

1 בחרו אתגר מספר החידות. הניחו את המגדלים בצבעי אדום וכתום במקומות המתוארים בחידה. אל תשכחו! היכן שמופיע עטלף יש להשאיר מקום פנוי על בסיס המשחק.

2 הניחו את דמויות הנסין והנסיכה כמתואר בכרטיס החידה. שימו לב! יש להשתמש אך ורק בקוביות המופיעות בראש כרטיס החידה, את יתר הקוביות הניחו בצד שכן אין להשתמש בהן בחידה זו.

3 הניחו את הקוביות הנוספות כך שיווצר מסלול דרכו יוכל הנסין להגיע אל הנסיכה או הנסיכה אל הנסין. כל הפתרונות האפשריים מופיעים בצידו השני של כרטיס החידה.

חשוב!

לא ניתן להזיז את הנסין או את הנסיכה לפני שכל הקוביות הונחו במקומן והמסלול הושלם. הנסין צריך להיות מסוגל לעבור באופן ישיר וחלק על גבי המסלול שבניתם. עליכם להשתמש אך ורק בחלקים המתוארים בחידה, מבלי להוסיף או להחסיר חלקים. החורים העגולים המופיעים על גבי בסיס המשחק והמגדלים אינם מכשולים ונעזו לקבע את המגדלים ביציבות. הנסין והנסיכה יכולים לפסוע מעליהם בבטחה.

A הנסין והנסיכה יכולים ללכת רק על גגות המבנים או לעלות במדרגות. הם אינם יכולים לקפוץ כלפי מטה או לטפס על קירות המבנה.

B ניתן להשתמש בחלקי המדרגות בכל כיוון, במאונך או במאונז, ואפילו להניח אותם הפוך כך שיצור משטח עליון ישר. לא ניתן להציב את המדרגות על הקצה הצר ביותר שלהן, מכיוון שללא תמיכה תן תיפולנה.

C יש להניח את כל החלקים על פי רשת דמיונית של ריבועים כאשר הצד המודפס פונה אל השחקן. לא ניתן למקם קוביות מחוץ לרשת הדמיונית.

D המבנה הסופי חייב להיות יציב. כלומר, המבנה חייב לעמוד ביציבות ולא להתפרק גם אם נזיז קוביות מימינו או משמאלו.

רמזים להורים

אנו ממליצים בחום להתקדם בחוברת החידות ע"פ סדר הופעת החידות. בכל שלב במשחק נלמד צעד חדש שיעזור בפתרון החידות המתקדמות יותר. אם חידה נראית לכם קשה מדי, הביטו בפתרון מעבר לדרך ונסו ללכת אחורה בשלבי הפתרון. ע"י בדיקת הפתרון הילידים לומדים טכניקות בנייה חדשות העוזרות להם להגיע להבנה עמוקה יותר של חוקי המשחק (מה מותר ומה אסור לעשות)



- 1** Choose a challenge. Place the red and orange towers as indicated. Don't forget! Where you see a bat you must leave a gap for it in the base of the game.
- 2** Place the knight and princess in position as directed by your challenge. Use only the blocks shown at the top of the challenge page. Move the remaining blocks out of the way as they must not be used to solve the challenge.
- 3** Create a path for the knight and his princess to be reunited. All possible solutions can be found on the flipside of each challenge.

IMPORTANT!

Neither the knight nor the princess can be moved until all blocks are in position and the pathway is complete. The knight and princess must be able to walk directly over your construction to reach each other. You must use the exact blocks shown in your challenge, no more and no fewer. The round holes in the towers and the base are not obstacles. They are only used to position the towers correctly. The knight and princess can safely walk over these holes.

- A** The knight and princess can only walk up stairways or along the top of walls. They cannot jump down or climb up walls.
- B** The stairway cannot be balanced on its narrowest edge as without support it will fall. The stairways may be used standing upright or lying down. They may also be placed upside down to create a level pathway.
- C** All blocks must be placed in the 'squares' of an imaginary grid with the printed sides facing the player.
- D** The final structure must be stable. This means that your construction must stand on its own even if you were to remove supporting blocks from the left and right.

TIPS:

- *We strongly recommend players work through the challenges in the sequence given in the game guide; otherwise important 'learning steps' may get missed.*
- *If a challenge seems too hard, turn to the solution and try working backwards from there. Looking at the solution children learn new building techniques helping them understand.*



© 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

ddl: 20160519HE Made in China

BARCODE

- 1 اختاروا لغزاً من كتاب الألغاز. ثم ضعوا الأبراج الحمراء والبرتقالية في الأماكن المبيّنة على اللغز. لا تنسوا!! أن تتركزوا مكاناً فارغاً على قاعدة اللعبة في الأماكن المرسوم عليها خفاش.
- 2 ضعوا صورة الأمير والأميرة كما هو مبين في بطاقة اللغز. انتبهوا!! يجب استعمال المكعبات الموجودة في أعلى بطاقة اللغز فقط، ثم ضعوا المكعبات الباقية جانباً، لأنه يجب عدم استعمالها في هذا اللغز.
- 3 ضعوا المكعبات الأخرى، بحيث تشكل مساراً يُمكن للأمير الوصول بواسطته إلى الأميرة أو الأميرة إلى الأمير. جميع الحلول الممكنة مبيّنة على الجانب الآخر من بطاقة اللغز.

هام!

لا يمكن تحريك الأمير أو الأميرة قبل وضع جميع المكعبات في أماكنها، وقيل إتّمام المسار. يجب على الأمير أن يكون قادراً على اجتياز المسار الموصل بينه وبين الأميرة بشكل مباشر وسلس. يجب عليكم استعمال القطع المبيّنة في اللغز فقط، دون زيادة أو إنقاص قطع منها. الفتحات الدائرية والأبراج الموجودة على قاعدة اللعبة لا تعتبر عوائق بل وظيفتها تثبيت الأبراج بشكل ثابت، وذلك لكي يتمكن الأمير والأميرة تخطيها بأمان.

- A يمكن الأمير والأميرة السير على سطوح المباني أو الصعود على الدرج فقط، ولا يمكنهما القفز إلى الأسفل أو تسلق جدران المبنى.
- B يمكن استعمال أجزاء الدرج في جميع الاتجاهات، أفقياً، وعمودياً وكذلك يمكن وضع هذه الأجزاء بشكل مقلوب لكي تشكل مسطحاً علوياً منبسطاً. لا يمكن وضع الدرجات على طرفها الرقيق لأنها ستسقط إذا لم يكن لها دعائم تستدنها.
- C يجب وضع جميع القطع على شبكة وهمية مكونة من مربعات بحيث تكون الجهة المطبوع عليها باتجاه اللاعب. لا يمكن وضع مكعبات خارج الشبكة الوهمية.
- D يجب أن يكون المبنى النهائي ثابتاً. أي، يجب يكون المبنى قائماً بشكل ثابت، دون أن يتفكك عند تحريك مكعبات من جهته اليمنى أو اليسرى.

تلميح لأولياء الأمور

نحن ننصح بجديّة بالتقدم في كراسات الألغاز حسب ترتيب الألغاز. حيث سنتعلم في كل مرحلة من مراحل اللعب خطوة جديدة تساعدنا على حل اللغز الأكثر تقدماً. في حال تبين لكم أن أحد الألغاز صعب أكثر مما يجب، انظروا الحل الموجود على الجهة الثانية من الورقة وحاولوا الرجوع إلى الوراء حسب مراحل الحل. وهكذا يتعلم الأطفال من خلال فحص الحل طرق بناء جديدة تساعدكم على فهم قوانين اللعبة بشكل أعمق (ما هو المسموح فعله وما هو الممنوع).

- 1** Выберите задание. Разместите красные и оранжевые башни, как указано в задании. Не забудьте: там, где вы видите летучую мышь, оставьте пустое место на подставке-фундаменте.
- 2** Поместите рыцаря и принцессу, как указано в задании. Отберите детали, изображенные в верхней части страницы с заданием, а остальные детали отложите в сторону, они не понадобятся для решения этого задания.
- 3** Чтобы рыцарь и принцесса вновь взялись за руки, игроку нужно проложить дорожку из деревянных деталей, по которой рыцарь и принцесса смогут пройти друг к другу. Все варианты решений находятся на обратной стороне страницы с заданием.

Внимание!

Нельзя перемещать рыцаря или принцессу до того, как вы разместите все детали в соответствии с заданием и проложите дорожку. Нужно сделать так, чтобы рыцарь и принцесса могли передвигаться прямо по проложенному вами маршруту. Пользуйтесь только теми деталями, которые указаны в задании! Нельзя добавлять новые детали или убирать из решения указанные в задании. Круглые углубления в башнях и в фундаменте не являются препятствиями, они нужны для правильной установки башен. Рыцарь и принцесса могут передвигаться над этими углублениями.

- A** Рыцарь и принцесса передвигаются только по лестницам и по крышам. Они не могут прыгать вниз или карабкаться по стенам здания.
- B** Лестницы можно размещать вертикально, горизонтально, можно даже перевернуть их, для того чтобы сделать ровной поверхность дорожки. Нельзя ставить лестницу на ее самый узкий край, так как в этом случае она упадет.
- C** Все детали нужно поместить в квадраты воображаемой сетки той стороной к игроку, где есть рисунок. Нельзя размещать детали за пределами воображаемой сетки.
- D** Окончательная структура замка должна быть устойчивой и не разваливаться, даже если вы передвигаете детали вправо или влево.

Советы родителям

Мы настоятельно рекомендуем выполнять задания по порядку, указанному в буклете. На каждом уровне сложности ребенок будет учиться тем приемам, которые помогут в решении более трудных задач. Если задание оказывается слишком сложным, посмотрите его решение на обратной стороне и попытайтесь проложить дорожку в обратном порядке. Глядя на решение, дети изучают новые приемы строительства, помогающие им лучше понять правила игры (что можно и чего нельзя делать).