

Camelot Jr

Un défi romantique!

- Construis un chemin afin que le chevalier puisse atteindre la princesse. Le chevalier peut uniquement se déplacer sur un mur ou un escalier. Il ne peut donc pas sauter ni grimper.
- Camelot Jr est un puzzle unique où l'on combine la logique, une vue d'ensemble et une motricité précise pour trouver la solution.
- 48 défis aussi bien pour les enfants que pour les adultes.

Contenu:

- 1 livret avec défis et solutions en noir
- 1 livret avec défis et solutions en relief
- 1 base de jeu en bois:
- 4 tours: 2 rouge velour et 2 orange plastic
- 3 escaliers: 1 vert poilu et 2 bleu rugueux
- 1 pont: violet lisse
- 2 personnages.
- 1 règles de jeux

Attention!

Le chevalier peut uniquement se déplacer sur un mur ou un escalier. Il ne peut pas grimper ni sauter.

Les blocs peuvent être mis aussi bien debout que couchés. On ne peut pas mettre les escaliers sur leur pointe mais bien à l'envers afin de former un chemin plat.

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.

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.

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.

Conseils pour les parents

Il est conseillé de résoudre les défis dans le bon ordre. 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.