




W grze dostępnych jest 48 zadań o rosnącym poziomie trudności. Połowa z nich przedstawia wnętrze domu, a połowa - domek od zewnątrz. Łatwo odróżnisz je po okładce książeczki z zadaniami. Przed rozpoczęciem gry upewnij się, że ustawisz domek we właściwy sposób, to znaczy tak, jak pokazano na karcie z zadaniem.


- Wybierz zadanie. Jeśli patrzysz w wnętrze domu, to zamknij wszystkie rolety okienne i drzwi. Jeśli patrzysz na domek od zewnątrz - zamknij tylko te elementy, które pokazano w zadaniu. Następnie umieść postaci pokazane na ilustracji do zadania na właściwych miejscach w domu.
- Dopasuj pozostałe postaci (Krasnoludki, Królową Śnieżkę oraz Złą Królową) na wolnych miejscach w domu, przestrzegając następujących zasad:
 - Każda postać musi zostać znaleźć się w domu;
 - Połączone krasnoludki (niebieskie i czerwone) zawsze będą zajmować dwa sąsiadujące miejsca. Z tego powodu nie mogą być nigdy ustawione przed drzwiami.
- Pamiętaj, że każde zadanie ma tylko jedno prawidłowe rozwiązanie, które możesz sprawdzić na odwrocie karty z zadaniem. W zadaniach z domkiem od zewnątrz najpierw otwórz drzwi i wszystkie okna, a potem porównaj z rozwiązaniem.


Symbolo

Pozioomy **JUNIOR**, **EXPERT** i **MASTER** zawierają dodatkowe wymagania, które znajdziesz na górze karty z zadaniem.

 Kolorowy kwadrat oznacza, że dana postać (lub postaci) musi zająć pokój o tym kolorze (w dowolnym miejscu tego pomieszczenia). Dom posiada trzy pokoje o różnych kolorach:

- Niebieski pokój z 4 miejscami (obejmuje całe górne piętro domu);
- Zielony pokój na parterze z 3 miejscami (dwa z oknem i jedno za drzwiami);
- Pomarańczowy pokój na parterze z 2 miejscami.

 Kolorowy przekreślony kwadrat oznacza, że dana postać nie może znajdować się w pokoju o tym kolorze.

 Znak „plus” między postaciami oznacza, że muszą się one znaleźć w tym samym pomieszczeniu, niekoniecznie obok siebie.

Wskazówki:

Zacznij od zadań, które pokazują wnętrze domu. Te, które pokazują dom z zewnątrz, mogą być trudniejsze, ponieważ niektóre elementy są niewidoczne przez zamknięte okna i drzwi.

Większość dzieci będzie potrzebowała pomocy przed pierwszą rozgrywką. Nie rozwiązuj zadań za nie, ale staraj się zachęcić do samodzielnej zabawy, zadając pomocnicze pytania, takie jak:

- Jak myślisz, co oznacza ten symbol?
- W którym pokoju powinien zamieszkać zielony krasnoludek?



2016 Concept, game design & artwork:

SMART - Belgium. All rights reserved.

Designer: Raf Peeters

Original product name: SnowWhite

Neerveld 14, B-2550 Kontich, Belgium

info@smart.be | www.SmartGames.eu

Importer i wydawca na terenie Polski:

Wydawnictwo IUVI Sp. z o.o., Sp. J. | ul. Półlanki 12C, 30-740 Kraków

NIP: 6762465516 | smart@iuvi.pl | www.iuivigames.pl

Dystrybutor na terenie Polski:

Ateneum Sp. z o.o., sp.k. | ul. Półlanki 12C, 30-740 Kraków

NIP: 6792811070 | tel: 12 263-73-73 | www.ateneum.pl