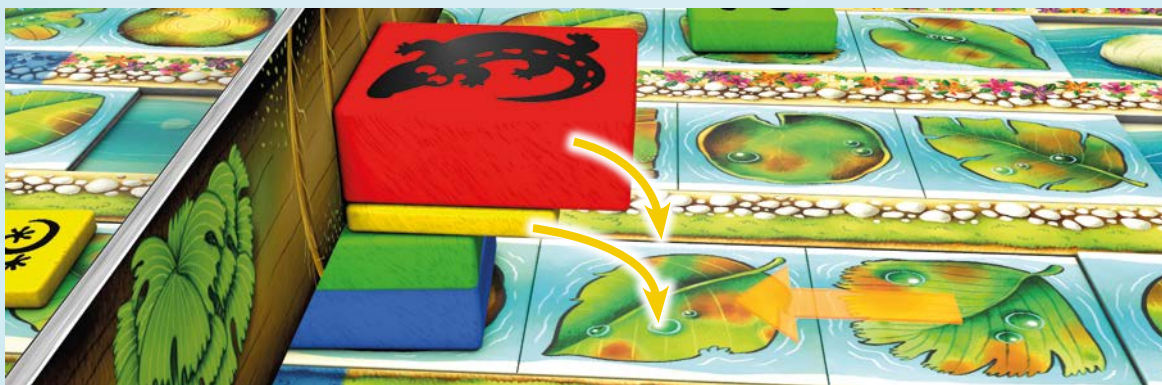


Abb.: Schildkröte und Frosch passen unter dieser Brücke hindurch. Gecko und Krokodil bleiben „abgestreift“ vor der Brücke stehen. Der Gecko bleibt dabei unter dem Krokodil.



Abb.: Das Krokodil passt unter dieser Brücke hindurch. Die „abgestreifte“ Schildkröte landet oben auf Frosch und Gecko.

Spielende und Sieger

Hast du es als Erster geschafft, deine vier Tiere (egal in welcher Reihenfolge) auf den Baumstamm zu bringen, hast du gewonnen.

Autor: Jürgen Adams
Illustration: Gabriela Silveira
Satz und Layout: Oliver Richtberg

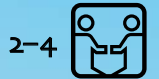
Art.Nr.: 601105129

©2019 Zoch Verlag
Werkstraße 1
D-90765 Fürth
www.zoch-verlag.com



GO GECKO GO!

Let's start the big swimming competition! Each swimming team consists of a big crocodile, a turtle, a frog, and a little gecko. Small animals can be carried along on the backs of the stronger animals. But only if you duck your head under the bridges will you avoid splashing into the water. The first player to get his four animals all the way to the tree trunk becomes the swimming champion. *Go gecko, go!*



- CONTENTS:**
- 1 gameboard
 - 4 crocodiles
 - 4 turtles
 - 4 frogs
 - 4 geckos
 - 54 water tiles
 - 4 bridge piers
 - 4 bridge bars
 - 1 tree trunk
 - 2 holders
 - 2 color dice
 - 1 weather die
 - 2 labels

This is How You Set the Game up

Fix the tree trunk by using both holders at the end of the gameboard.

Tree trunk

Put each pier—with the groove upwards—into one of the four recesses.

Choose any two bridge bars. Stick them into the piers so that two bridges are built.

Note: Depending on the bars you use, the bridges will be either high or low.

Gameboard

Bridge bars

Fill all 4 river courses with water tiles until only the (depicted) starting stones remain visible.

Water tiles

Keep the dice and the remaining water tiles at hand, next to the gameboard.

Weather die

Color dice

Starting stone

Before the first game, stick the two labels onto the two blank sides of the weather die.

Take one crocodile, one turtle, one frog, and one gecko and place them in that order, one after the other, right at the beginning of one of the river courses. This is now your river course.

That's What the Game is About

Be the first to get your 4 animals onto the tree trunk at the end of the river!



How the Game is Played

The player who last was in the water begins. After that, players play in turn.

On your turn, first check whether (at least) one of your animals is sitting **directly before a bridge**:

YES!

One of your animals is sitting before a bridge.

In this case, you **choose** whether you **roll the dice** or **shove**. You **never** do both.



Illus.: Your crocodile is sitting before a bridge. You may shove. If you don't want to shove, you roll the dice.

NO!

None of your animals is sitting before a bridge.

In this case, you **roll the dice**.



Illus.: None of your animals is sitting before a bridge. You may not shove. You have to roll the dice.

1. If you roll the dice, you roll all three of them.

First look at the **weather die**:



Does the weather die show **sunshine**? In this case, **all of you** benefit from it!

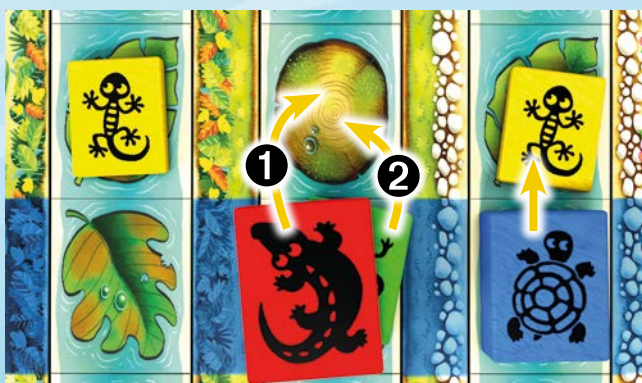
Each player moves his animals that are sitting **in the shade** one space **forward**.

✿ If you leave any of your own animals in the shade, you have unfortunately missed the sunshine. What a pity!

Animals that are sitting in the shade **on top of each other** jump **one after the other**, so they arrive at the next space in **reverse order**.



Illus.: All spaces between blue banks are in the shade.



Illus.: If there is sunshine, the crocodile, the frog, and the turtle may move one space ahead, out of the shade. The crocodile (on the middle river course) jumps off the frog and moves to the next space, and then the frog lands on that space on top of the crocodile. The geckos remain where they are since they are not in the shade.



After that, you take your game turn, using your color dice (which you have already rolled!).

Read on page 8 what you can do with the results of your color dice.



Does the weather die show a **lightning bolt**?

In this case, you have two options. Choose **one** of them:

- ✿ You may **advance one** animal of your choice to the space immediately behind your next animal. If you do so, you don't take your game turn with your color dice (as an exception);
- or
- ✿ You ignore the lightning bolt and, instead, carry out a **game turn with your color dice**.
Read below what you can do with the results of your color dice.



Illus.: The lightning bolt lets your gecko move up to the space before the turtle. The gecko stops behind the turtle.



Does the weather die show a **rainbow**?

In this case, you now carry out a game turn with your color dice. In doing so, you may include the rainbow as a color of your choice.



The color dice: Off you go!

Move one animal forward. To do so, choose **one color** from the dice rolled.

Move your animal of this color ahead. For **each die** showing **this color**, you may advance this animal **one space**. If the weather die shows a **rainbow**, you add it to the color of your choice, if you want to. And if you want to choose a color that is shown **only on the rainbow**, you may do this, too.

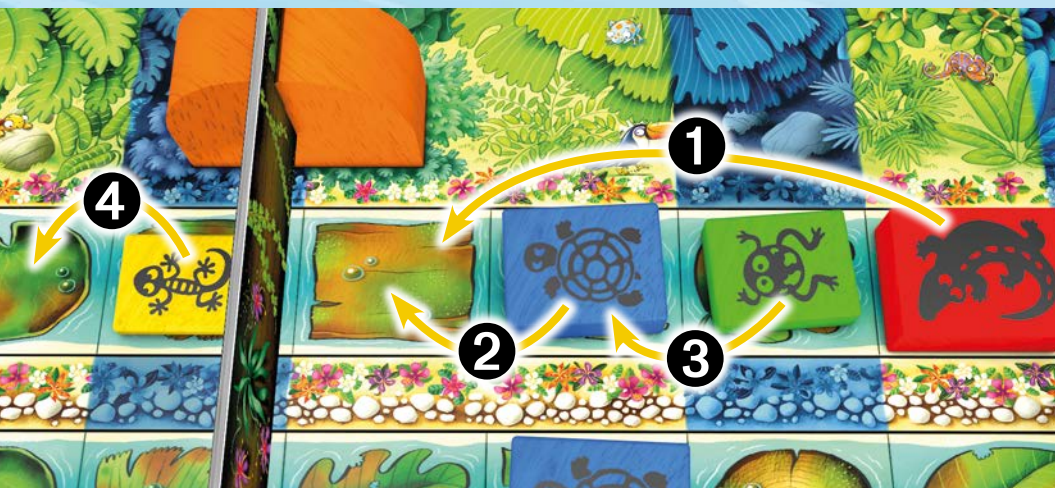


Illus.: You rolled green, yellow, and the rainbow. If you choose green, you may move the frog two spaces forward.



Illus.: Your frog advances two spaces.

Always observe all 7 golden river rules (next page)!



Illus.: All three dice show the color red. You may move your red animal (the crocodile) 3 spaces ahead **1**. But since the rainbow shows all colors, you may, instead of the crocodile, move the turtle **2** or the frog **3** or the gecko **4** one space ahead.

The 7 golden river rules:

River rule #1:

Animals can pass under bridges – never by dice-rolling but only by **shoving**.

If you have rolled the dice, you may not move any animal underneath a bridge. Leave any animal you are moving on the **space before the next bridge** until you can **shove** it past the bridge (on a later game turn).



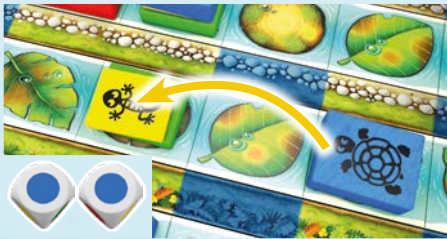
Illus.: By using the two blue dice, you may advance your turtle two spaces—but not underneath the bridge. Therefore, you move the turtle only one space so that it lands on the space before the bridge.



Illus.: By using the lightning bolt, your gecko can only move to the space before the bridge, since the crocodile in front of it is already on the other side of the bridge—the gecko could get there only by shoving.

River rule #2:

If an animal ends up on an occupied space, you put it on top of the animal(s) lying there.



Illus.: The turtle lands on the frog and the gecko.

River rule #3:

Along your way, you may jump over other animals.



Illus.: The crocodile jumps over the other animals.

River rule #4:

The animal you are moving takes all smaller animals lying on top of it along with it.



Illus.: Here, your turtle can take the gecko and the frog with it, since both of them are smaller than the turtle.

River rule #5:

You may (by using the dice rolled) not move an animal with one or more bigger animals lying on top of it.



Illus.: Neither the frog nor the gecko can move. The (bigger) turtle is lying on top of them.

River rule #6:

You may let dice (moves) go to waste.



Illus.: Your gecko could jump over the turtle. But you would rather put it on the turtle's back. Therefore, you let one yellow die go to waste.

River rule #7:

By using the lightning bolt, you may not move up to an animal that already is on the tree trunk.



Illus.: You cannot use the lightning bolt for your crocodile, since there is no animal left in the river in front of the crocodile. The turtle and the frog have already crossed the finish line. You can use the lightning bolt only for moving the gecko up to the crocodile.



2. If you shove ...



... you take a water tile that is lying next to the gameboard and shove it over the starting stone into your river course. Keep shoving until the starting stone becomes visible again and a water tile slips out at the far end of your river course. With shoving, your animals move ahead on the river. And at least one animal is shoved **under a bridge**.

Running into a bridge and getting stuck

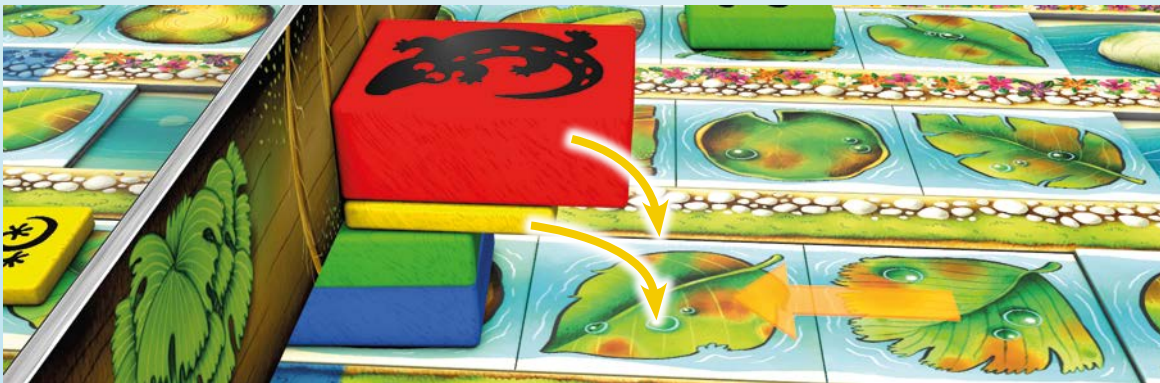
During the shoving, animals can run into a bridge. If this happens, they fall off the animal they have been lying on and come to lie (on the water tile behind it) **before the bridge**.

- ✿ Make sure that any "fallen-off" animals remain „stacked“ in unchanged order.

(In most cases, this happens automatically when you shove. Otherwise help them along with your hands.)

- ✿ If there are animals on the water tile behind the tile that meets the bridge, place the "fallen-off" animals, in unchanged order, on top of these animals.

In most cases, this does not happen automatically when you shove, since the "fallen-off" animals bump against the subsequent animals. So, if necessary, help them along with your hands.



Illus.: The turtle and the frog fit underneath this bridge. The gecko and the crocodile fall off and come to lie before the bridge, with the gecko staying underneath the crocodile.



Illus.: The crocodile fits underneath this bridge. The "fallen-off" turtle ends up on top of the gecko sitting on the frog.



Ending and Winning the Game



If you are the first player to get your four animals (no matter in what order) onto the tree trunk, you win the game.

Author: Jürgen Adams
 Illustration: Gabriela Silveira
 Layout: Oliver Richtberg
 Translation: Sybille & Bruce Whitehill, "Word for Wort"

Art.Nr.: 601105129

©2019 Zoch Verlag
 Werkstraße 1
 D-90765 Fürth
 www.zoch-verlag.com



GO GECKO GO!

C'est parti pour cette grande course aquatique ! Chaque équipe de nageurs est composée d'un grand crocodile, d'une tortue, d'une grenouille et d'un petit gecko. Les plus petits peuvent se laisser porter sur le dos des plus forts. Mais attention de bien baisser la tête au moment de passer sous les ponts pour ne pas se retrouver à l'eau. Le meilleur maître nageur sera celui qui atteindra le tronc d'arbre le premier avec ses 4 animaux. Go Gecko, Go!



CONTENU :
1 plateau de jeu
4 crocodiles
4 tortues
4 grenouilles
4 geckos
54 tuiles Rivière
4 piles de pont
2 poutres de pont
1 tronc d'arbre
2 fixations
2 dés Couleurs
1 dé Météo
2 autocollants

Bloquez le **tronc d'arbre** à l'extrémité du plateau de jeu, à l'aide des deux **fixations**.

Mise en place

tronc d'arbre

Placez les 4 piles de **pont** dans les 4 trous, l'encoche vers le haut.

Choisissez 2 **poutres**. Insérez-les dans les encoches des piles pour former 2 ponts. **Remarque :** Selon les poutres choisies, les ponts sont plus ou moins hauts.

plateau de jeu

Remplissez les 4 cours de la **rivière de tuiles** en ne laissant visible que la pierre de départ.

Gardez les **dés** et les tuiles Rivière restantes à portée de main à côté du plateau.

dé Météo

dés Couleurs

pierre de départ

poutres de pont

tuiles Rivière

Avant la première partie, collez les deux **autocollants** sur les deux faces vierges du dé Météo.

Prenez chacun un **crocodile**, une **tortue**, une **grenouille** et un **gecko**. Placez-les à la queue leu leu devant l'un des cours d'eau : c'est votre ligne d'eau.

Principe du jeu

Soyez le premier à atteindre le tronc d'arbre à l'autre extrémité du plateau avec vos 4 animaux !



Déroulement du jeu

Le dernier à avoir été dans l'eau commence. La partie se poursuit dans le sens horaire.

Quand vient votre tour, regardez si (au moins) un de vos animaux se trouve **directement** devant un pont.

OUI ! – Un de vos animaux se trouve **directement** devant un pont.

Vous devez alors **choisir** entre **lancer les dés** ou **pousser**. Vous ne pouvez **jamais** faire les deux à la fois.



Illus. : Votre crocodile se trouve devant le pont. Vous pouvez pousser. Si vous ne voulez pas, lancez les dés.

NON ! – **Aucun** de vos animaux ne se trouve **devant** un pont.

Lancez les dés.



Illus. : Aucun de vos animaux ne se trouve devant un pont. Vous ne pouvez pas pousser. Vous lancez les dés.

1. Si vous lancez les dés, vous devez lancer les 3.

Commencez par regarder le **dé Météo** :



Si le dé Météo indique « **Soleil** », **tout le monde** en profite !

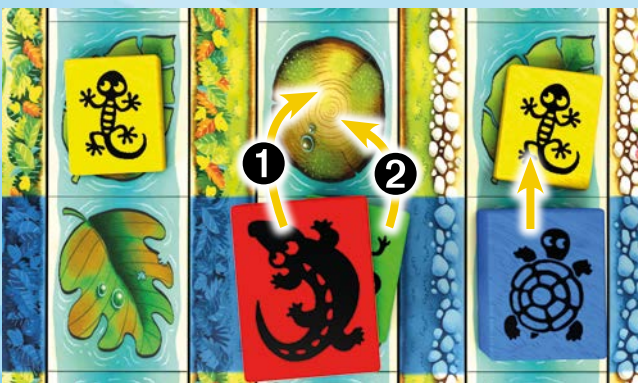
Chaque joueur avance ses animaux qui se trouvent à **l'ombre** d'1 case.

✿ Celui qui laisse des animaux à l'ombre a raté le rayon de soleil. Dommage !

Les animaux **empilés** à l'ombre sautent **l'un après l'autre**. Ils atterrissent sur la case suivante dans **l'ordre inverse**.



Illus. : Toutes les cases situées entre les deux rives bleues sont à l'ombre.



Illus. : Si le dé Météo indique « **Soleil** », le crocodile, la grenouille et la tortue peuvent avancer chacun d'une case et sortir de l'ombre. Le crocodile dans la ligne d'eau du milieu saute de la grenouille sur la case suivante, puis la grenouille saute sur son dos. Les geckos restent où ils sont car ils ne sont pas à l'ombre.

Utilisez ensuite les dés Couleurs. (Vous les avez lancés.)

Voir page 13 pour savoir quoi faire du résultat de votre lancer.



Si le dé Météo indique « **Éclair** »...

Vous avez alors 2 options. Vous devez en choisir **1** :

✿ Vous pouvez **avancer 1** animal au choix jusqu'à la case située juste derrière l'animal qui vous **précède**. Dans ce cas, vous n'utilisez pas vos dés Couleurs (exceptionnellement).

ou

✿ Vous n'utilisez pas l'éclair et effectuez votre tour normalement **en vous servant des dés Couleurs**. Voir ci-dessous pour savoir quoi faire du résultat de votre lancer.



Illus. : L'éclair vous permet d'avancer votre gecko jusqu'à la tortue devant lui ; il reste juste derrière.



Si le dé Météo indique « **Arc-en-ciel** »...

Utilisez les dés Couleurs. Vous pouvez vous servir de l'arc-en-ciel comme étant de la couleur de votre choix.



Les dés Couleurs : en avant !

Avancez un animal. Choisissez **1 des couleurs** obtenues à votre lancer.

Avancez votre animal de **cette** couleur. **Chaque dé de cette couleur** vous permet d'avancer cet animal d'**1 case**. Si le dé Météo indique « **Arc-en-ciel** », vous pouvez, si vous le souhaitez, l'ajouter à la couleur choisie. Vous pouvez également choisir une couleur **indiquée seulement par l'arc-en-ciel**.

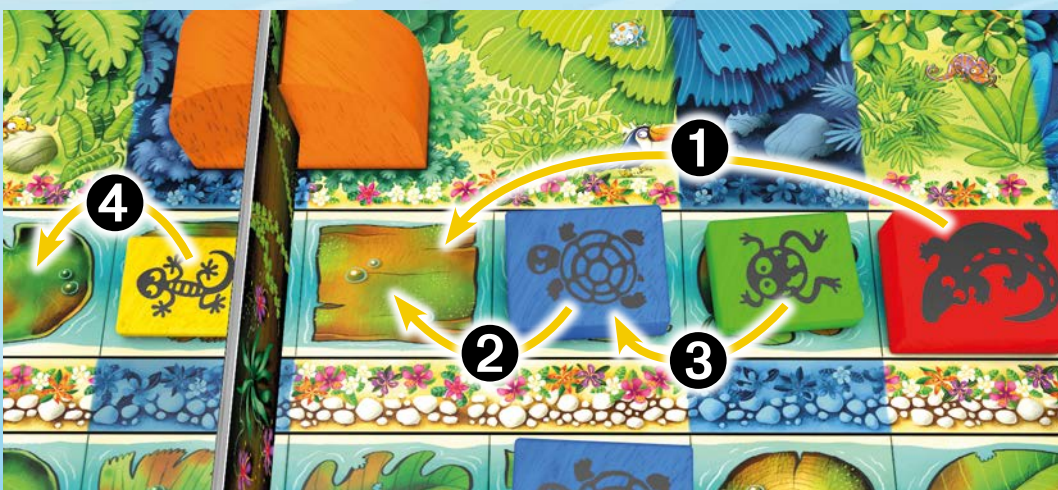


Illus. : Vous avez obtenu « Vert », « Jaune » et « Arc-en-ciel » aux dés. Si vous choisissez « Vert », vous pouvez avancer la grenouille jusqu'à 2 cases.

Illus. : La grenouille avance de 2 cases.



Respectez toujours les 7 règles d'or du fleuve (page suivante) !



Illus. : Les 3 dés indiquent « Rouge ». Vous pouvez avancer votre animal rouge (crocodile) de 3 cases **1**. Mais comme toutes les couleurs sont présentes sur l'arc-en-ciel, vous pouvez aussi choisir d'avancer la tortue **2**, la grenouille **3** ou le gecko **4** d'1 case, à la place du crocodile.

Les 7 règles d'or du fleuve :

Règle n° 1 :

Les animaux ne peuvent passer sous un pont que par une poussée, jamais par le résultat des dés.

Lorsque vous lancez les dés, vous ne pouvez pas avancer un animal en passant sous un pont. Chaque animal ainsi déplacé doit s'arrêter sur la **case juste avant le pont** en attendant de pouvoir le faire passer en dessous en le **poussant** (lors d'un tour suivant).



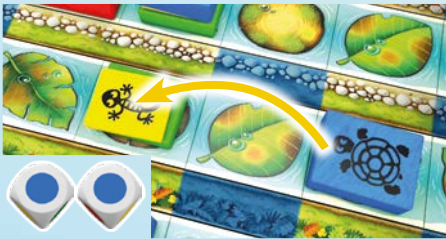
Illus. : Les deux dés bleus vous permettent d'avancer la tortue de 2 cases, mais pas de passer sous le pont. Elle ne se déplace donc que jusqu'à la case devant le pont.



Illus. : L'éclair ne permet au gecko d'avancer que jusqu'au pont car le crocodile devant lui se trouve déjà de l'autre côté. Le gecko ne peut le franchir qu'en étant poussé.

Règle n° 2 :

Si des animaux atterrissent sur une case occupée, ils sont empilés sur les animaux qui s'y trouvent.



Illus. : La tortue atterrit sur la grenouille et le gecko.

Règle n° 3 :

Les animaux peuvent sauter par-dessus d'autres animaux.



Illus. : Le crocodile saute par-dessus les autres animaux.

Règle n° 4 :

L'animal déplacé porte tous les animaux plus petits que lui sur son dos.



Illus. : La tortue emporte avec elle le gecko et la grenouille car ils sont plus petits qu'elle.

Règle n° 5 :

Un animal qui porte un ou plusieurs animaux plus gros sur son dos ne peut pas avancer (avec les dés).



Illus. : Ni la grenouille, ni le gecko ne peuvent se déplacer. La tortue plus grosse se trouve sur leur dos.

Règle n° 6 :

Vous pouvez ignorer un dé (un déplacement).



Illus. : Votre gecko pourrait sauter par-dessus la tortue. Mais vous préférez le faire sauter sur son dos. Vous ignorez donc un dé jaune.

Règle n° 7 :

L'éclair ne permet pas de rejoindre un animal déjà arrivé au tronc.



Illus. : Vous ne pouvez pas utiliser l'éclair pour avancer le crocodile car il n'y a plus d'animal devant lui dans la rivière. La tortue et la grenouille sont déjà arrivées. Vous ne pouvez utiliser l'éclair que pour avancer le gecko jusqu'au crocodile.

2. Si vous poussez ...

... prenez une tuile Rivière restante à côté du plateau et poussez-la dans votre ligne d'eau à partir de la pierre de départ. Poussez-la jusqu'à ce que la pierre de départ soit de nouveau visible et qu'une tuile soit éjectée à l'autre extrémité de la rivière.

La poussée fait avancer vos animaux sur le fleuve. Au moins un de vos animaux **pass**e ainsi **sous un pont**.

Se cogner et rester bloqué

Lors d'une poussée, il peut arriver que des animaux se cognent. Ils sont alors éjectés de l'animal sur le dos duquel ils se trouvaient et restent **devant le pont** (sur la case de rivière précédente).

✿ Contrôlez que les animaux éjectés restent bien empilés dans le **même ordre**.

(La plupart du temps, ça se passe tout seul lors d'une poussée. Sinon, intervenez.)

✿ Si d'autres animaux se trouvent déjà sur la case de rivière sur laquelle ils sont éjectés, les animaux éjectés sont empilés, sans en modifier l'ordre, **sur** les animaux qui les suivaient.

(Ça se passe rarement tout seul lors d'une poussée car les animaux éjectés se cognent contre les suivants. Remettez-les dans l'ordre vous-mêmes.)



Illus. : La tortue et la grenouille passent sous le pont. Le gecko et le crocodile sont éjectés avant le pont. Le gecko reste sous le crocodile.



Illus. : Le crocodile passe sous ce pont. La tortue éjectée atterrit sur le dos de la grenouille et du gecko.

Fin de la partie et vainqueur

Le premier qui atteint le tronc d'arbre avec ses 4 animaux (peu importe leur ordre d'arrivée) remporte la partie.

Auteur : Jürgen Adams
Illustration : Gabriela Silveira
Mise en page : Oliver Richtberg
Traduction : Eric Bouret

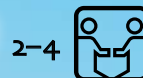
Art.Nr.: 601105129

©2019 Zoch Verlag
Werkstraße 1
D-90765 Fürth
www.zoch-verlag.com



GO GECKO GO!

Tutti pronti per la grande gara di nuoto? Ogni squadra è composta da un cocodrillo, una tartaruga, una rana e un piccolo gecko. I piccolini possono farsi trasportare sulla schiena degli animali più grossi. Ma solo chi si ricorda di abbassare la testa passando sotto i ponti eviterà di fare il bagno. Campione di nuoto diventa chi per primo riesce a portare tutti e quattro i suoi animali sul tronco d'albero. Go Gecko, Go!



CONTENUTO:

- 1 tavoliere
- 4 cocodrilli
- 4 tartarughe
- 4 rane
- 4 gechi
- 54 caselle d'acqua
- 4 pilastri
- 4 travi per ponti
- 1 tronco d'albero
- 2 innesti
- 2 dadi a colori
- 1 dado meteorologico
- 2 adesivi

Fissate il **tronco d'albero** con entrambi gli **innesti** in fondo al tavoliere.

Come si costruisce il gioco?

Tronco d'albero

Sistamate ogni **pilastro**, con l'intaglio verso l'alto, in uno dei quattro buchi.

Scegliete due **travi per ponti**. Incastrateli sui pilastri, in modo da ottenere due ponti.
Osservazione: a dipendenza delle travi che utilizzate, creerete dei ponti alti o bassi.

Tavoliere

Travi per ponti

Riempite i 4 corsi del fiume con delle **caselle d'acqua** in modo che rimangano visibili solo le pietre di partenza.

Caselle d'acqua

Tenete pronti i **dadi** e le restanti caselle d'acqua di fianco al tavoliere.

Dado meteorologico

Dadi a colori

Pietra di partenza

Prima di cominciare la prima partita, attaccate i **due adesivi** sulle due parti vuote del dado meteorologico.

Prendi un **cocodrillo**, una **tartaruga**, una **rana** e un **gecko**. Sistemali uno dietro l'altro all'inizio di un corso del fiume. Ora questo diventa il tuo corso del fiume.

Di che cosa si tratta?

Devi riuscire a portare per primo i tuoi **4 animali** sul tronco d'albero in fondo al fiume!



Come funziona?

Chi per ultimo è stato in acqua può cominciare. In seguito continuate in fila e a turni.

Quando è il tuo turno, devi controllare se (almeno) uno dei tuoi animali si trova **direttamente davanti a un ponte**:

SÌ!

Uno dei tuoi animali si trova davanti a un ponte.

In questo caso puoi **scegliere se tirare i dadi o far scorrere delle piastrelle d'acqua**. Non puoi mai fare entrambi.



Fig.: Il tuo cocodrillo si trova davanti al ponte. Puoi far scorrere l'acqua o in alternativa puoi tirare i dadi.

NO!

Nessuno dei tuoi animali si trova davanti a un ponte.

In questo caso **tiri i dadi**.



Fig.: Nessuno dei tuoi animali si trova davanti a un ponte. Non puoi far scorrere delle piastrelle d'acqua. Devi tirare un dado.



1. Se tiri i dadi, lo devi fare con **tutti e tre i dadi**.



Guarda per primo il **dado meteorologico**:



Sul dado meteorologico c'è **un sole splendente**? Questo sarà di aiuto a **tutti voi!**

Tutti avanzano con i loro animali di una casella, **uscendo dall'ombra**.

✿ Chi a questo punto lascia i suoi animali nell'ombra, ha perso quest'occasione. Che peccato!

Gli animali che si trovano **uno sopra l'altro** all'ombra, avanzano **singolarmente uno dopo l'altro**.

Arriveranno sulla prossima casella **in ordine inverso**.



Fig.: Tutte le caselle che si trovano tra delle rive blu sono all'ombra.

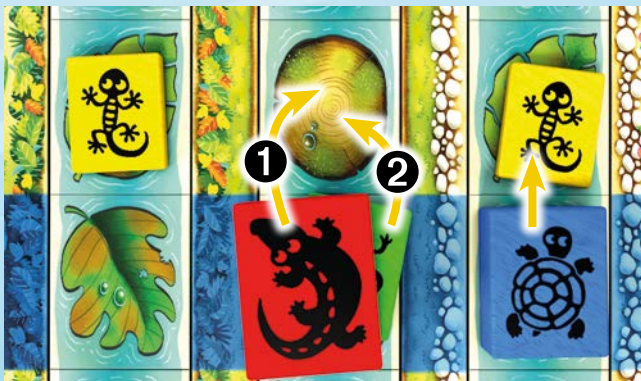


Fig.: Quando c'è il sole, il cocodrillo, la rana e la tartaruga possono avanzare di una casella per uscire dall'ombra. Nel corso del fiume centrale, il cocodrillo salta giù dalla rana per finire sulla casella successiva, dove in seguito la rana gli salta in groppa. I gechi rimangono dove sono, perché non si trovano all'ombra.

In seguito esegui il tuo turno con i tuoi dadi a colori (che avevi già tirato in precedenza).

Leggi a pagina 18 che cosa puoi fare con il risultato dei tuoi dadi a colori.



Il dado meteorologico mostra un **lampo**?

In questo caso hai due possibilità. Ne dovrai scegliere **una**:

✿ Con **un** animale a tua scelta puoi **avanzare** fino a dietro all'animale che gli si trova **davanti**.

In questo caso (eccezionalmente) non esegui nessun turno con i tuoi dadi a colori.

oppure

✿ Ignori il lampo ed esegui un **turno con i dadi a colori**.

Leggi qui sotto che cosa puoi fare con il risultato dei tuoi dadi a colori.



Fig.: Il fulmine permette al tuo gecko di avanzare fino alla tartaruga che si trova davanti a lui. Si ferma dietro di lei.



Sul dado si trova un **arcobaleno**?

In questo caso devi eseguire un turno con i dadi a colori. Puoi utilizzare l'arcobaleno sotto forma di colore a tua scelta.



i dadi a colori: ora si avanza!

Avanza con un animale. Scegli **un colore** tra i dadi che hai lanciato.

Avanza con il tuo l'animale di **questo colore**. Per **ogni dado** che mostra **questo colore** puoi avanzare di **una casella** con il tuo animale. Se il dado meteorologico mostra un **arcobaleno**, lo puoi aggiungere al colore che hai scelto, se vuoi. Se vuoi scegliere un colore **presente solo nell'arcobaleno**, lo puoi fare.



Fig.: I tuoi dadi mostrano il verde, il giallo e l'arcobaleno. Se scegli il verde, puoi avanzare con la rana di due caselle.



Fig.: La tua rana avanza di due caselle.

Segui sempre tutte le 7 grandi regole del fiume (prossima pagina)!

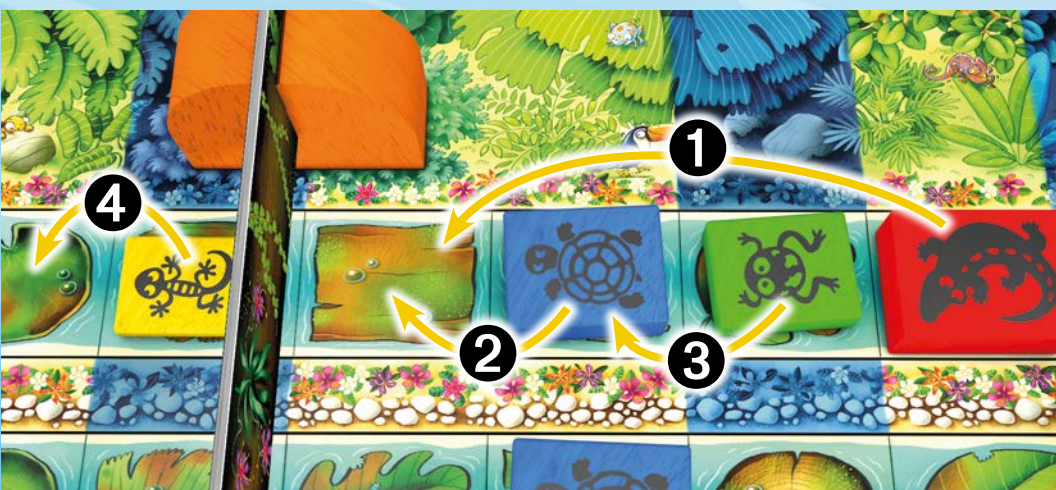


Fig.: Tutti e tre i dadi mostrano il colore rosso. Puoi avanzare con il tuo animale rosso (il cocodrillo) di 3 caselle **1**. Ma poiché l'arcobaleno mostra tutti i colori, invece che col cocodrillo potresti avanzare di una casella con la tartaruga **2** con la rana **3** o con il gecko **4**.



Le 7 regole d'oro del fiume:



Regola del fiume 1:

Non è lanciando i dadi che si possono far passare gli animali sotto ai ponti, ma unicamente facendo scorrere le piastrelle d'acqua.

Quando tiri i dadi, non puoi far passare un animale sotto a un ponte. Devi lasciare sulla **casella che precede il prossimo ponte** ogni animale che sposti. Qui dovrà aspettare (un turno successivo) per passare sotto al ponte, **spostandosi grazie all'acqua che scorre.**



Fig.: Grazie ai due dadi blu puoi avanzare con la tua tartaruga di due caselle, ma non puoi passare sotto al ponte. Per questo motivo puoi avanzare con la tartaruga solo fino alla casella che precede il ponte.



Fig.: Con il fulmine il tuo gecko può avanzare solo fino al ponte, perché dall'altra parte del ponte si trova il coccodrillo. Il gecko può oltrepassare il ponte solo spostandosi insieme all'acqua che scorre.

Regola del fiume 2:

Se degli animali finiscono su una casella occupata, devi posarli in cima agli animali che si trovano già lì.



Fig.: La tartaruga finisce in cima alla rana e al gecko.

Regola del fiume 3:

Durante il percorso puoi oltrepassare degli animali.



Fig.: Il coccodrillo oltrepassa gli altri animali.

Regola del fiume 4:

L'animale che stai spostando prende con sé tutti gli altri animali più piccoli che si trovano sulla sua schiena.



Fig.: In questo caso la tartaruga prende con sé il gecko e la rana, perché entrambi sono più piccoli di lei.

Regola del fiume 5:

(Tirando i dadi) non puoi spostare nessun animale, su cui si trovano (uno o più) animali più grandi.



Fig.: Non possono muoversi né la rana né il gecko. Sopra di loro si trova la tartaruga, che è più grande.

Regola del fiume 6:

Puoi ignorare dei (movimenti di) dadi.



Fig.: Il tuo gecko potrebbe oltrepassare la tartaruga, ma preferisci lasciarlo sulla schiena della tartaruga. In questo caso ignori un dado giallo.

Regola del fiume 7:

Con il fulmine non puoi raggiungere un animale che si trova già nell'arrivo.



Fig.: Per il tuo coccodrillo non puoi utilizzare il fulmine, perché davanti a lui non c'è nessun altro animale nel fiume. La tartaruga e la rana sono già all'arrivo. Puoi utilizzare il fulmine soltanto per raggiungere il coccodrillo con il gecko.

2. Se fai scorrere delle piastrelle d'acqua ...

... devi prendere una casella d'acqua che si trova di fianco al tavoliere e farla scorrere oltre alla pietra di partenza all'interno del tuo corso del fiume. Spingila finché la pietra di partenza è di nuovo visibile e finché in fondo al tuo corso del fiume fuoriesce una casella d'acqua.

Facendo scorrere le caselle d'acqua, i tuoi animali avanzano nel fiume. Nel corso di questo, almeno un animale passerà sotto a un ponte.

Urtare un ponte e restarvi impigliati

Spostandosi assieme alle piastrelle d'acqua, gli animali possono urtare un ponte. Di conseguenza cadono dall'animale su cui si trovano e restano **fermi davanti al ponte** (sulla casella d'acqua seguente).

❁ Fai caso che gli animali "caduti" restino uno sopra all'altro senza modificare il loro ordine.

(Questo in genere succede da sé, quando fai scorrere delle piastrelle d'acqua. Altrimenti aiutati tenendoli con le mani.)

❁ Se sulla casella d'acqua seguente si trovano degli animali, devi posare su di essi quelli "caduti", senza modificarne l'ordine.

Questo in genere non succede da sé, quando fai scorrere delle piastrelle d'acqua; poiché gli animali che cadono urtano quelli dietro di loro. In questo caso aiutati con le mani.

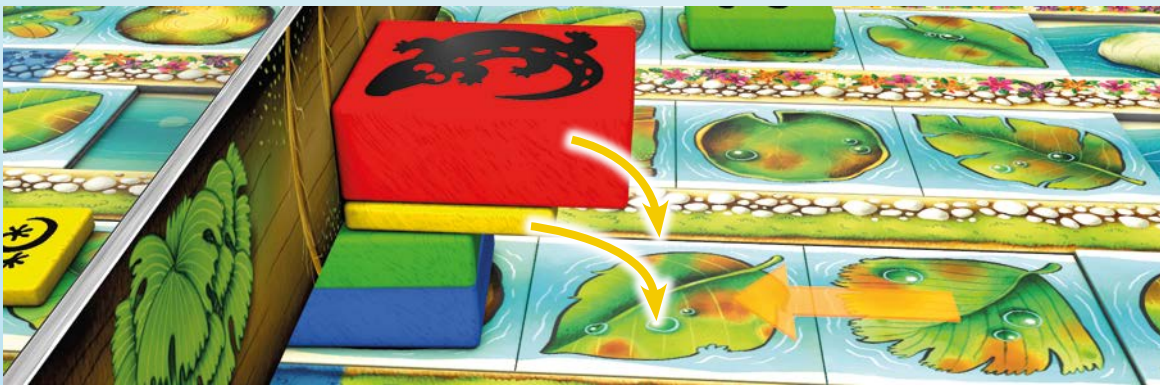


Fig.: La tartaruga e la rana riescono a passare sotto al ponte. Il geco e il cocodrillo "cadono" prima del ponte. In questo processo, il geco rimane sotto al cocodrillo.



Fig.: Il cocodrillo riesce a passare sotto a questo ponte. La tartaruga "caduta" finisce in cima alla rana e al geco.

Fine del gioco e vincitore

Vinci se riesci a portare tutti e quattro i tuoi animali sul tronco d'albero (indipendentemente dal loro ordine).

Autor: Jürgen Adams
Illustration: Gabriela Silveira
Satz und Layout: Oliver Richtberg
Traduzione: Sara Pirovino

Art.Nr.: 601105129

©2019 Zoch Verlag
Werkstraße 1
D-90765 Fürth
www.zoch-verlag.com

