

ПРАВИЛА ГРИ

Ігрове поле у вигляді яблука розділене на 5 горизонтальних сегментів, кожен з яких можна повернути на 180°:

- 3 одного боку сегменти позначені цифрами від 1 до 5.
- 3 іншого боку сегменти позначені буквами А В С D E.

- 1 Виберіть завдання. Налаштуйте ігрове поле, як показано, тобто розверніть до себе сегменти яблука тим боком, що вказаний в завданні. Усі 15 завдань Starter використовують однакову комбінацію сегментів (1 2 С 4 E). Усі завдання рівня Junior також використовують однакове налаштування (1 В С D 5). Однак в завданнях Expert та Master використовуються різні налаштування для кожного завдання.
- 2 Помістіть 3 гусениці на ігрове поле - яблуко. Кожну гусінь можна зігнути та створити різні форми. Всі частини гусениць повинні поміститися всередині чарунок яблука. Жодна частина гусениці не може спиратися на рівну частину яблука.
Легкі завдання мають підказки щодо положення деяких гусениць:
 - Кольорові кола вказують на положення на ігровому полі гусениці цього кольору.
 - Жовта, зелена або синя голова вказує на те, що голова цієї конкретної гусениці **ПОВИННА** розміщуватися там. Ця підказка показує лише положення голови, але НЕ її орієнтацію на ігровому полі!
 - Біла голова вказує на те, що там **МАЄ** бути розміщена голова однієї з гусениць. Це може бути голова будь-якої з 3 гусениць. Знову ж, це лише вказує на положення голови, але не її орієнтацію.
 - В більшості завдань одна або кілька чарунок залишаються порожніми. Це нормально.
- 3 Є лише одне рішення, наведене в кінці буклета із завданнями.

ПОРАДИ

Спробуйте пограти в цю гру без буклета із завданнями. Просто випадково покрутіть яблуко (можете створити 32 різні комбінації сегментів яблука) і спробуйте розмістити три гусениці зверху. Знайдіть всі можливі рішення.



© 2020 Концепція, ігровий дизайн та зображення: SMART - Бельгія.
Всі права захищені.
Дизайнер: Раф Петерс
Оригінальна назва товару: Apple Twist
Нірвелд 14, В-2550 Контіч, Бельгія
info@smart.be www.SmartGames.eu

dd: 20210301В Виготовлено в Китаї

