

Від 18 до 36 місяців: використовуйте тільки дерев'яні деталі без карток із завданнями! Наймолодші гравці знову і знову нанижують блоки на дерев'яну базу, тренують координацію рук-очей та дрібну моторику.

Вік 3 роки та старше: у кожного завдання є два варіанти. Щоб перейти від "денної" сторони завдань (див. завдання 1-24) до більш складної "нічної" сторони (див. завдання 25-48), просто перевертайте картки.

- 1** Виберіть завдання відповідно до віку гравця. Розташуйте картку так, щоб малюнок був на рівні очей.
- 2** Упорядкуйте деталі головоломки, щоб побудувати сцену, яку зображено у вашому завданні. Вона може бути детальною або лише в силуеті, відповідно до рівня складності обраного завдання.
- 3** Коли ви закінчите складання композиції "денного" завдання, ретельно порівняйте її з зображенням на вашій карточці: вона має точно відповідати малюнку!
Перевірте "нічне" завдання за допомогою зворотньої сторони картки, тобто сторони "день" - вони повинні бути однаковими!



© 2002-2008 Концепція, дизайн гри та ілюстрації:
SMART - Бельгія. Всі права захищені.
Дизайнер: Раф Петерс
Оригінальна назва продукту: Fantasy Blocks
SMART - Бельгія Нірвелд 14,
B-2550 Контіч, Бельгія - info@smart.be
www.SmartGames.eu

did: 20180502HE Виготовлено в Китаї

BARCODE