

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

COSMOLOGIC

120 CHALLENGES

AUTHOR
THIERRY CHAPEAU

DESIGN
ANNABELLE BUXTON

7-99
ANS YEARS
AÑOS JAHRE



SOLOGIC



COSMOLOGIC



x 1



x 18



x 30



x 1

FR

4 - 5

EN

6 - 7

DE

8 - 9

ES

10 - 11

IT

12 - 13

PT

14 - 15

NL

16 - 17

SE

18 - 19

DA

20 - 21

RU

22 - 23

FR JEU DE LOGIQUE



BUT DU JEU

À l'aide d'un pivot « vaisseau », vous devez déplacer les billes « planète » pour passer d'une figure de départ à une figure d'arrivée.

CONTENU DU JEU

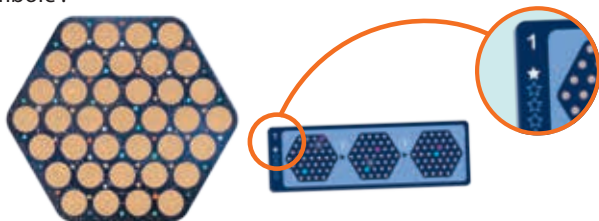


- 1 plateau
- 18 billes « planète »
- 1 pivot « vaisseau »
- 30 cartes-défi recto-verso (soit 120 défis)

DÉROULEMENT DU JEU



- Placer le plateau de jeu devant soi.
- Choisir une carte-défi. Le niveau de difficulté progressif est indiqué sur la carte par ce symbole :



Une carte-défi comporte 2 étapes. La carte-défi est pleinement remportée lorsque ses étapes ont été réussies, dans l'ordre imposé par la carte.



Figure 1 : Départ

Figure 2

Figure 3

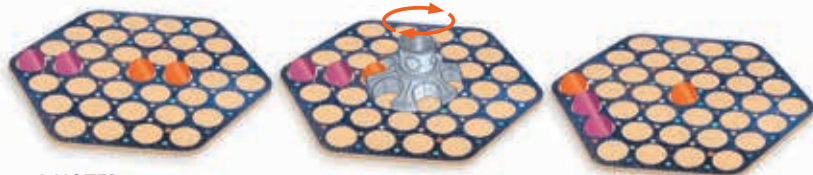
- Placer les planètes sur le plateau comme indiqué sur la figure 1 (Départ).
- Repérer la disposition des planètes sur la figure 2.
- À l'aide du vaisseau, faire pivoter/tourner les planètes autant de fois que nécessaire dans le but de réaliser la figure 2.
- Une fois la figure 2 reproduite, procéder de la même manière pour réaliser la figure 3.

Pour certaines étapes, le premier emplacement du vaisseau est indiqué par le cercle.

Chaque défi se réalise donc en deux étapes successives : de la figure 1 à la figure 2, puis de la figure 2 à la figure 3.

A NOTER :

- Pour chaque étape, le nombre d'emplacements du vaisseau est limité et indiqué sur la carte entre deux figures.
- Il est possible de faire pivoter le vaisseau avec les planètes autant de fois que nécessaire, dans le sens horaire ou antihoraire.



A NOTER

- Le plateau ne change pas d'orientation pendant la résolution des défis.
- Les planètes sont déplacées uniquement en tournant avec le vaisseau.
- Le vaisseau doit être placé dans une case pour pivoter correctement.
- Le vaisseau peut contenir une planète en son centre et jusqu'à 7 planètes maximum.
- Les planètes ne doivent jamais sortir du plateau.

Les solutions se trouvent à la fin de ce livret.



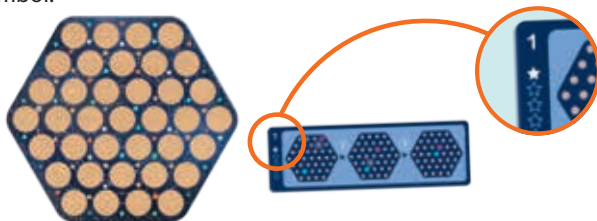
AIM OF THE GAME

Using a turning 'spaceship', you must move the 'planet' balls to go from a starting diagram to an end diagram.

HOW TO PLAY



- Place the game board in front of you.
- Choose a challenge card. Increasing levels of difficulty are shown on the card by this symbol:



A challenge card consists of 2 steps. The challenge card is completed when its steps have been successfully accomplished in the order indicated on the card.



Diagram 1: Start Diagram 2 Diagram 3

GAME CONTENTS



- 1 board
- 18 'planet' balls
- 1 turning 'spaceship'
- 30 double-sided challenge cards (120 challenges)

- Place the planets on the board as shown in Diagram 1 (Start).
 - Take note of how the planets are arranged in Diagram 2.
 - Using the spaceship, turn the planets as many time as necessary to create Diagram 2.
 - Once you have recreated Diagram 2, do the same to create Diagram 3.
- For some steps, the spaceship's first position is shown by the circle.
- Each challenge is therefore completed in two consecutive steps: from Diagram 1 to Diagram 2, then from Diagram 2 to Diagram 3.

PLEASE NOTE:

- For each step, the spaceship's number of positions is limited and shown on the card between two diagrams.
- You can turn the spaceship with the planets as many times as necessary, either clockwise or anticlockwise.



PLEASE NOTE

- You are not allowed to rotate the board while solving the challenges.
- The planets can only be moved by turning with the spaceship.
- The spaceship must be placed in a space to turn properly.
- The spaceship can contain one planet at its centre and up to 7 planets maximum.
- The planets must never leave the board.

Solutions can be found at the end of this booklet.

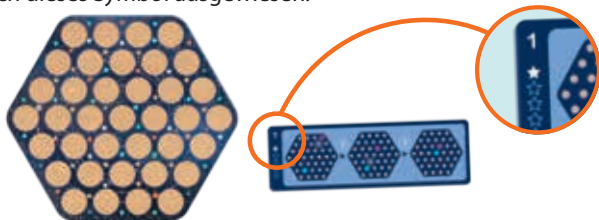


ZIEL DES SPIELS

Dreh das „Raumschiff“ und verschieb die „Planeten“-Kugeln so, wie in den Abbildungen gezeigt, von der Ausgangsposition in die Zielposition.

SPIELABLAUF

- Leg das Spielbrett vor dich.
- Wähl eine Aufgabenkarte aus. Der jeweilige Schwierigkeitsgrad wird auf der Karte durch dieses Symbol ausgewiesen:



Eine Aufgabenkarte enthält 2 Schritte. Die Aufgabenkarte gilt als gewonnen, sobald die Schritte in der auf der Karte vorgegebenen Reihenfolge erfolgreich durchgeführt wurden.



Abbildung 1: Start Abbildung 2 Abbildung 3

INHALT



- 1 Spielbrett
- 18 „Planeten“-Kugeln
- 1 drehbares „Raumschiff“
- 30 beidseitig bedruckte Aufgabenkarten (also 120 Aufgaben)

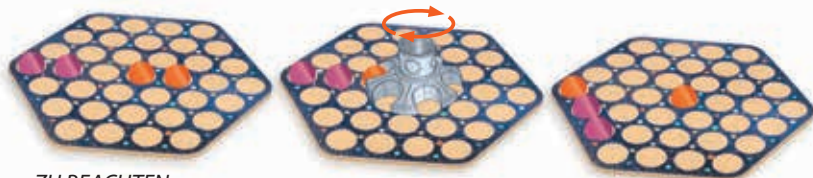
- Platziere die „Planeten“ entsprechend der Abbildung 1 (Start) auf dem Spielbrett.
- Mach dich mit der Anordnung der Planeten in Abbildung 2 vertraut.
- Dreh das Raumschiff so oft wie nötig, um mit seiner Hilfe die Planeten in die Position von Abbildung 2 zu bewegen.
- Wenn du die Abbildung 2 reproduziert hast, gehe genauso vor, um die Abbildung 3 umzusetzen.

Für einige Schritte wird der erste Standplatz des Raumschiffs durch folgenden Kreis angezeigt.

Jede Aufgabe lässt sich also in zwei aufeinander folgenden Schritten lösen: von Abbildung 1 zu Abbildung 2 und dann von Abbildung 2 zu Abbildung 3.

ZU BEACHTEN:

- Für jeden Schritt ist die Anzahl verschiedener Standplätze des Raumschiffs begrenzt und auf der Karte zwischen den jeweiligen Abbildungen angegeben.
- Das Raumschiff mit den Planeten darf so viel wie nötig gedreht werden, im oder gegen den Uhrzeigersinn.



ZU BEACHTEN

- Während der Lösung einer Aufgabe darf das Spielbrett nicht gedreht werden.
- Die Planeten werden nur durch Drehungen des Raumschiffs bewegt.
- Das Raumschiff muss in einem Feld platziert werden, um sich korrekt zu drehen.
- Das Raumschiff kann bis zu 7 Planeten beinhalten, davon einen in seiner Mitte.
- Die Planeten dürfen das Spielbrett niemals verlassen.

Die Lösungen für die Aufgaben sind am Ende der Anleitung zu finden.

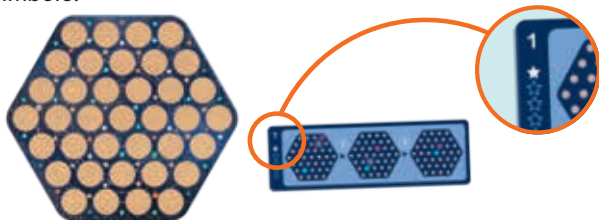


OBJETIVO DEL JUEGO

Desplazar las canicas "planeta" utilizando un pivote "nave espacial" para pasar de una figura de salida a una figura de llegada.

DESARROLLO DEL JUEGO

- Colocarse el tablero de juego delante.
- Elegir una carta-reto. El nivel de dificultad creciente está indicado en la carta con este símbolo:



Una carta-reto contiene 2 etapas. La carta-reto se considera totalmente ganada cuando se han completado sus etapas en el orden establecido por la carta.



Figura 1: Salida

Figura 2

Figura 3

CONTENIDO



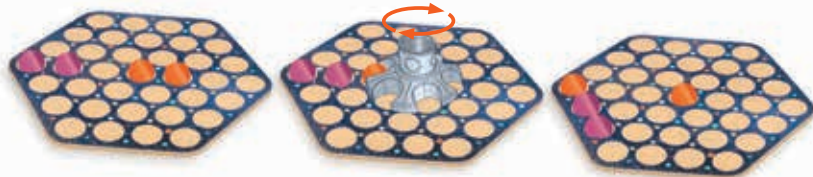
- 1 tablero
- 18 canicas "planeta"
- 1 pivote "nave espacial"
- 30 cartas-reto impresas por el lado anverso y reverso (es decir, 120 retos)

- Colocar los planetas en el tablero como se indica en la figura 1 (Salida).
- Identificar la disposición de los planetas en la figura 2.
- Con ayuda de la nave espacial, hacer pivotar/girar los planetas tantas veces como sea necesario para reproducir la figura 2.
- Una vez realizada la figura 2, proceder del mismo modo para reproducir la figura 3. Para algunas etapas, la primera posición de la nave espacial está indicada por el círculo.

Cada reto se lleva a cabo en dos etapas consecutivas: de la figura 1 a la figura 2, y de la figura 2 a la figura 3.

IMPORTANTE:

- Para cada etapa, la nave espacial tiene un número de posiciones limitado que aparece indicado en la carta entre dos figuras. 2
- Es posible hacer girar la nave espacial con los planetas tantas veces como sea necesario, en sentido horario o antihorario.



IMPORTANTE

- El tablero no cambia de orientación mientras se resuelven los retos.
- Los planetas solo se mueven al girar la nave espacial.
- La nave espacial debe estar colocada en una casilla para poder pivotar correctamente.
- La nave espacial puede contener un planeta en su parte central y hasta un máximo de 7 planetas.
- Los planetas nunca deben salir del tablero.

Las soluciones se encuentran al final de este folleto.

GIOCO DI LOGICA



SCOPO DEL GIOCO

Con l'aiuto di un perno "navicella", devi spostare le biglie "planeta" per passare dalla figura di partenza a quella di arrivo.

CONTENUTO DEL GIOCO

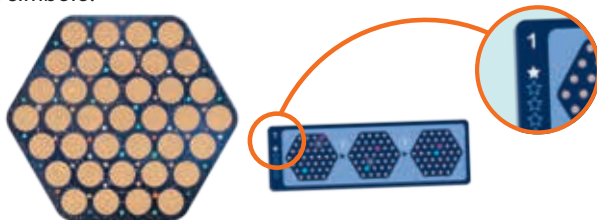


- 1 tabellone
- 18 biglie "planeta" di legno
- 1 perno "navicella"
- 30 carte sfida fronte-retro (ossia 120 sfide)

SVOLGIMENTO DEL GIOCO



- Posizionare il tabellone di gioco davanti a sé.
- Scegliere una carta sfida. Il livello di difficoltà crescente è indicato sulla carta da questo simbolo:



Una carta sfida comprende 2 tappe. Si vince la carta sfida quando sono state superate le tappe assegnate nell'ordine indicato dalla carta.



Figura 1: Partenza

Figura 2

Figura 3

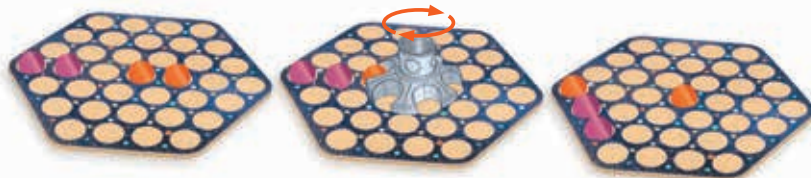
- Posizionare i pianeti sul tabellone come indicato sulla figura 1 (Partenza).
- Individuare la disposizione dei pianeti sulla figura 2.
- Con l'aiuto della navicella, far ruotare/girare i pianeti tante volte quante necessarie per realizzare la figura 2.
- Una volta riprodotta la figura 2, procedere allo stesso modo per realizzare la figura 3.

Per alcune tappe, il cerchio indica la prima posizione della navicella.

Ogni sfida si svolge quindi in due tappe successive: dalla figura 1 alla figura 2, poi dalla figura 2 alla figura 3.

N.B.:

- Per ogni tappa, il numero di posizioni della navicella è limitato e indicato sulla carta tra due figure.
- Si può far ruotare la navicella con i pianeti tante volte quante necessarie in senso orario o antiorario.



N.B.:

- Il tabellone non deve cambiare orientamento durante la risoluzione delle sfide.
- Si spostano i pianeti solo girando la navicella.
- La navicella deve essere posizionata in una casella in modo da poter ruotare correttamente.
- La navicella può contenere un pianeta al centro e fino a 7 pianeti massimo.
- I pianeti non devono mai uscire dal tabellone.

Le soluzioni sono in fondo a questo libretto.

PT JOGO DE LÓGICA

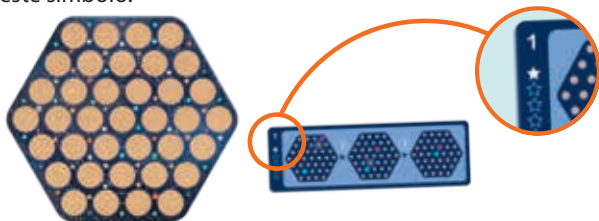


OBJETIVO DO JOGO

Com a ajuda de um pivô "nave", deve mover as esferas "planetas" para passar de uma figura inicial para uma figura final.

COMO JOGAR

- Colocar o tabuleiro de jogo na frente do jogador.
- Escolher uma carta-desafio. O nível de dificuldade crescente é indicado na carta por este símbolo:



Uma carta-desafio tem 2 etapas. A carta-desafio é completamente ganha quando todas as suas etapas forem conseguidas, na ordem imposta pela carta.



Figura 1: Partida

Figura 2

Figura 3

CONTEÚDO



- 1 tabuleiro
- 18 esferas "planetas"
- 1 pivô "nave"
- 30 cartas-desafio, frente e verso (ou seja, 120 desafios)

- Colocar os planetas no tabuleiro, conforme indicado na figura 1 (Partida).
 - Identificar a disposição dos planetas na figura 2.
 - Com a ajuda da nave, gire/vire os planetas quantas vezes forem necessárias para realizar a figura 2.
 - Depois de reproduzir a figura 2, proceda da mesma forma para realizar a figura 3. Para algumas etapas, a primeira posição da nave é indicada pelo círculo.
- Cada desafio é realizado em duas etapas sucessivas: da figura 1 para a figura 2 e, em seguida, da figura 2 para a figura 3.

NOTA:

- Para cada etapa, o número de posições disponíveis para a nave é limitado e indicado no mapa entre duas figuras.
- É possível girar a nave com os planetas tantas vezes quantas forem necessárias, no sentido horário ou anti-horário.



NOTA

- O tabuleiro não muda de orientação durante a resolução dos desafios.
- Os planetas são movidos apenas com o uso da nave que os gira.
- A nave deve ser colocada numa casa para girar corretamente.
- A nave pode conter um planeta no seu centro e até 7 planetas no máximo.
- Os planetas nunca devem sair do tabuleiro.

As soluções estão no fim deste folheto.

NL LOGICASPEL



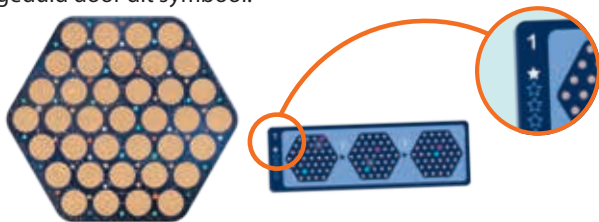
DOEL VAN HET SPEL

Met behulp van een draaiend ruimteschip de 'planeet'-knikkers van een beginfiguur naar een eindfiguur verplaatsen.

SPELVERLOOP



- Leg het speelbord voor je neer.
- Kies een uitdagingkaart. De oplopende moeilijkheidsgraad wordt op de kaart aangeduid door dit symbool:



Een uitdagingkaart bestaat uit 2 stappen. Je wint de uitdagingkaart pas als je de stappen ervan met succes hebt doorlopen, in de volgorde die op de kaart staat.



Figuur 1: start

Figuur 2

Figuur 3

INHOUD VAN HET SPEL



- 1 bord
- 18 'planeet'-knikkers
- 1 draaiend ruimteschip
- 30 dubbelzijdige uitdagingkaarten (ofwel 120 uitdagingen)

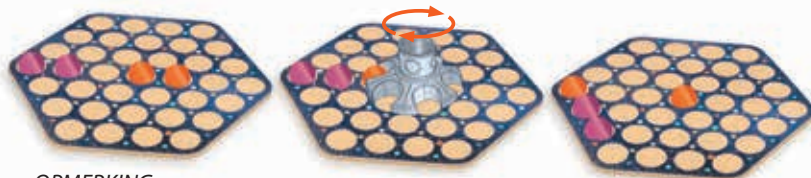
- Plaats de planeten op het bord zoals weergegeven in figuur 1 (start).
- Bekijk de opstelling van de planeten in figuur 2.
- Laat de planeten draaien met behulp van het ruimteschip zo vaak als nodig is om figuur 2 te maken.
- Zodra figuur 2 is gerealiseerd, ga je op dezelfde manier te werk om figuur 3 te maken.

Voor sommige stappen wordt de beginpositie van het ruimteschip aangegeven door de cirkel.

Elke uitdaging verloopt dus in twee opeenvolgende stappen: van figuur 1 naar figuur 2, en vervolgens van figuur 2 naar figuur 3.

OPMERKING:

- Voor elke stap is het aantal posities van het ruimteschip beperkt en staat aangegeven op de kaart tussen twee figuren.
- Je mag het ruimteschip met de planeten zo vaak laten draaien als nodig is, zowel met de klok mee als tegen de klok in.



OPMERKING

- Het bord mag niet in een andere richting worden gelegd tijdens het oplossen van de uitdagingen.
- De planeten worden uitsluitend verplaatst door aan het ruimteschip te draaien.
- Het ruimteschip moet in een vakje worden geplaatst om goed te kunnen draaien.
- Het ruimteschip kan een planeet in het midden bevatten en maximaal 7 planeten.
- De planeten mogen nooit van het bord afgaan.

De oplossingen staan achter in dit boekje.

SE LOGIKSPEL



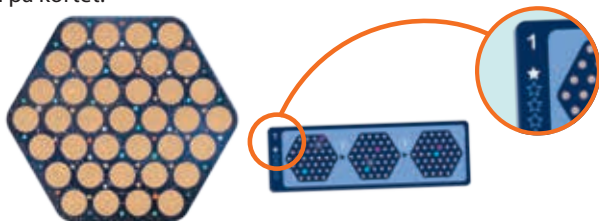
SPELETS MÅL

Att med hjälp av farkostsnurran flytta planeterna i form av kulor och på så vis gå från en startfigur till en slutfigur.

SPELETS GÅNG



- Placera spelplattan framför dig.
- Välj ett utmaningskort. Den ökande svårighetsgraden anges med den här symbolen på kortet:



Ett utmaningskort består av 2 steg. Utmaningskortet vinnas när stegen har klarats av i den ordning som kortet anvisar.



Figur 1: Start

Figur 2

Figur 3

SPELINNEHÅLL

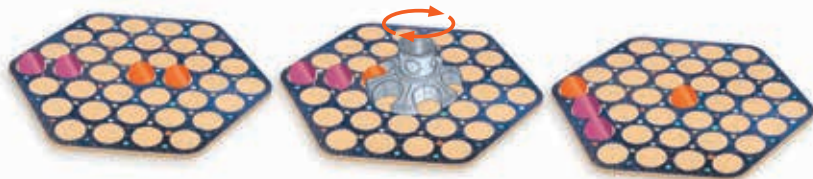


- 1 spelplatta
- 18 planetkulor
- 1 farkostsnurra
- 30 tvåsidiga utmaningskort (motsvarande 120 utmaningar)

- Placera planeterna på plattan enligt figur 1 (start).
- Notera planeternas placering i figur 2.
- Använd farkosten för att vrida/snurra planeterna så många gånger som behövs för att skapa figur 2.
- När figur 2 har återskapats fortsätter du på samma sätt för att skapa figur 3. I vissa steg anges farkostens inledande placering med följande cirkel.
- Varje utmaning utförs alltså i två på varandra följande steg: från figur 1 till figur 2 och sedan från figur 2 till figur 3.

OBSERVERA:

- För varje steg finns en gräns för hur många gånger farkosten får flyttas. Gränsen anges på kortet, mellan två figurer.
- Farkosten och dess planeter får snurras så många gånger som behövs, både medurs och moturs.



OBSERVERA

- Spelplattans riktning ändras inte under utmaningarna.
- Planeterna får enbart flyttas genom att du snurrar på farkosten.
- Farkosten måste placeras i en cell för att kunna snurra som den ska.
- Farkosten kan ha en planet i mitten och upp till 7 planeter som mest.
- Planeterna får aldrig lämna plattan.

Lösningarna står längst bak i detta häfte.

DA LOGIKSPIL



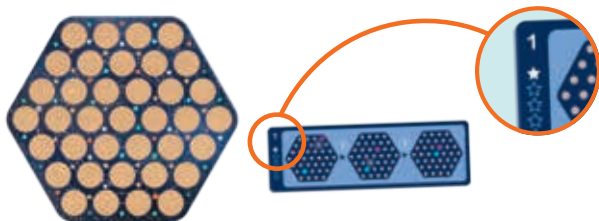
SPILLETS FORMÅL

Du skal flytte planetkuglerne ved hjælp af drejerumskibet for at komme fra start- til slutfiguren.

SÅDAN FOREGÅR SPILLET



- Læg pladen foran dig.
- Vælg et udfordringskort. Den stigende sværhedsgrad er angivet med dette symbol:



Et udfordringskort har 2 trin. Man vinder udfordringskortet, når begge trin er gennemført i den rækkefølge, der er angivet på kortet.



Figur 1: Start

Figur 2

Figur 3

SPILLETS INDHOLD



- 1 plade
- 18 planetkugler
- 1 drejerumskib
- 30 udfordringskort med for- og bagside (i alt 120 udfordringer)

- Placer planeterne på pladen som angivet på figur 1 (start).
 - Se, hvordan planeterne er placeret på figur 2.
 - Brug rumskibet til at dreje/rottere planeterne så mange gange som nødvendigt for at lave figur 2.
 - Når figur 2 er gengivet, skal du fortsætte på samme måde for at gengive figur 3. Ved nogle trin er rumskibets første placering angivet med en cirkel.
- Hver udfordring løses altså i to trin:
fra figur 1 til figur 2 og derefter fra figur 2 til figur 3.

BEMÆRK:

- For hvert trin er antallet af rumskibets mulige placeringer begrænset og angivet på kortet mellem de to figurer.
- Det er muligt at dreje rumskibet med planeterne så mange gange som nødvendigt både med og mod uret.



BEMÆRK

- Pladen må ikke drejes, mens man løser udfordringerne.
- Planeterne flyttes kun ved at dreje med rumskibet.
- Rumskibet skal placeres i et felt for at kunne dreje korrekt.
- Rumskibet kan have en planet i midten og op til 7 planeter i alt.
- Planeterne må aldrig forlade pladen.

Løsningerne findes bagest i dette hæfte.

RU ИГРА НА ЛОГИКУ

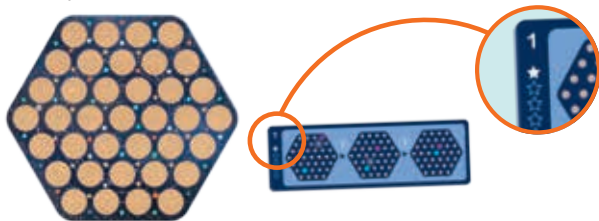


ЦЕЛЬ ИГРЫ

Вращая космический корабль, вы должны переместить шарики-планеты согласно указаниям на рисунках, начиная с их стартового положения и заканчивая положением на последнем рисунке.

ХОД ИГРЫ

- Положите перед собой игровое поле.
- Выберите карточку с заданием. На возрастающий уровень сложности указывает этот символ на карточке:



Карточка содержит задание, выполняемое в 2 этапа. Задание считается полностью выполненным, когда оба этапа успешно пройдены в указанном порядке.



Рисунок 1: Старт

Рисунок 2

Рисунок 3

ИГРОВОЙ КОМПЛЕКТ



- 1 игровое поле
- 18 шариков «планета»
- 1 вращающийся «космический корабль»
- 30 двусторонних карточек с заданиями (всего 120 заданий)

- Разместите планеты на игровом поле так, как указано на рисунке 1 (Старт).
- Изучите расположение планет на рисунке 2.
- С помощью корабля вращайте/перемещайте планеты столько раз, сколько требуется, чтобы расположить их согласно рисунку 2.
- Выполнив этап, указанный на рисунке 2, действуйте аналогичным образом, чтобы расположить планеты так, как указано на рисунке 3.

На некоторых этапах исходное положение корабля обозначено кружком.

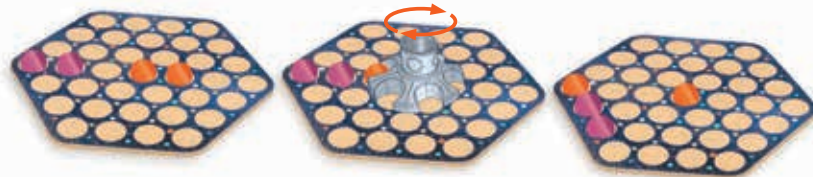


Каждое задание выполняется в два следующих друг за другом этапа:

начиная с положения, указанного на рисунке 1, нужно перейти к положению на рисунке 2, затем от рисунка 2 – к рисунку 3.

ПРИМЕЧАНИЕ:

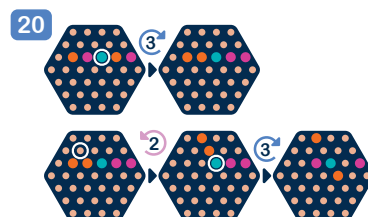
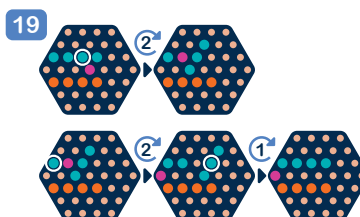
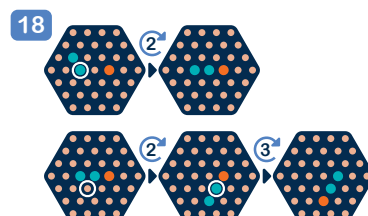
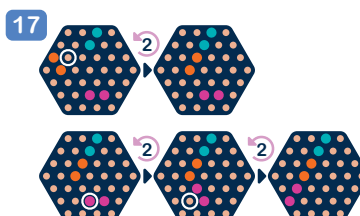
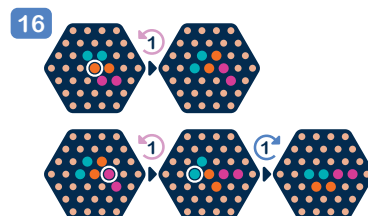
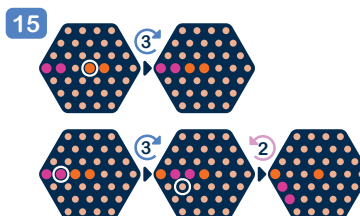
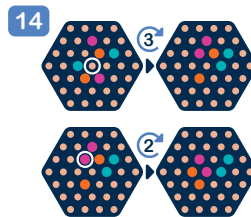
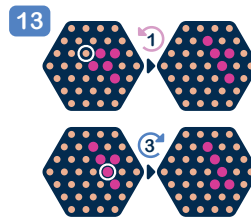
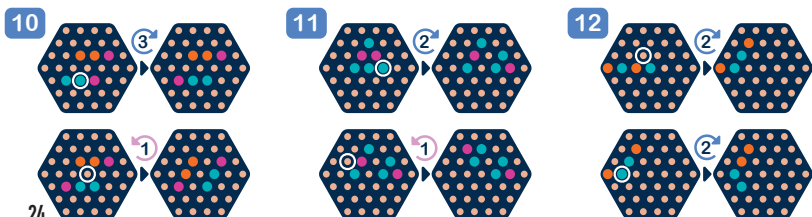
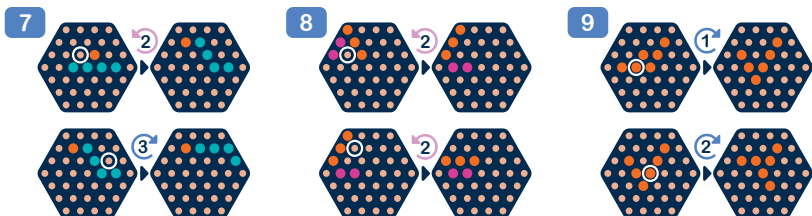
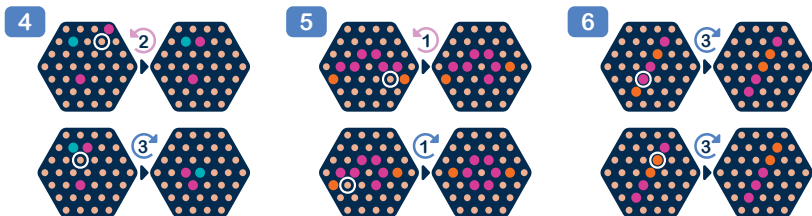
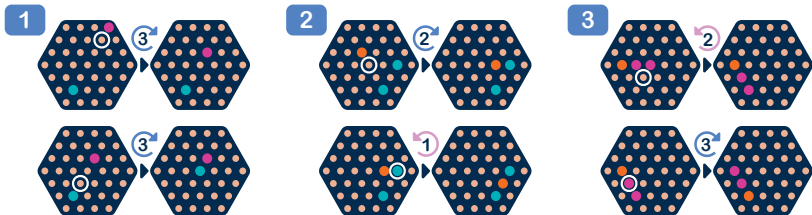
- На каждом этапе количество допустимых положений корабля ограничено и указывается на карточке между двумя рисунками 2
- Корабль с планетами можно вращать столько раз, сколько требуется, по часовой или против часовой стрелки.

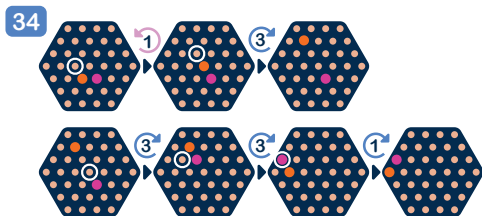
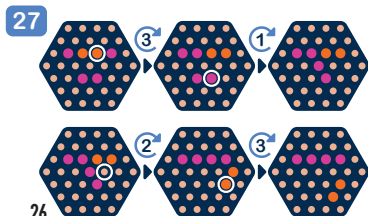
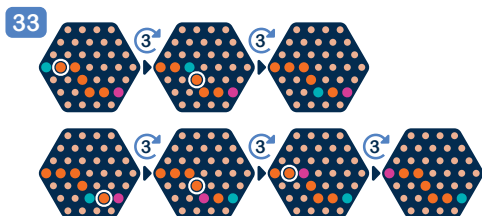
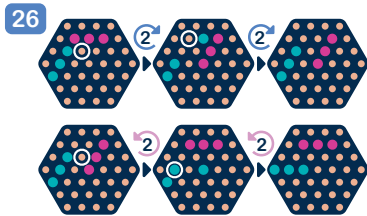
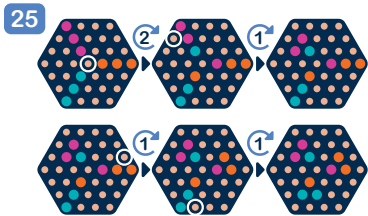
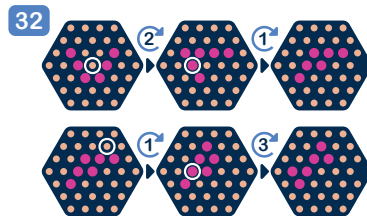
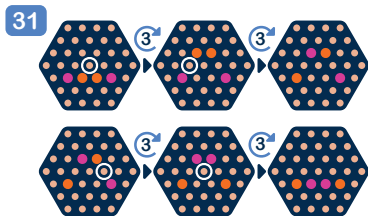
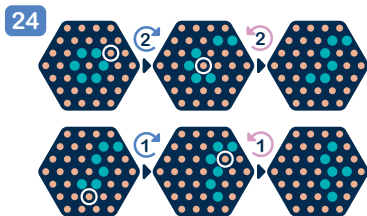
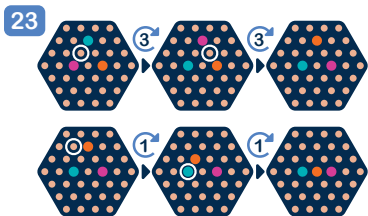
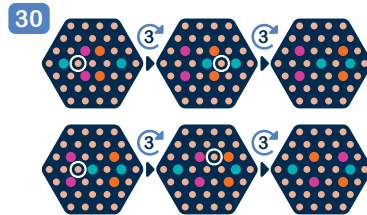
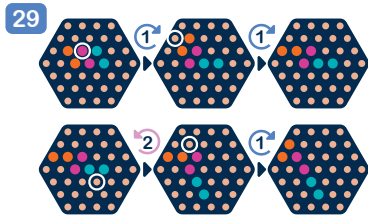
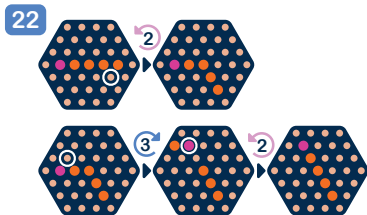
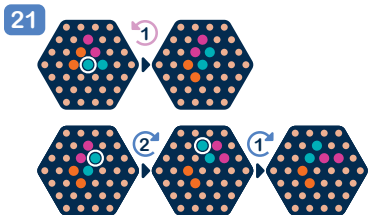


ПРИМЕЧАНИЕ:

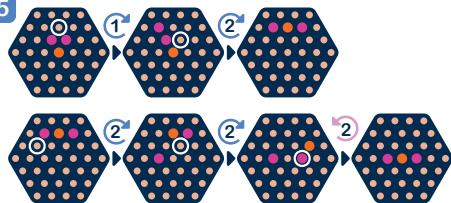
- Во время выполнения заданий игровое поле нельзя поворачивать.
- Планеты перемещаются только путем вращения корабля.
- Корабль должен помещаться в ячейку, чтобы правильно вращаться.
- В центре корабля может находиться одна планета, максимальное количество планет, вмещаемое кораблем, – 7.
- Планеты никогда не должны выходить за пределы игрового поля.

Решения приведены в конце брошюры.

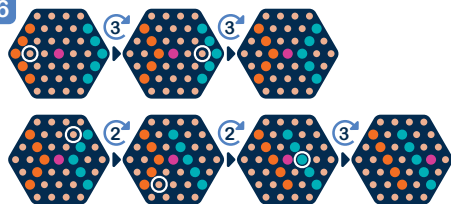




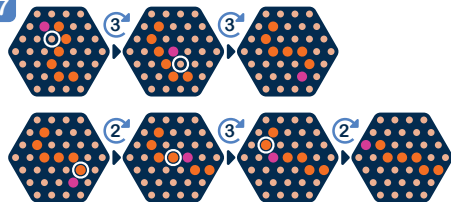
35



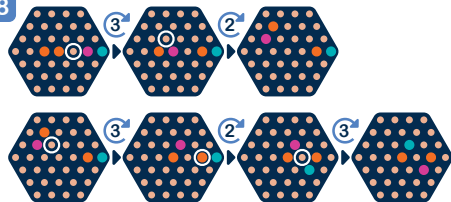
36



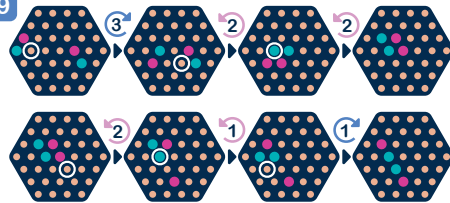
37



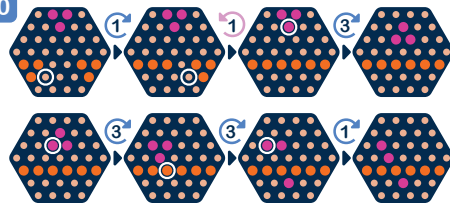
38



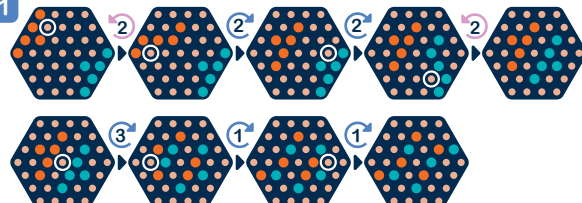
39



40

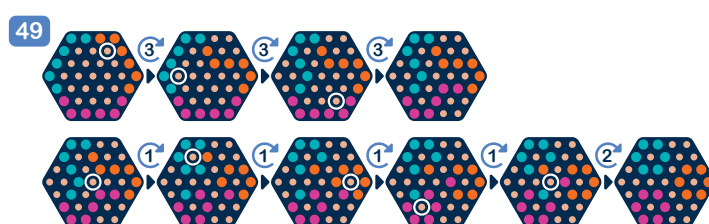
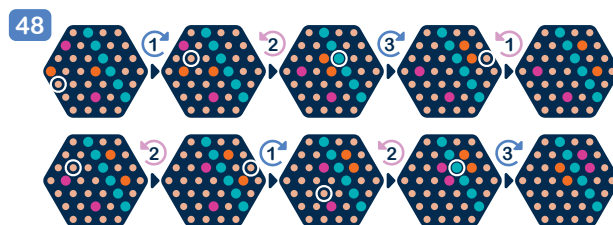
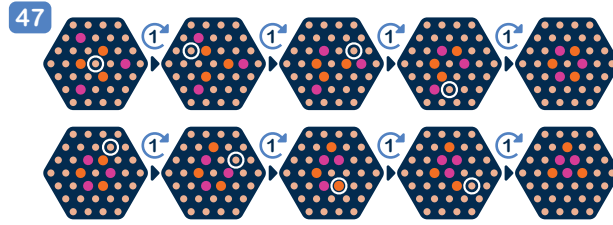
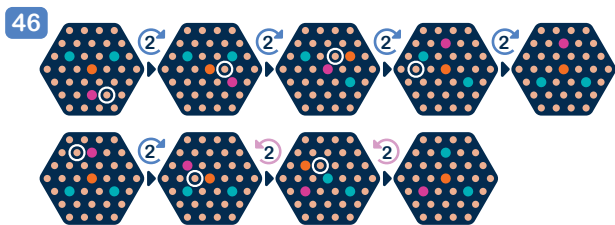
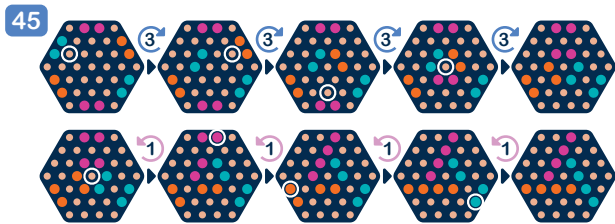
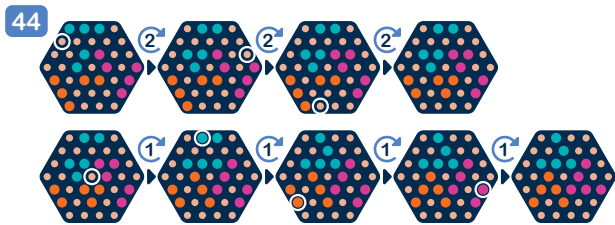
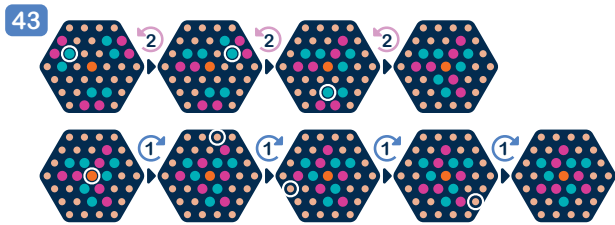


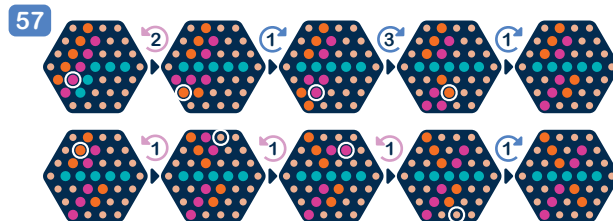
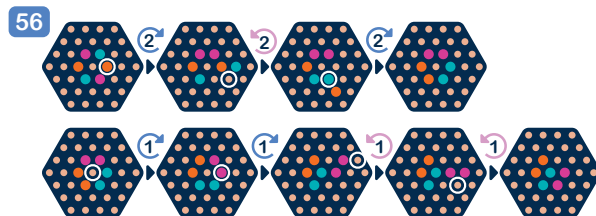
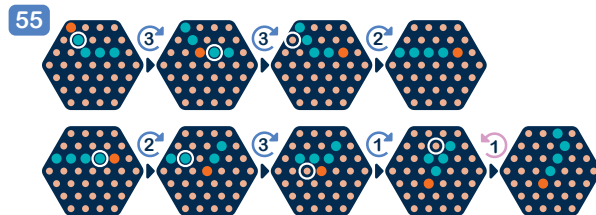
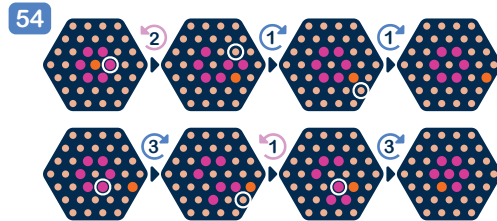
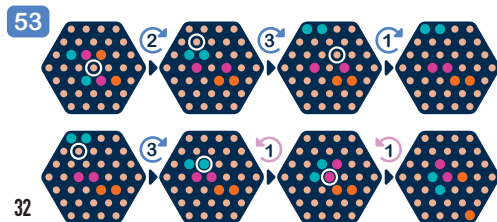
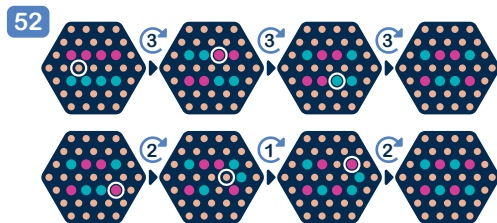
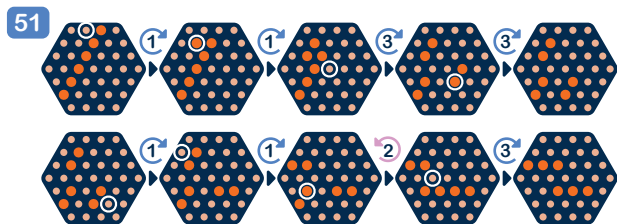
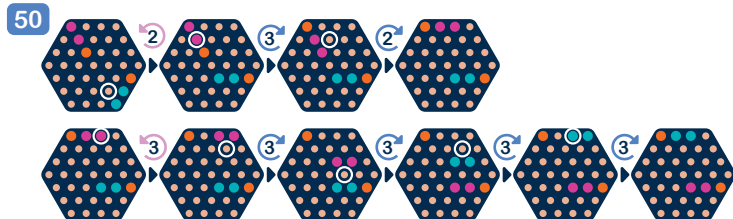
41



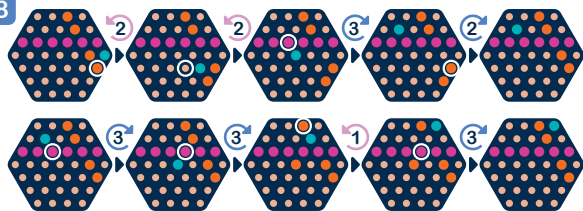
42



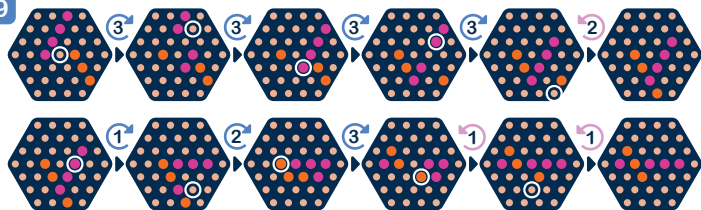




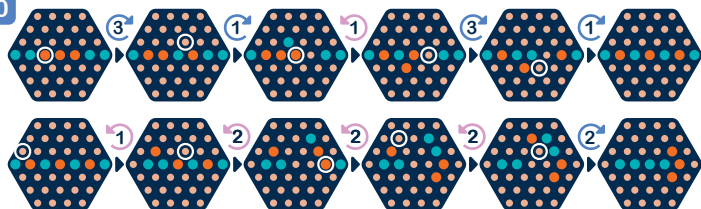
58



59



60





DJ00837



3, rue des Grands Augustins – 75006 Paris – France
www.djeco.com
Made in China – Designed in France