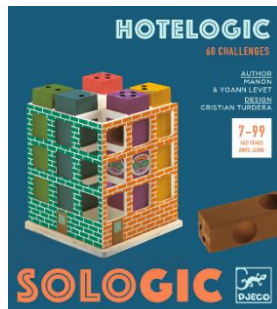


LV – Latviešu DJ08586 Loģikas spēle - Viesnīca

Ieteicamais vecums: no 7 gadu vecuma
Spēlētāju skaits: 1

Komplektā ietilpst: 30 uzdevumu kartiņas ar 60 sanumurētiem uzdevumiem (ar pieaugošu grūtības pakāpi), 1 koka kubs (viesnīcas ēka) un 6 koka klucīši ar ilustrētiem viesnīcas iemītniekiem uz tiem.



Spēles mērķis: izvietot viesnīcas viesus tā, lai būtu ievēroti visi dotie nosacījumi, kur katram no tiem ir jāatrodas.



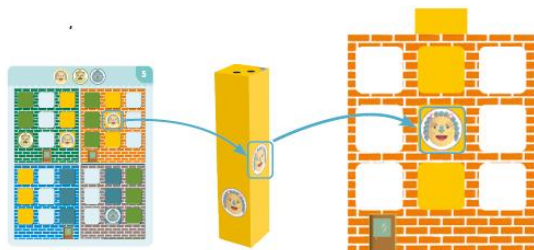
Spēles norise: Izvēlieties uzdevuma kartiņu ar vēlamu grūtības pakāpi un tam atbilstošos koka stabiņus, kas atbilst viesiem, kas norādīti uzdevumā.



Lai uzsāktu spēli, izvietojiet stabiņus viesnīcas kubā tā, kā parādīts uzdevumu kartiņā. Uzdevumu kārts parāda, kur viesiem jāatrodas, ja skatāties uz viesnīcu no visām četrām fasādes pusēm (vadoties pēc konkrētās fasādes krāsas).

Lai atrisinātu uzdevumu, katrai no viesnīcas fasādēm, kas parādīta uz uzdevumu kartiņas, ir jāatbilst tam, kā šī fasāde izskatās uz viesnīcas kuba.

Piemērs:

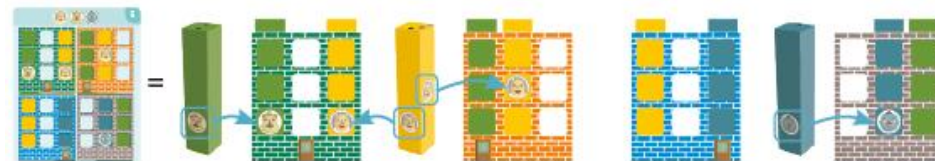


Uzdevumu kartiņa Viesis Izvietojums viesnīcas kubā

Visiem viesiem, kas norādīti uzdevuma kartiņā, ir jābūt izvietotiem viesnīcā.

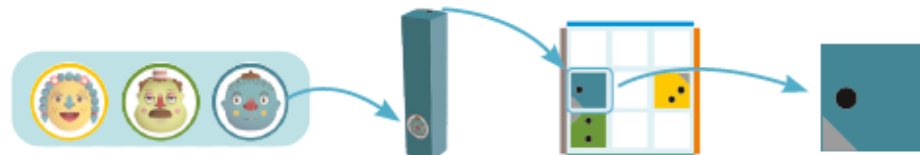
Piezīme:

- Caurumi klucīšos var kalpot, lai pavērtu skatam kādu no viesnīcas iemītniekiem.
- Ja uz uzdevumu kartiņas kādā no fasādēm nav norādīts neviens no viesiem, tas nozīmē, ka šajā viesnīcas pusē nedrīkst būt redzams neviens viesis.

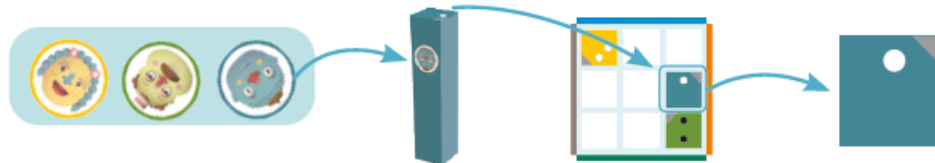


Viesu izvietošana:

- Ja uzdevumu kartiņas augšpusē viesu "galvas" norādītas taisnas, tas nozīmē, ka koka stabiņi jāievieto viesnīcas kubā ar pareizo pusi uz augšu, t.i., piemēram, ar melnajiem punktiņiem redzamiem augšpusē.



- Ja uzdevumu kartiņas augšpusē viesu "galvas" ir sašķiebtas uz vienu pusi, tas nozīmē, ka koka stabiņus viesnīcas kubā var ievietot arī otrādi, t.i., piemēram, ar melnajiem punktiņiem vai ar baltajiem punktiņiem redzamiem augšpusē.



Katram uzdevumam ir tikai viens atrisinājums.

Katra uzdevuma atrisinājumu atradīsiet bukleta beigās.

Uzdevuma atrisinājumā vajadzīgie klucīši un to izvietojums parādīts, vadoties pēc simboliem (aplīšiem un trīsstūriem) to augšpusē.

Spēles autori: Manon un Yoann Levét.

LT – Lietuvių

DJ08586 Loginis žaidimas - Viešbučio logika

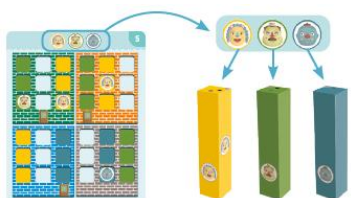
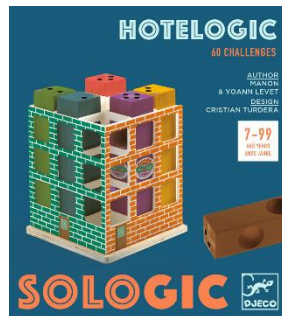
Amžius: nuo 7 iki 99 metų

Žaidėjų skaičius: 1

Žaidimo sudėtis: 30 iššūkio kortelių, viešbučio kubas ir 6 mediniai kubeliai.

Žaidimo tikslas: Apgyvendinkite viešbučio svečius pagal nustatytus apribojimus, kur jie turėtų būti išdėstyti.

Žaidimo eiga: Pasirinkite iššūkio kortelę ir paimkite lazdelę (-es), atitinkančią iššūkyje dalyvaujantį svečių (-us).

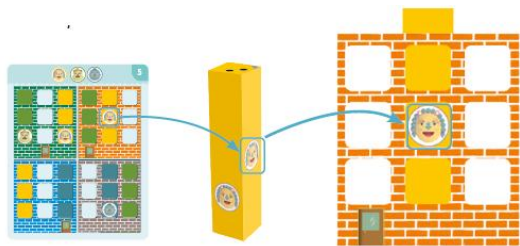


1 Lazdelė = 1 Svečias

Norėdami žaisti, pastatykite lazdelę (-es) viešbučio kube taip, kaip rodo iššūkio kortelė. Iššūkio kortelė rodo, kur svečias (-iai) turi būti, žiūrint į kiekvieną viešbučio sieną.

Kad išspręstumėte iššūkį, kiekviena kortelėje nurodyta viešbučio sienelė turi atitikti kiekvieną viešbučio kubo sienelę.

Pavyzdžiui:



Iššūkio kortelė

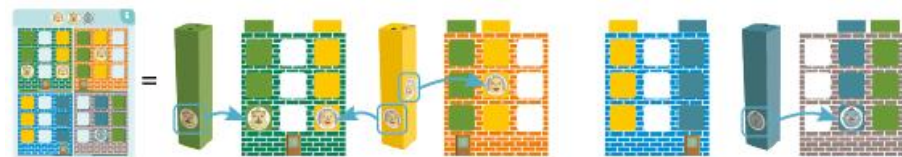
Svečias

Padėtis viešbučio kube

Visi svečiai, dalyvaujantys iššūkyje, turi būti išdėstyti viešbutyje.

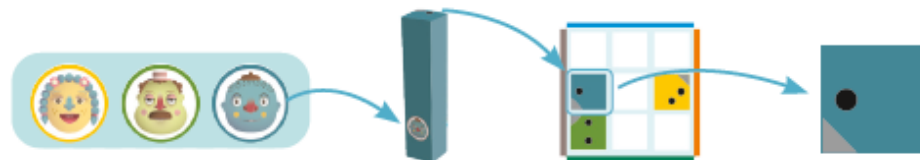
Atkreipkite dėmesį:

- Lazdelės angos gali atskleisti svečių.
- Kortelėje tuščios vietos reiškia, kad tose vietose neturėtų matytis svečio veidas.



Svečių išdėstymas:

- Iššūkio kortelės viršuje, kai svečių galvos yra „tiesios“: visas lazdeles reikia įkišti dešine puse į viršų, t. y. su simboliais su juodais taškais viršuje.



- Iššūkio kortelės viršuje, kai svečių galvos yra pakreiptos kampu: galite įkišti lazdeles dešine puse aukštyn arba aukštyn kojomis, t. y. su simboliais su juodais arba baltais taškais viršuje.



Kiekvienam iššūkiui yra tik vienas sprendimas!

Sprendimus rasite šios knygelės pabaigoje.

Lazdelių padėtis ir viršuje matomi simboliai (apskritimai ir trikampiai) rodo sprendimą.

Žaidimo autoriai: Manon ir Yoann Levét.

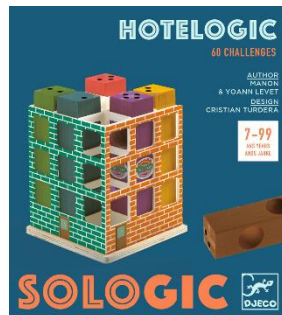
EE – Eesti*

DJ08586 – Loogikamäng - Hotell loogika

Vanus alates: 7 - 99-aastastele

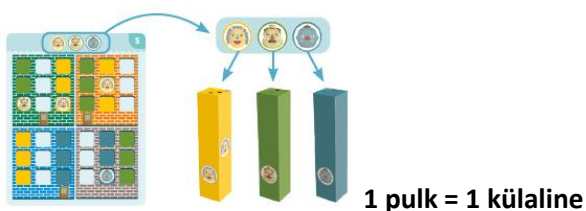
Mängijate arv: 1

Komplekti kuuluvad: 30 kaarti 60 nummerdatud ülesandega, 1 ehituskuup (hotellihoone) ja 6 puupulka.



Mängu eesmärk: Paigutada hotellikülalised nende seatud piiranguid järgides õigetele kohtadele.

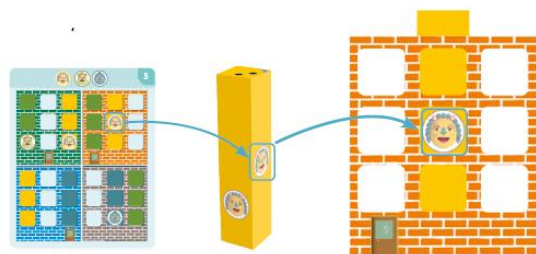
Mängu käik: Vali üks ülesandekaart ja võta pulk/pulgad, mis vastavad ülesandes näidatud külalisele/külalistele.



Mängimiseks aseta pulk/pulgad hotelli kuupi vastavalt ülesandekaardi juhiste. Ülesandekaart näitab, kus külaline/külalised peavad asuma, kui hotelli vaadata iga värvilise fassaadi poolt.

Ülesande lahendamiseks peab iga kaardil näidatud hotelli fassaad vastama hotelli kuubi vastavale fassaadile.

Näide:



Ülesandekaart

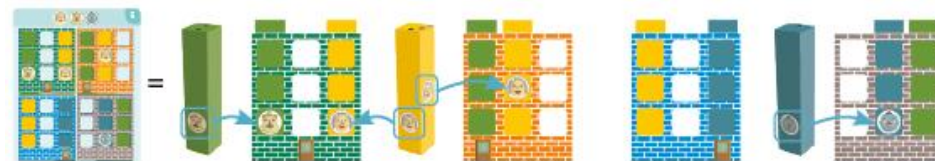
Külaline

Hotelli kuup

Kõik ülesandes osalevad külalised peavad olema hotelli paigutatud.

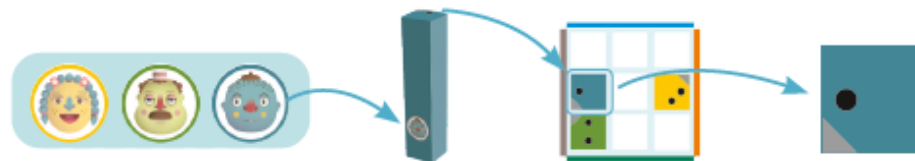
Tähelepanu:

- Pulkade avad võivad näidata külalist.
- Kaardil tähistab fassaad ilma külaliseta seda, et sellel hotelli fassaadil ei tohi olla ühegi külalise nägu nähtav.

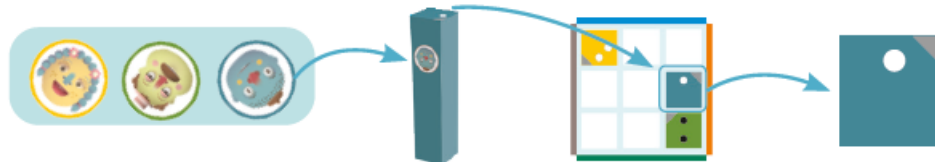


Külaliste paigutamine:

- Kui ülesandekaardi ülaosas on külaliste pead „otse“, tuleb kõik pulgad sisestada õigetpidi, st nii, et mustade täppidega sümbolid oleksid üleval näha.



- Ülesandekaardi ülaosas, kui külaliste pead on „viltu“: pulgad võib sisestada nii õigetpidi kui ka tagurpidi, st nii, et üleval on näha kas mustade täppidega või valgete täppidega sümbolid.

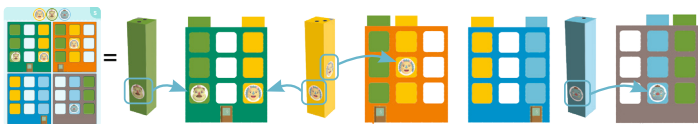


Iga ülesande jaoks on ainult üks õige lahendus!

Lahendused leiad vihiku lõpust.

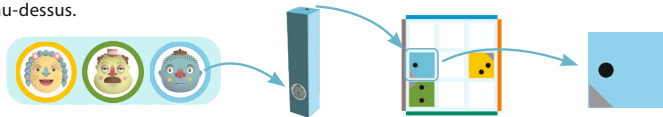
Pulkade asend ja peal nähtavad sümbolid (ringid ja kolmnurgad) näitavad lahendust.

Mängu autorid: Manon ja Yoann Levét.



Placement des clients :

- En haut de chaque carte-défi, lorsque **les têtes des clients sont bien « droites »** : insérer tous les bâtonnets à l'endroit, c'est-à-dire symboles avec ronds noirs visibles, au-dessus.



- En haut de chaque carte-défi, lorsque les têtes des clients sont penchées : insérer les bâtonnets à l'endroit ou à l'envers, c'est-à-dire symboles avec ronds noirs et/ou symboles avec ronds blancs, visibles au-dessus.



À chaque défi, une seule solution! Les solutions se trouvent à la fin de ce livret.

La position des bâtonnets et les symboles (ronds et triangles) visibles au-dessus donnent la solution.

Un jeu de Manon et Yoann Levat



AIM OF THE GAME

Accommodate the hotel guests within the constraints given on where they should be positioned.

GAME CONTENTS

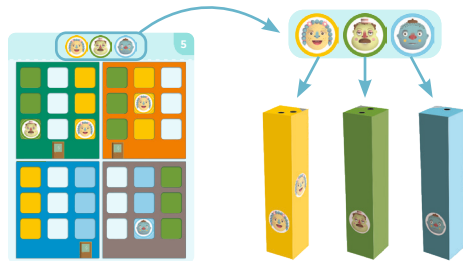


- 30 cards with 60 numbered challenges
- 1 building cube
- 6 wooden sticks

HOW TO PLAY



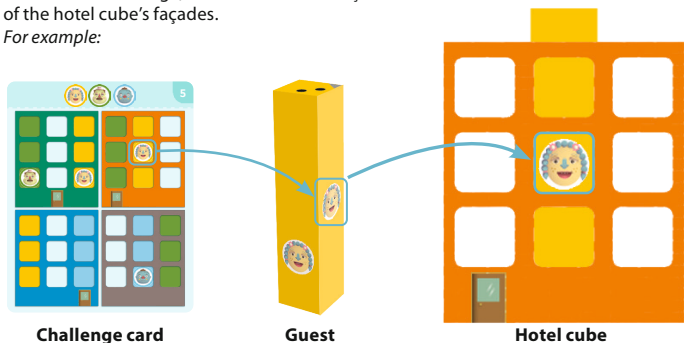
- Choose a challenge card and take the stick(s) matching the guest(s) in the challenge.



1 stick = 1 guest.

- 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.

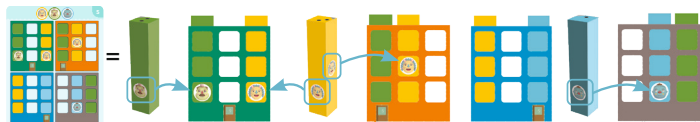
For example:



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

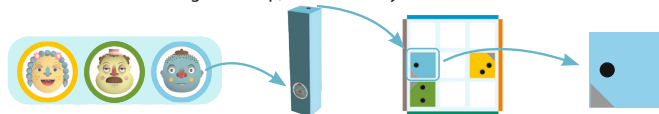
PLEASE NOTE:

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.

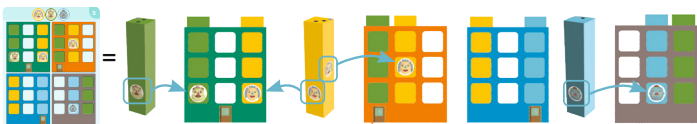


There is only one solution for each challenge!

Solutions can be found at the end of this booklet.

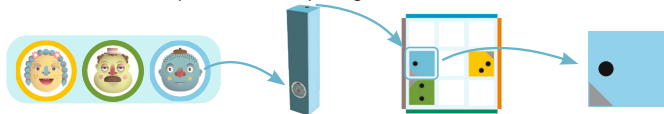
The position of the sticks and the symbols (circles and triangles) visible on top indicate the solution.

A game by Manon and Yoann Levat



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!

Løsningerne findes i slutningen dette hæfte.

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

Et spil af Manon og Yoann Levat



ЦЕЛЬ ИГРЫ

Разместить гостей в отеле, следуя заданным правилам.

ИГРОВОЙ КОМПЛЕКТ

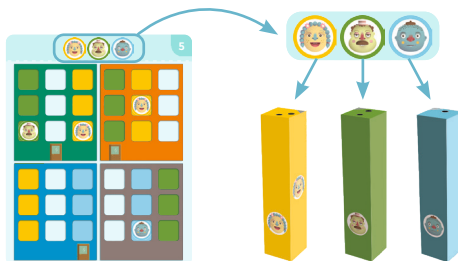


- 30 карточек с 60 пронумерованными заданиями
- 1 кубик в виде здания
- 6 деревянных палочек с разными персонажами

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, поместите палочку (палочки) внутрь кубика отеля, как указано на карточке.
- Карточка указывает, где находится (находятся) гость (гости) с каждой из цветных сторон отеля.

Для выполнения задания нужно, чтобы каждая сторона отеля, изображенная на карточке, соответствовала каждой из граней кубика.

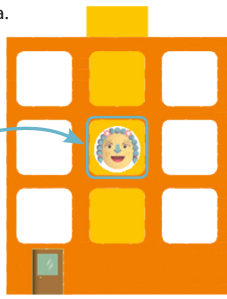
Например:



Карточка с заданием



Гость



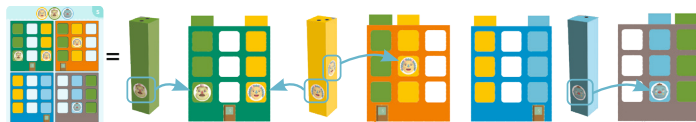
Кубик-отель

- Вы должны разместить в отеле всех гостей, изображенных на карточке.

ПРИМЕЧАНИЕ:

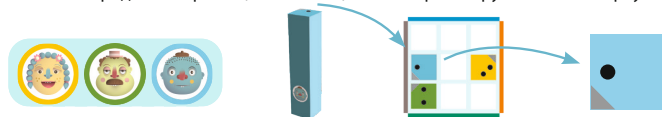
В отверстиях на палочках может быть видно лицо гостя.

Если на фасаде, изображенном на карточке, нет лица гостя, значит, персонажи на этом фасаде не должны быть видны.



Размещение гостей:

- Если в верхней части карточек **головой гостей изображены анфас**: поставьте палочки передней стороной, то есть так, чтобы черные кружки были вверх.



- Если в верхней части карточек головы гостей изображены под наклоном: поставьте палочки передней стороной или задом наперед, то есть так, чтобы черные и/или белые кружки были вверх.



У каждого задания есть только одно решение!

Решения приведены в конце брошюры.

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

Игра от Manon u Yoann Levet