

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

BLOC INCA

AUTHORS
YOANN LEVET
JOHANNES GOUPY

7-99

AÑOS JAHRE

SOLOGICO



BLOC INCA

600 CHALLENGES



X16



X30

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



BUT DU JEU

Assembler des blocs pour construire un édifice en respectant les contraintes imposées.

CONTENU DU JEU



- 16 blocs de bois
- 30 cartes-défi recto-verso

DÉROULEMENT DU JEU

Choisir une carte-défi. Chaque carte-défi indique :

Les blocs
nécessaires
au défi



La forme finale
de la pyramide à obtenir

Des contraintes de
placement de symboles

Le niveau de difficulté

RÈGLES À RESPECTER

- Si vous superposez 2 blocs, les parties recouvertes doivent toujours posséder le même symbole.

Par exemple, ici : l'oiseau bleu doit toujours être sur un oiseau bleu. Et l'amphore marron doit toujours être au-dessus d'une amphore marron.



- Différentes contraintes :



= Cet emplacement **contient l'icône serpent.**



= Cet emplacement **ne contient pas l'icône oiseau.**



= Cet emplacement **contient l'icône tortue ou l'icône amphore.**



= Ces deux emplacements **contiennent la même icône.**



= Tous les emplacements **avec la même lettre contiennent la même icône.**

À chaque défi, une seule solution !

Solutions en fin de livret.
Un jeu de Yoann Levet et Johannes Goupy.

A GAME OF LOGIC



AIM OF THE GAME

Put the blocks together to build a structure that complies with the constraints given.

CONTENTS OF THE GAME



- 16 wooden blocks
- 30 double-sided challenge cards

HOW TO PLAY



Choose a challenge card. Each challenge card shows:

The blocks required for the challenge



The finished pyramid shape to achieve

Constraints on the positioning of various symbols

The level of difficulty

RULES TO BE FOLLOWED

• If you stack 2 blocks, the overlapping parts must always feature the same symbol. *Here, for example: The blue bird must always be on top of a blue bird. And the brown amphora must always be on top of a brown amphora.*



- Different constraints:



= This space **must contain the snake icon.**



= This space **must not contain the bird icon.**



= This space **must contain either the turtle icon or the amphora icon.**



= These two spaces **must contain the same icon.**



= All spaces **with the same letter must contain the same icon.**

There is only one solution for each challenge!

Solutions can be found at the end of the booklet.
A game by Yoann Levet and Johannes Goupy.



ZIELEDES SPIEL

Setz die Blöcke so zusammen, dass unter Beachtung der Vorgaben ein fertiges Bauwerk entsteht.

INHALT



- 16 Holzblöcke
- 30 Aufgabenkarten (Vorder- und Rückseite)

SPIELABLAUF



Eine Aufgabenkarte auswählen. Jede Aufgabenkarte enthält:

Die für die Aufgabe benötigten Blöcke



Die endgültige Form der zu errichtenden Pyramide

Vorgaben bei der Platzierung von

Symbolen

Schwierigkeitsgrad

REGELN

- Werden 2 Blöcke übereinandergelegt, müssen die verdeckten Teile die gleichen Symbole haben wie die abdeckenden Teile.

Beispiel: Der blaue Vogel muss immer auf einem blauen Vogel liegen. Und die braune Amphore muss immer auf einer braunen Amphore liegen.



- Verschiedene Vorgaben:



= An dieser Stelle **muss das Schlangensymbol sein.**



= An dieser Stelle **darf nicht das Vogelsymbol sein.**



= An dieser Stelle **muss das Schildkröten**



= An beiden Stellen **muss sich das gleiche Symbol befinden.**



= An allen Stellen **mit dem gleichen Buchstaben muss das gleiche Symbol sein.**

Für jede Aufgabe gibt es nur eine Lösung!

Lösungen am Ende der Anleitung.
Ein Spiel von Yoann Levet und Johannes Goupy.

ES

JUEGO DE LÓGICA



OBJETIVO DEL JUEGO

Ensamblar un conjunto de bloques para construir una edificación respetando las condiciones impuestas.

CONTENIDO DEL JUEGO

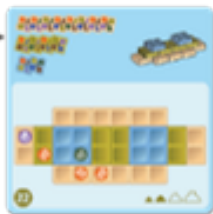


- 16 bloques de madera
- 30 cartas-reto con lado anverso y reverso

DESARROLLO DEL JUEGO

Elegir una carta-reto. En cada carta-reto se indica:

Los bloques necesarios para completar el reto



La forma final que debe tener la pirámide

Las condiciones de colocación de los símbolos

El nivel de dificultad

REGLAS QUE SEGUIR

- Si superpones 2 bloques, la parte cubierta y la parte visible deben tener siempre el mismo símbolo.

Por ejemplo, aquí: el pájaro azul debe colocarse siempre encima de un pájaro azul. Y el ánfora marrón debe colocarse siempre encima de un ánfora marrón.



- Condiciones que respetar:



= Este sitio **contiene el icono serpiente.**



= Este sitio **no contiene el icono pájaro.**



= Este sitio **contiene el icono tortuga o el icono ánfora.**



= Estos dos sitios **contienen el mismo icono.**



= Todos los sitios **que tengan la misma letra contienen el mismo icono.**

¡Para cada reto solo existe una solución!

Las soluciones se encuentran al final del folleto.
Un juego de Yoann Levet y Johannes Goupy.

GIOCO DI LOGICA



SCOPO DEL GIOCO

Assemblare i mattoncini per costruire un edificio rispettando le regole stabilite.

CONTENUTO DEL GIOCO



- 16 mattoncini di legno
- 30 carte sfida fronte-retro

SVOLGIMENTO DEL GIOCO



Scegliere una carta sfida. Ogni carta sfida indica:

I mattoncini necessari per la sfida



La forma finale della piramide da realizzare

Le regole per la disposizione dei simboli

Il livello di difficoltà

REGOLE DA RISPETTARE

- Se sovrapponete 2 mattoncini, le parti sovrapposte devono sempre avere lo stesso simbolo.

Qui ad esempio: l'uccello blu deve sempre trovarsi su un uccello blu. E l'anfora marrone deve sempre trovarsi sopra ad un'anfora marrone.



• Altre regole:



= Questo mattoncino **contiene l'icona serpente**.



= Questo mattoncino **non contiene l'icona uccello**.



= Questo mattoncino **contiene l'icona tartaruga o l'icona anfora**.



= Questi due mattoncini **contengono la stessa icona**.



= Tutti i mattoncini **con la stessa lettera contengono la stessa icona**.

Ogni sfida ha solo una soluzione!

Soluzioni in fondo al libretto.
Un gioco di Yoann Levet e Johannes Goupy.



OBJETIVO DO JOGO

Montar blocos para construir um edifício, respeitando as regras impostas.

CONTEÚDO DA EMBALAGEM



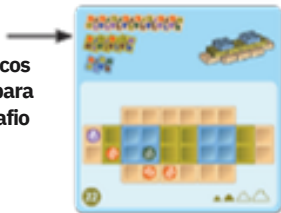
- 16 blocos de madeira
- 30 cartas-desafio, frente e verso

COMO JOGAR



Escolha uma carta-desafio. Cada carta-desafio indica:

Os blocos necessários para o desafio



A forma final da pirâmide a obter

Regras de colocação de símbolos

O nível de dificuldade

REGRAS A RESPEITAR

- Se sobrepuer 2 blocos, as partes recobertas devem sempre ter o mesmo símbolo. *Par exemplo, aqui: o pássaro azul tem sempre que estar por cima de um pássaro azul. E a ânfora castanha tem sempre de estar por cima de uma ânfora castanha.*



- Várias regras:



= Este sítio **tem o símbolo serpente.**



= Este sítio **não tem o símbolo pássaro.**



= Este sítio **tem o símbolo tartaruga ou o símbolo ânfora.**



= Estes dois sítios **têm o mesmo símbolo.**



= Estes dois sítios **com a mesma letra têm o mesmo símbolo.**

Apenas uma solução para cada desafio!

Soluções no final do folheto.
Um jogo de Yoann Levet e Johannes Goupy.



DOEL VAN HET SPEL

Blokjes in elkaar zetten om een bouwwerk te maken volgens de beperkingen.

INHOUD VAN HET SPEL



- 16 houten blokjes
- 30 dubbelzijdige uitdagingsskaarten

SPELVERLOOP



Kies een uitdagingsskaart. Op elke uitdagingsskaart staan:

De blokjes die nodig zijn voor de uitdaging



De uiteindelijke vorm van de piramide die je moet maken

Beperkingen voor het plaatsen van symbolen

De moeilijkheidsgraad

REGELS DIE JE MOET VOLGEN

- Als je 2 blokjes op elkaar legt, moeten de overlappende delen altijd hetzelfde symbool hebben.

In dit voorbeeld: de blauwe vogel moet altijd op een blauwe vogel liggen. En de bruine amfoor moet altijd op een bruine amfoor liggen.



- Verschillende beperkingen:



= Op deze plek **moet het symbool van de slang liggen.**



= Op deze plek **mag geen symbool van een vogel liggen.**



= Op deze plek **moet het symbool van de schildpad of van de amfoor liggen.**



= Op deze twee plekken **moet hetzelfde symbool liggen.**



= Alle plekken **met dezelfde letter hebben hetzelfde symbool.**

Voor elke uitdaging is maar één oplossing!

Oplossingen achter in het boekje.
Een spel van Yoann Levet en Johannes Goupy.



SPELETMÅL

Att sätta ihop block för att skapa ett byggnadsverk samtidigt som du respekterar reglerna.

SPELINNEHÅLL



- 16 träblock
- 30 tvåsidiga utmaningskort

SPELETÅNG



Välj ett utmaningskort. Varje utmaningskort anger:

Blocken som
behövs för
utmaningen



Den slutgiltiga formen
på pyramiden som ska
byggas

Placeringsregler för
symbolerna

Svårighetsgraden

REGLER ATT FÖLJA

- Om du lägger 2 block över varandra måste de övertäckta delarna alltid ha samma symbol.
Till exempel här: Den blå fågeln måste alltid vara på en blå fågel. Och den bruna amforan måste alltid vara över en brun amfora.



- Olika krav:



= Den här placeringen **har symbolen orm.**



= Den här placeringen **har inte symbolen fågel.**



= Den här placeringen **har symbolen sköldpadda eller amfora.**



= De här två placeringarna **har samma symbol.**



= Alla placeringar **med samma bokstav har samma symbol.**

Varje utmaning har endast en lösning!

Lösningarlängstbak i häftet.
Ett spel av Yoann Levet och Johannes Goupy.



SPILLEFORMÅL

Sæt klodserne sammen for at lave et bygningsværk, mens følgende krav respekteres.

SPILLETSINDHOLD



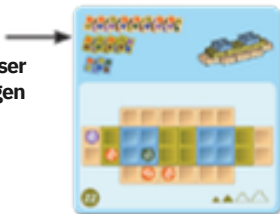
- 16 træklodser
- 30 udfordringskort med for- og bagside

SÅDAN FOREGÅR SPILLE



Vælg et udfordringskort. Hvert udfordringskort angiver:

Nødvendige klodser til udfordringen



Den endelige form på pyramiden, som skal opnås

Krav om placering af symboler

Sværhedsgrad

REGLER SOM SKAL RESPEKTERES

- Hvis du sætter 2 klodser ovenpå hinanden, skal de dækkede dele altid have det samme symbol.

For eksempel skal den blå fugl altid være på en blå fugl. Og den brune krukke skal altid være på en brun krukke.



- Forskellige krav:



= Denne placering **omfatter slangeikonet.**



= Denne placering **omfatter ikke fugleikonet.**



= Denne placering **omfatter skildpaddeikonet eller krukkeikonet.**



= Disse to placeringer **omfatter det samme ikon.**



= Alle placeringerne **med det samme bogstav omfatter det samme ikon.**

Kun 1 løsning til hver udfordring!

Løsninger i slutningen af hæftet.
Et spil af Yoann Levet og Johannes Goupy.

ЛОГИЧЕСКАЯ ИГРА



ЦЕЛЬ ИГР

Соблюдая определенные ограничения, построить пирамиду из деревянных блоков.

ИГРОВОЙ КОМПЛ



- 16 деревянных блоков
- 30 двусторонних карточек с заданиями

ХОД ИГРЫ

Выберите карточку с заданием. На каждой карточке указано следующее:

Блоки для
выполнения
задания



Форма завершенной
пирамиды

Места размещения
символов

Уровень сложности

ПРАВИЛА ВЫПОЛНЕНИЯ ЗАДАНИЯ

- При помещении одного блока на другой, налагаемые друга на друга части должны иметь одинаковый символ.

Например, в данном случае: синяя птица должна быть на синей птице, а коричневая амфора – на коричневой амфоре.



• Виды ограничений:



= Здесь **должен быть символ змеи.**



= Здесь **не должно быть символа птицы.**



= Здесь **должен быть символ черепахи или символ амфоры.**



= На этих двух местах **должен быть один и тот же символ.**



= На всех местах **с одинаковой буквой должен быть один и тот же символ.**

У каждого задания есть только одно решение!

Решения указаны в конце брошюры.
Авторы игры: Йоанн Лева и Йоанн Гупи.



5



6



7



8



9



10



11



12



13



14



15



16



17



18



19



20



21



22





29



30



31



32



33



34



35



36



37



38



39



40



41



42



43



44

A 5x5 grid of 25 icons. The grid is composed of 10 light orange tiles and 15 olive green tiles. The icons are: Row 1: Blue skull, Orange snake, Green skull, Purple sun, Purple sun, Green skull. Row 2: Green skull, White skull, Orange snake, White skull, White skull, Blue skull. Row 3: Blue skull, White skull, Purple sun, White skull, White skull. Row 4: White skull, Purple sun, White skull, Orange snake. Row 5: White skull, Green skull, Purple sun, White skull.

[illegible]

46

A 5x5 grid of 25 icons. The center 3x3 area is highlighted in blue. The icons are: Row 1: Red snake, Brown skull, Green snake, Purple skull; Row 2: Green snake, Purple skull, Brown skull, Brown skull; Row 3: Red snake, Brown skull, Brown skull, Red snake; Row 4: Blue skull, Purple skull, Brown skull, Purple skull; Row 5: Green snake, Purple skull, Brown skull, Green snake.

47



48



49



50





54



55



57



56



58



59



60



BLOC INCA



DJ00818



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

Attention. Petits éléments. Warning. Small parts. Achtung. Kleine Teile.
Advertencia. Partes pequeñas. Avvertenza. Piccole parti. Atenção. Peças
de pequenas dimensões. Waarschuwing. Kleine onderdelen. Varning.
Små delar. Advarsel. Små dele. Advarsel. Små deler. Вниманиe.
Маленькие части. Προειδοποίηση. Μικρά μέρη.



FR

**DONNEZ
OU
RECYCLEZ**



ASSOCIATION

OU



MAGASIN

OU



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr