

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

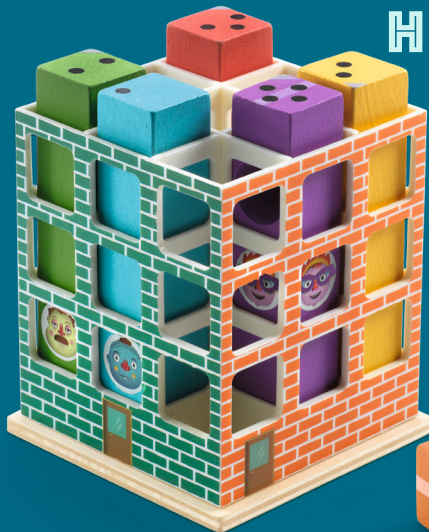
# HOTELOGIC

60 CHALLENGES

AUTHOR  
MANON

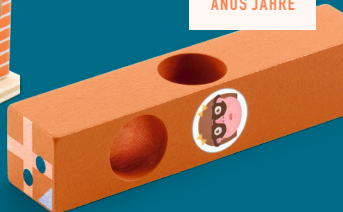
& YOANN LEVET

DESIGN  
CRISTIAN TURDERA



7-99

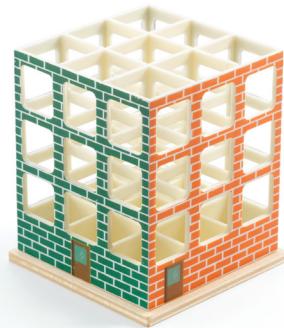
ANS YEARS  
AÑOS JAHRE



SOLOGIC



# HOTELOGIC



x1



x6



x30

**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

**BUT DU JEU**

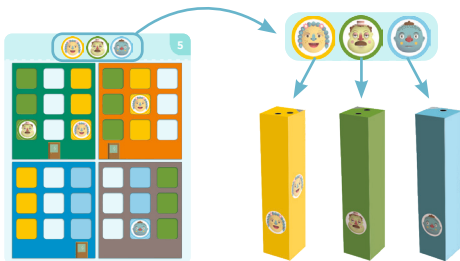
Positionner les clients de l'hôtel en respectant les contraintes de placement données.

**CONTENU DU JEU**

- 30 cartes pour 60 défis numérotés
- 1 cube-immeuble
- 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.



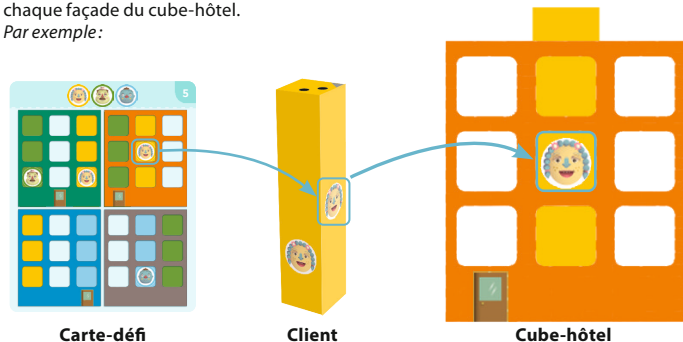
**1 bâtonnet = 1 client.**

- Pour jouer, placer le(s) bâtonnet(s) dans le cube-hôtel selon les indications de la carte-défi.

La carte-défi indique où se situe(nt) 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 :*

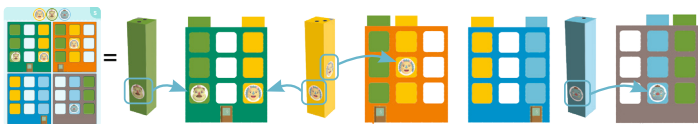


- Tous les clients participant au défi doivent impérativement être placés dans l'hôtel.

**À noter :**

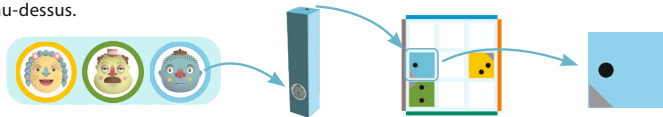
Les découpes dans les bâtonnets peuvent laisser apparaître un client.

Sur la carte, une façade sur laquelle personne n'apparaît signifie qu'aucun visage de client ne doit être visible sur cette façade.



### 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*

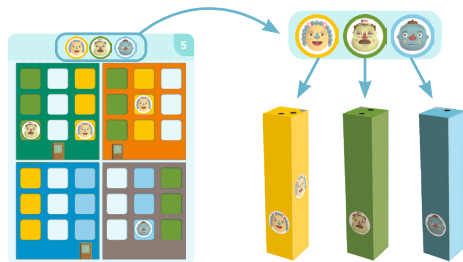


### AIM OF THE GAME

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

### HOW TO PLAY

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



1 stick = 1 guest.

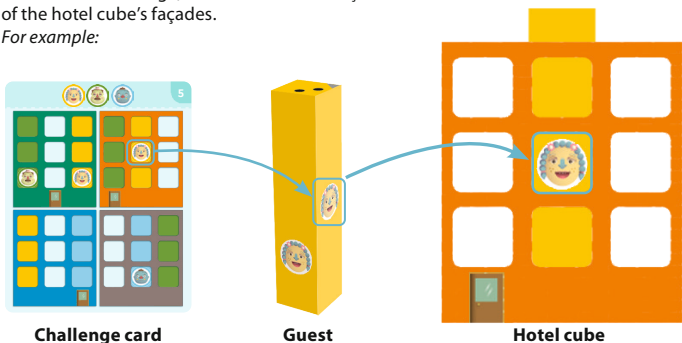
### GAME CONTENTS



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

- 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.

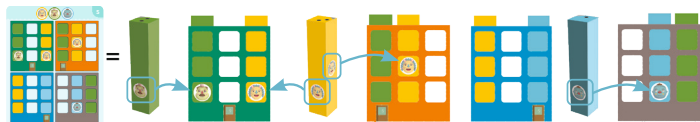
For example:



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

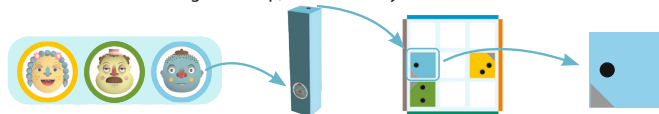
**PLEASE NOTE:**

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*

## DE LOGIKSPIEL



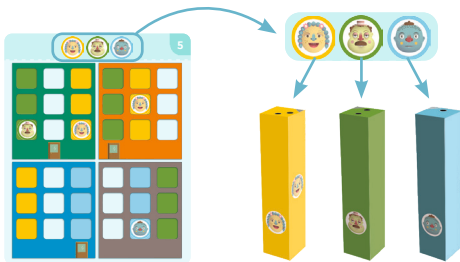
## ZIEL DES SPIELS

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.



1 Stab = 1 Gast

## INHALT



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

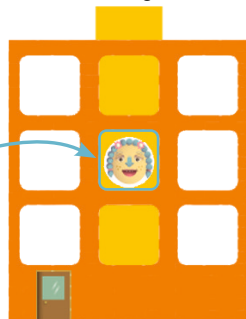
- Platziere die Stäbe gemäß den Angaben auf der Aufgabenkarte im Hotel. Die Aufgabenkarte zeigt die farblich unterschiedlichen Fassaden und wo die Gäste jeweils sein müssen.
  - Um die Aufgabe zu lösen, muss jede Fassade des Hotels mit den Abbildungen auf der Karte übereinstimmen.
- Zum Bheispiel:



Aufgabenkarte



Gast

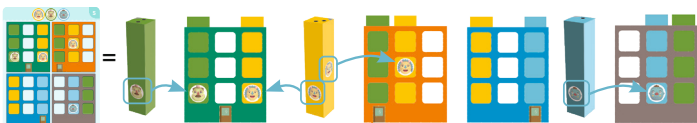


Hotel

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

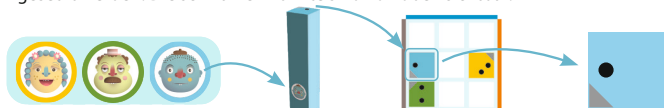
## ZU BEACHTEN:

Je nach Ausrichtung der Stäbe kann ein Gast in einem Fenster sichtbar sein oder nicht. Ist auf der Karte eine Fassade ohne Gast 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 Manon und Yoann Levat*



### OBJETIVO DEL JUEGO

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

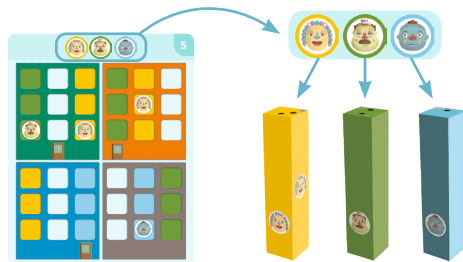
### CONTENIDO



- 30 tarjetas con 60 retos numerados
- 1 cubo-edificio
- 6 bloques-personaje

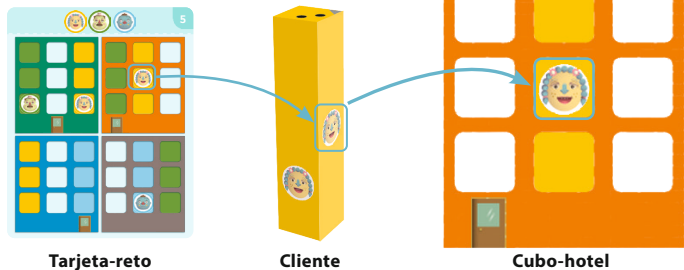
### DESARROLLO DEL JUEGO

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



**1 bloque = 1 cliente.**

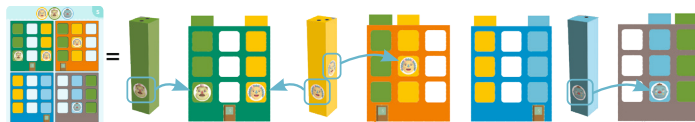
- Para jugar, colocar el/los bloque(s) en el cubo-hotel siguiendo las indicaciones de la tarjeta-reto.
  - La tarjeta-reto indica dónde se sitúa(n) el/los cliente(s) al observar una a una las caras de colores del hotel.
  - Para resolver el reto, cada cara del hotel representada sobre la tarjeta debe 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.

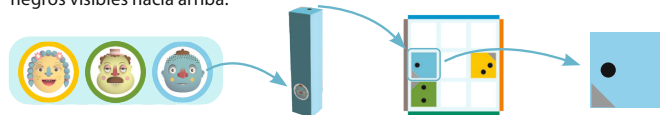
**IMPORTANTE:**

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

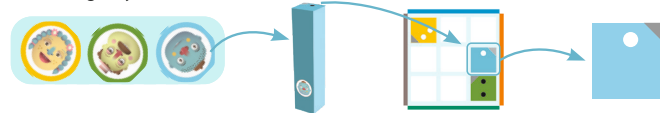


**Disposición de los clientes:**

- 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 círculos negros visibles hacia arriba.



- En la parte superior de cada tarjeta-reto, cuando las cabezas de los clientes aparecen inclinadas: insertar los bloques al derecho o al revés, es decir, con los símbolos de 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.

*Un juego de Manon y Yoann Levet*



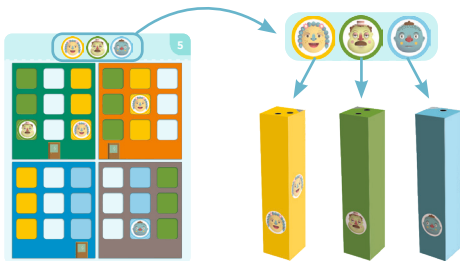
## SCOPO DEL GIOCO

Posizionare i clienti dell'albergo rispettando le indicazioni fornite.

## SVOLGIMENTO DEL GIOCO



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



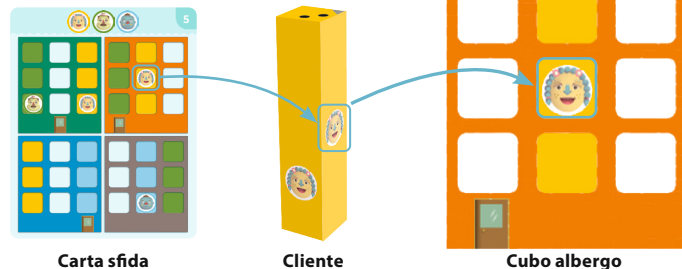
**1 bastoncino = 1 cliente.**

## CONTENUTO DEL GIOCO

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



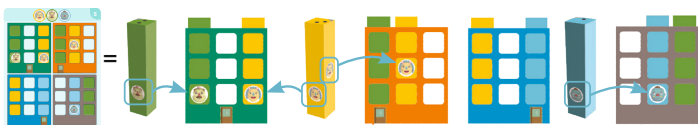
- Per giocare, posizionare il bastoncino, o i bastoncini, nel cubo albergo seguendo le indicazioni della carta sfida. La carta sfida indica dove si trovano il cliente o i clienti quando si guarda ciascuna delle facciate colorate dell'albergo. Per vincere la sfida, ogni facciata dell'albergo rappresentata sulla carta deve corrispondere alla rispettiva facciata del cubo albergo. *Ad esempio:*



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

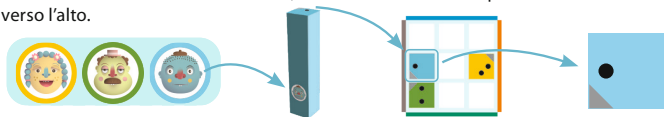
**N.B.:**

Le aperture sui bastoncini possono lasciar apparire un cliente. Se sul lato dell'albergo raffigurato 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": inserire tutti i bastoncini a testa in su, ossia con i simboli con i puntini neri 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 Manon e Yoann Levat*



### OBJETIVO DO JOGO

Posicionar os clientes no hotel segundo as instruções do desafio.

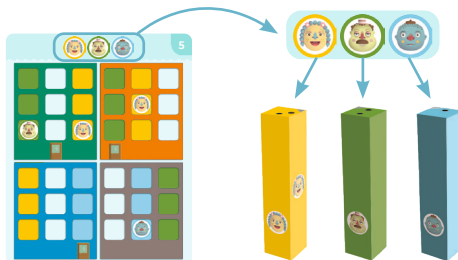
### COMO JOGAR

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

### CONTEÚDO



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



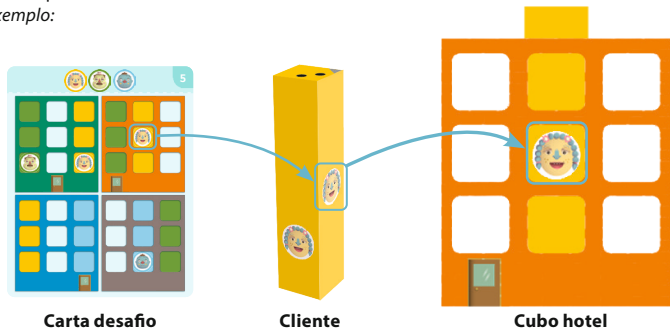
**1 vareta = 1 cliente.**

• O jogo consiste em colocar uma ou várias varetas dentro do cubo hotel segundo as indicações da carta desafio.

A carta desafio mostra 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:*

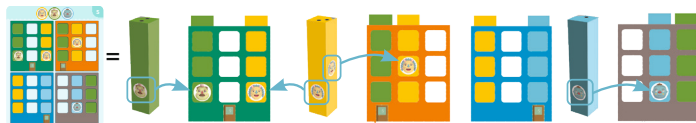


• Todos os clientes presentes no desafio devem ser inseridos imperativamente no hotel.

**NOTA:**

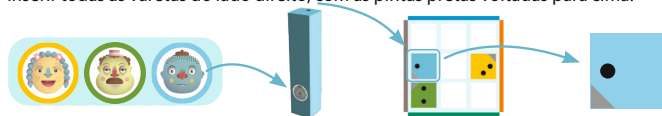
Através dos recortes nas varetas é possível ver um cliente.

Na carta, uma fachada sem nenhum rosto visível significa que não se deve ver nenhum cliente na fachada correspondente do hotel.

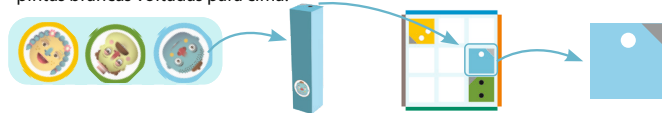


**Posicionamento dos clientes:**

• Na parte superior de cada carta desafio, se as cabeças dos clientes estão «direitas»: inserir todas as varetas do lado direito, com as pintas 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 pintas pretas e/ou as pintas 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.

*Un jogo de Manon e Yoann Levet*

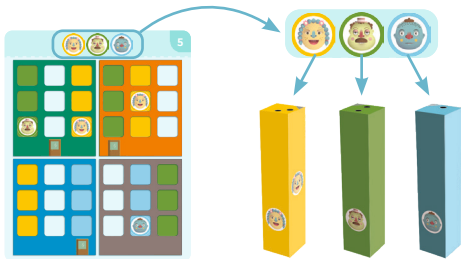


## DOEL VAN HET SPEL

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


 SPELVERLOOP

• Kies een uitdagingkaart en pak het/de staafe(s) dat/die overeenkomt/overeenkomen met de hotelgast(en) van de uitdaging.

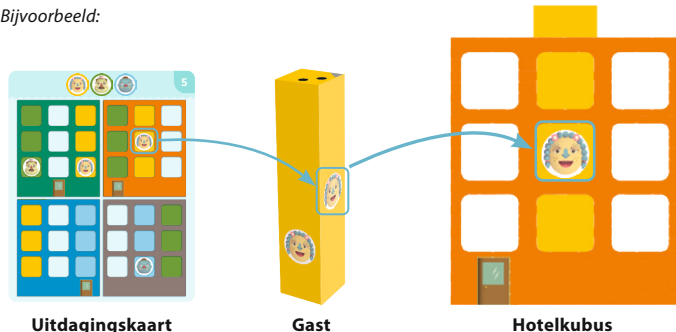


1 staafe = 1 hotelgast.


 INHOUD VAN HET SPEL

- 30 kaarten met 60 genummerde uitdagingen
- 1 hotelkubus
- 6 houten staaftjes

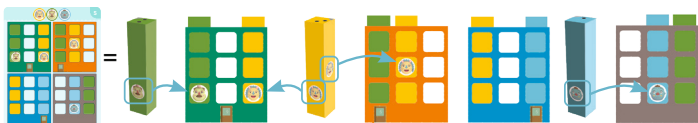
- Plaats dan het/de staafe(s) in de hotelkubus volgens de aanwijzingen op de uitdagingkaart.
  - Op de uitdagingkaart kun je zien waar de hotelgast(en) zich bevindt/bevinden. Let hierbij goed op elke gekleurde gevel van het hotel.
  - Om de uitdaging op te lossen moet je ervoor zorgen dat elke gevel van het hotel op de kaart overeenkomt met de kant van de hotelkubus in dezelfde kleur.
- Bijvoorbeeld:*



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

**OPMERKING:**

Door de openingen in de staaftjes kan een hotelgast te zien zijn. Op de kaart betekent een gevel waarop geen gezichtjes voorkomen dat er op die gevel van het hotel geen gasten zichtbaar mogen zijn.



### De gasten plaatsen:

• Als bovenaan elke uitdagingkaart **de hoofden van de hotelgasten 'rechtop' 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 Levet*



### SPELETS MÅL

Placera hotellgästerna samtidigt som du följer de angivna begränsningarna.

### SPELINNEHÅLL

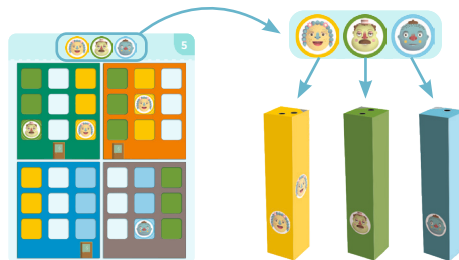


- 30 kort med 60 numrerade utmaningar
- 1 hotellkub
- 6 personstavar i trä

### SPELETS GÅNG



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



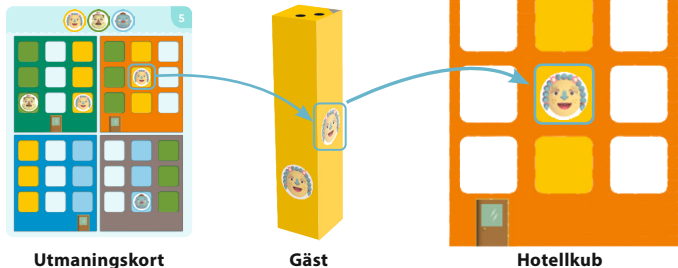
1 stav = 1 gäst.

• Du spelar genom att placera staven/stavarna i hotellkuben enligt anvisningarna på utmaningskortet.

På utmaningskortet visas var gästen(-erna) befinner sig när man tittar på de färgade fasaderna på hotellkuben var för sig.

För att klara utmaningen måste alla hotellfasader som visas på kortet motsvara fasaderna på hotellkuben.

*Till exempel:*

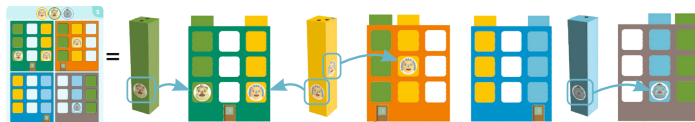


• Alla gäster som deltar i utmaning måste befinna sig i hotellet.

#### ATT TÄNKA PÅ:

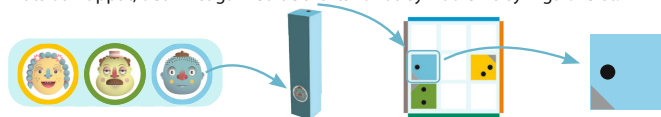
Stavarnas utskärningar kan göra att en gäst syns.

Om en fasad på 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 stavar med rätsidan uppåt, det vill säga med de svarta runda symbolerna synliga överst.



• Om gästernas huvuden lutar överst på utmaningskortet: sätt in alla stavar med rätsidan eller avigsidan uppåt, det vill säga med antingen de svarta eller vita runda symbolerna synliga överst.



#### Varje utmaning har endast en lösning! Lösningarna står längst bak i detta häfte.

Placeringen av stavarna och symbolerna (prickar eller trekanter) som syns ovan ger lösningen.

*Ett spel av Manon och Yoann Levet*

**SPILLETS FORMÅL**

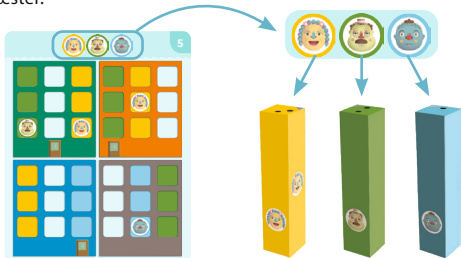
At placere hotellets gæster og respektere de angivne begrænsninger.

**SPILLETS INDHOLD**

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

**SÅDAN FOREGÅR SPILLET**

• Vælg et udfordringskort, og tag den eller de stav(e), som svarer til udfordringens gæster.

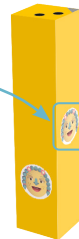


1 stav = 1 gæst.

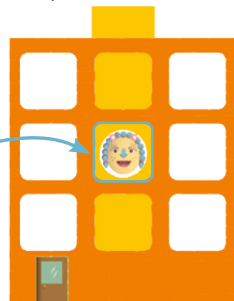
- Spillet går ud på at placere staven(e) i hotelklodsens i henhold til anvisningerne på udfordringskortet. Udfordringskortet angiver, hvor gæsten/gæsterne befinder sig, når man ser på hotellets farvede sider, en efter en. Du løser udfordringen ved at sørge for, at hver side af hotellet på kortet, svarer til hver side på hotelklodsens.
- For eksempel:



Udfordringskort



Gæst

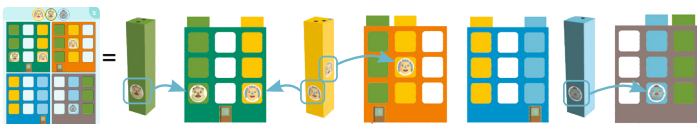


Hotelklods

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

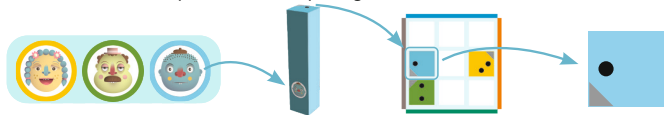
**BEMÆRK:**

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



### 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

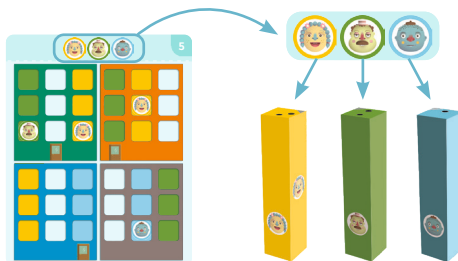


- 30 карточек с 60 пронумерованными заданиями
- 1 кубик в виде здания
- 6 деревянных палочек с разными персонажами

### ХОД ИГРЫ



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



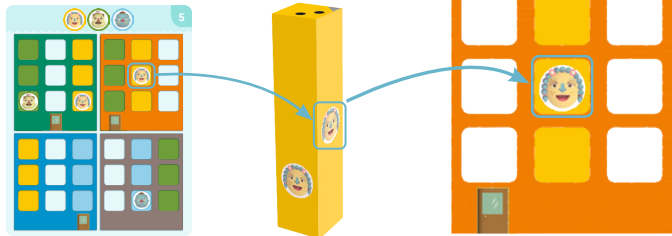
**1 палочка = 1 гость.**

• 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

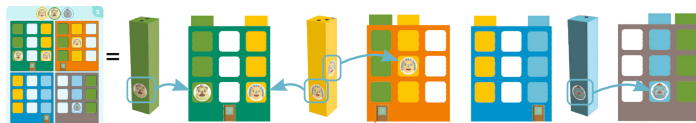
Кубик-отель

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

#### ПРИМЕЧАНИЕ:

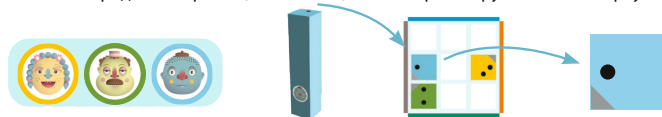
В отверстиях на палочках может быть видно лицо гостя.

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.



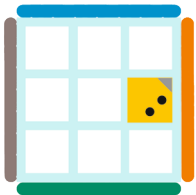
**У каждого задания есть только одно решение!**

**Решения приведены в конце брошюры.**

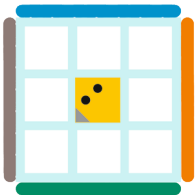
Расположение палочек и символы вверх (кружки и треугольники) подсказывают правильное решение.

Игра от Manon u Yoann Levet

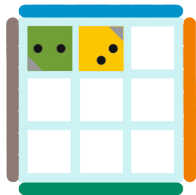
1



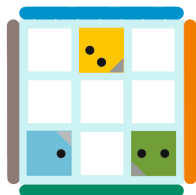
2



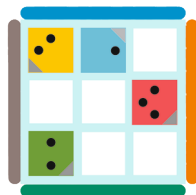
3



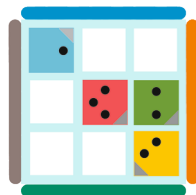
7



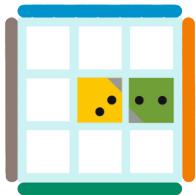
8



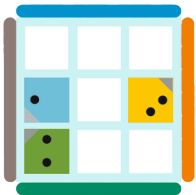
9



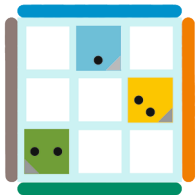
4



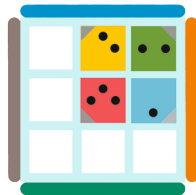
5



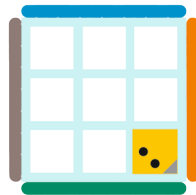
6



10



11



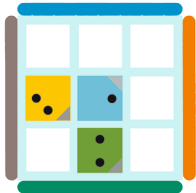
12



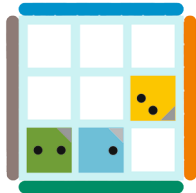
13



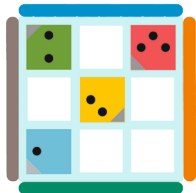
14



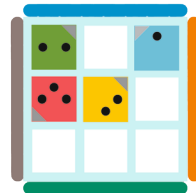
15



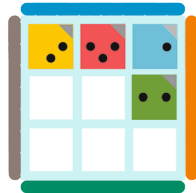
19



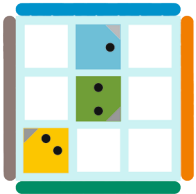
20



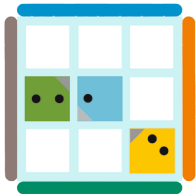
21



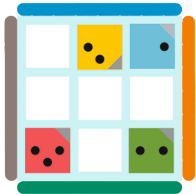
16



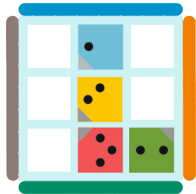
17



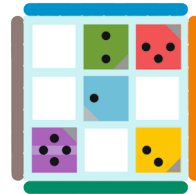
18



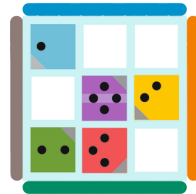
22



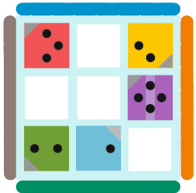
23



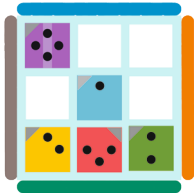
24



25



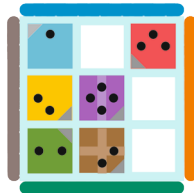
26



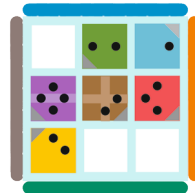
27



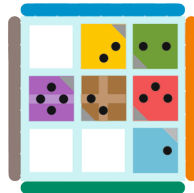
31



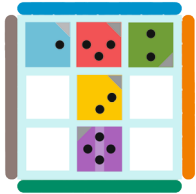
32



33



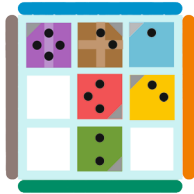
28



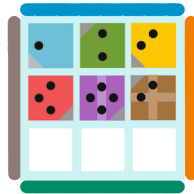
29



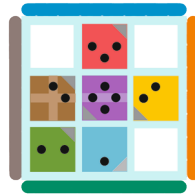
30



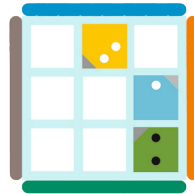
34



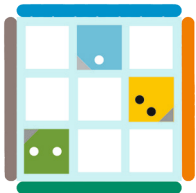
35



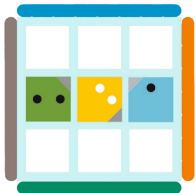
36



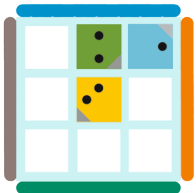
37



38



39



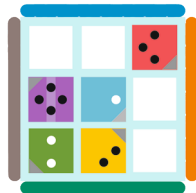
43



44



45



40



41



42



46



47



48



49



50



51



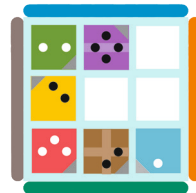
55



56



57



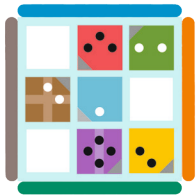
52



53



54



58



59



60



# HOTELOGIC

DJ08586



3, rue des Grands Augustins – 75006 Paris – France  
[www.djeco.com](http://www.djeco.com)

Made in China – Designed in France