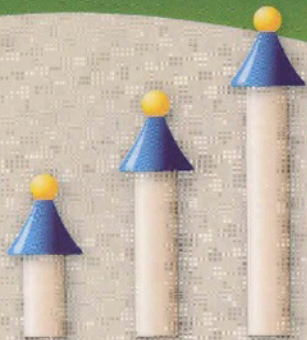


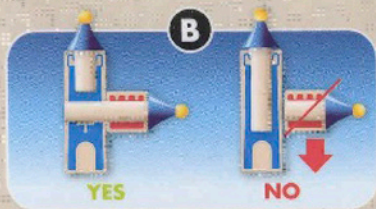
CASTLE LOGIX™

TOWERING BLOCKS BLOCKING TOWERS

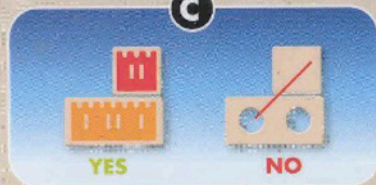
A



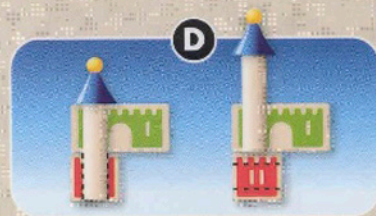
B



C



D



SMART®



Smart nv/sa
Neerveld 14
B-2550 Kontich, Belgium
Fax +32 15 45 10 60
© 2002 - 2006 Concept, gamedesign and artwork - Smart nv/sa
Designer: Raf Peeters

www.smart.be

RÈGLES DU JEU



CASTLE LOGIX™

TOWERING BLOCKS BLOCKING TOWERS

Castle Logix est un jeu avec 48 défis où la logique, une vue d'ensemble et une motricité précise doivent se combiner.

1



Choisissez un défi.

2



Reproduisez le château qui se trouve sur le défi.

3



Contrôlez au verso si votre solution est correcte.

ATTENTION!

- A** Le jeu comporte 4 blocs et 3 tours de différentes longueurs. Dans chaque bloc se trouvent des trous dans lesquels vous pouvez glisser les tours mais pour chacun, les trous se trouvent à un endroit différent!
- B** Le résultat doit être stable et doit rester debout sans assistance.
- C** Les blocs, qui sont imprimés différemment à l'avant et à l'arrière, doivent toujours être mis avec l'une des faces imprimées en avant.
- D** Malgré que le bloc rouge ait le même dessin des deux côtés, l'orientation de ce dessin par rapport au trou est différente. Par conséquent, une tour peut être mise **AU-DESSUS DE** ou **DANS** le bloc rouge. Et sans que ceci ne soit immédiatement clair dans le défi bien sûr!

Niveaux de difficultés

1 - 12 STARTER 3 ans et +

Pour ces défis il vous faudra 3 blocs et 3 tours. Il y a donc, à chaque défi, un bloc non utilisé.

13 - 24 JUNIOR 4 ans et +

Pour ces défis il vous faudra 4 blocs et 3 tours et l'orientation du bloc rouge deviendra importante.

25 - 36 EXPERT 5 ans et +

Pour ces défis l'équilibre entre en jeu. Il restera stable seulement si l'on construit le château correctement.

37 - 48 MASTER 6 ans et +

Uniquement les contours des châteaux sont visibles. Pouvez-vous trouver comment poser tous les blocs et toutes les tours? Le savoir-faire d'un vrai maître-architecte sera requis.

Conseils pour les parents

- Vous n'aidez pas les enfants en jouant à leur place. Si vous voulez quand même les assister, faites-le plutôt en leur posant des questions comme par exemple: "Où penses-tu que la grande tour doit aller?"
- Posez d'abord tous les blocs, puis la plus longue tour, la moyenne et finalement la plus courte.
- Il est conseillé de résoudre les défis dans le bon ordre pour ne pas rater des étapes éducatives importantes.
- Si les défis sont encore trop difficiles, le jeu peut également se jouer à l'envers. Laissez l'enfant construire quelques solutions afin qu'il comprenne ce qu'on peut faire et ne pas faire.