

# LA BOCA

Egy gyors építőjáték  
változó csapatokkal,  
3-6 fő számára 8 éves kortól

## Játékötlet

A játékosok változó kettes csapatokban játszanak, és mindig közösen próbálják meg a kártyán ábrázolt építményt lemásolni. Azonban mindkét partner másik nézetből látja az építményt. Akkor sikeres a csapat, ha az alkatrészek úgy állnak, hogy az objektum mindkét oldala azonos a kártyán szereplővel, és nincs kimaradt alkatrész. Ekkor kapnak érte pontot. Az egész időre megy. Minél gyorsabban épít a csapat, annál több pontot kap.

## A játék tartozékai

Játékdoboz játéktáblával



## A játék előkészítése

- Az első játék előtt minden alkatrészt óvatosan kinyomunk a keretéből.
- Minden játékos választ egy szintet és megkapja a nagy játéktáblát ebben a színben. Ezenkívül kap még mindenki a játéktársára számára egy partnerjelölőt ebben a színben. 5 játékos esetén pl. 4 különböző színű partnerjelölő van.
- Minden játékos megkeveri képpel lefelé a partnerjelölőit, és ugyanígy leteszi őket a játéktáblája mellé. Ha hatnál kevesebben játszanak, akkor a felesleges játéktáblákat és partnerjelölőket visszatesszük a dobozba. Ezek kikerülnek a játékból.
- Ezután előkészítjük a játékerteret: ehhez a doboz alsó részét az asztal közepére állítjuk. A játéktáblát úgy illesszük a doboz belsejébe, hogy a rajta lévő nyílások illeszkedjenek a doboz aljában lévő rekeszekhez.
- A négy hosszúságú rekeszbe kerülnek a pontjelölők az értékeik sorrendjében (lásd a játéktábla ábráját).
- A kerek mélyedésbe rakjuk az időzítőt. További információk az időzítőhöz és a működéséhez a második oldalon található.
- A feladatkártyákat a világoskék és a sötétkék hátoldaluk szerint szétválogatjuk. Ezután mindkét paklit külön-külön megkeverjük és a játéktér mellé rakjuk.
- A másik oldalra lefektetjük a 11 építőelemet.

## Gyakorlókör

A játék menetének jobb megértéséhez először minden játékos játsszon együtt egy gyakorlókört. A játékerter úgy kell kialakítaniuk, hogy ha lehetséges, akkor mindkét oldalon egyenlő számú játékos üljön.

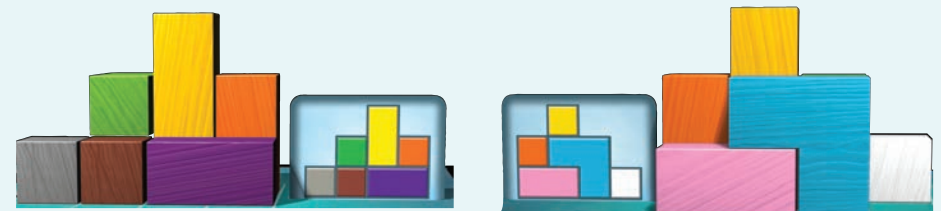
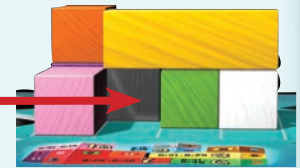
**Tipp:** Ha a doboz fedelét az asztalra rakjuk és rá a doboz alsó részét, akkor magasabb játékerteret kapunk, így mindkét oldalon jobban láthatjuk a pályát.

Ezután egy világoskék feladatkártyát a tetszés szerinti oldalával a doboz nyílásába helyezünk. A piros építőelemre nincs szükség. A feladatkártyán látható feladványt ezzel a tíz megmaradt építőelemmel fogjuk megépíteni.



A következő építési szabályok lesznek érvényben:

- A feladatkártyák azt mutatják meg, hogy az építőelemeknek az építés után hogy kell kinézniük. Ehhez az építménynek pontosan egyeznie kell a kártyán látható képpel. A kártya két oldala azonban az építmény két különböző oldalát ábrázolja.
- A játékosok mindent megbeszélhetnek egymással. De a feladatkártyát csak a saját oldaluk felől nézhetik meg.
- Az építőelemek nem lóghatnak túl a 4x4-es játékmzőn.
- Az építőelemeket szabad egymásra, egymás mögé és egymás mellé is rakni.
- Az építőelemeknek nem muszáj egy sorban állniuk. Szükség esetén „hátrébb tolvá” is beépíthetjük őket.
- Az építőelemek alatt nem lehetnek lyukak. (kép)
- Minden építőelemet be kell építeni. **Tipp:** Előfordulhatnak olyan építőelemek, amelyek egyik oldalról sem látszanak, ezeket az építmény belsejébe kell „rejtetni”.
- Az építőelemeket elveheted, majd újra felépítheted.
- Mihelyt mindkét oldal játékosai jelezték, hogy elkészültek, véget ér az építés és ellenőrizzük, hogy mindkét oldalról helyesen lett-e felépítve.
- A feladat akkor van helyesen megoldva, ha az építmény mindkét oldalon ugyanúgy néz ki, mint a feladatkártyán látható képen.



## A játék kezdete

A játékosok most már ismerik az építés szabályait. A tényleges játék pont így fog lejárni, két kiegészítéssel:

1. Mindig két játékos építkezik együtt
2. Időre megy a játék

## A játék menete

A játékosok eldöntik a játék előtt, hogy a világoskék (normál nehézségi szintű) vagy a sötétkék (egy kicsivel magasabb nehézségű feladatkártyákkal akarnak-e játszani).

**Tipp:** az első játéknál a világoskék feladatkártyákat kell választani. Később már a valamivel nehezebb sötétkék kártyákat is használhatjuk.

Ha a világoskék kártyákkal játszunk, akkor a piros építőelemet félretesszük. Csak akkor használjuk mind a 11 építőelemet, ha a sötétkék kártyákkal játszunk.

A legidősebb játékos kezd. Felfed egyet a saját lefordított partnerjelölői közül és ezzel megjelöli a csapattársát erre a körre. Mindkét játékosnak úgy kell egymással szembe ülnie, hogy mindketten jól lássák a feladványkártya egyik oldalát.

#### Start:

Egy játékos behelyezi a legfelső feladványkártyát a doboz nyílásába, megnyomja a start gombot az időzítőn és azt kiáltja: Rajta!

#### Játék:

A csapattársak azonnal elkezdik a feladat végrehajtását. Ha elkészültek, az egyikőjük megnyomja az időzítőn a stop gombot. Fontos, hogy mindkét játékos azt mondja, hogy elkészült a feladványával.

#### Pontok:

Ezután a lentebb látható táblázatban található pontoknak megfelelően kiosztjuk a pontjelölőket. Ezek a pontok közvetlenül leolvashatóak a játéktérről is. Amikor a csapat mindkét játékosa megoldotta a feladványt, akkor mindketten egyenlő számú pontjelölőt kapnak. A megkapott jelölőket mindenki maga előtt gyűjti. A kisebb pontjelölőket bármikor átválthatjuk egy magasabb értékűre. **Példa:** Ha a játékosoknak két percnél több időre van szükségük, akkor nem kapnak pontot. Ha akarják, ennek ellenére mégis megpróbálhatják megoldani a feladványt. Ebben leginkább a játékosok segíthetnek.

### Hány pontot ér?

Idő	Pontok	Idő	Pontok
0:01 – 0:15	10	0:51 – 1:00	4
0:16 – 0:20	9	1:01 – 1:20	3
0:21 – 0:25	8	1:21 – 1:40	2
0:26 – 0:30	7	1:41 – 2:00	1
0:31 – 0:40	6	2 percnél túl	0
0:41 – 0:50	5	Hiba esetén	0

#### Mi számít hibának:

- A feladvány egyik vagy mindkét oldala hibásan lett felépítve.
- Nem lett minden építőelem felhasználva.
- Egy vagy több építőelem úgy lett beépítve, hogy alatta hézag található.

#### Takarítás:

Minden építőelemet letakarítunk és a játéktér mellé tesszük. A feladványkártyát a kártyapakli alá csúsztatjuk. Az óramutató járása szerint következő játékos lesz az új kezdőjátékos, aki újra 00:00-ra állítja az időzítőt. Ezután felfordít egyet a partnerjelölőiből és ezzel megjelöli a csapattársát. Ez így megy tovább addig, amíg már nincs előtte egyetlen lefordított partnerjelölő sem.

#### A játék vége

A játéknak akkor van vége, ha minden partnerjelölő fel lett fordítva. Ekkor már mindenki kétszer alkotott csapatot a többi játékosal. Három játékos esetén minden játékos négy alkalommal alkot csapatot a játékosokkal. Ehhez újra lefordítjuk a partnerjelölőket, ha már mindenki felhasználta mindkét saját jelölőjét. Addig játsszuk újra, amíg minden partnerjelölő újra le nem fordul.

A játék végén mindenki összeszámolja saját pontjait. Az nyer, aki a legtöbb pontot gyűjti össze és ezzel együtt a leggyorsabb is volt. Egyenlő pontszám esetén több győztes van.

### Honnan származik a La Boca név?

“La Boca” Buenos Aires egyik városrésze Argentínában. A város látképét a játék építőelemeihez hasonlóan sokszínű házak színesítik.



A játék szerzői, Inka és Markus Brand Gumpersbachban élnek gyermekeikkel, Lukas-szal és Emely-vel. Mindketten szerettek már gyermekkorukban is játszani. Azóta számos, gyerekek és családok számára készült játékot adtak ki. A Monster-Falle című játékkal elnyert Német Gyermek Játékdíjtól kezdve egészen az Év Haladó Játékdíjáig több elismeréssel is büszkélkedhetnek.

Szerkesztés: TM-Spiele

Grafika: Franz Vohwinkel

A szerzők és a kiadó köszönetet mond minden tesztelőnek és szabályolvasónak.

© 2013 Franckh-Kosmos Verlags GmbH

& Co. KG

Pfi zerstraße 5-7

Tel.: +49 711 2191-0

Fax: +49 711 2191-199

info@kosmos.de

kosmos.de

Art.-Nr: 691776

Minden jog fenntartva.

KÉSZÜLT NÉMETORSZÁGBAN

### Az időzítő



- A „perc” (minute) és a „másodperc” (second) gomb egyidejű megnyomásával az időt 00:00-ra állítjuk.
- A “start/stop” gomb megnyomásával elindítjuk az időzítőt.
- Ha mindkét csapattag elkészült, akkor az időzítő “start/stop” gombjának megnyomásával megállítjuk, és az addig eltelt időt leolvassuk.
- A “perc” és “másodperc” gombok egyidejű megnyomásával az időt újra törölhetjük.
- Az időzítő működéséhez egy 1,5 voltos gombelemre van szükség. Ezt az eszköz már tartalmazza.
- Az első használatnál a műanyag lapocskát húzzuk ki a készülékből.
- A lemerült elemeket ki kell venni az időzítőből.
- Az elemek cseréjéhez lazítsuk meg a készülék hátoldalát, és távolítsuk el a fedelet.
- Az elemeket csak a megfelelő polaritással szabad behelyezni (a negatív polaritás mindig alul van). Az elemeket egy könnyed nyomással a mélyedésükbe helyezjük, a fedelet lezárjuk, és visszacsavarozzuk.
- Az elemek rövidzárlatát igyekezzünk elkerülni, mivel azok felrobbanhatnak.
- A használt elemeket a környezetvédelmi előírásoknak megfelelően kezeljük.

Megvásárolható a **Játékmester Társasjátékboltban:**

[www.jatekmester.com](http://www.jatekmester.com)

#### Környezetvédelmi tanácsok

A játékban található elektromos és elektronikus termékeket élettartamuk lejáratát követően nem hagyományos háztartási hulladékként kezeljük, azokat olyan gyűjtőpontokon kell leadnunk, ahol gondoskodnak az elektromos és elektronikus készülékek újrahasznosításáról. Erre a terméken látható szimbólum, a használati utasítás és a csomagolás is emlékeztet.

A játékban található anyagok újrahasznosíthatók. Az anyagok újrahasznosításával vagy a hulladékok egyéb felhasználásával Ön is hozzájárul környezetünk megóvásához. Kérjük, a hulladéklerakókról érdeklődjön a helyi önkormányzatnál.

