

- 1** Оберіть завдання. Розташуйте червоні та помаранчеві башти як зазначено. Не забудьте! Якщо бачите кажана, залиште для нього зазор.
- 2** Помістіть лицаря та принцесу на позиції відповідно до завдання. Використовуйте блоки, які намальовані у верхній частині сторінки. Решту блоків відкладіть в коробку.
- 3** Створіть шлях, щоб лицар та принцеса нарешті зустрілися. Всі варіанти правильних рішень знайдете на звороті сторінки.

## ВАЖЛИВО!

Ані лицаря, ані принцесу неможна рухати, доки не розташуєте всі блоки. Вони повинні мати шлях один до одного. Вам треба використати блоки із завдання, ні менше, ні більше. Отвори в баштах та основі не є перешкодою на їхньому шляху. Лицар та принцеса можуть ходити крізь ці отвори.

- A** Лицар і принцеса можуть ходити вгору по сходах або по верхній частині стін. Вони не можуть стрибати вниз або підніматися вгору по стінах.
- B** Сходи не можуть спиратися на їх найвужчий край, як без підтримки будуть падати. Сходи можуть бути використані в вертикальному положенні стоячи або лежачи. Вони також можуть бути перевернуті, аби створити пласку частину шляху.
- C** Всі блоки повинні бути поміщені в «квадрати», уявну сітку з друкованими сторонами.
- D** Остаточна конструкція повинна бути стабільною. Це означає, що вона повинна стояти, навіть якщо ви повинні були видалити підтримку з блоків зліва і справа.

## Поради:

- Ми наполегливо рекомендуємо гравцям виконувати завдання в послідовності, яка зазначена в буклеті; в іншому випадку важливі «кроки навчання» можуть бути пропущені.
- Якщо завдання здається занадто важким, зверніться до рішення і спробуйте працювати в зворотному напрямку. Діти, дивлячись варіанти рішень, вивчають нові методи будівництва, що допомагає їм зрозуміти процес пошуку відповідей.



© 2015 Concept, game design & artwork:  
SMART - Belgium. All rights reserved.  
Designer: Raf Peeters  
Original product name: Camelot Jr  
SMART - Belgium Neerveld 14,  
B-2550 Kontich, Belgium - info@smart.be  
www.SmartGames.eu

dd: 20160719HE Made in China

