

FR RÈGLES DU JEU EN RULES OF THE GAME DE SPIELREGELN ES REGLAS DEL JUEGO
IT REGOLE DEL GIOCO PT REGRAS DO JOGO NL SPELREGELS SE SPELREGLER
DA SPILLEREGLER RU ПРАВИЛА ИГРЫ

HOTELOGIC

60 CHALLENGES

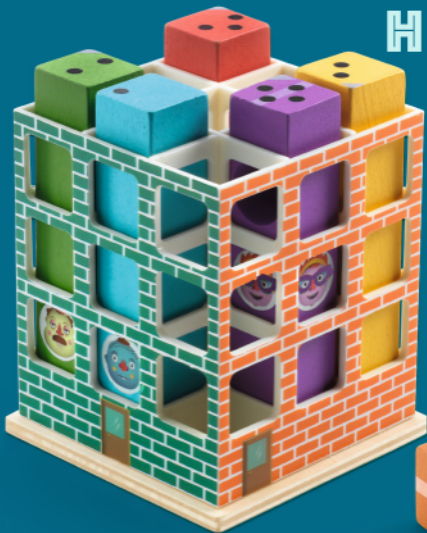
AUTHOR
MANON

& YOANN LEVET

DESIGN
CRISTIAN TURDERA

7-99

ANS YEARS
AÑOS JAHRE



SOLOGIC



HOTELOGIC

FR
4-6

EN
7-9

DE
10-12

ES
13-15

IT
16-18

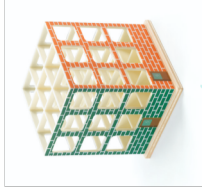
PT
19-21

NL
22-24

SE
25-27

DA
28-30

RU
31-33



3D



3D



3D



BUT DU JEU

Positionner les clients de l'hôtel en respectant les contraintes de placement données.

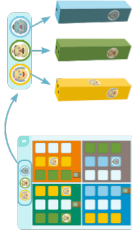


CONTENU DU JEU

- 30 cartes pour 60 défis numérotés
- 1 cube-immobilier
- 6 bâtonnets-personnages

DÉROULEMENT DU JEU

- Choisir une carte-défi et prendre le ou les bâtonnet(s) correspondant(s) au(x) client(s) du défi.



1 bâtonnet = 1 client.

- Pour jouer, placer le(s) bâtonnet(s) dans le cube-hôtel selon les indications de la carte-défi.
 - La carte-défi indique où se situent(1) le(s) client(s) lorsque l'on regarde une à une les faces colorées de l'hôtel.
 - Pour résoudre le défi, chaque face de l'hôtel représentée sur la carte doit correspondre à chaque façade du cube-hôtel.
- Par exemple :*



Carte-défi

Client

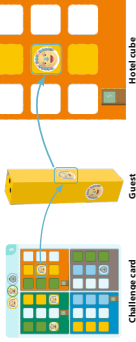
Cube-hôtel

- Tous les clients participant au défi doivent impérativement être placés dans l'hôtel.

À noter :

- Les découpes dans les bâtonnets peuvent laisser apparaître un client.
- Si un client est vu à travers une face n'apparaît qu'un seul visage.
- Le client ne doit être visible sur cette façade.

- To play, position the stick(s) in the hotel cube according to the indications on the challenge card.
- The challenge card shows where the guest(s) should be located when viewing the hotel from each of its coloured façades.
- To solve the challenge, each of the hotel's façades shown on the card must match each of the hotel cube's façades.
- For example:



Challenge card

Guest

Hotel cube

- All of the guests involved in the challenge have to be positioned in the hotel.

PLEASE NOTE:

The openings in the sticks may reveal a guest.
On the card, a façade with no one on it means that no guest's face should be visible on that façade of the hotel.



Positioning the guests:

- At the top of the challenge card, when the guests' heads are "straight"; you should insert all of the sticks right side up, i.e. with the symbols with black dots visible on top.



- At the top of the challenge card, when the guests' heads are tilted at an angle: you can insert the sticks right side up or upside down, i.e. with the symbols with either black dots or white dots visible on top.



There is only one solution for each challenge!

Solutions can be found at the end of this booklet.

The position of the sticks and the symbols (circles and triangles) visible on top indicate the solution.



INHALT

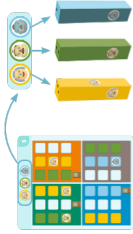
- 30 nummerierte Karten für 60 Aufgaben
- 1 Hotel
- 6 Figurenstäbe aus Holz

ZIEL DES SPIELS

Wie kannst du die Hotelgäste gemäß der Aufgabenkarte im Hotel unterbringen?

SPIELABLAUF

- Wähle eine Aufgabenkarte und nimm den oder die Stäbe in die Hand, die den Gästen auf der Aufgabenkarte entsprechen.



- Platziere die Stäbe gemäß den Angaben auf der Aufgabenkarte im Hotel.
Die Aufgabenkarte zeigt die farblich unterschiedlichen Fassaden und wo die Gäste jeweils untergebracht werden müssen.
Um die Aufgabe zu lösen, muss jede Fassade des Hotels mit den Abbildungen auf der Karte übereinstimmen.
Zum Beispiel:



Aufgabenkarte

Gast



Hotel

- Alle Gäste der Aufgabe müssen zwingend im Hotel untergebracht werden.

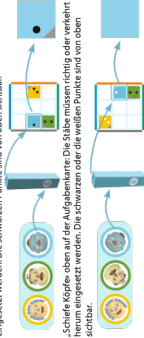
ZU BEACHTEN:

Jede(r) Ausrichtung der Stäbe kann ein Gast in einem Fenster sichtbar sein oder nicht. Ist auf der Karte eine Fassade ohne Gäste zu sehen, darf auch auf in den Fenstern des Hotels auf dieser Seite kein Gesicht eines Gastes zu sehen sein.



Unterbringung der Gäste:

- „Gerade“ Köpfe oben auf der Aufgabenkarte: Alle Stäbe müssen richtig herum eingesetzt werden. Die schwarzen Punkte sind von oben sichtbar.



- „Schiefe Köpfe“ oben auf der Aufgabenkarte: Die Stäbe müssen richtig oder verkehrt herum eingesetzt werden. Die schwarzen oder die weißen Punkte sind von oben sichtbar.

Für jede Aufgabe gibt es nur eine Lösung!

Die Lösungen finden sich am Ende dieser Anleitung.

Die Position der Stäbe und die von oben sichtbaren Symbole (Kreise und Dreiecke) ergeben die Lösung.

Ein Spiel von Marion und Yoann Lavet



OBJETIVO DEL JUEGO

- Instalar a los clientes del hotel respetando las condiciones de colocación que se indican.



CONTENIDO

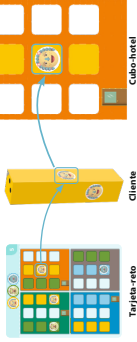
- 30 tarjetas con 60 retos numerados
- 60 fichas de cliente
- 6 bloques-personaje

DESARROLLO DEL JUEGO

- Elegir una tarjeta-reto y coger el/los bloque(s) correspondiente(s) al/a los cliente(s) que aparece(n) en el reto.



• Para jugar, colocar el/los bloques en el cubo-hotel siguiendo la indicaciones de la tarjeta-reto.
La tarjeta no indica dónde se sitúa(n) el/los cliente(s) al observar una a una las caras de colores del hotel.
Para resolver el reto, cada cara del hotel representada sobre la tarjeta debe corresponder a cada una de las fachadas del cubo-hotel.
Por ejemplo:



• Todos los clientes que figuran en el reto deben ser instalados obligatoriamente en el hotel.

¡IMPORTANTE!

Los colores de los bloques pueden revelar un cliente.
Solista la tarjeta, una fachada en la que no aparece nadie significa que en esa fachada no debe verse ningún cliente.



Disposición de los clientes:

• En la parte superior de cada tarjeta-reto, cuando las cabezas de los clientes aparecen rectas: insertar todos los bloques al derecho, es decir, con los símbolos de los círculos visibles hacia arriba.



• En la parte superior de cada tarjeta-reto, cuando las cabezas de los clientes aparecen inclinadas: insertar los bloques al derecho, es decir, con los símbolos de los círculos negros y/o símbolos de círculos blancos visibles hacia arriba.



• Para cada reto solo existe una solución! Las soluciones se encuentran al final de este folleto.

La posición de los bloques y los símbolos (círculos y triángulos) visibles en la parte superior dan la solución.



SCOPO DEL GIOCO

Posizionare i clienti dell'albergo rispettando le indicazioni fornite.

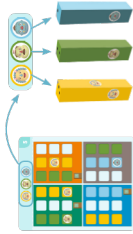
CONTENUTO DEL GIOCO



- 30 carte per 60 sfide numerate
- 1 cubo edificio
- 6 bastoncini dei personaggi

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

- Scegliere una carta sfida e il bastoncino o i bastoncini corrispondenti al cliente o ai clienti della sfida.

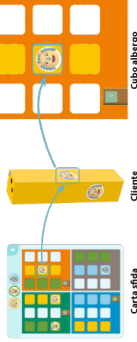


- Per giocare, posizionare il bastoncino, o i bastoncini, nel cubo albergo seguendo le indicazioni della carta sfida.

La carta sfida indica dove trovare il cliente o i clienti quando si guarda ciascuna delle facciate colorate dell'albergo.

Per vincere la sfida, ogni facciata dell'albergo rappresentata sulla carta deve corrispondere alla rispettiva facciata del cubo albergo.

Ad esempio:



- Vanno posizionati nell'albergo tutti i clienti coinvolti nella sfida.

N.B.:

Le aperture sui bastoncini possono lasciar apparire un cliente.

Se sul lato dell'albergo affigurato su una carta non compare nessuno, sulla facciata corrispondente del cubo albergo non deve essere visibile il volto di nessun cliente.



Posizionamento dei clienti:

- Nella parte superiore di ogni carta sfida, quando i **volti dei clienti sono "dritti"**, i bastoncini a testa in su o in giù, con i simboli dei puntini neri o bianchi visibili rivolti verso l'alto.



- Nella parte superiore di ogni carta sfida, quando i **volti dei clienti sono inclinati**: inserire i bastoncini a testa in su o in giù, con i simboli dei puntini neri o bianchi visibili rivolti verso l'alto.



Ogni sfida ha solo una soluzione! Le soluzioni sono in fondo a questo libretto.
La posizione dei bastoncini e i simboli (puntini e triangoli) visibili rivolti verso l'alto danno la soluzione.

Un gioco di Marion e Yoann Levat



OBJETIVO DO JOGO

Posicionar os clientes no hotel seguindo as instruções do desafio.



CONTEÚDO

- 30 cartas com 60 desafios enumerados
- 1 cubo em forma de prédio
- 6 varetas longas com personagens

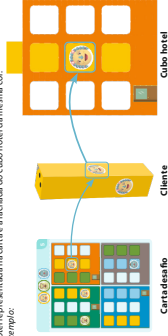
COMO JOGAR

- Escolher uma carta-desafio e pegar no ou nas varetas com os personagens correspondendo aos clientes mostrados no desafio.



1 vareta = 1 cliente.

• O jogo consiste em colocar uma ou várias varetas, dentro do cubo hotel segundo as regras do cartão desafio.
 A cada desafio, os clientes nas quatro faces coloridas do hotel.
 Para encontrar a solução certa, é preciso respeitar a correspondência entre a face do hotel representada na carta e a fachada do cubo hotel da mesma cor.
 Exemplo:

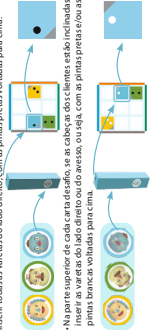


• Todos os clientes presentes no desafio devem ser inseridos imperativamente no hotel.
NOTA:
 Através dos recortes nas varetas é possível ver um cliente.
 Na carta, uma inclinação sem nenhum rosto visível significa que não se deve ver nenhum cliente na fachada correspondente do hotel.



Posicionamento dos clientes:

- Na parte superior de cada carta desafio, se as cabeças dos clientes estão ideais: inserir todas as varetas do lado direito. Com as pinças pretas voltadas para cima.



- Na parte superior de cada carta desafio, se as cabeças dos clientes estão inclinadas: inserir as varetas do lado direito ou do avesso, ou seja, com as pinças pretas e/ou as pinças brancas voltadas para cima.

Apenas uma solução para cada desafio!

As soluções encontram-se no final deste folheto.

A posição das varetas e dos símbolos geométricos (círculos e triângulos), visíveis acima, apresentam a solução.

Um jogo de Marion e Yoann Levet

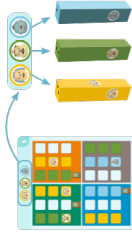


DOEL VAN HET SPEL

De gasten in het hotel plaatsen volgens de aanwijzingen op de uitdagingkaart.

SPELVERLOOP

- Kies een uitdagingkaart en pak het/de staafjes dat die overeenkomt/overeenkomen met de hotelgast(en) van de uitdaging.



1 staafje = 1 hotelgast.

INHOUD VAN HET SPEL

- 30 kaarten met 60 genummerde uitdagingen
- 1 hotelgast
- 6 houten staafjes



- Plaats dan het/de staafjes in de hotelkubus volgens de aanwijzingen op de uitdagingkaart.

Om de uitdagingkaart kun je zien waar de hotelgast(en) zich bevindt/bevinden. Let hierbij goed op elke gekleurde gevel van het hotel.
Om de uitdaging op te lossen moet je ervoor zorgen dat elke gevel van het hotel op de kaart overeenkomt met de kant van de hotelkubus in dezelfde kleur.

Bijvoorbeeld:



Uitdagingkaart

- Alle kasten die op de uitdagingkaart voorkomen moeten in het hotel worden geplaatst.

Hotelkubus

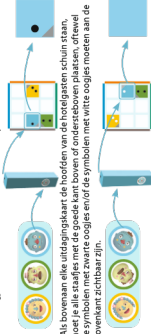
Gast

Door de speerpunten in de staafjes kan een hotelgast te zien zijn.
Om de uitdaging op te lossen moet je ervoor zorgen dat het staafjes voorkomen dat er op die gevel van het hotel geen gasten zichtbaar mogen zijn.



De juiste plaatsen:

- Als de juiste uitdagingkaart de hoofden van de hotelgasten 'recht' staan, moet je alle staafjes met de goede kant boven plaatsen, oftewel de symbolen met zwarte oogjes moeten aan de bovenkant zichtbaar zijn.



- Als bovenaan elke uitdagingkaart de hoofden van de hotelgasten schuin staan, moet je alle staafjes met de goede kant boven of ondersteboven plaatsen, oftewel de symbolen met zwarte oogjes en/of de symbolen met witte oogjes moeten aan de bovenkant zichtbaar zijn.

Voor elke uitdaging is maar één oplossing! De oplossingen staan achter in dit boekje.
De positie van de staafjes en de symbolen (oogjes en driehoekjes) die aan de bovenkant zichtbaar zijn geven de oplossing.

Een spel van Manon en Yoann Levret



SPELETS MÅL

Placera hotellgästerna samtidigt som du följer de angivna begränsningarna.

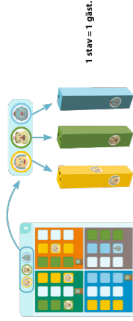


SPELINNEHÅLL

- 30 kort med 60 numererade utmaningar
- 1 hotellkub
- 6 personsövar i två

SPELETS GÅNG

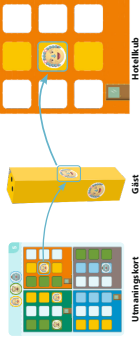
- Välj ett utmaningskort och ta den staven eller de stavarna som motsvarar de hotellgäster som är med i utmaningen.



1 stav = 1 gäst.

- Du spelar genom att placera stavarna i hotellklubben enligt anvisningarna på utmaningskortet. På utmaningskortet visas var gäst(er)na befinner sig när man tittar på de färgade fasaderna på hotellklubben var för sig. För att klara utmaningen måste alla hotellfasader som visas på kortet motsvara fasaderna på hotellklubben.

Till exempel:



- Alla gäster som deltar i utmaning måste befinnas sig i hotellet.

ATT TÄNKA PÅ

Om värdarna inte vill ge utmaningar kan gästerna inte se gäst syns.

Om värdarna inte vill ge utmaningskortet inte visar någon person, innebär det att ingen gäst ska synas på den fasaden.



Placering av gäster:

- Om gästernas huvuden är "raka" överst på utmaningskortet: sätt in alla stavarna med rättsidan uppåt, det vill säga med de svarta runda symbolerna synliga överst.



- Om gästernas huvuden lutar överst på utmaningskortet: sätt in alla stavarna med rättsidan eller avspäddan uppåt, det vill säga med antingen de svarta eller vita runda symbolerna synliga överst.



Välj utmaning, här endast en lösning! Lösningarna står längst bak i detta häfte.

Placeringen av stavarna och symbolerna (brickor eller trekant) som syns ovan ger lösningen.

En spel av Manon och Yoann Level



SPILLET'S FORMAL

At placere hotellets gæster og respektere de angivne begrænsninger.

SPILLET'S INDHOLD

- 30 kort med 60 nummererede udfordringer
- 1 Hotellobskreds
- 6 personstave i træ



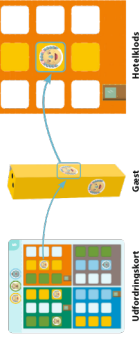
SÅDAN FØREGÅR SPILLET

- Vælg et udfordringskort, og tag den eller de stave, som svarer til udfordringens gæster.



1 stav = 1 gæst.

- Spiller går ud på at placere staven(e) i hotelklossen i henhold til anvisningerne på udfordringskortet.
 - Udfordringen er opfyldt, hvis gæsterne (gæsterne befinder sig, når man ser på hotellets færdige sider, en efter en.
 - Du løser udfordringen ved at sørge for, at hver side af hotellet på kortet, svarer til hver side på hotelklossen.
- For eksempel:



- Alle gæsterne, som er en del af udfordringen, skal placeres i hotellet.

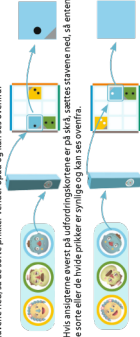
BEMÆRK:

Stavenes udformning gør, om en gæst bliver synlig eller ej. Hvis der er en fælsede på et kort uden personer, betyder det, at der ikke må være synlige ansigter på denne fælsede.



Placering af gæsterne:

- Se på ansigterne øverst på udfordringskortet. Når gæsternes hoveder er "lige", sættes stavene ned, så de sorte prikker vender opad og kan ses ovenfra.



- Hvis ansigterne øverst på udfordringskortene er på skrå, sættes stavene ned, så enten de sorte eller de hvide prikker er synlige og kan ses ovenfra.

Kun 1 løsning til hver udfordring!

Løsningen findes i slutningen af dette hæfte.

Stavenes placering og symbolerne (prikker og trekanten), som er synlige ovenfra, giver dig løsningen.

Et spil af Monon og Yoann Levert



ИГРОВОЙ КОМПЛЕКТ

- 30 карточек с 60 пронумерованными заданиями
- 1 кубик в виде здания
- 6 деревянных палочек с разными персонажами

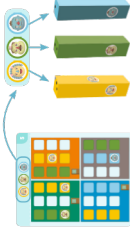


ЦЕЛЬ ИГРЫ

Разместить гостей в отеле, следуя заданным правилам.

ХОД ИГРЫ

- Выберите любую карточку с заданием и возьмите палочки с лицом (лицами) гостя (гостей) отеля, изображенных на карточке.

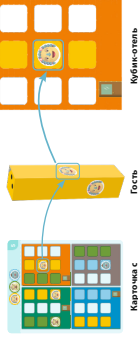


1 ПАЛОЧКА = 1 ГОСТЬ.

Чтобы начать игру, разместите палочку (палочку) внутри кубика отеля, как указано на картинке. Карточка означает, где находится (находится) гость (гости) с каждой из цветных сторон отеля.

Для выполнения задания нужно, чтобы каждая сторона отеля, изображенная на картонке, соответствовала каждой из трамвайных кубиков.

Пример:



Кубик-отель

Вы должны разместить в отеле всех гостей, изображенных на картонке.

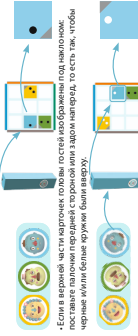
ПРИМЕЧАНИЕ.

В отеле есть не только гости, но и персонажи. Если персонаж находится на картонке, лет лица гостя, значит, персонажи на этом фасаде не должны быть видны.



Размещение гостей:

Если в верхней части картонки гостей изображены анфас, поставьте палочку передней стороной, то есть так, чтобы черные кружки были вверх.



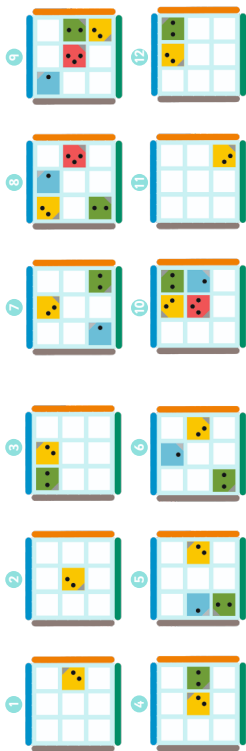
Если в верхней части картонки головы гостей изображены под наклоном, поставьте палочку задней стороной, то есть так, чтобы черные кружки были вверх.

У каждого задания есть только одно решение!

Решения приведены в конце брошюры.

Расположение палочек и символов вверх (кружки и треугольники) подсказывают правильное решение.

Игра от Manon's Youth Level











HOTELOGIC

DJ08586



3, rue des Grands Augustins – 75006 Paris – France
www.djeco.com

Made in China – Designed in France