

חוקי המשחק



גילאי 36-18 חודשים: יש להשתמש רק בחלקי העץ ללא כרטיסי החידות. המשחק מפתח קואורדינציה, מחזק קשר עין-יד ויכולות מוטוריות עדינות באמצעות הערמת חלקי העץ פעם אחר פעם על בסיס העץ של המשחק. שימו לב! כרטיסי החידות לא מתאימים לילדים מתחת לגיל 3.

גילאי 3 ומעלה: לכל כרטיס חידה שני צדדים. ניתן לעבור מאתגרי ה"יום" הקלים יותר (אתגרים 1-24) לאתגרי ה"לילה" הקשים יותר (אתגרים 25-48).

1 בחרו חידה בהתאם לגיל השחקן. הניחו את כרטיס החידה כך שהאתגר יהיה לפניכם.

2 הניחו את חלקי המשחק המתאימים לתמונה באתגר שלכם. התמונה יכולה לתאר את החלקים במפורט או במרומז (בהצללה), בהתאם לרמת הקושי של החידה.

3 כאשר סיימתם אתגר "יום", בידקו שהוא אכן זהה לתמונה המתוארת בכרטיס החידה שלכם. בדקו את פתרון אתגר ה"לילה" שלכם – הפתרון צריך להיות זהה לתמונה שבאתגר ה"יום".





GAME RULES

From 18 to 36 months: Use only the wooden parts without the challenge cards! Hand-eye coordination and fine motor skills are developed as the youngest players stack the blocks onto the wooden game frame base again and again. Warning! The challenge cards are not suitable for children under 3 years.

Ages 3 and up: There are two faces to each challenge. Turn the challenge card around and you move from the “day” side of a challenge (see challenges 1-24) to the harder “night” side (see challenges 25-48).

- 1** Choose a challenge according to the player’s age. Position the challenge card so that your challenge is facing you.
- 2** Arrange the playing pieces to construct the scene shown on your challenge which is either in detail or only in outline, according to the skill level of your challenge card.
- 3** When you’ve finished a “day” challenge, compare it carefully to the scene shown on your challenge card: it should match it exactly! Check your “night” challenge by turning the challenge card around to look at the scene shown on the “day” side of your challenge – it should be identical!



©2002-2008 Concept, game design & artwork: SMART - Belgium. All rights reserved.
Designer: Raf Peeters
Original product name: Fantasy Blocks
SMART - Belgium Neerveld 14,
B-2550 Kontich, Belgium - info@smart.be
www.SmartGames.eu

Правила игры



Для занятий с детьми возраста 18-36 месяцев: следует использовать только деревянные фигурки, не прибегая к Сборнику головоломок!

Игра предназначена для развития общей координации, укрепления зрительно-моторной синхронизации (согласованности глаз-рука) и навыков тонкой моторики путём последовательного, раз за разом, вдевания в направляющие и укладывания деревянных фигурок на игровой подставке.

Внимание! Сборник головоломок не подходит для детей младше 3-х лет.

Для возраста 3 года и старше: следует использовать двусторонние карточки головоломок. От более лёгких «Дневных» (головоломки 1-24) к более сложным «Ночным» головоломкам (головоломки 25-48) следует переходить, просто поворачивая Сборник головоломок.

- 1** Выберите головоломку в соответствии с возрастом игрока. Поместите Сборник головоломок так, чтобы нужная головоломка оказалась перед вами.
- 2** Сложите из игровых фигур конфигурацию, соответствующую выбранной головоломке. На рисунке фигуры могут быть изображены подробно, в деталях, либо намёком (затенённым очертанием), в соответствии с уровнем сложности головоломки.
- 3** Закончив складывать «Дневную» головоломку, убедитесь, что ваше сооружение действительно ничем не отличается от изображённого на карточке головоломки. Решение «Ночной» головоломки проверяйте, повернув Сборник головоломок. Решение должно полностью совпадать с изображённым на «Дневной» головоломке.

قواعد اللعب



لأجيال 36-18 شهرا: يجب استعمال الأجزاء الخشبية فقط بدون كراسية التحديات!
لعبة تطوّر التوازن (التوافق العضلي-العصبي). تقوي العلاقة بين العين واليد والقدرات
الحركية الناعمة (الدقيقة) بواسطة تكويم القطع الخشبية مرة بعد الأخرى على قاعدة
اللعبة الخشبية.

تحذير! كراسية التحديات لا تناسب الأطفال حت جيل 3.

أجيال 3 سنوات وما فوق: يوجد وجهان مختلفان لكل بطاقة لغز. يمكن الانتقال
ببساطة من تحديات "النهار" الأكثر سهولة (تحديات 1-24) إلى تحديات "الليلة" الأصعب
(التحديات 25-48) عن طريق إدارة كراسية الألغاز.

1 اختاروا لغزا طبقا لجيل اللاعبين. ضعوا كراسية التحديات بحيث يكون التحدي أمامكم.

2 ضعوا أجزاء اللعبة المناسبة للصورة في التحدي الخاص بكم. يمكن للصورة أن تصف
الأجزاء بالتفصيل (باللون) أو بالرمز (بالنظليل). طبقا لمستوى صعوبة اللغز.

3 عند الانتهاء من تحدي "النهار". افحصوا أن الحل مماثل للصورة الموجودة في بطاقة اللغز
الخاصة بكم.

افحصوا حل تحدي "الليلة" الخاص بكم عن طريق إدارة كراسية الألغاز. يجب أن يكون الحل
مماثلا للصورة في تحدي "النهار".