

### ZADANIA BEZ SMOKA 3+

- Wybierz zadanie. Umieść w ramce 4 elementy labiryntu w sposób pokazany na ilustracji. Zwróć uwagę na to, że każdy fragment labiryntu w jednym z rogów ma kwiatek o innym kolorze. Dzięki tej wskazówce łatwiej będzie Ci umieścić wszystkie elementy we właściwym miejscu. Następnie połóż zamek na fragmencie labiryntu z czerwonym kwiatkiem, Rycerza przy wejściu do labiryntu i Śpiącą Królowną przy bramie zamku.
- W połowie zadań poruszasz się Rycerzem, a w drugiej połowie – Śpiącą Królowną.
  - NIEBIESKA STRZAŁKA (Rycerz):** znajdź drogę od wejścia aż do bramy zamku, przesuwając Rycerza przez labirynt.
  - ŻÓŁTA STRZAŁKA (Śpiąca Królowna):** znajdź drogę od bramy zamku do wyjścia, przesuwając Śpiącą Królowną przez labirynt. Pamiętaj, że nie możesz podnosić Rycerza ani Śpiącej Królowny, aby przenieść ich ponad ścianami labiryntu. Elementy te muszą przez cały czas one pozostać na planszy.
- Zadanie zostało rozwiązane poprawnie, gdy Rycerz dotrze do bramy zamku (zadania oznaczone niebieską strzałką) lub Śpiąca Królowna dotrze do wyjścia z labiryntu (zadania oznaczone żółtą strzałką). Najkrótszą z możliwych ścieżek możesz sprawdzić na odwrocie karty z zadaniem.

### ZADANIA ZE SMOKIEM 5+

- Wybierz zadanie. Umieść w ramce 4 elementy labiryntu w sposób pokazany na ilustracji. Zwróć uwagę na to, że każdy fragment labiryntu w jednym z rogów ma kwiatek o innym kolorze. Dzięki tej wskazówce łatwiej będzie Ci umieścić wszystkie elementy we właściwym miejscu. Następnie połóż zamek na elemencie labiryntu z czerwonym kwiatkiem, Rycerza przy wejściu do labiryntu i Śpiącą Królowną przy bramie zamku.
- W tych zadaniach grasz smokiem! Znajdź takie miejsce na planszy, w którym element ze smokiem zmieści się całkowicie między ścianami labiryntu i zablokuje Rycerzowi możliwość dotarcia do zamku. Istnieje wiele ścieżek, które prowadzą do zamku! Jest również wiele miejsc w labiryncie, do których pasuje smok. Ale jest **tylko jedno** ułożenie smoka, które zablokuje wszystkie ścieżki prowadzące do zamku.
- Zadanie zostało rozwiązane poprawnie, gdy Smok zablokuje Rycerzowi drogę do zamku. Pamiętaj, że każde zadanie ma tylko jedno prawidłowe rozwiązanie, które możesz sprawdzić na końcu książeczki.

#### Wskazówki:

- Większość dzieci będzie potrzebowała pomocy podczas pierwszych rozgrywek. Zwróć ich uwagę na kolorowe kwiatki znajdujące się na rogu każdego fragmentu labiryntu. Samodzielnie ułożenie wszystkich fragmentów labiryntu na planszy podczas przygotowania do gry będzie dla nich dużym osiągnięciem i pierwszym krokiem w poznawaniu gry!
- Zadania ze smokiem są o wiele trudniejsze niż te bez niego! Jeśli dzieci mają problem z ich rozwiązaniem, spróbuj grać razem z nimi. Na przykład: dorosły może grać smokiem, a dziecko sprawdzić, czy wszystkie ścieżki do zamku są zablokowane.
- Jeśli zadania ze smokiem w dalszym ciągu sprawiają dziecku trudność, spróbujcie grać bez niego. Waszym celem będzie jedynie znalezienie prawidłowej drogi do zamku.



© 2017 Concept, game design & artwork:  
 SMART - Belgium. All rights reserved.  
 Designer: Raf Peeters  
 Original product name: Sleeping Beauty SMART  
 Neerveld 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. Półlanki 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.k. | ul. Półlanki 12C, 30-740 Kraków  
 NIP: 6792811070 | tel: 12 263-73-73 | [www.ateneum.pl](http://www.ateneum.pl)