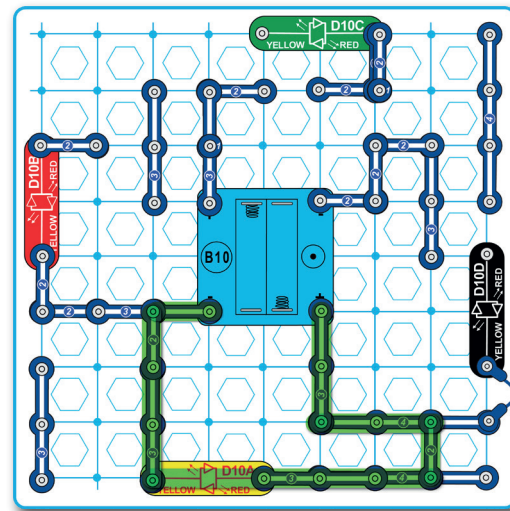
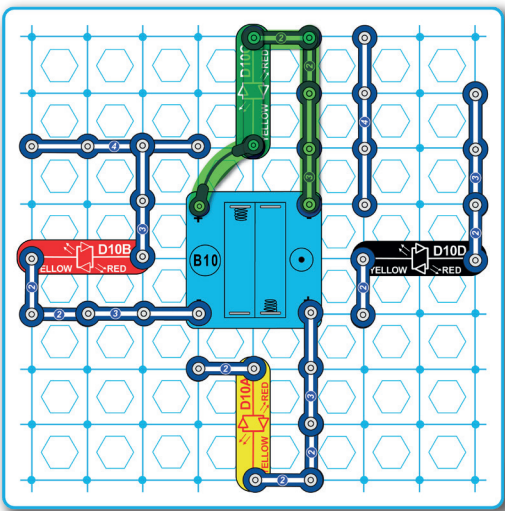
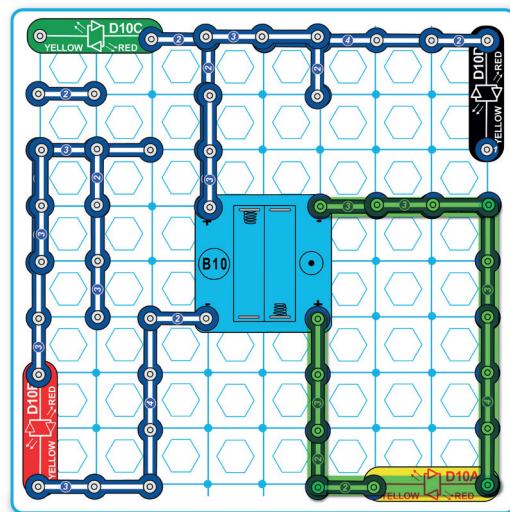
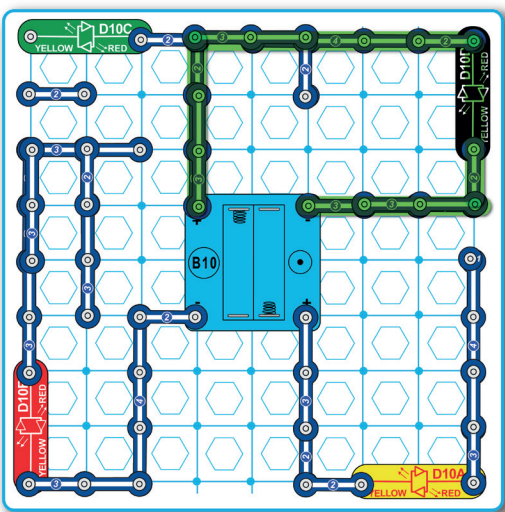
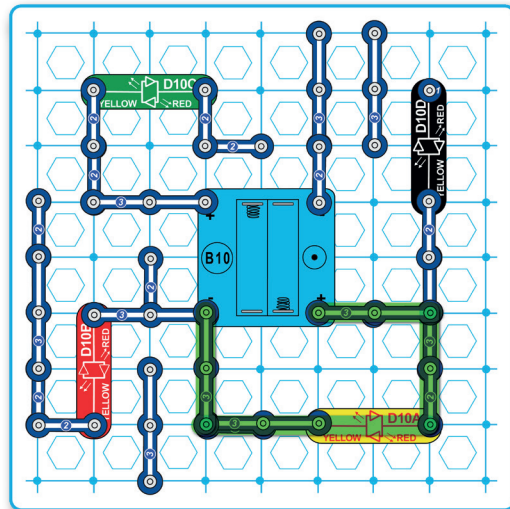
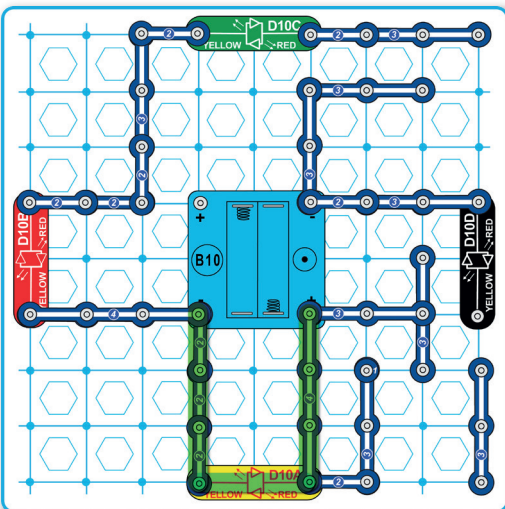


Példák a nyertes körzetekre:

5. ÁBRA

A győztes terület útja



Információ

Az akkumulátor beszerelése:

- Csavarhúzóval távolítsa el a biztonsági fedelet az elemtartóról.
- Helyezzen be két (2) 1,5 V-os AA elemet (nem tartozék) a tartóba. Ügyeljen arra, hogy az elemek a „+” jelölésnek megfelelően legyenek a tartóban.
- Helyezze vissza a fedelet. Az elem behelyezésekor győződjön meg arról, hogy a rugó egyenesen hátra van nyomva, és nem hajlik felfelé, lefelé vagy egyik oldalra sem.
- Az akkumulátor beszerelésekor egy felnőttnek jelen kell lennie.



ALKATRÉSZJEGYZÉK

DARABSZÁM	NÉV	Alkatrészszám
4	1kontakt	6SC01
16	2kontakt	6SC02
14	3kontakt	6SC03
4	4kontakt	6SC04
2	Kábel	6SCJ6z
1	Akkumulátor tartó	6SCB10
1	Alaprács, 9x9	6SCBG99
1	Kártyacsomag (46)	6SCCARD2
1	Játékpád	6SCCARD3
1	LED, sárga játékos	6SCD10A
1	LED, piros játékos	6SCD10B
1	LED, zöld játékos	6SCD10C
1	LED, fekete lejátszó	6SCD10D

FIGYELMEZTETÉS: csak 7 éves és idősebb gyermekek számára.

A szülőknek szóló utasításokat mellékeljük, és azokat be kell tartani.

Felnőttek felügyelete: mivel a gyermekek képességei nagymértékben változnak, még korcsoportonként is, a felnőtteknek mérlegelniük kell, hogy ez a termék alkalmas-e a biztonságos-e (a használati utasításnak lehetővé kell tennie a felügyelő felnőttek számára annak megállapítását, hogy a termék alkalmas-e a gyermek számára). Biztosítsa, hogy a gyermek elolvassa és kövesse az összes vonatkozó használati utasítást és biztonsági eljárást, és azokat mindig kéznél tartsa. Ezt a terméket olyan felnőttek és gyermekek által használatra szánják, akik már elég érettek ahhoz, hogy elolvassák és kövessék az utasításokat és figyelmeztetéseket.

FIGYELMEZTETÉS: ÁRAMVESZÉLY VÉGE - Soha ne csatlakoztassa a „Boffin” készüléket semmilyen módon az otthoni elektromos csatlakozókhoz!

FIGYELMEZTETÉS: Soha ne hagyja felügyelet nélkül az áramkört, amíg az akkumulátorok be vannak szerelve. Soha ne csatlakoztasson további akkumulátorokat vagy más áramforrásokat az áramkörökhöz.

FIGYELMEZTETÉS - fulladásveszély - apró alkatrészek. 3 év alatti gyermekek számára nem ajánlott.

Ezt a használati útmutatót meg kell őrizni, mivel fontos információkat tartalmaz.

Akkumulátor: X2



- Csak AA 1,5 V-os alkáli elemeket használjon (nem tartozék).
- Helyezze be az elemeket a megfelelő polaritással.
- Ne keverje össze a régi és az új elemeket.
- Vegye ki az elemeket, ha lemerültek.
- Ne keverje az alkáli, normál (szén-cink) vagy újratölthető (nikkel-kadmium) elemeket.
- Ne csatlakoztassa párhuzamosan az akkumulátorokat vagy az akkumulátortartókat.
- Ne zárja rövidre az akkumulátor pólusait.
- Soha ne dobja az elemeket tűzbe, és ne próbálja meg kinyitni a külső csomagolásukat.
- Az elemek lenyelve károsak, ezért kisgyermekek elől elzárva kell tartani őket.
- A nem újratölthető elemeket nem szabad újratölteni. Az újratölthető elemeket csak felnőtt felügyelete mellett szabad feltölteni, és nem szabad feltölteni, amíg a termékben vannak.

Ha bármilyen problémája van, kérjük, forduljon az info@boffin.hu

Distributor ConQuest entertainment.
www.boffin.hu
Kolbenova 96I/27d, Praha 9
info@boffin.hu

BOFFIN



Áttekintés

A Boffin társasjáték egy versenyképes stratégiai játék, amelyet mindenki élvezni fog. A győzelemhez először fel kell kapcsolnod a lámpákat úgy, hogy a lámpa és az elem között egy Boffin bábukból álló utat építesz. Játshatsz támadó, védekező vagy akár más játékosok áramköri elemeit is felhasználhatod a győzelemhez. Minden játék egyedi, érezzük jól magunkat, és tanuljunk egy kicsit a tudományról is!

Tisztázzuk, mi kell egy működőképes áramkör felépítéséhez és a játék megnyeréséhez. Az 1. ábrán látható, hogyan jön létre a győztes áramkör a Boffin alkatrészekből a fény és az akkumulátor közötti útvonal összeállításával. A lámpa egyik oldala az akkumulátor pozitív (+) pólusához, a játékos lámpa másik oldala pedig az akkumulátor negatív (-) pólusához csatlakozik. Kérjük, vegye figyelembe, hogy a lejátszófényen mindkét oldalról áthaladhat az áram. Ez azt jelenti, hogy a lámpa bármelyik oldalát csatlakoztathatja az akkumulátor (+) vagy (-) pólusához.

Vigyázzon a rövidzárlatra! Ha a Boffin alkatrészekből hurkot hoz létre az akkumulátor (+) és (-) pólusai között anélkül, hogy átmenne a lámpáján, rövidzárlatot hoz létre. A rövidzárlatra figyelmeztető riasztás jelzi, hogy hibát követett el. Ha ez megtörténik, meg kell magyaráznod, hogy miért keletkezett a rövidzárlat, majd a Boffin alkatrész más helyre történő elhelyezésével be kell fejezned a fordulatot.

Lásd a 2. ábrát

2. ÁBRA RÖVIDZÁRLAT PÉLDÁJA

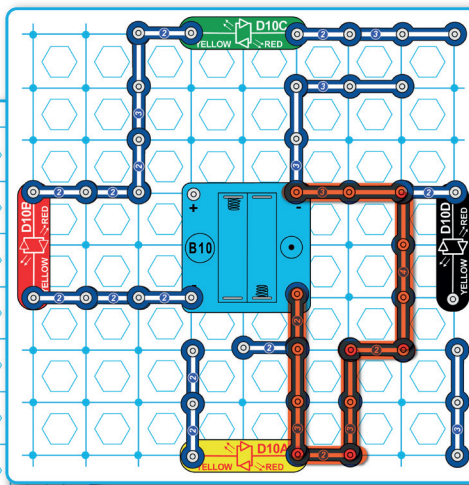
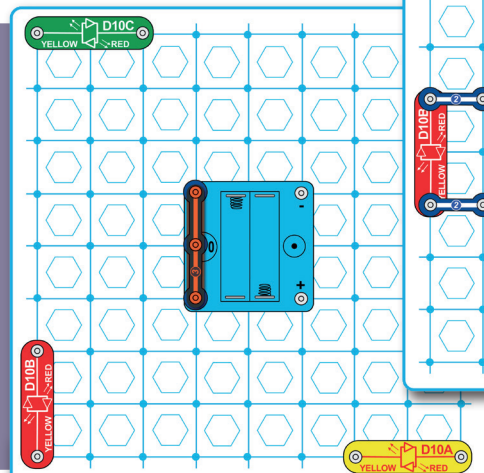
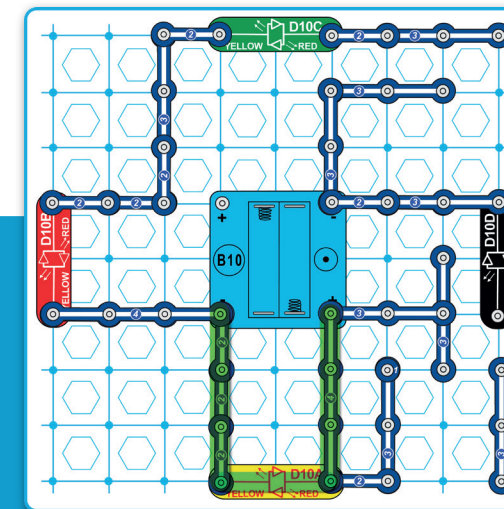
Ha az áramköri útvonalat az akkumulátor pólus + és - karabinerje között a fény áthaladása nélkül fejezi be, akkor a riasztás működésbe lép. Ez azt jelenti, hogy közvetlen kapcsolatot létesített az akkumulátoron keresztül. Ez egy rövidzárlat. Távolítsa el az éppen elhelyezett alkatrészt, magyarázza el, hogy az elhelyezése miért okozta a rövidzárlatot, majd fejezze be a lépést.

1. TERV PÉLDA EGY NYERTES KÖRZETRE

A nyerő áramkör a Boffin-darabkák folyamatos útja a játékos lámpája és az elem között.

Az áram mindkét irányba áramolhat a lámpán keresztül, de a lámpa egyik oldalának az akkumulátor pozitív (+) pólusához, a másik oldalának pedig az akkumulátor negatív (-) pólusához kell csatlakoznia.

(A nyertes körzetek további példáit lásd az 5. ábrán).

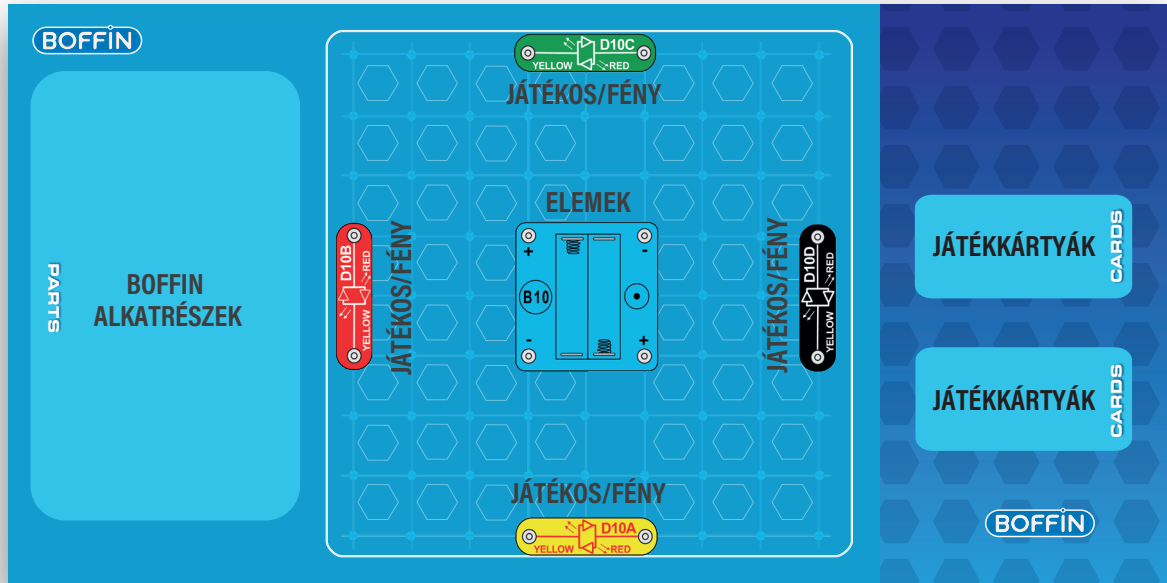


A rövidzárlat útja

Játék előkészítés

- Helyezze a társasjáték-szőnyeget egy sima felületre, majd helyezze a Boffin rácsot, a megkevert kártyapaklit és a Boffin figurákat a játékszőnyegen megjelölt helyekre.
- Most helyezze az elemtartót a rács közepére, és helyezze köré a játékos lámpákat.
 - A 3. ábra az első játékhoz ajánlott elrendezést mutatja.
 - A kezdeti játék alternatív elrendezése az utolsó oldalon található (lásd a 4. ábrát).
- 4 játékos esetén minden játékos választ egy fényt. 3 játékos esetén minden játékos választ egy fényt, és a plusz fényt eltávolítjuk. 2 játékos esetén minden játékos 2 lámpát választ (ha egy játékos mindkét lámpáját bekapcsolja, akkor nyer). Az egyszemélyes játékra vonatkozó utasításokat lásd az „Alternatív játék” részben.

3. ÁBRA AJÁNLOTT BEÁLLÍTÁSOK A JÁTÉK ELSŐ INDÍTÁSÁKOR



A játék kezdete

- Osszon ki minden játékosnak három kártyát, és a maradék kártyákat tegye a játéktáblára.
- A legfiatalabb játékos kezd a játékot (majd a játék az óramutató járásával megegyező irányban halad).
- Amikor Önre kerül a sor, válasszon egyet a három kijátszani kívánt kártya közül, tegye a kijátszott kártyák halmára, és kövesse a kártyán lévő utasításokat.
 - Példa: Ha egy 2 érintéses kártyát játszanak ki, válasszon ki egy 2 érintéses bábut a Boffin halomból, és helyezze a rácsra.
 - Példa: Ha egy Skip Turn kártyát játszottak ki, tegyetek egy kártyát a kijátszott kártyák halmára, válasszatok egy játékos, aki kihagy egy kört, majd válasszatok egy másik kártyát (mindig három kártyátok lesz, és egy Boffin figurát akkor is a rácsra rakhattok, ha Skip Turn kártyát játszottok ki).
- Miután egy játékos befejezte a sorát, vegyen egy újabb kártyát a pakliból, hogy minden játékosnak mindig 3 kártyája legyen (alternatív játéklehetőségek az útmutató végén találhatók).

A játékszabályok

- A Boffin alkatrészek elhelyezése a táblán**
 - A kék Boffin figurákat 1, 2, 3, 4 mindig ugyanarra a szintre kell helyezni (a Boffin figurák nem dőlhetnek sem felfelé, sem lefelé). Erősen be kell kattintani a helyére az alaprácson vagy a Boffin-darabokon.
 - Egy kivétel van ez alól a szabály alól:** a Boffin egyetlen olyan része, amely képes áthidalni a szinteket, a drót. Használja ezt a részt a szintkapcsolatok közötti áthidalásra. Ez egy nagy előny!
 - A Boffin alkatrészeket nem lehet átlósan elhelyezni (nem fognak illeszkedni).
 - Egy kivétel van ez alól a szabály alól:** a Boffin CSAK a drótot lehet átlósan elpattintani. Használja ezt az alkatrészt olyan kötések létrehozására, amelyeket más alkatrészek nem tudnak!
 - A Boffin két végét mindig rá kell csavarozni a lemezre vagy más Boffin-alkatrészre. (a Boffin egyik vége sem lóghat lazán).
 - Soha nem szabad Boffin figurát tenni egy másik játékos fényére. A bábukat azonban más játékosok áramköreire lehet helyezni (ez a lépés szükséges lehet a győzelemhez, vagy védekező játékhoz, hogy megakadályozzuk egy másik játékos győzelmét).
 - Egy Boffin figurát nem lehet úgy elhelyezni, hogy az lezárja az utat egy másik játékos fényének két oldala között (mert a másik játékos nem tudná befejezni az áramkört rövidzárlat nélkül).
 - Ha az utolsó kijátszott Boffin figura két játékos lámpáját világítja meg, akkor az a játékos nyer, aki a figurát elhelyezte.
 - Választható: Miután 1 játékos nyert, a megmaradt lapjai a pakli aljára kerülnek, és a játék a 2. helyért folytatódik. Miután a következő játékos felkapcsolja a lámpáját, és megnyeri a 2. helyet, a játék véget ér.

2 A pakliban három különleges kártya van:

- A következő játékos kihagy egy kört:** a következő játékos elveszíti a következő kört. Dobd el ezt a kártyát, és válassz egy másik kártyát (így három kártyád lesz a kezvedben), most fejezd be a kördöt azzal, hogy a Boffin figurát a táblára rakod.
- Válasszon egy játékos, aki kihagyja a fordulót:** Válassza ki a játék bármelyik játékosát, hogy kihagyja a következő fordulóját. Rakjátok ki ezt a kártyát, majd válasszatok ki a következő kártyát (így három kártyátok van a kezetekben), most pedig fejezzétek be a fordulóját azzal, hogy a Boffin figurát a játékrácsra rakjátok.
- Bármelyik bábu áthelyezése (joker):** Válassza ki a játéktábla bármelyik elérhető bábuját, és helyezze azt a kívánt helyre (míg egy Boffin bábút soha nem helyezhet egy másik játékos fényére, egy elérhető bábut eltávolíthat az ő fényéről).
- A hozzáférhető rész olyan rész, amely nem egy másik Boffin rész alatt van. Ha nincs egy elérhető alkatrész sem, amit mozgathatsz, akkor kihagyod a kördöt.**

3 Közeledik az 1. forduló vége (ha az összes figura elfogyott, és senki sem nyert):

Ha nincs több húzható kártya, ne keverjen és húzzon még egy lapot (akkor kevesebb, mint 3 három lapja lesz). Folytassa a játékot, amíg az összes Boffin-kártyát ki nem játssza, és nincs több szabad bábu. Ha az összes Boffin figurakártya kijátszása után egyetlen játékos sem kapcsolja fel a lámpáját (ide tartozik a „Mozgass bármelyik figurát” kártya is), az 1. forduló véget ér.

4 A játék 2. fordulója:

Keverje meg az összes kártyát, és tegye őket képpel lefelé a játéktáblára. A játékosok most felváltva húznak egy kártyát a pakliból. Minden Boffin figurakártyával válasszatok ki egy adott típusú figurát a játéktáblán, és helyezétek a kívánt helyre. Ha a kártyán szereplő alkatrész nem mozgatható, elveszítitek a sorotokat, és a játék a következő játékkal folytatódik.

Alternatív játék

Új játék indításakor ne osszon minden játékosnak három kártyát. Az összes kártyát tegyük egy kupacba, és minden játékos sorra vesz egy kártyát, követi az utasításokat, és a Boffin figurát a táblára helyezi. Ez egy gyors döntési játék, mert sosem tudhatod, melyik bábút választod. Erre a játéktílusra ugyanazok a szabályok vonatkoznak.

1 Szóló vagy csapatjáték:

- Helyezze el az elemtartót és a négy lámpát az összeszerelési rajzok egyike szerint (vagy használja a fantáziáját, és helyezze el az elemeket és a lámpákat véletlenszerűen).
- Vegye ki a hat speciális kártyát („Vesztett forduló”, „Válassza ki azt a játékos, aki veszít egy fordulóban” és „Mozgassa bármelyik bábut”).
- Fokozatosan töltsd ki a kártyákat, és építsd ki az összes lámpát összekötő áramköröket.
- Ha megszólal a rövidzárlati riasztás, távolítsa el ezt a részt a játékból.
- Ha minden kártyát kihúztak, a játék véget ér. Akkor nyersz, ha mind a négy lámpa kigyullad, mielőtt elfognak a kártyáid. Ha a lámpák nem égnek, akkor vesztettél. Itt az ideje, hogy újra megpróbáld!

4. DIAGRAM ALTERNATÍV KIINDULÁSI HELYZETEK

FONTOS FIGYELMEZTETÉS:
Minden játékosnak a saját lámpáját ugyanabban a megfelelő helyzetben és távolságban kell elhelyeznie az elemtartótól (B10).

