

SPACE LOGIC

AUTHOR
ALAIN BROBECKER

DESIGN
JAY FLECK



7-99
ANS YEARS
AÑOS JAHRE



SOLOGIC





CONTENU : 9 jetons (3 vaisseaux, 3 planètes, 3 casques de spationaute), 30 cartes-défi (niveau de difficulté croissant).

BUT DU JEU :

Compléter la grille avec les 9 jetons.



DÉROULEMENT DU JEU :

Poser les 9 jetons sur la table et posez les cartes défis à côté.

Tirez une carte défi et tentez de remplir la grille avec les 9 jetons en respectant les indications données :

- Si un jeton-objet spatial est déjà dessiné dans la grille, placer un des 3 jetons de cet objet sur la case.
- L'indication (nombre + objet spatial) sur un bord de la grille indique le nombre exact de jetons de cet objet que contient la ligne ou la colonne.

Exemple :

Dans la 2^e colonne se trouvent 2 jetons-casque

Dans la 1^{re} ligne se trouvent 2 jetons-planète

Dans la 3^e ligne se trouvent 2 jetons- vaisseau



Sur cette carte, on positionne d'emblée le jeton-vaisseau et le jeton-planète comme indiqué.

Vérification de la solution :

Après avoir rempli la grille, vérifiez que TOUTES les indications situées sur les bords sont respectées.

Chaque grille a une solution unique. Solutions en fin de livret.

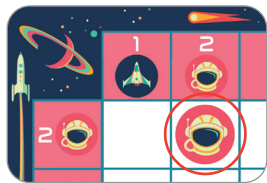
QUELQUES MÉTHODES DE RAISONNEMENTS :



1 Exemple 1

Ici :

- on sait qu'il n'y a qu'1 seul vaisseau dans la 1^{re} colonne et qu'1 seul vaisseau dans la 2^e colonne : **Le 3^e vaisseau est donc forcément dans la 3^e colonne !**
- Dans la 3^e colonne on sait également qu'il n'y a qu'1 seule planète et 1 seul vaisseau : **la case restante est donc occupée par 1 casque.**



2 Exemple 2

Ici, on sait que la 1^{re} ligne contient 2 casques et la 2^e colonne contient aussi 2 casques. Comme il n'y a que 3 jetons-casque, il faut donc mettre 1 casque à l'intersection de cette ligne et de cette colonne.



CONTENTS: 9 tokens (3 rockets, 3 planets, 3 space helmets), 40 challenge cards (with increasing levels of difficulty).



AIM OF THE GAME:

To fill the grid with the 9 tokens.

HOW TO PLAY:

Put the 9 tokens on the table and place the challenge cards beside them. Take a challenge card and try to fill the grid with the 9 tokens, respecting the indications given:

- If a space object is already drawn on the grid, place one of the 3 tokens containing that object on the square.
- The indication (number + space object) on the margin of the grid indicates the exact number of tokens of that object to be placed in the row or column.

Example:

The second column contains 2 space helmet tokens

The first row contains 2 planet tokens

The third row contains 2 rocket tokens

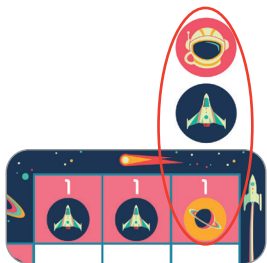
On this card you can immediately position 1 planet token and 1 rocket token on the corresponding image

Checking the solution:

Once you have completed the grid, check that ALL of the indications in the margins have been followed.

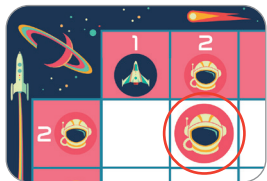
There is only one correct solution for each grid. Solutions can be found at the end of the booklet.

SOME METHODS OF REASONING:



1 Example 1

- Here, we know that there is only 1 rocket in the first column and only 1 rocket in the second column: **so the third rocket must be in the third column!**
- In the third column we also know that there is only 1 planet, and 1 rocket: **so the remaining square must be occupied by a space helmet.**



2 Example 2

- Here, we know that the first row contains 2 space helmets and the second column also contains 2 space helmets: as there are only 3 space helmet tokens, this means that there must be a space helmet at the intersection of the row and the column.



INHALT: 9 Chips (3 Raumschiffe, 3 Planeten, 3 Raumfahrerhelme), 3 Planeten, 3 Raumfahrerhelme), 40 Aufgabenkarten (mit steigendem Schwierigkeitsgrad).

ZIEL DES SPIELS:

Das Raster mit den 9 Chips vervollständigen.



SPIELABLAUF:

Die 9 Chips werden auf den Tisch und die Aufgabenkarten daneben gelegt. Zieh die oberste Aufgabenkarte und versuche, das Raster mit den 9 Chips zu vervollständigen. Dabei gelten folgende Regeln:

- Wenn sich in dem Raster schon ein Objekt befindet, lege einen der 3 Chips dieses Objekts auf das entsprechende Feld.
- Die Angabe (Zahl + Objekt) am Rande des Rasters zeigt die genaue Anzahl an Chips des Objekts an, die in der jeweiligen Zeile oder Spalte liegen müssen.

Beispiel:

In der 2. Spalte müssen 2 Helmchips liegen.

In der 1. Zeile müssen 2 Planetenchips liegen.

In der 3. Zeile müssen 2 Raumschiffchips liegen.



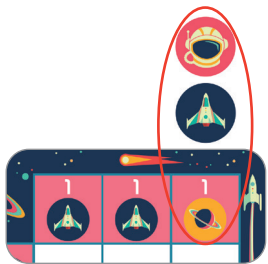
Auf dieser Karte können der Raumschiffchip und der Planetenchip direkt wie gezeigt platziert werden.

Lösung überprüfen:

Liegen alle 9 Chips auf dem Raster, prüfe, ob ALLE Vorgaben am Rand eingehalten wurden.

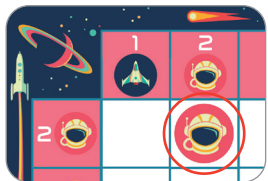
Für jedes Raster gibt es nur eine Lösung. Lösungen am Ende der Anleitung.

BEISPIELE:



1 Beispiel 1

- Hier wissen wir, dass es nur 1 Raumschiff in der 1. Spalte und nur 1 Raumschiff in der 2. Spalte gibt: Das 3. Raumschiff liegt also zwangsläufig in der 3. Spalte!
- Hier wissen wir außerdem, dass es in der 3. Spalte nur 1 Planeten und 1 Raumschiff gibt: Auf das verbleibende Feld gehört also 1 Helm.



2 Beispiel 2

- Hier wissen wir, dass sowohl in der 1. Zeile als auch in der 2. Spalte 2 Helme liegen. Da es nur 3 Helmchips gibt, muss also 1 Helm auf das Feld gelegt werden, wo sich besagte Zeile und Spalte kreuzen.



CONTENIDO: 9 fichas (3 naves espaciales, 3 planetas, 3 cascos de astronauta), 40 tarjetas-reto (nivel de dificultad).

OBJETIVO DEL JUEGO:

Completar la tabla con las 9 fichas.



DESARROLLO DEL JUEGO:

Coloca las 9 fichas sobre la mesa y pon las tarjetas-reto a un lado.

Coge una tarjetas-reto e intenta completar la tabla con las 9 fichas siguiendo las instrucciones facilitadas:

- Si un objeto espacial ya aparece dibujado en la tabla, coloca una de las 3 fichas de dicho objeto en esa casilla.
- La indicación (número + objeto espacial) que aparece en los bordes de la tabla indica el número exacto de fichas de ese objeto que contiene la fila o la columna.

Ejemplo:

En la 2.ª columna hay 2 fichas-casco

En la 1.ª fila hay 2 fichas-planeta

En la 3.ª fila hay 2 fichas- nave espacial



De entrada, en esta carta ya se pueden poner la ficha-nave espacial y la de ficha-planeta, como se indica.

Comprobación de la solución:

Después de completar la tabla, comprueba que se hayan respetado TODAS las indicaciones de los bordes.

Cada tabla tiene una única solución. Las soluciones se encuentran al final del folleto.

ALGUNOS MÉTODOS DE RAZONAMIENTO:



1 Ejemplo 1

En este ejemplo:

- Sabemos que hay solo 1 nave espacial en la 1.^a columna y solo 1 nave espacial en la 2.^a columna: **por lo tanto, la 3.^a nave tiene que ir obligatoriamente en la 3.^a columna.**
- También sabemos que en la 3.^a columna solo hay 1 planeta y 1 nave espacial: **por lo tanto, la casilla restante deberá estar ocupada por 1 casco.**



2 Ejemplo 2

En este caso, sabemos que la 1.^a fila contiene 2 cascos y la 2.^a columna también contiene 2 cascos. Puesto que solo hay 3 fichas-casco, esto obliga a poner 1 casco en la intersección de esta fila y esta columna.



CONTENUTO: 9 gettoni (3 navicelle, 3 pianeti, 3 caschi da astronauta), 40 carte sfida (livello di difficoltà crescente).

SCOPO DEL GIOCO:

completare la griglia con i 9 gettoni.



SVOLGIMENTO DEL GIOCO:

collocare i 9 gettoni sul tavolo e posizionare le carte sfida a lato.

Pescare una carta sfida e provare a riempire la griglia con i 9 gettoni rispettando le indicazioni date:

- se un gettone oggetto spaziale è già disegnato nella griglia, collocare uno dei 3 gettoni di questo oggetto sulla casella.
- l'indicazione (numero + oggetto spaziale) su un bordo della griglia indica il numero esatto di gettoni di quest'oggetto contenuto nella riga o nella colonna.

Esempio:

Nella 2ª colonna ci sono 2 gettoni casco

Nella 1ª riga ci sono 2 gettoni pianeta

Nella 3ª riga ci sono 2 gettoni navicella



Su questa carta si può subito collocare il gettone navicella e il gettone pianeta, come indicato.

Verifica della soluzione:

dopo aver riempito la griglia, verificare che TUTTE le indicazioni presenti sui bordi siano rispettate.

Ogni griglia ha un'unica soluzione. Soluzioni in fondo al libretto.

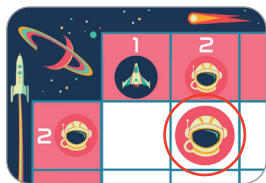
ALCUNI METODI DI RAGIONAMENTO:



1 Esempio 1

Qui:

- sappiamo che c'è solo 1 navicella nella 1^a colonna e solo 1 navicella nella 2^a colonna: **la 3^a navicella è quindi per forza nella 3^a colonna!**
- nella 3^a colonna sappiamo anche che c'è 1 solo pianeta e 1 sola navicella: **la casella restante è quindi occupata da 1 casco.**



2 Esempio 2

Qui sappiamo che la 1^a riga contiene 2 caschi e che anche la 2^a colonna contiene 2 caschi. Poiché ci sono solo 3 gettoni casco, è obbligatorio mettere 1 casco all'intersezione di questa riga e di questa colonna.



CONTEÚDO DA EMBALAGEM: 9 fichas (3 naves, 3 planetas, 3 capacetes de astronauta), 40 cartas desafio (nível de dificuldade crescente).



OBJETIVO DO JOGO:

Colocar 9 fichas no quadriculado do mapa.

COMO JOGAR:

Pôr as 9 fichas sobre a mesa e as cartas desafio ao lado.

Tirar uma carta desafio e tentar preencher o mapa com as 9 fichas seguindo as indicações abaixo:

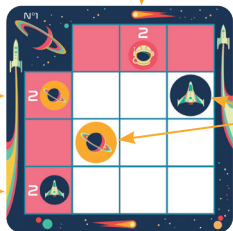
- Colocar um dos 3 tipos de fichas sobre o respetivo desenho no mapa.
- A indicação (número + objeto espacial) numa das margens do mapa quadriculado indica o número exato de fichas desse objeto a colocar na linha ou na coluna.

Exemplo:

Na 2ª coluna encontram-se 2 fichas em forma de capacete

Na 1ª linha encontram-se 2 fichas em forma de planeta

Na 3ª linha encontram-se 2 fichas em forma de nave



Neste mapa, posiciona-se imediatamente a nave e o planeta como indicado.

Verificação da solução:

Depois de ter preenchido o mapa com as fichas, verifique se TODAS as indicações situadas nas margens foram seguidas.

Para cada quadrícula existe apenas uma solução correta. Soluções no final do folheto.

ALGUNS MÉTODOS DE RACIOCÍNIO:



1 Exemplo 1

Neste caso:

- Sabe-se que há apenas 1 nave na 1ª coluna e 1 nave na 2ª coluna, portanto, a 3ª nave só pode estar na 3ª coluna!
- Na 3ª coluna também se sabe que só há 1 planeta e 1 nave, portanto, na quadrícula restante deve se colocar-se 1 capacete.



2 Exemplo 2

Neste caso, sabe-se que na 1ª linha estão 2 capacetes e na 2ª coluna igualmente 2 capacetes. Como só existem 3 capacetes, é preciso colocar 1 capacete na interseção dessa linha com essa coluna.



INHOUD: 9 fiches (3 ruimteschepen, 3 planeten, 3 ruimtehelmen), 3 planeten, 3 ruimtehelmen, 40 uitdagingkaarten (oplopend in moeilijkheidsgraad).

DOEL VAN HET SPEL:

De vakjes vullen met de 9 fiches.



SPELVERLOOP:

Leg de 9 fiches op tafel, met de uitdagingkaarten ernaast.

Trek een uitdagingkaart en houd je aan de aanwijzingen terwijl je de vakjes vult met de 9 fiches:

- Als er al een ruimtevoorwerp in een van de vakjes is getekend, leg je een van de 3 fiches met dit voorwerp op het vakje.
- De aanwijzing aan de rand van de puzzelkaart (aantal + ruimtevoorwerp) geeft aan hoeveel fiches met dit voorwerp je in de betreffende rij of kolom moet plaatsen.

Voorbeeld:

In de tweede kolom: 2 helmfiches

Op de eerste rij:
2 planeetfiches

Op de derde rij:
2 ruimteschipfiches



Op deze kaart kun je dus alvast één ruimteschipfiche en één planeetfiche leggen.

De oplossing controleren:

Controleer na het vullen van de vakjes of je ALLE aanwijzingen op de randen hebt opgevolgd.

Voor elke puzzel is slechts één oplossing mogelijk. Oplossingen achter in het boekje.

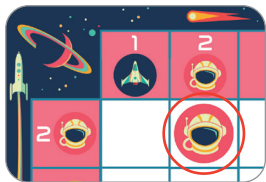
VOORBEELDEN VAN REDENERINGEN:



1 Voorbeeld 1

In dit geval:

- We weten dat de eerste kolom maar 1 ruimteschip telt, net als de tweede kolom: **het derde ruimteschip moet dus in de derde kolom worden geplaatst!**
- We weten ook dat de derde kolom slechts 1 planeet en 1 ruimteschip telt: **het resterende vakje wordt dus bezet door 1 helm.**



2 Voorbeeld 2

Hier weten we dat de eerste rij 2 helmen telt en de tweede kolom ook. Aangezien er slechts 3 helmfiches zijn, moet er dus 1 helm op het kruispunt van deze rij en kolom worden gelegd.



INNEHÅLL: 9 spelbrickor (3 rymdskepp, 3 planeter, 3 rymdhjälmor), 40 utmaningskort (ökande svårighetsgrad).

SPELETS MÅL:

Att fylla rutorna med de 9 spelbrickorna.



SPELETS GÅNG:

Placera de 9 spelbrickorna på bordet och lägg utmaningskorten bredvid.

Dra ett utmaningskort och försök att fylla rutorna med de 9 brickorna samtidigt som du följer anvisningarna:

- Om ett rymdmotiv är illustrerat i rutnätet ska en av de 3 spelbrickorna med detta motiv placeras på denna ruta.
- Sifferindikeringen (antal + rymdmotiv) i rutnätets kanter anger hur många spelbrickor med detta motiv som ska placeras i raden eller kolumnen.

Exempel:

Den 2a kolumnen ska innehålla 2 spelbrickor med hjälmor

Den 1a raden ska innehålla 2 spelbrickor med planeter

Den 3e raden ska innehålla 2 spelbrickor med rymdskepp



På det här kortet placerar man först en rymdskeppsbricka och en planetbricka på de respektive illustrationerna.

Kontroll av lösningen:

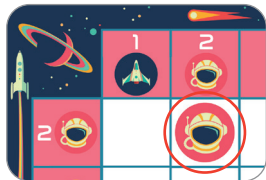
När du har fyllt i hela rutnätet kontrollerar du att ALLA anvisningar har följts. CVarje rutnät har en enda lösning. Lösningar längst bak i häftet.

ETT PAR TIPS PÅ HUR DU KAN RESONERA:



1 Exempel 1

- Här vet man att det bara finns 1 rymdskepp i den 1a kolumnen och 1 enda rymdskepp i den 2a kolumnen: **Det 3e rymdskeppet måste därför finnas i den 3e kolumnen!**
- I den 3e kolumnen vet man även att det endast är 1 planet och 1 rymdskepp: **Den tredje rutan måste därför fyllas med 1 hjälm.**



2 Exempel 2

- Här vet man att den 1a raden har 2 hjälmar och att 2a kolumnen också har 2 hjälmar. Eftersom det bara finns 3 hjälmbrickor behöver man då placera 1 hjälm i rutan där raden och kolumnen möts.



INDHOLD: 9 brikker (3 rumskibe, 3 planeter, 3 astronautheadset), 40 udfordringskort (stigende sværhedsgrad).

SPILLETS FORMÅL:

At udfylde spillepladen med de 9 brikker.



SÅDAN FOREGÅR SPILLET:

Læg de 9 brikker på bordet og udfordringskortene ved siden af.

Træk et udfordringskort og forsøg at udfylde spillepladen med de 9 brikker efter følgende regler:

- Hvis et af rumbrikkerne allerede er afbilledet på et af felterne, så læg en af de 3 brikker med denne genstand på feltet.
- Angivelsen (antal + rumgenstand) på kanten af spillepladen viser det præcise antal brikker med denne genstand, som linjen eller kolonnen skal omfatte.

Eksempel:

I den 2. kolonne skal der være 2 headsetbrikker

I den 1. linje skal der være 2 planetbrikker

I den 3. linje skal der være 2 rumskibs-
brikker



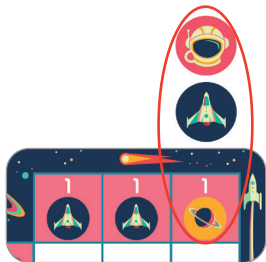
Du kan med det samme lægge 1 rumskibsbrik og 1 planetbrik, som angivet på kortet.

Sådan tjekker du løsningen:

Når spillepladen er fyldt ud, så tjek først at ALLE angivelserne på kanten af spillepladen er fulgt.

Der er kun 1 løsning til hver spilleplade. Løsningerne findes bag i bogen.

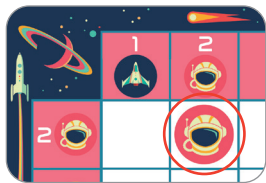
FORSKELLIGE METODER:



1 Eksempel 1

Her :

- Her ved vi, at der kun er 1 rumskib i den 1. kolonne og ligeledes kun 1 rumskib i den 2. kolonne: **Det 3. rumskib skal derfor være i den 3. kolonne!**
- I den 3. kolonne ved vi også, at der kun er 1 planet og 1 rumskib: **Dermed skal der være 1 headset i det sidste felt.**



2 Eksempel 2

Her ved vi, at den 1. linje indeholder 2 headset og den 2. kolonne ligeledes 2 headset. Eftersom der kun er 3 headsetbrikker i spillet, skal der være 1 headset i det felt, hvor denne linje og kolonne krydser hinanden.



ИГРОВОЙ КОМПЛЕКТ: 9 жетонов (3 космических корабля, 3 планеты, 3 космических шлема), 40 карточек с заданиями (с возрастающим уровнем сложности).



ЦЕЛЬ ИГРЫ: заполнить таблицы 9 жетонами.

ХОД ИГРЫ:

Разместите 9 жетонов на столе, а рядом с ними положите карточки с заданиями. Возьмите любую карточку с заданием и попробуйте заполнить таблицу 9 жетонами, следуя указаниям:

- Если в клетке таблицы изображен определенный предмет, положите один из 3 жетонов с этим предметом на эту клетку.
- Число и предмет на полях указывают, сколько жетонов с этим предметом должно быть в этой строке или в этом столбце таблицы.

Например:

Во втором столбце должно быть 2 жетона «шлем»

В первой строке должно быть 2 жетона «планета»

В третьей строке должно быть 2 жетона «корабль»



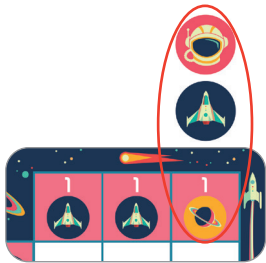
На эту карточку можно сразу положить 1 жетон «корабль» и 1 жетон «планета».

Проверка решения:

Заполнив таблицу, убедитесь в том, что **ВСЕ** указания на полях были соблюдены.

Для каждой таблицы есть только одно решение. Решения указаны в конце брошюры.

НЕКОТОРЫЕ ПРИЕМЫ РАССУЖДЕНИЯ:



1 Пример 1

- Здесь мы знаем, что в первом столбце должен быть только 1 корабль и во втором столбце тоже только 1 корабль. **Значит третий корабль будет точно в третьем столбце!**
- Мы знаем, что в третьем столбце должны быть только 1 планета и только 1 корабль. **Значит в оставшейся клетке будет 1 шлем.**



2 Пример 2

- Здесь мы знаем, что в первой строке должно быть 2 шлема и во втором столбце тоже 2 шлема. Поскольку шлемов всего 3, то 1 шлем следует положить на пересечении этой строки и этого столбца.











SPACE LOGIC

DJ08580



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