

Er zijn 2 soorten opdrachten. De eerste 24 opdrachten speel je aan de binnenkant van het huis, de volgende 24 opdrachten speel je aan de buitenkant. Plaats het huis met de juiste kant naar je toe, alvorens je begint.

- 1** Kies een opdracht. Sluit de deur en alle luiken voor de ramen (bij de "binnen"-opdrachten) of specifieke luiken (bij de "buiten"-opdrachten). Plaats figuren in het huis zoals aangeduid in de opdracht.
- 2** Bepaal de plaats van de overige figuren in het huis, waarbij je rekening houdt met de tips in de opdracht:
 - Alle figuren moeten in het huis passen.
 - Tweeling-dwergen (rood en blauw) staan altijd op 2 plaatsen naast elkaar. Daarom zullen ze nooit voor de deur staan.
- 3** Er is telkens maar één oplossing die je op de achterkant van elke opdracht in het boekje kan terugvinden.

SYMBOLEN

Bij de JUNIOR, EXPERT en MASTER opdrachten moet je bij het plaatsen van de figuren ook rekening houden met symbolen (bovenaan de pagina):

- Een vierkant betekent dat een figuur in een kamer met dezelfde kleur als dit vierkant geplaatst moet worden. Het kan eender welke plaats in die kamer zijn. Het huis heeft 3 kamers:
 - Een blauwe kamer met 4 plaatsen, op de eerste verdieping.
 - Een groene kamer met 3 plaatsen, op het gelijkvloers (2 voor het raam, 1 voor de deur).
 - Een oranje kamer met 2 plaatsen, op het gelijkvloers.
- X** Een vierkant met kruis erover betekent dat een figuur NIET in de kamer met dezelfde kleur als dit vierkant mag geplaatst worden.
- +** Een "plus"-symbool tussen figuren betekent dat deze figuren zich in dezelfde kamer moeten bevinden, maar je weet niet in welke. Ze moeten daarbij niet naast elkaar of in een bepaalde volgorde staan.

TIPS VOOR OUDERS EN LEERKRACHTEN

Start met de opdrachten die de binnenkant van het huis tonen. De opdrachten aan de buitenkant zijn iets moeilijker, omdat sommige figuren verborgen zitten achter de luiken en de deur. Bovendien wordt links rechts wanneer kinderen het huis omdraaien om figuren op hun plaats te zetten.

Kinderen hebben begeleiding nodig wanneer ze het spel leren kennen. Probeer de opdrachten niet in hun plaats op te lossen, maar help hen door vragen te stellen zoals bijvoorbeeld:

- Wat denk je dat dit oranje vierkant betekent?
- Waar denk je dat je de groene dwerg moet plaatsen? En waarom?

RÈGLES DU JEU



FR

Blanche-Neige propose deux types distincts de défis dans le livret joint : 24 défis montrant l'intérieur de la maison et 24 présentant sa façade. Avant de commencer à jouer, assurez-vous d'orienter correctement la maison tel qu'indiqué par le défi.

- 1** Choisissez un défi. Fermez la porte et tous les volets pour les défis se jouant à l'intérieur de la maison. Ne fermez que ceux indiqués pour les défis se jouant à l'extérieur. Placez ensuite les personnages dans la maison aux emplacements indiqués dans le défi.
- 2** Trouvez les emplacements des personnages manquants selon les indices fournis dans le défi, en plaçant Blanche-Neige en dernier :
 - Tous les personnages doivent trouver leur place unique dans la maison
 - Les nains jumeaux (rouges et bleus) occuperont toujours deux places côte à côte. C'est pourquoi, ils ne pourront jamais être placés devant la porte verte (une seule place).
- 3** Il n'y a qu'une seule solution à chaque défi, fournie au verso de celui-ci.

PICTOGRAMMES

Les niveaux Junior, Expert et Master fournissent des indices nécessaires pour découvrir la position de chaque personnage. Il s'agit de pictogrammes ci-dessous, placés en haut de chaque page :

-  Un carré de couleur indique que le personnage associé **DOIT** être placé dans la pièce de cette couleur (à n'importe quelle place dans cette pièce).
La maison contient 3 pièces :
 - La pièce bleue avec 4 places – l'étage complet de la maison
 - La pièce verte avec 3 places (2 derrière la fenêtre, 1 derrière la porte) – au rez-de-chaussée
 - La pièce orange avec 2 places – au rez-de-chaussée
-  Un carré de couleur avec une croix noire indique que le personnage associé **NE DOIT PAS** être placé dans la pièce de cette couleur.
- +** Le caractère «+» entre deux personnages indique que ces personnages doivent être placés dans la même pièce. Ils n'ont pas besoin d'être côte à côte, ni dans un ordre particulier.
Un personnage peut se voir attribuer plusieurs indices. Il faudra **TOUS** les prendre en compte pour résoudre correctement le défi.

CONSEILS POUR LES PARENTS ET LES ENSEIGNANTS

Débutez par les défis montrant l'intérieur de la maison. Ceux montrant la façade sont d'une difficulté supérieure car les places cachées derrière la porte et les fenêtres doivent également être mémorisées et prises en compte avant de placer les personnages dans la maison. Les enfants auront besoin de votre aide pour commencer à jouer. Évitez de résoudre vous-même les défis, mais préférez leur poser des questions comme :

- Que signifie ce pictogramme ?
- Où penses-tu que le nain vert devrait être placé ?