2543

RÈGLES DU JEU

FR

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

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

3. 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:
- *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.*