



www.mediaplanet.co.rs

CAMELOT JR – KAKO SE IGRA?

1. Odaber i izazov. Postavi crvene i narandžaste kule kao što je prikazano. I ne zaboravi! Gde vidiš slepog miša, tu moraš ostaviti slobodno mesto na osnovi za slaganje igre.
2. Postavi viteza i princezu na pozicije koje su predviđene izazovom. Koristi samo delove koji su prikazani na vrhu strane sa odabranim izazovom. Preostale delove skloni, pošto ti neće trebati da rešiš taj izazov.
3. Napravi put da bi se vitez i princeza sreli. Sva moguća rešenja se mogu pronaći na poleđini svakog izazova.

VAŽNO: Ni vitez ni princeza se ne mogu pomerati dok sve svi delovi ne postave i put bude završen. Vitez i princeza moraju da imaju direktni put preko tvog zamka da bi se sreli. Moraš koristiti samo one delove koji su prikazani u izazovu, odnosno ne smeš dodati niti oduzeti ni jedan deo. Okrugle rupe na kulama i osnovi za igru ne predstavljaju prepreku. One se koriste samo da bi se delovi pravilno uklopili. Vitez i princeza mogu bezbedno da pređu preko njih.

- A. Vitez i princeza mogu da hodaju samo uz stepenice ili duž zidova. Oni ne smeju da skaču niz zidove, niti da se penju uz njih.
- B. Stepenice se ne mogu postavljati tako da stoje na svom najužem delu, jer će bez podrške pasti. Delovi sa stepenicama se mogu postavljati vertikalno ili horizontalno. Takođe, mogu se postaviti i naopako da biste napravili ravnu stazu.
- C. Svi delovi se moraju postavljati tako da obojena strana sa slikom bude okrenuta ka igraču.
- D. Napravljena građevina mora biti stabilna. To znači da mora da stoji čak i kada bi se potporni delovi sa leve i desne strane uklonili.

SAVETI:

- Savetujemo da igrači prate redosled izazova koji je dat u vodiču za igru, zato što bi se u suprotnom moglo desiti da se određeni „koraci“ u učenju preskoče.
- Ukoliko izazov deluje previše teško, pogledajte rešenje i pokušajte da, idući unazad, dođete do njega. Kada vide rešenje, deca uče nove tehnike gradnje što im pomaže da bolje razumeju rešenje.