

- 1** Оберіть завдання. Розташуйте червоні та помаранчеві башти як зазначено. Не забудьте! Якщо бачите кажана, залиште для нього зазор.
- 2** Помістіть лицаря та принцесу на позиції відповідно до завдання. Використовуйте блоки, які намальовані у верхній частині сторінки. Решту блоків відкладіть в коробку.
- 3** Створіть шлях, щоб лицар та принцеса нарешті зустрілися. Всі варіанти правильних рішень знайдете на звороті сторінки.

ВАЖЛИВО!

Ані лицаря, ані принцесу неможна рухати, доки не розташуєте всі блоки. Вони повинні мати шлях один до одного. Вам треба використати блоки із завдання, ні менше, ні більше. Отвори в баштах та основі не є перешкодою на їхньому шляху. Лицар та принцеса можуть ходити крізь ці отвори.

- A** Лицар і принцеса можуть ходити вгору по сходах або по верхній частині стін. Вони не можуть стрибати вниз або підніматися вгору по стінах.
- B** Сходи не можуть спиратися на їх найвужчий край, як без підтримки будуть падати. Сходи можуть бути використані в вертикальному положенні стоячи або лежачи. Вони також можуть бути перевернуті, аби створити пласку частину шляху.
- C** Всі блоки повинні бути поміщені в «квадрати», уявну сітку з друкованими сторонами.
- D** Остаточна конструкція повинна бути стабільною. Це означає, що вона повинна стояти, навіть якщо ви повинні були видалити підтримку з блоків зліва і справа.

Поради:

- Ми наполегливо рекомендуємо гравцям виконувати завдання в послідовності, яка зазначена в буклеті; в іншому випадку важливі «кроки навчання» можуть бути пропущені.
- Якщо завдання здається занадто важким, зверніться до рішення і спробуйте працювати в зворотному напрямку. Діти, дивлячись варіанти рішень, вивчають нові методи будівництва, що допомагає їм зрозуміти процес пошуку відповідей.

