

## GAME RULES

UK

Snow White offers two kinds of challenges in the included booklet: 24 challenges that show the interior of the house, and 24 challenges that show the exterior. Before you start playing, make sure you position the house with the side facing you as indicated in your challenge.

- 1 Choose a challenge. Close the door and all window blinds in the interior challenges; close specific ones as indicated in exterior challenges. Place characters inside the house as shown in the challenge.
- 2 Determine the correct position of all other characters in the house based on the clues provided in the challenge:
  - All characters must be placed inside the house.
  - Twin dwarves (blue and red) will always occupy 2 places adjacent to each other. For that reason they can never be placed in front of the door.
- 3 There is only 1 possible solution. The solution is shown on the backside of each challenge.

### SYMBOLS

The JUNIOR, EXPERT and MASTER levels include extra rules about the correct position of the characters, using these symbols (at the top of the page):

- A colored square indicates that a character must be placed in the room of that color (it can be any of the places in that room). The house has 3 rooms:
  - The blue room with 4 places - this room comprises the full upstairs level of the house
  - The green room downstairs with 3 places (2 behind the window, 1 behind the door)
  - The orange room downstairs with 2 places
- ✘ A colored square which is crossed out indicates that a character can NOT be in the room with that color.
- +

### HINTS FOR PARENTS AND TEACHERS

Start with the challenges that show the interior of the house. The challenges that show the exterior can be more difficult for children, as unseen spaces behind closed window blinds and the door need to be perceived.

Children will need guidance when they start playing the game. Don't solve the challenges yourself, but rather ask questions like:  
- What do you think this symbol means?  
- Where do you think the green dwarf needs to be placed?

## SPELREGELS

NL

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.

### SYMBOLLEN

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.
- ✘ Een vierkant met kruis erover betekent dat een figuur NIET in de kamer met dezelfde kleur als dit vierkant mag geplaatst worden.
- +

### 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?

## SPIELREGELN

DE

Das Spiel "Schneewittchen" bietet zwei unterschiedliche Spielweisen: 1) 24 Aufgaben, bei denen die Innenseite des Hauses gezeigt wird. 2) Weitere 24 Aufgaben, bei denen die Außenseite des Hauses gezeigt wird. Bevor gestartet wird, sollte man genau schauen, welchen Aufgabentyp man spielen möchte.

- 1 Wähle eine Aufgabe. Schließe alle Fenster und Türen, wenn du die Aufgaben der Innenseite spielen möchtest. Spielst du die Aufgaben von der Außenseite beginnend, schließe nur die Läden und die Türe, wie in der Aufgabe angegeben. Platziere danach alle Figuren im Haus, wie in der Aufgabe dargestellt.
- 2 Finde nun mit Hilfe der Hinweise aus der Aufgabe heraus, wo sich alle Figuren im Haus aufhalten.
  - Alle Figuren müssen im Haus untergebracht werden.
  - Die doppelten Zwergenfiguren (blau & rot) werden immer auch zwei Plätze nebeneinander im Raum belegen. Von daher können diese Pärchen niemals hinter der Türe platziert werden.
- 3 Es gibt für jede Aufgabe immer nur eine Lösung. Die Auflösung findest Du jeweils auf der Rückseite der Aufgabe.

### SYMBOLLE

Ab Schwierigkeitsstufe „Junior“ kommen besondere Regeln für die Platzierung der Figuren ins Spiel. Diese Regeln werden mit Hilfe von Symbolen erklärt (jeweils oben auf der Aufgabenseite):

- Ein farbiges Quadrat besagt, dass eine Figur in diesem farbigen Raum platziert werden muss. Wo in dem Raum spielt dabei keine Rolle, die Figur muss nur in dem Raum sein. Das Haus hat drei farbige Räume:
  - der blaue Raum: er hat 4 Plätze, und nimmt die gesamte obere Etage ein.
  - der grüne Raum: er hat 3 Plätze - zwei hinter dem Fenster und einen Platz hinter der Türe.
  - der orangene Raum: er hat nur 2 Plätze und befindet sich im Erdgeschoß.
- ✘ Ein farbiges Quadrat mit einem Kreuz besagt, dass eine bestimmte Figur nicht in diesem Raum platziert werden darf.
- +

Ein Plus-Symbol zwischen zwei Figuren bedeutet, dass diese zwei Figuren in demselben Raum platziert werden müssen. Dabei spielt die Anordnung keine Rolle, Sie müssen nicht direkt nebeneinander platziert werden, lediglich in demselben Raum.

### HINWEISE FÜR ELTERN UND LEHRKRÄFTE

Die Kinder sollten mit Innenseiten - Aufgaben anfangen. Hier können die Kinder sofort sehen, wo die Figuren platziert werden müssen. Bei den Aufgaben von Außen müssen die Kinder antizipieren, wo die Figuren platziert werden müssen. Teilweise sind die Plätze nicht direkt ersichtlich. Die Kinder werden bei den ersten Aufgaben eine Hilfestellung benötigen. Helfen Sie den Kindern beim Lösen durch geschickte Fragen wie:  
- Was denkst Du, bedeutet dieses Symbol?  
- Wo denkst Du, muss der grüne Zwerg platziert werden?

## 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 des 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.
- +

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. Evitez 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 ?

## REGLAS DE JUEGO

ES

Blancanieves ofrece dos modos de juego incluidos en el libro de retos: 24 desafíos que muestran el interior de la casa y 24 desafíos que muestran el exterior. Antes de empezar a jugar, asegúrate de que colocas la casa mirando hacia ti por la cara que indica el desafío que vas a jugar.

- 1 Elige un desafío. Cierra la puerta y todas las persianas ventanas en los desafíos del interior de la casa; Cierra la puerta y/o persianas ventanas que indica el desafío del exterior. Coloca los personajes dentro de la casa como muestra el desafío.
- 2 Decide la posición correcta en la casa, de todos los demás personajes basándote en las pistas que te da el desafío:
  - Todos los personajes deben estar en el interior de la casa.
  - Los enanitos gemelos (azul y rojo) ocuparán siempre 2 espacios juntos, por eso nunca se pueden colocarse en la puerta.
- 3 Solo hay una solución posible. La solución se muestra en la parte trasera de cada desafío.

### SÍMBOLOS

Los niveles JUNIOR, EXPERTO y MASTER incluyen reglas extra sobre la posición correcta de los personajes, usando los siguientes símbolos (en la parte alta de la página):

- Un cuadrado de color indica que un personaje se debe colocar en la habitación de ese color (puede ser cualquier sitio de esa habitación). La casa tiene 3 habitaciones:
  - La habitación azul con 4 sitios espacios – comprende todo el nivel superior de la casa.
  - La habitación verde de la planta baja con 3 sitios espacios (2 detrás de la ventana, 1 detrás de la puerta)
  - La habitación naranja de la planta baja con 2 espacios.
- ✘ Un cuadrado de color cruzado indica que el personaje no puede estar en la habitación de ese color.
- +

### PISTAS PARA PADRES Y PROFESORES

Empezar con los desafíos que muestran el interior de la casa. Los desafíos que muestran el exterior pueden ser más difíciles para niños, ya que los espacios que no se ven, detrás de la puerta y las ventanas cerradas, tienen que ser intuïdos.

Los niños necesitarán ayuda cuando empiecen a jugar al juego. No resuelvas tú el desafío, ayúdalos haciendo preguntas como:  
- ¿Qué crees que significa este símbolo?  
- ¿Dónde crees que hay que colocar el enanito verde?

## REGRAS DO JOGO

PT

O jogo da Branca de Neve oferece dois tipos de desafios no folheto incluído: 24 desafios que mostram o interior da casa e 24 desafios que mostram o exterior. Antes de começares a jogar, vira a casa para ti tal como indicado no desafio que escolheste.

- 1 Escolhe um desafio. Fecha a porta e todas as portadas das janelas nos desafios dentro da casa; fecha as portas e portadas especificamente indicadas nos desafios fora da casa. Coloca as personagens dentro da casa como indicado no desafio.
- 2 Encontra a posição correta de todas as outras personagens na casa, com base nas pistas fornecidas da casa:
  - Todas as personagens têm de ser colocadas dentro da casa.
  - Os anões gémeos (azuis e vermelhos) irão ocupar sempre 2 posições, uma ao lado da outra. Por esse motivo, estes nunca podem ser colocados à frente da porta.
- 3 Existe apenas uma solução possível. A solução encontra-se na parte de trás de cada desafio.

### SÍMBOLOS

Os níveis JÚNIOR, PERITO e MESTRE incluem regras adicionais para a posição correta das personagens, utilizando estes símbolos (no topo da página):

- Um quadrado de cor indica que é necessário colocar uma personagem na divisão dessa cor (pode ser em qualquer uma das posições dessa divisão). A casa tem 3 divisões:
  - A divisão azul com 4 posições - esta divisão está no andar de cima da casa
  - A divisão verde no andar de baixo com 3 posições (2 atrás da janela, 1 atrás da porta)
  - A divisão cor-de-laranja no andar de baixo com 2 posições
- ✘ Um quadrado de cor com uma cruz por cima indica que NÃO podes colocar uma personagem na divisão com essa cor.
- +

### SUGESTÕES PARA PAIS E PROFESSORES

Comece com os desafios que mostram o interior da casa. Os desafios que mostram o exterior podem ser mais difíceis para as crianças, uma vez que é necessário perceber os espaços que não se vêem, por trás de portadas e da porta fechada.

As crianças irão necessitar de orientação para começarem o jogo. Não resolva você mesmo os desafios, mas faça perguntas como:  
- O que achas que este símbolo significa?  
- Onde achas que o anão verde tem de ser colocado?

