

Žaidimo tikslas: visus vaiduoklius apšviesti žibintuvėliais.

- 1 Pasirinkite iššūkio kortelę ir padėkite ją ant žaidimo lentos.
- 2 Ant kiekvienos iššūkio kortelės sudėliokite šešias dėlionės dalis taip, kad žibintuvėlio apšviestuose plotuose būtų matyti kiekvienas vaiduoklis. Vaiduoklių negalima uždengti dėlionės dalimis, kurios yra skaidrios mėlynos spalvos arba kuriose pavaizduoti žibintuvėliai. Dėlionės dalys turi būti sudėliotos taip, kad priešins būtų nukreiptas į viršų.

Kad būtų paprasčiau, su kai kuriais iššūkiiais pateikiama užuominų:

- \* PRADEDANČIOJO lygis: Ant iššūkio kortelės esančios baltos linijos – tai užuominos apie dėlionės formą ir padėtį.
- \* PAŽENGUSIOJO lygis: Ant iššūkio kortelės esantys spalvoti žibintuvėliai – tai užuominos apie tokios pačios spalvos žibintuvėlių, pavaizduotų ant dėlionės dalių, padėtį ir kryptį. Dėmesio! Yra dvi dėlionės dalys su mėlynu žibintuvėliu.
- \* EKSPERTO lygis: Ant iššūkio kortelės esantys balti žibintuvėliai – tai užuominos apie žibintuvėlių, pavaizduotų ant dėlionės dalių, padėtį ir kryptį. Tačiau žibintuvėlių spalvos nėra nurodytos.

- 3 Kiekvieną iššūkį galima išspręsti tik vienu būdu. Visų iššūkių sprendimai pateikti informaciniame lapelyje.



© 2015 m. Konceptija, žaidimo dizainas ir apipavidalinimas:  
 SMART – Belgija. Visos teisės saugomos.  
 Autorius: Raf Peeters  
 Originalus gaminio pavadinimas: „Ghost Hunters“  
 SMART – Belgija • Neerveld 14, B-2550 Kontich, Belgija  
 info@smart.be  
 www.SmartGames.eu

dd: 20200805 Pagaminta Kinijoje

