

Plansza do gry w kształcie jabłka podzielona jest na 5 poziomych segmentów, które możesz obracać o 180°:

- Z jednej strony segmenty są oznaczone cyframi od 1 do 5.
- Z drugiej strony segmenty są oznaczone literami od A do E.

**1** Wybierz zadanie z książeczki. Ustaw planszę do gry zgodnie z ilustracją do zadania, obracając odpowiednie segmenty jabłka. Wszystkie 15 zadań dla poziomu **STARTER** wykorzystuje to samo ustawienie segmentów jabłka (12C4E). Podobnie, wszystkie zadania z poziomu **JUNIOR** również używają wspólnej konfiguracji (1BCD5). Natomiast poziomy **EXPERT** oraz **MASTER** wymagają innego ustawienia segmentów planszy dla każdego zadania.

**2** Umieść trzy gąsienice na utworzonej planszy do gry, tak aby wszystkie segmenty gąsienic (czyli ich części) znalazły się we wgłębieniach planszy. Każda gąsienica ma ruchomy tułów, dzięki czemu może zmieniać swój kształt. Żadna część gąsienicy nie może leżeć na płaskiej części planszy.

Łatwiejsze zadania zawierają wskazówki dotyczące położenia niektórych gąsienic:

- Kolorowe kółka wskazują dokładne położenie całej gąsienicy (w danym kolorze) na planszy.
- Żółta, zielona lub niebieska głowa oznacza, że **MUSI** być tam umieszczona głowa tej konkretnej gąsienicy. Ta odpowiedź pokazuje jedynie położenie głowy na planszy, ale **NIE** stronę, w którą jest ona skierowana!
- Biała głowa oznacza, że głowa jednej z gąsienic **MUSI** być umieszczona w tym miejscu. Może to być głowa którejkolwiek z trzech gąsienic. Ta odpowiedź również pokazuje jedynie położenie głowy gąsienicy, ale **NIE** stronę, w którą jest ona skierowana.
- Gdy rozwiążesz zadanie, może się okazać, że kilka wgłębień na planszy pozostanie pustych. Nie jest to błąd.

**3** Pamiętaj, że każde zadanie ma tylko jedno prawidłowe rozwiązanie, które możesz sprawdzić na końcu książeczki.

#### Wskazówki:

*W tę grę możesz zagrać także bez książeczki z zadaniami. Po prostu losowo obróć segmenty jabłka, tworząc unikatową planszę do gry (możliwe są 32 różne ustawienia) i spróbuj umieścić na niej trzy gąsienice. Większość ustawień planszy pozwala rozwiązać zadanie na wiele różnych sposobów.*



© 2020 Concept, game design & artwork:  
SMART - Belgium. All rights reserved.  
Designer: Raf Peeters  
Original product name: Apple Twist  
Neerveeld 14, B-2550 Kontich, Belgium  
info@smart.be | [www.SmartGames.eu](http://www.SmartGames.eu)

#### Importer i wydawca na terenie Polski:

Wydawnictwo IUVI Sp. z o.o., Sp. J. | ul. Półtanki 12C, 30-740 Kraków  
NIP: 6762465516 | [smart@iuvi.pl](mailto:smart@iuvi.pl) | [www.iuivigames.pl](http://www.iuivigames.pl)

#### Dystrybutor na terenie Polski:

Ateneum Sp. z o.o., Sp. J. | ul. Półtanki 12C, 30-740 Kraków  
NIP: 6792811070 | tel: 12 263-73-73 | [www.ateneum.pl](http://www.ateneum.pl)