

Цель игры:

Сформировать объёмные змеи, правильно расположив кубики на игровых карточках.
(Следуйте подсказкам на игровых карточках.)



Начальная позиция:

- Возьмите зелёную игровую карточку с номером 1 (Рис. 1).
 - Затем положите перед собой овальную карточку с надписью "точка отсчёта" (Рис. 2). Это поможет вам расположить карточку с заданием диагонально, чтобы начать игру.
 - Расположите карточку так, чтобы пронумерованный уголок помещался в треугольную прорезь на карточке "точка отсчёта" (Рис. 3).
 - Обратите внимание на надписи на игровой карточке, указывающие какие кубики потребуются для выполнения задания (Рис. 4).
 - Возьмите кубики, которые потребуются для выполнения первого задания (красный и зелёный) (Рис. 4).
 - Обратите внимание на маленький рисунок змей – количество змей на рисунке равно количеству змей, которые нужно будет выложить при решении данного задания (в решении могут быть 1, 2 или 3 змеи) (Рис. 4).
- Теперь вы готовы к выполнению первого задания!

Ход игры:

На каждой карточке имеются чёрные квадратики, на которые следует выкладывать кубики. Выкладывая кубики на квадратики и комбинируя рисунок змеи на карточке с кубиками, попытайтесь выстроить целую змею. Поворачивая кубик, пытайтесь найти правильный угол, под которым он должен располагаться. Если вы правильно выполните задание, то сможете увидеть целую змею (смотрите с направления "точки отсчёта").

Выполнили первое задание? Прекрасно! Сверьте решение с буклетом и приступайте к следующему.

Уровни игр:

В игре есть 20 двусторонних карточек четырёх разных цветов, отражающих уровень сложности задания.

- A** На зелёном уровне на чёрных квадратах имеется цветная подсказка, указывающая, какие кубики куда выкладывать (Рис. А).
- B** На золотом уровне на некоторых квадратах имеются две или более цветных подсказки. Это значит, что на этих квадратах должны стоять два или более кубика, а какой из них должен быть сверху – игрок должен угадать сам (Рис. В).
- C** На синем уровне - подсказки отражают количество кубиков на клетках, остальное игрок должен угадать сам (Рис. С).
- D** Самый сложный уровень игры – красный. В заданиях этого уровня змея должна быть видна со всех сторон – 360 градусов (Рис. D)!

Решения:

Все задания имеют решения. У некоторых заданий решений несколько. По мере необходимости, сверяйте ваши решения с решениями в конце буклета. Если вы нашли интересное решение, которого нет в буклете, сфотографируйте и пришлите его нам – возможно, мы включим ваше решение в следующее издание буклета.

Удачи!

