



- 1** Wybierz zadanie. Ustaw czerwone i pomarańczowe wieże zgodnie z ilustracją do wybranego zadania. Strzeż się niepotrzepa! Gdy zobaczysz go na karcie zadania, musisz pozostawić dla niego wolną przestrzeń u podstawy swojej budowli.
- 2** Umieść Rycerza i Księżniczkę tak, jak pokazano na karcie z zadaniem. Pamiętaj, by podczas rozwiązywania zadania używać tylko klocków wskazanych na górze karty z zadaniem. Pozostałe klocki mogą niepotrzebnie odwracać Twoją uwagę, dlatego odłóż je na bok.
- 3** Stwórz drogę łączącą Rycerza z Księżniczką. Na odwrocie każdego zadania znajdują się wszystkie możliwe rozwiązania.

Ważne!

- A** Rycerz i Księżniczka będą mogli poruszać się po klockach dopiero w momencie, kiedy cała droga będzie gotowa i kompletna. Do stworzenia łączącej ich ścieżki musisz użyć dokładnie takich elementów, jakie zostały pokazane w zadaniu. Nie przejmij się, jeśli w klocku z symbolem wieży znajduje się okrągły otwór. Dla zakochanych nie jest to żadna przeszkoda, a otwory są niezbędne wyłącznie do prawidłowego ustawiania elementów.
- B** Rycerz i Księżniczka, szukając drogi do siebie, mogą poruszać się po schodach oraz przechodzić poziomo wzdłuż ścian. Nie mogą natomiast ani skakać, ani wspiąć się pionowo po ścianach.
- C** Klocki ze schodami możesz ustawiać pionowo lub poziomo. Możesz je umieszczać również do góry nogami. Nie ustawiaj ich jednak na największym brzegu, ponieważ bez podparcia będą się przewracać.
- D** Wszystkie klocki muszą być skierowane zadrukowaną stroną w kierunku gracza. Cała budowla musi być stabilna. Oznacza to, że musi stać samodzielnie i nie przewracać się, nawet gdybyś usunął bloki wspierające ją z lewej i prawej strony.

Wskazówki:

- Najlepiej, jeśli gracze rozwiązują zadania po kolei. W przeciwnym razie ważny etap „uczenia się” może zostać pominięty.
- Jeżeli podczas zabawy okaże się, że zadanie jest zbyt trudne, można pokazać dziecku kartę z rozwiązaniem zadania. Patrząc na rozwiązanie, dziecko uczy się nowych technik budowania.



© 2015 Concept, game design & artwork:
 SMART - Belgium. All rights reserved.
 Designer: Raf Peeters
 Original product name: Camelot Jr SMART
 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. Półłanki 12C, 30-740 Kraków
 NIP: 6762465516 | smart@iuvi.pl | www.iuivigames.pl

Dystrybutor na terenie Polski:

Ateneum Sp. z o.o., sp.k. | ul. Półłanki 12C, 30-740 Kraków
 NIP: 6792811070 | tel: 12 263-73-73 | www.ateneum.pl