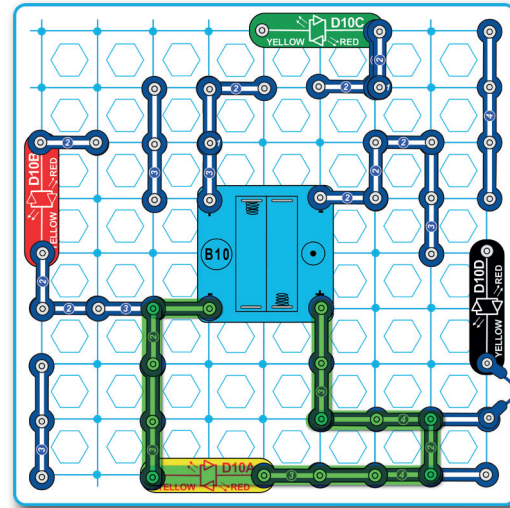
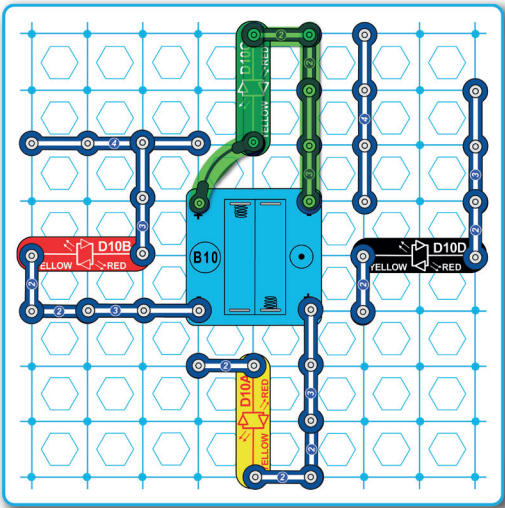
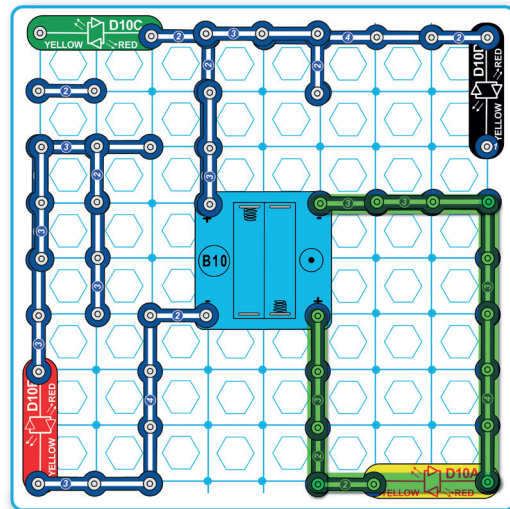
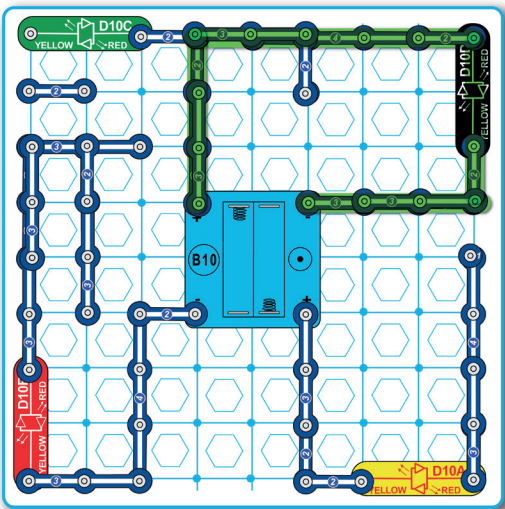
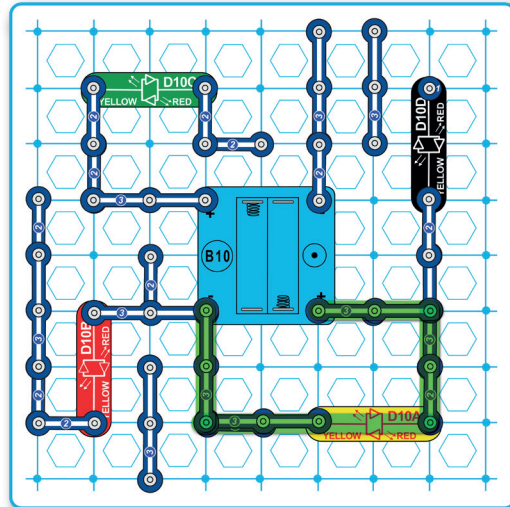
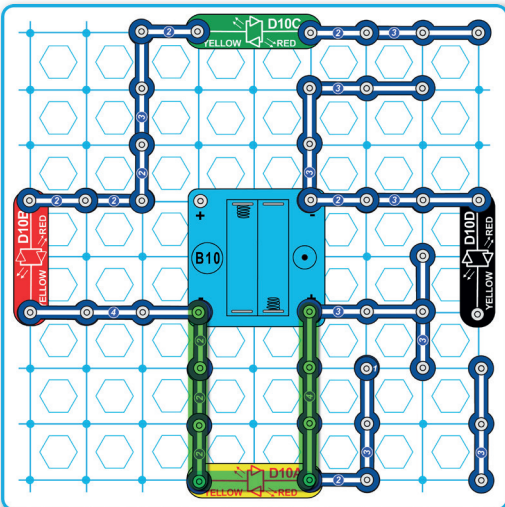


Przykłady zwycięskich obwodów:

SCHEMAT 5

Ścieżka zwycięskiego obwodu



Informacje

Instalowanie baterii:

- Zdejmij pokrywę zabezpieczającą z uchwytu baterii za pomocą śrubokręta.
- Do uchwytu włóż dwie (2) baterie AA 1,5 V (nie znajdują się w zestawie). Upewnij się, że bateria jest skierowana w stronę „+” zgodnie z oznaczeniem w uchwycie.
- Załóż pokrywę. Podczas instalacji baterii należy upewnić się, że sprężyna jest ściśnięta prosto do tyłu, a nie wygięta w górę, w dół lub w jedną stronę.
- Instalacja baterii powinna być nadzorowana przez osobę dorosłą.



LISTA ELEMENTÓW

ILOŚĆ SZTUK	NAZWA	Numer części
4	1-kontaktowy	6SC01
16	2-kontaktowy	6SC02
14	3-kontaktowy	6SC03
4	4-kontaktowy	6SC04
2	Kabel	6SCJ6z
1	Uchwyt baterii	6SCB10
1	Siatka podstawowa, 9x9	6SCBG99
1	Talia kart (46)	6SCCARD2
1	Podkładka (mata) do gry	6SCCARD3
1	Dioda LED, żółty gracz	6SCD10A
1	Dioda LED, czerwony gracz	6SCD10B
1	Dioda LED, zielony gracz	6SCD10C
1	Dioda LED, czarny gracz	6SCD10D

OSTRZEŻENIE: Przeznaczone wyłącznie dzieci w wieku 7 i więcej lat.

Dodłączono instrukcje dla rodziców, których należy przestrzegać.

Nadzór osoby dorosłej: Ponieważ umiejętności dzieci znacznie się różnią, nawet w obrębie grup wiekowych, to dorośli powinni podjąć decyzję, czy ten produkt jest właściwy i bezpieczny (instrukcje powinny umożliwić nadzorującym dorosłym ustalenie, czy produkt jest odpowiedni dla dziecka). Należy dopilnować, aby dziecko zapoznało się ze wszystkimi stosownymi instrukcjami i procedurami bezpieczeństwa oraz postępowało zgodnie z nimi. Ten produkt jest przeznaczony do użytku przez osoby dorosłe i dzieci, które osiągnęły wystarczającą dojrzałość, aby przeczytać instrukcje i ostrzeżenia oraz postępować zgodnie z nimi.

OSTRZEŻENIE: NIEBEZPIECZEŃSTWO PORAŻENIA PRĄDEM - Nigdy nie podłączaj urządzenia „Boffin” do gniazdek elektrycznych w domu!

OSTRZEŻENIE: Nigdy nie pozostawiaj obwodu bez nadzoru, gdy baterie są zainstalowane. Do obwodów nigdy nie podłączaj dodatkowych baterii lub innych źródeł zasilania.

OSTRZEŻENIE: NIEBEZPIECZEŃSTWO UDUSZENIA - Małe części. Produkt nie jest przeznaczony dla dzieci w wieku poniżej 3 lat.

Należy zachować niniejszą instrukcję obsługi, ponieważ zawiera ona ważne informacje.

Baterie: X2



- Należy używać wyłącznie baterii alkalicznych 1,5 V typu AA (nie znajdują się w zestawie).
- Baterie należy wkładać z zachowaniem prawidłowej biegunowości.
- Nie mieszaj starych i nowych baterii.
- Baterie należy wyjmować po ich zużyciu.
- Nie należy mieszać baterii alkalicznych, standardowych (węglowo-cynkowych) ani akumulatorów (niklowo-kadmowych).
- Nie należy łączyć równolegle baterii lub uchwytów baterii.
- Nie wolno zwierać biegunów baterii.
- Nigdy nie wrzucaj baterii do ognia ani nie próbuj otwierać jej zewnętrznej obudowy.
- Połknięcie baterii jest szkodliwe, dlatego należy trzymać je z dala od małych dzieci.
- Baterie nieladowalne nie powinny być ponownie ładowane.

Akumulatory powinny być ładowane wyłącznie pod nadzorem osoby dorosłej i nie powinny być ładowane, gdy znajdują się w produkcie.

W razie jakichkolwiek problemów należy skontaktować się z info@boffin.pl

Dystrybutor ConQuest entertainment.
www.boffin.pl
Kolbenova 961/27d, Praha 9
info@boffin.pl

BOFFIN



Informacje ogólne o grze

Gra planszowa Boffin to konkurencyjna gra strategiczna, w której każdy znajdzie coś dla siebie. Aby wygrać, musisz być pierwszym graczem, który włączy swoją lampkę, tworząc ścieżkę z elementów Boffin między światłem a baterią. Na drodze do zwycięstwa możesz grać ofensywnie, defensywnie, a nawet używać części obwodów innych graczy. Każda rozgrywka jest wyjątkowa, bawmy się więc dobrze i przy okazji zdobądźmy trochę wiedzy naukowej!

Pokażemy, co jest potrzebne do zbudowania działającego obwodu i wygrania gry. Na schemacie 1 widać, jak zwycięski obwód jest tworzony przez zmontowanie ścieżki z komponentów Boffin między lampką a baterią. Jedna strona lampki jest podłączona do dodatniego (+) bieguna baterii, a druga strona gracza jest podłączona do ujemnego (-) bieguna baterii. Należy pamiętać, że prąd może przepływać przez lampkę gracza z każdej strony. Oznacza to, że można podłączyć dowolną stronę lampki do bieguna (+) lub (-) akumulatora.

Uwaga na zwarcie! Jeśli utworzysz pętlę z części Boffin między biegunami (+) i (-) akumulatora bez przechodzenia przez lampkę, spowoduje to zwarcie. Alarm zwarcia poinformuje o popełnieniu błędu. W takim przypadku musisz wyjaśnić, dlaczego doszło do zwarcia, a następnie dokończyć swoją turę, umieszczając część Boffin w innym miejscu.

Patrz schemat 2

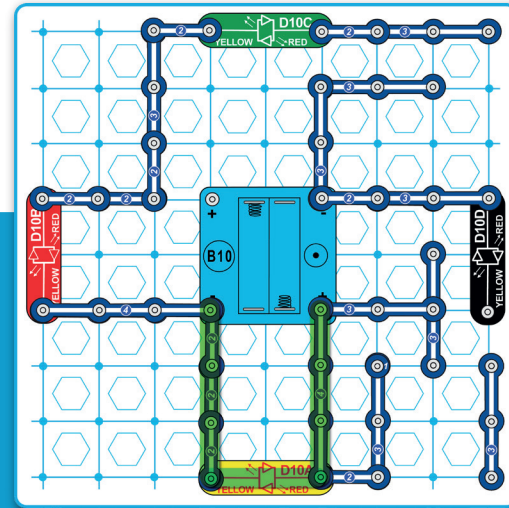
SCHEMAT 2 PRZYKŁAD ZWARCIA

Jeśli ścieżka obwodu między zaciskami + i - baterii zostanie zamknięta bez przechodzenia przez lampkę, włączy się alarm. Oznacza to, że wykonano bezpośrednie połączenie w poprzek akumulatora. To jest właśnie zwarcie.

Usuń element, który właśnie umieściłeś, wyjaśnij, dlaczego jego umieszczenie spowodowało zwarcie, a następnie dokończ ruch.

SCHEMAT 1

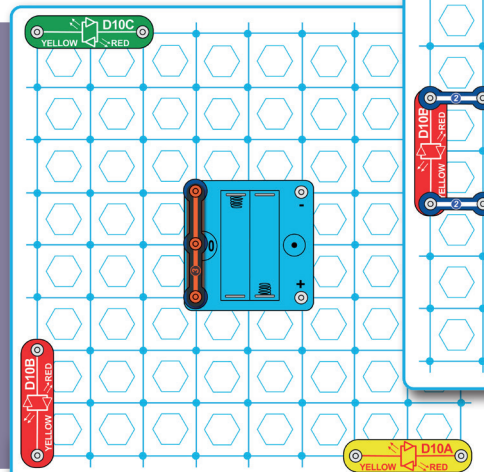
PRZYKŁAD ZWYCIĘSKIEGO OBWODU



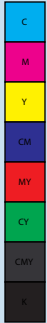
Zwycięski obwód to ciągła ścieżka elementów Boffin między lampką gracza a baterią.

Prąd może przepływać przez lampkę w dowolnym kierunku, ale jedna strona lampki musi łączyć się z dodatnim (+) biegunem baterii, a druga strona lampki musi łączyć się z ujemnym (-) biegunem baterii.

(Więcej przykładów zwycięskich obwodów można znaleźć na schemacie 5).



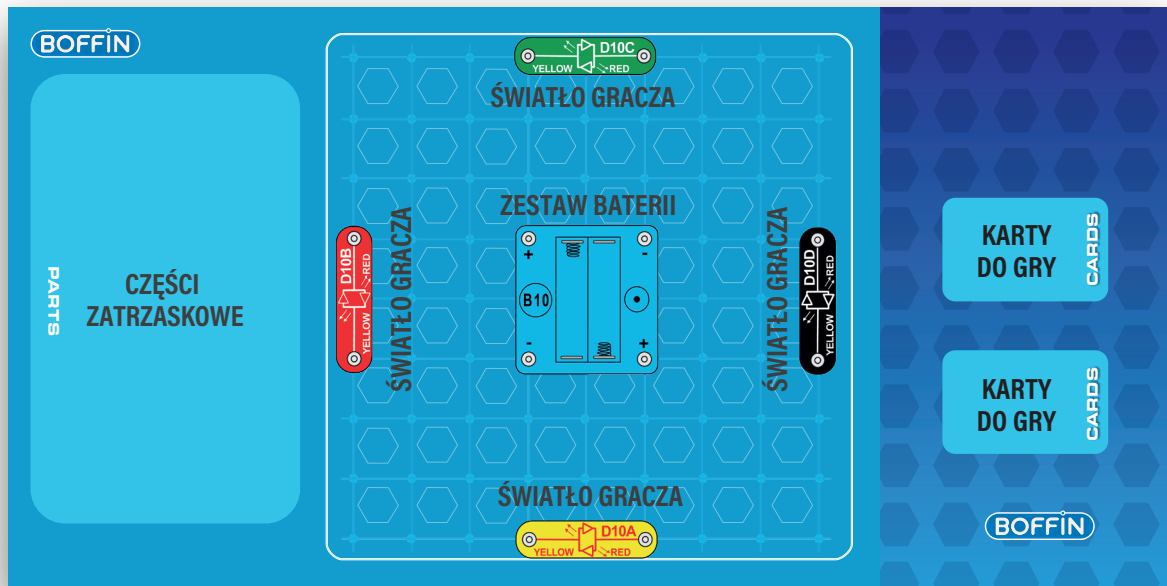
Ścieżka zwarcia



Przygotowanie gry

- 1 Połóż matę do gry planszowej na płaskiej powierzchni, następnie umieść siatkę Boffin, potasowaną talię kart i części Boffin w odpowiednich miejscach oznaczonych na podkładce.
- 2 Teraz umieść uchwyt baterii na środku siatki do gry i ustaw wokół niego lampki graczy.
 - ▶ Rysunek 3 przedstawia zalecany układ dla pierwszej rozgrywki.
 - ▶ Alternatywne układy gry początkowej znajdują się na ostatniej stronie (patrz schemat 4).
 - ▶ W grze 4-osobowej każdy gracz wybiera jedną lampkę. W grze 3-osobowej każdy gracz wybiera lampkę, a dodatkowa lampka jest usuwana. W grze 2-osobowej każdy gracz wybiera 2 światła (jeśli gracz włączy oba swoje światła, wygrywa). Instrukcje dotyczące gry jednoosobowej znajdują się w sekcji „Alternatywna rozgrywka”.

SCHEMAT 3 ZALECANA KONFIGURACJA PIERWSZEJ GRY



Rozpoczęcie gry

- 1 Rozdaj każdemu graczowi po trzy karty i umieść pozostałe karty na macie do gry.
- 2 Grę rozpoczyna najmłodszy gracz (a następnie gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara).
- 3 Gdy nadejdzie twoja kolej, wybierz jedną z trzech kart, które chcesz zagrać, umieść ją na stosie zagranych kart i postępuj zgodnie z instrukcjami na karcie.
 - ▶ Przykład: Jeśli zagrana jest karta 2-kontakt, wybierz część 2-kontaktową ze stosu części Boffin i umieść ją na siatce do gry.
 - ▶ Przykład: Jeśli zagrana zostanie karta „Pomiń turę”, połóż swoją kartę na stosie zagranych kart, wybierz gracza, który ma pominąć turę, a następnie wybierz kolejną kartę (zawsze będziesz mieć trzy karty i możesz dodać element Boffin do siatki, nawet jeśli zagrzasz kartę „Pomiń turę”).
- 4 Po tym, jak gracz zakończy swoją turę, dobierz kolejną kartę z talii, tak aby każdy gracz zawsze miał 3 karty. (Alternatywne opcje rozgrywki są wymienione na końcu instrukcji).

Zasady gry

- 1 Umieszczanie części Boffin na planszy
 - ▶ Niebieskie części Boffin 1, 2, 3, 4 należy zawsze umieszczać na tym samym poziomie (elementy Boffin nie mogą się przechylać w górę ani w dół). Muszą być mocno zatrzasknięte na siatce bazowej lub na częściach Boffin.
 - ! **Istnieje jeden wyjątek od tej reguły:** JEDYNYM elementem Boffin, który może łączyć poziomy, jest drut. Użyj tej części, aby połączyć poziomy. To wielka zaleta!
 - ▶ Elementy Boffin nie mogą być umieszczane po przekątnej (nie będą pasować).
 - ! **Jest jeden wyjątek od tej reguły:** JEDYNĄ częścią Boffin, która może być łączona po przekątnej, jest drut. Użyj tej części, aby wykonać połączenia, których inne części nie mogą!
 - ▶ Oba końce części Boffin muszą być zawsze zatrzasknięte na płytce lub innej części. (Jeden koniec części Boffin nie może zwisać luźno).
 - ▶ Nigdy nie wolno umieszczać elementu Boffin na lampce innego gracza. Możesz jednak umieszczać elementy na obwodach innych graczy (ten ruch może być konieczny do wygranej lub do gry defensywnej, aby uniemożliwić innemu graczowi wygraną).
 - ▶ Nie możesz umieścić części Boffin w miejscu, w którym zamknąłby on drogę między światłami innego gracza (ponieważ inny gracz nie mógłby dokończyć obwodu bez stworzenia zwarcia).
 - ▶ Jeśli ostatnia zagrana część Boffin włączy światła dwóch graczy, wygrywa gracz, który umieścił część Boffin.
 - ▶ Opcjonalnie: Po wygranej 1 gracza, odkłada on pozostałe karty na spód talii i gra toczy się dalej o 2. miejsce. Po tym, jak następny gracz zapali swoje światło i zdobędzie 2. miejsce, gra się kończy.

2 W talii znajdują się trzy karty specjalne:

- ▶ **Następny gracz pomija turę:** Następny gracz traci swoją następną turę. Połóż tę kartę i dobierz kolejną (tak, aby mieć trzy karty w ręce), a następnie dokończ swoją turę, umieszczając część Boffin na planszy.
- ▶ **Wybierz gracza do pominięcia tury:** Wybierz dowolnego gracza w grze, aby pominąć jego następną turę. Połóż tę kartę, a następnie wybierz inną kartę (tak, aby mieć trzy karty w ręce), a następnie dokończ swoją turę, umieszczając część Boffin na planszy.
- ▶ **Przesuń dowolną część (dzika karta):** Wybierz dowolną dostępną część na planszy i przenieś ją tam, gdzie chcesz (choć nigdy nie możesz umieścić części Boffin na lampce innego gracza, możesz usunąć dostępną lampkę z jego kontrolki).
- ! **Dostępna część Boffin to taka, która nie znajduje się pod inną częścią Boffin. Jeśli gracz nie ma dostępnych elementów do przesunięcia, pomija swoją turę.**

3 Zbliża się koniec rundy 1 (jeśli wszystkie części zniknęły i nikt nie wygrał):

Jeśli nie ma więcej kart do dobrania, nie tasuj i nie dobieraj kolejnej karty (będziesz mieć mniej niż 3 trzy karty). Kontynuuj grę, aż wszystkie karty części Boffin zostaną zagrane i nie będzie już żadnych zapasowych elementów. Jeśli po zagraniu wszystkich kart elementów Boffin żaden z graczy nie włączy swojego światła (dotyczy to również karty „Przesuń dowolny element”), runda 1 dobiega końca.

4 Runda 2:

Potasuj wszystkie karty i umieść je zakryte na macie do gry. Teraz gracze na zmianę dobierają po jednej karcie z talii. Z każdej karty elementu Boffin wybierz dostępny element tego typu na planszy i przenieś go w wybrane miejsce. Jeśli część wymieniona na karcie nie jest dostępna do przeniesienia, gracz traci swoją turę i kontynuuje grę od następnego gracza.

Alternatywna rozgrywka

Rozpoczynając nową grę, nie rozdawaj trzech kart każdemu graczowi. Umieść wszystkie karty w jednym stosie, a każdy gracz dobiera jedną kartę w swojej turze, postępuje zgodnie z instrukcjami i umieszcza część Boffin na planszy. Jest to gra polegająca na szybkim podejmowaniu decyzji, ponieważ nigdy nie wiadomo, jaki element zostanie wybrany. W tym stylu gry obowiązują te same zasady.

1 Gra solo lub zespołowa:

- ▶ Umieść uchwyt na baterię i cztery lampki zgodnie z dowolnym rysunkiem (lub użyj wyobraźni i umieść baterię i lampki losowo).
- ▶ Usuń sześć kart specjalnych („Utrata tury”, „Wybierz gracza, który straci turę” i „Przesuń dowolną część”).
- ▶ Dobieraj karty pojedynczo, aby zbudować obwody łączące wszystkie lampki.
- ▶ Jeśli włączy się alarm zwarcia, usuń tę część z gry.
- ▶ Po dobraniu wszystkich kart gra się kończy. Wygrywasz, jeśli wszystkie cztery światła zapalą się przed wyczerpaniem kart. Jeśli światła się nie zapalą, przegrywasz. Czas spróbować ponownie!

SCHEMAT 4 ALTERNATYWNE POZYCJE STARTOWE

WAŻNA UWAGA:
Wszyscy gracze muszą mieć swoje lampki w tej samej odpowiedniej pozycji i odległości od uchwytu baterii (B10).

