

- 1 Bir görev seçin. Kırmızı ve turuncu kuleleri gösterildiği şekilde yerleştirin. Unutmayın! Yarasa gördüğünüz yerde onun için oyun temelinde bir boşluk bırakmanız gerekiyor.
- 2 Prensi ve prensesi görevinizin yönlendirdiği şekilde konumlandırın. Yalnızca görev sayfasının başında gösterilen blokları kullanın. Geriye kalan blokları, görevi yerine getirmek üzere kullanmayacağınız için kenara koyun.
- 3 Prens ve prensesin bir araya gelmesi için bir yol oluşturun. Tüm muhtemel çözümler her bir görevin arka sayfasında yer almaktadır.

ÖNEMLİ!

Prens ve prenses tüm bloklar yerine oturana ve patika yol tamamlanana kadar hareket ettiremez. Prens ve prenses birbirlerine ulaşmak için inşa ettiğiniz yapı üzerinde doğrudan yürüyebilmelidir. Görevinizde belirtilen blokların birebir aynılarını kullanmalısınız, daha fazla veya daha az değil. Kulelerdeki yuvarlak delikler ve temel, engel değildir. Onlar yalnızca kuleleri doğru şekilde konumlandırmak için kullanılır. Prens ve prenses bu delikler üzerinden güvenli bir şekilde yürüyebilir.

A. Prens ve prenses yalnızca merdivenlerden çıkabilir veya duvarların üzerinden yürüyebilir. Aşağı zıplayamazlar veya duvarlardan tırmanamazlar.

B. Merdiven, destek olmadan düşeceğiinden en dar kenarından dengelenemez. Merdivenler, dik şekilde veya yatay şekilde kullanılabilir. Ayrıca düz bir patika yol oluşturmak için de ters şekilde yerleştirilebilirler.

C. Tüm bloklar, basılı tarafları oyuncuya dönük olacak şekilde hayali bir parmaklığın 'karelerine' yerleştirilmiş olmalıdır.

D. Son yapı sabit olmalıdır. Bu, siz destek bloklarını sol ve sağ taraftan kaldıracak olsanız bile yapınızın kendi başına ayakta durabilmesi gerektiği anlamına gelir.

İPUÇLARI:

- Oyuncuların görevler üzerinde oyun kılavuzunda belirtilen sırada detaylı çalışma yapmalarını şiddetle tavsiye ediyoruz; aksi takdirde önemli 'öğrenme adımları' atlanabilir.
- Bir görev çok zor görünüyorsa, çözüme dönün ve o noktadan geriye doğru çalışmaya çalışın. Çözüme bakılması çocuklara yeni inşa tekniklerini anlamalarında yardımcı olur.



© 2015 Konsept, oyun tasarımı ve çizim:
SMART - Belçika. Tüm hakları saklıdır.
Tasarımcı: Raf Peeters.
Orijinal ürün adı: Camelot Jr
SMART - Belçika Neerveld 14, B-2550 Kontich, Belçika - info@smart.be
www.SmartGames.eu

Çin'de üretilmiştir.



54 14 30 15 20 44 3