



- 1 Wybierz zadanie.
- 2 Wybierz płytki potrzebne do rozwiązania zadania i ułóż je jedna na drugiej w ramce do układania płytek. Zwróć uwagę nie tylko na kształt, kolor i kolejność płytek, ale także na kierunek ich ustawienia na podstawce.
 - Płytki należy układać tak, aby widoczna była ich kolorowa strona.
 - W wielu zadaniach do ułożenia właściwej kompozycji konieczne jest użycie białego tła ramki.
 - Płytki z kształtami w tym samym kolorze można łączyć. Dzięki temu uzyskasz nowy kształt. Nowy kształt może też powstać z białych figur na białym tle. Przeanalizuj wybrane zadanie, aby odpowiednio dobrać płytki potrzebne do jego rozwiązania.
- 3 Zadanie jest rozwiązane, kiedy twoja kompozycja dokładnie odpowiada tej przedstawionej w zadaniu. Pamiętaj, że możesz sprawdzić rozwiązanie na końcu książeczki.



© 2006-2008 Concept, game design & artwork:
SMART - Belgium. All rights reserved.
Designer: Kris Burm
Original product name: Colour Code 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