

CHALLENGE 1 ☐	CHALLENGE 2 ☐	CHALLENGE 3 ☐	CHALLENGE 4 ☐	CHALLENGE 5 ☐	CHALLENGE 6 ☐



CAMELOT NIVEAU STARTER

ATTENTION!

A Le chevalier peut uniquement se déplacer sur un mur ou un escalier. Il ne peut pas grimper ni sauter.

B Les blocs peuvent être mis aussi bien debout que couchés. On ne peut pas mettre les escaliers sur leur pointe mais bien à l'envers afin de former un chemin plat.

C Tous les éléments doivent se trouver dans une grille imaginaire (donc bien mis l'un sur l'autre sans interruption ni en déséquilibre) avec le dessin des blocs orienté face à vous.

D Le résultat doit être stable c'est-à-dire que la construction doit pouvoir rester debout, même si on enlève des blocs de part et d'autre.

On ne peut pas déplacer le chevalier ni la princesse tant que les éléments ne sont pas mis à leur place. Ensuite le chevalier doit pouvoir atteindre la princesse en UNE fois.

Il faut utiliser tous les blocs du défi.

Les trous ronds dans les tours et la base de jeu ne sont pas des obstacles mais servent uniquement à mettre les tours à la bonne place. Le chevalier peut donc passer au-dessus de ces trous ronds.



Choisissez un défi. Posez les tours rouge et orange à la bonne place.

Formez un chemin entre le chevalier et la princesse.

CHALLENGE 7 ☐	CHALLENGE 8 ☐	CHALLENGE 9 ☐	CHALLENGE 10 ☐	CHALLENGE 11 ☐	CHALLENGE 12 ☐

CHALLENGE 13	CHALLENGE 14	CHALLENGE 15	CHALLENGE 16	CHALLENGE 17	CHALLENGE 18



CAMELOT NIVEAU JUNIOR



Choisissez un défi. Posez les tours rouge et orange à la bonne place.

Mettez le chevalier, la princesse ainsi que les blocs en place comme indiqué.

Formez un chemin entre le chevalier et la princesse.

ATTENTION!

A Le chevalier peut uniquement se déplacer sur un mur ou un escalier. Il ne peut pas grimper ni sauter.

B Les blocs peuvent être mis aussi bien debout que couchés. On ne peut pas mettre les escaliers sur leur pointe mais bien à l'envers afin de former un chemin plat.

C Tous les éléments doivent se trouver dans une grille imaginaire (donc bien mis l'un sur l'autre sans interruption ni en déséquilibre) avec le dessin des blocs orienté face à vous.

D Le résultat doit être stable c'est-à-dire que la construction doit pouvoir rester debout, même si on enlevait des blocs de part et d'autre.

On ne peut pas déplacer le chevalier ni la princesse tant que les éléments ne sont pas mis à leur place. Ensuite le chevalier doit pouvoir atteindre la princesse en UNE fois.

Il faut utiliser tous les blocs du défi.

Les trous ronds dans les tours et la base de jeu ne sont pas des obstacles mais servent uniquement à mettre les tours à la bonne place. Le chevalier peut donc passer au-dessus de ces trous ronds.

CHALLENGE 19	CHALLENGE 20	CHALLENGE 21	CHALLENGE 22	CHALLENGE 23	CHALLENGE 24

CHALLENGE 25 ☐	CHALLENGE 26 ☐	CHALLENGE 27 ☐	CHALLENGE 28 ☐	CHALLENGE 29 ☐	CHALLENGE 30 ☐



CAMELOT NIVEAU EXPERT



Choisissez un défi. Posez les tours rouge et orange à la bonne place.



Mettez le chevalier, la princesse ainsi que les blocs en place comme indiqué.



Formez un chemin entre le chevalier et la princesse.

ATTENTION!

A Le chevalier peut uniquement se déplacer sur un mur ou un escalier. Il ne peut pas grimper ni sauter.

B Les blocs peuvent être mis aussi bien debout que couchés. On ne peut pas mettre les escaliers sur leur pointe mais bien à l'envers afin de former un chemin plat.

C Tous les éléments doivent se trouver dans une grille imaginaire (donc bien mis l'un sur l'autre sans interruption ni en déséquilibre) avec le dessin des blocs orienté face à vous.

D Le résultat doit être stable c'est-à-dire que la construction doit pouvoir rester debout, même si on enlève des blocs de part et d'autre.

On ne peut pas déplacer le chevalier ni la princesse tant que les éléments ne sont pas mis à leur place. Ensuite le chevalier doit pouvoir attendre la princesse en UNE fois.

Il faut utiliser tous les blocs du défi.

Les trous ronds dans les tours et la base de jeu ne sont pas des obstacles mais servent uniquement à mettre les tours à la bonne place. Le chevalier peut donc passer au-dessus de ces trous ronds.

CHALLENGE 31 ☐	CHALLENGE 32 ☐	CHALLENGE 33 ☐	CHALLENGE 34 ☐	CHALLENGE 35 ☐	CHALLENGE 36 ☐

CHALLENGE 37	CHALLENGE 38	CHALLENGE 39	CHALLENGE 40	CHALLENGE 41	CHALLENGE 42



CAMELOT NIVEAU MASTER



Choisissez un défi. Posez les tours rouge et orange à la bonne place.



Mettez le chevalier, la princesse ainsi que les blocs en place comme indiqué.



Formez un chemin entre le chevalier et la princesse.

ATTENTION!

A Le chevalier peut uniquement se déplacer sur un mur ou un escalier. Il ne peut pas grimper ni sauter.

B Les blocs peuvent être mis aussi bien debout que couchés. On ne peut pas mettre les escaliers sur leur pointe mais bien à l'envers afin de former un chemin plat.

C Tous les éléments doivent se trouver dans une grille imaginaire (donc bien mis l'un sur l'autre sans interruption ni en déséquilibre) avec le dessin des blocs orienté face à vous.

D Le résultat doit être stable c'est-à-dire que la construction doit pouvoir rester debout, même si on enlève des blocs de part et d'autre.

On ne peut pas déplacer le chevalier ni la princesse tant que les éléments ne sont pas mis à leur place. Ensuite le chevalier doit pouvoir attendre la princesse en UNE fois.

Il faut utiliser tous les blocs du défi.

Les trous ronds dans les tours et la base de jeu ne sont pas des obstacles mais servent uniquement à mettre les tours à la bonne place. Le chevalier peut donc passer au-dessus de ces trous ronds.

CHALLENGE 43	CHALLENGE 44	CHALLENGE 45	CHALLENGE 46	CHALLENGE 47	CHALLENGE 48