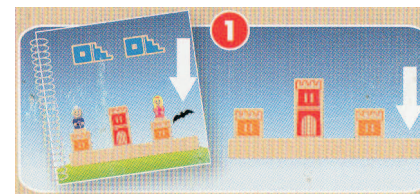




Règle du jeu



Choisissez un défi. Posez les tours rouge et orange à la bonne place. Attention! La chauve-souris indique que cet endroit doit rester libre!



Mettez le chevalier, la princesse ainsi que les blocs en place comme indiqué. N'utilisez pas les éléments restants.



Formez un chemin entre le chevalier et la princesse. La (les) bonne(s) solution (s) se trouve(nt) au verso du défi.

ATTENTION!

On ne peut pas déplacer le chevalier ni la princesse tant que les éléments ne sont pas mis à leur place. Ensuite le chevalier doit pouvoir atteindre la princesse en UNE fois. Il faut utiliser tous les blocs du défi.

Les trous ronds dans les tours et la base de jeu ne sont pas des obstacles mais servent uniquement à mettre les tours à la bonne place. Le chevalier peut donc passer au-dessus de ces trous ronds pas faire.

A) La figurine peut uniquement se déplacer sur un mur ou un escalier. Il ne peut pas grimper ni sauter.

B) Les blocs peuvent être mis aussi bien debouts que couchés. On ne peut pas mettre les escaliers sur leur pointe mais bien à l'envers afin de former un chemin plat.

C) Tous les éléments doivent se trouver dans une grille imaginaire (donc bien mis l'un sur l'autre sans interruption ni en déséquilibre) avec le dessin des blocs orienté face à vous.

D) Le résultat doit être stable c'est-à-dire que la construction doit pouvoir rester debout, même si on enlevait des blocs de part et d'autre.

Conseils pour les parents

Il est conseillé de résoudre les défis dans le bon ordre sinon on rate des moments éducatifs importants.

Si les défis sont encore trop difficiles, le jeu peut également se jouer à l'envers. Laissez l'enfant réaliser quelques défis à partir des solutions afin qu'il comprenne ce qu'on peut faire ou ne pas faire.

Quelques exemples de défis

STARTER

CHALLENGE 5

JUNIOR

CHALLENGE 18

EXPERT

CHALLENGE 30

STARTER

SOLUTION 5

© 2005-2007 Camelot J.R. Smart nv/na

JUNIOR

SOLUTION 18

© 2005-2007 Camelot J.R. Smart nv/na

EXPERT

SOLUTION 30

© 2005-2007 Camelot J.R. Smart nv/na

MASTER

CHALLENGE 4I

MASTER

SOLUTION 4I

© 2005-2007 Camelot J.R. Smart Inc/SA

Rappel

AUTORISE

Le chevalier et la princesse ne peuvent se déplacer que sur les murs ou les escaliers. Ils ne peuvent pas grimper ni sauter.

Les blocs peuvent être mis aussi bien debout que couchés. On ne peut pas mettre les escaliers sur leur pointe mais bien à l'envers afin de former un chemin plat.

Tous les éléments doivent se trouver dans une grille imaginaire (donc bien mis l'un sur l'autre sans interruption ni en déséquilibre) avec le dessin des blocs orienté face à vous.

La structure finale doit être stable

INTERDIT

Ils ne peuvent pas sauter ou escalader les murs

Les escaliers ne peuvent pas être placés sur leur pointe, même en bloquant avec d'autres éléments.

Les éléments ne peuvent pas être placés en dehors de cette grille imaginaire.

Cela signifie que votre construction doit être stable, même si l'on retire les éléments des extrémités.