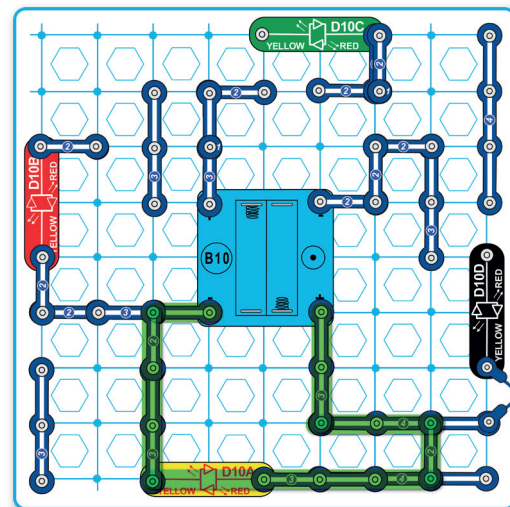
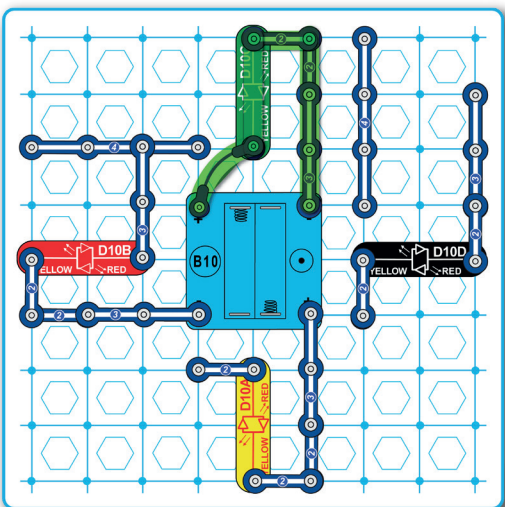
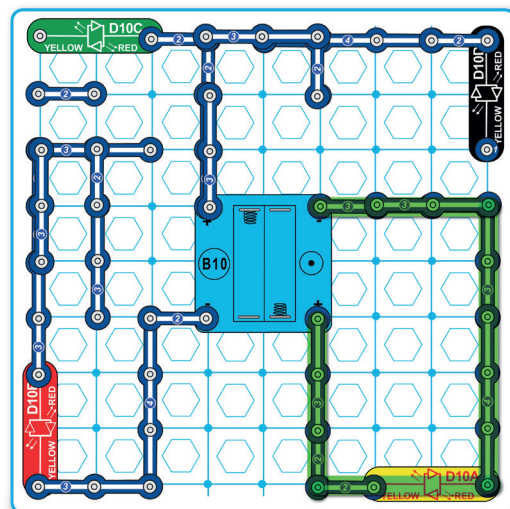
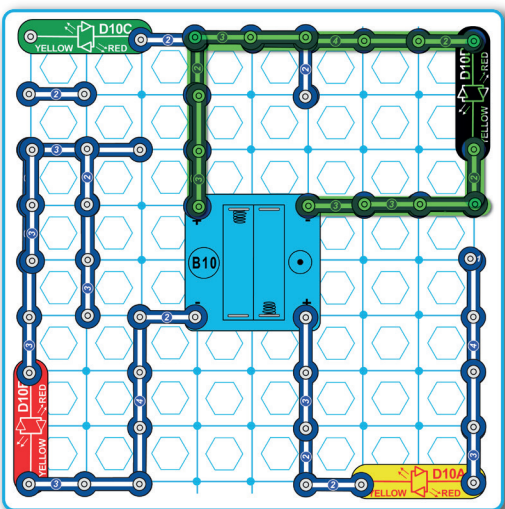
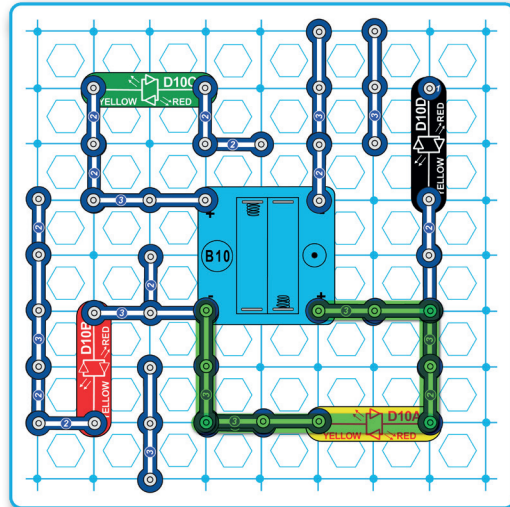
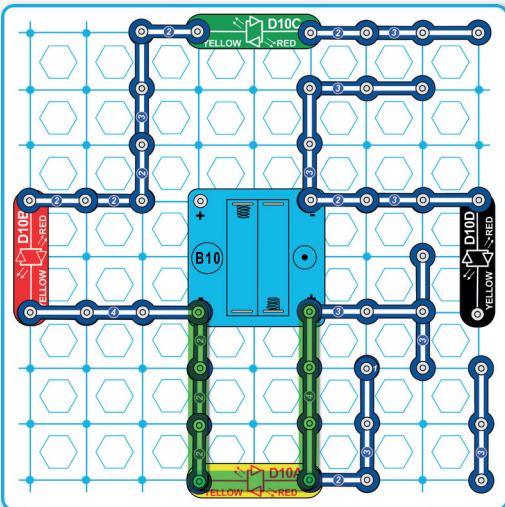


Příklady vítězných obvodů:

SCHÉMA 5

Cesta vítězného obvodu



Informace

Instalace baterií:

- Odstraňte bezpečnostní kryt z držáku baterií pomocí šroubováku.
- Do držáku vložte dvě (2) 1,5V baterie AA (nejsou součástí balení). Ujistěte se, že jsou baterie v držáku podle označení "+".
- Nasaďte kryt zpět. Při instalaci baterie dbejte na to, aby byla pružina stlačena rovně dozadu a nebyla ohnutá nahoru, dolů nebo na jednu stranu.
- Při instalaci baterie by měla být přítomna dospělá osoba.



SEZNAM SOUČÁSTEK

POČET KUSŮ	NÁZEV	Číslo součástky
4	1kontaktní	6SC01
16	2kontaktní	6SC02
14	3kontaktní	6SC03
4	4kontaktní	6SC04
2	Kabel	6SCJ6z
1	Držák baterie	6SCB10
1	Základní mřížka, 9x9	6SCBG99
1	Balíček karet (46)	6SCCARD2
1	Herní podložka	6SCCARD3
1	LED dioda, žlutý hráč	6SCD10A
1	LED dioda, červený hráč	6SCD10B
1	LED dioda, zelený hráč	6SCD10C
1	LED dioda, černý hráč	6SCD10D

UPOZORNĚNÍ: Určeno pouze pro děti od 7 let.

Pokyny pro rodiče jsou přiloženy a musí být dodržovány.

Dozor dospělé osoby: Vzhledem k tomu, že schopnosti dětí se velmi liší, a to i u jednotlivých věkových skupin, měli by dospělí uvážlivě posoudit, zda je tento výrobek vhodný a bezpečný (návod by měl umožnit dohlížejícím dospělým zjistit, zda je výrobek pro dítě vhodný). Dbejte na to, aby si dítě přečetlo a dodržovalo všechny příslušné pokyny a bezpečnostní postupy a mělo je po ruce pro případné nahlédnutí. Tento výrobek je určen pro použití dospělými a dětmi, které dosáhly dostatečné vyspělosti, aby si přečetly a dodržovaly pokyny a varování.

VAROVÁNÍ: NEBEZPEČÍ URAZU ŠOKEM - Nikdy žádným způsobem nepřipojujte "Boffin" k elektrickým zásuvkám ve vaší domácnosti!

UPOZORNĚNÍ: Nikdy nenechávejte obvod bez dozoru, pokud jsou baterie nainstalovány. K obvodům nikdy nepřipojujte další baterie ani jiné zdroje napájení.

VAROVÁNÍ: HROZÍ UDUŠENÍ - malé části. Není určeno pro děti mladší 3 let.

Tento návod k použití je nutné uschovat, protože obsahuje důležité informace.

Baterie: X2



- Používejte pouze alkalické baterie typu AA 1.5 V (nejsou součástí balení).
- Baterie vkládejte se správnou polaritou.
- Nemíchejte staré a nové baterie.
- Po vybití baterií je vyjměte.
- Nemíchejte alkalické, standardní (uhlíko-zinkové), nebo dobíjecích (nikl-kadmiových) baterií.
- Nepřipojujte baterie nebo držáky baterií paralelně.
- Nezkratujte póly baterií.
- Nikdy nevhazujte baterie do ohně ani se nepokoušejte otevřít jejich vnější obal.
- Baterie jsou při požití škodlivé, proto je uchovávejte mimo dosah malých dětí.
- Nenabíjecí baterie by se neměly dobíjet.

Dobíjecí baterie by se měly dobíjet pouze pod dohledem dospělé osoby a neměly by se dobíjet, pokud jsou ve výrobku.

V případě jakýchkoli dotazů se obraťte na: info@boffin.cz

Distributor ConQuest entertainment.
www.boffin.cz
Kolbenova 961/27d, Praha 9
info@boffin.cz

BOFFIN



Přehled

Boffin Stolní hra je strategická hra, kterou si užije každý. Abyste vyhráli, musíte jako první zapnout své světlo tak, že mezi světlem a baterií sestavíte cestu z dílků Boffin. K vítězství můžete hrát útočně, obranně, nebo dokonce používat součástky obvodů ostatních hráčů. Každá hra je jedinečná, užijme si spoustu zábavy a naučme se také něco málo o vědě!

Objasníme si, co je potřeba k sestavení funkčního obvodu a k vítězství ve hře. Na schématu 1 vidíte, jak vzniká vítězný obvod sestavením cesty ze součástek Boffin mezi světlem a baterií. Jedna strana světla je připojena ke kladnému (+) pólu baterie a druhá strana světla hráče je připojena k zápornému (-) pólu baterie. Upozorňujeme, že elektrina může procházet světlem hráče z obou stran. To znamená, že můžete připojit kteroukoli stranu světla k (+) nebo (-) pólu baterie.

Pozor na zkrat! Pokud vytvoříte smyčku z dílů Boffin mezi (+) a (-) póly baterie, aniž by procházela vaším světlem, vytvoříte zkrat. Alarm zkratu vás upozorní, že jste udělali chybu. Pokud se tak stane, musíte vysvětlit, proč došlo ke zkratu, a poté dokončit svůj tah umístěním dílu Boffin na jiné místo.

Viz schéma 2

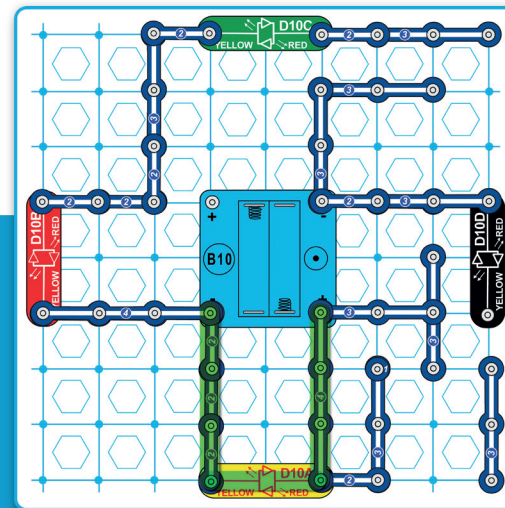
SCHÉMA 2 PŘÍKLAD ZKRATU

Pokud dokončíte cestu obvodu mezi + a - karabinou pólu baterie, aniž by prošla světlem, pak se spustí alarm. To znamená, že jste vytvořili přímé spojení přes baterii. Jedná se o zkrat.

Odstraňte právě umístěnou součástku, vysvětlíte, proč jeho umístěním vznikl zkrat, a poté dokončíte svůj tah.

SCHÉMA 1

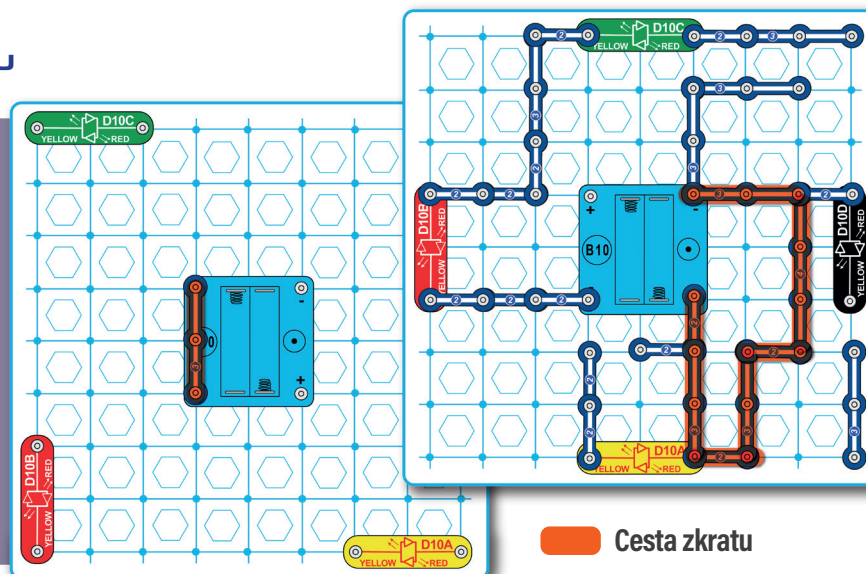
PŘÍKLAD VÍTĚZNÉHO OBVODU



Vítězný obvod je souvislá dráha dílků Boffin mezi hráčovým světlem a baterií.

Elektrina může světlem proudit oběma směry, ale jedna strana světla se musí připojit ke kladnému (+) pólu baterie a druhá strana světla se musí připojit k zápornému (-) pólu baterie.

(Další příklady vítězných obvodů najdete na schématu 5).

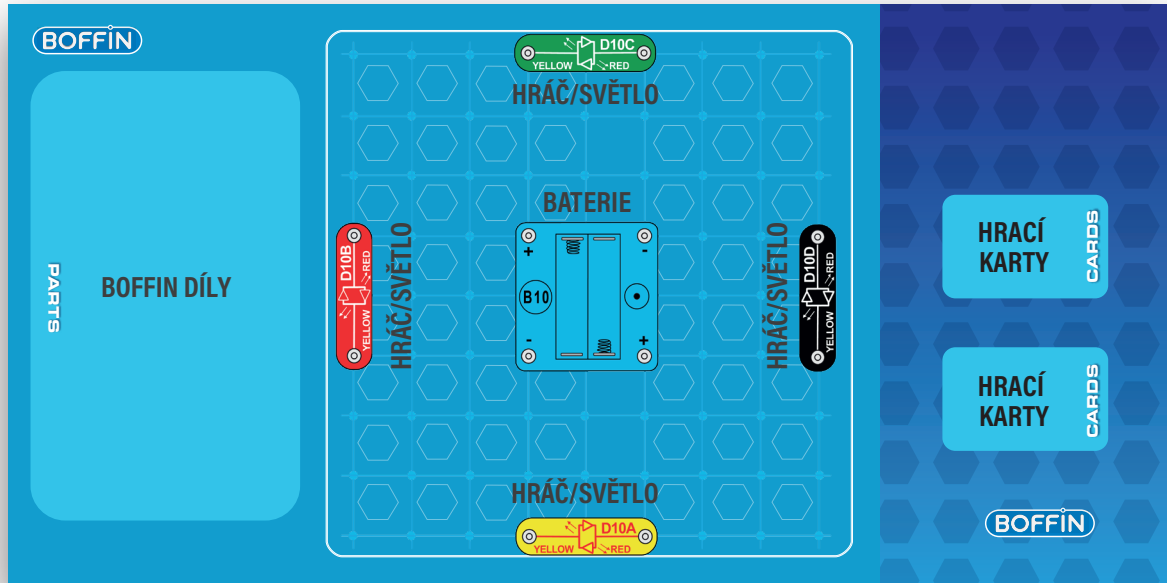


Cesta zkratu

Příprava hry

- Umístěte podložku pro stolní hru na rovný povrch a poté umístěte hrací mřížku Boffin, zamíchaný balíček karet a díly Boffin na správná místa vyznačená na herní podložce.
- Nyní umístěte držák baterií doprostřed hrací mřížky a kolem něj rozmístěte světla hráčů.
 - Na obrázku 3 je znázorněno doporučené rozložení pro první hru.
 - Alternativní rozvržení počáteční hry najdete na poslední straně (viz schéma 4).
- Pro hru 4 hráčů si každý hráč vybere jedno světlo. Při hře 3 hráčů si každý hráč vybere jedno světlo a světlo navíc se odstraní. Při hře 2 hráčů si každý hráč vybere 2 světla (poté, co hráč rozsvítí obě svá světla, vyhrává). Pokyny pro hru jednoho hráče najdete v části "Alternativní hra".

SCHÉMA 3 DOPORUČENÉ NASTAVENÍ HRY PŘI PRVNÍM SPUŠTĚNÍ



Zahájení hry

- Každému hráči rozdejte tři karty a zbývající karty položte na hrací podložku.
- Nejmladší hráč zahajuje hru (a poté se hra posouvá po směru hodinových ručiček).
- Až na vás přijde řada, vyberte si jednu ze tří karet, kterou chcete zahrát, položte ji na hromádku zahráných karet a postupujte podle pokynů na kartě.
 - Příklad:** Pokud je zahrána karta 2-kontakt, vyberte z hromádky dílků Boffin dílek 2-kontakt a přiložte jej na hrací mřížku.
 - Příklad:** Pokud je zahrána karta "Přeskoč tah", položte kartu na hromádku zahráných karet, vyberte hráče, který má přeskočit tah, a poté vyberte další kartu (vždy budete mít tři karty a můžete přidat Boffin díl na hrací mřížku, i když zahrajete kartu "Přeskoč tah").
- Poté, co hráč dokončí svůj tah, vezměte si z balíčku další kartu, aby měl každý hráč vždy 3 karty. (Alternativní možnosti hry jsou uvedeny na konci návodu).

Pravidla hry

- Umístění dílů Boffin na hrací plochu**
 - Modré díly Boffin 1, 2, 3, 4 musíte vždy umístit na stejnou úroveň (díly Boffin se nesmí sklánět nahoru ani dolů). Musí být pevně zacvaknut na místo na základní mřížce nebo na dílcích Boffin.
 - !** Z tohoto pravidla existuje jedna výjimka: JEDINÝM dílem Boffin, který se může překlenout mezi úrovněmi, je drát. Tento díl použijte k přemostění mezi propojeními úrovní. Jedná se o velkou výhodu!
 - Díly Boffin nelze umístit šikmo (nebudou pasovat).
 - !** Z tohoto pravidla existuje jedna výjimka: JEDINÝM dílem Boffin, který lze zacvaknout diagonálně, je drát. Tento díl použijte k vytvoření spojů, které ostatní díly vytvořit nemohou!
 - Oba konce dílu Boffin musí být vždy nacvaknuty na desku nebo jiný díl Boffin. (ani jeden konec Boffin nesmí volně viset).
 - Nikdy nesmíte umístit díl Boffin na světlo jiného hráče. Můžete však umístit dílky na obvody jiných hráčů (tento tah může být potřebný k tomu, abyste vyhráli, nebo abyste hráli defenzivně a zabránili jinému hráči vyhrát).
 - Díl Boffin nemůžete umístit tam, kde by uzavřel cestu mezi oběma stranami světla jiného hráče (protože druhý hráč by nemohl dokončit okruh, aniž by vytvořil zkrat).
 - Pokud poslední zahraný díl Boffin rozsvítí světla dvou hráčů, vyhrává hráč, který tento díl umístit.
 - Volitelně: Po vítězství 1 hráče se jeho zbývající karty položí na spodek balíčku a hra pokračuje o 2. místo. Poté, co další hráč rozsvítí své světlo a vyhraje 2. místo, hra končí.

2 V balíčku jsou tři speciální karty:

- Další hráč přeskočí tah:** Další hráč ztrácí svůj další tah. Odložte tuto kartu a vyberte si jinou kartu (takže máte v ruce tři karty), nyní dokončete svůj tah položením dílku Boffin na hrací plochu.
- Vyber hráče, který přeskočí tah:** Vyberte si libovolného hráče ve hře, který vynechá svůj další tah. Vyložte tuto kartu a poté vyberte další kartu (takže máte v ruce tři karty), nyní dokončete svůj tah položením dílku Boffin na hrací mřížku.
- Přesuň libovolný díl (divoká karta):** Vyberte si libovolný přístupný dílek na hrací desce a přesuňte jej, kam chcete (zatímco na světlo jiného hráče nikdy nemůžete položit dílek Boffin, z jeho světla můžete přístupný dílek odstranit).
- !** Přístupný dílek je takový, který se nenachází pod jiným dílem Boffin. Pokud nemáte k dispozici žádné dostupné díly, které byste mohli přesunout, svůj tah vynecháte.

3 Blíží se konec 1. kola (pokud jsou všechny dílky pryč a nikdo nevyhrál):

Pokud již nejsou žádné další karty k tahu, nemíchejte a táhněte si další kartu (budete mít méně než 3 tři karty). Pokračujte ve hře, dokud nejsou všechny karty dílků Boffin zahrány a dokud nejsou k dispozici žádné další volné dílky. Pokud po zahrání všech karet dílů Boffin žádný hráč nerozsvítí své světlo (to se týká i karty "Přesuň libovolný díl"), 1. kolo končí.

4 2. kolo hry:

Všechny karty zamíchejte a položte lícem dolů na herní podložku. Nyní si hráči střídavě dobírají jednu kartu z balíčku. S každou kartou dílu Boffin vyberte na hrací desce dostupný díl daného typu a přesuňte jej na požadované místo. Pokud díl uvedený na kartě není k přesunu dostupný, ztrácíte svůj tah a hra pokračuje dalším hráčem.

Alternativní hra

Při zahájení nové hry nerozdávajte každému hráči tři karty. Všechny karty dejte na jednu hromádku a každý hráč si ve svém tahu vezme jednu kartu, postupuje podle pokynů a umístí díl Boffin na hrací plochu. Jedná se o hru s rychlým rozhodováním, protože nikdy nevíte, jaký dílek si vyberete. Pro tento styl hry platí stejná pravidla.

1 Sólová nebo týmová hra:

- Umístěte držák baterií a čtyři světla podle některého z náčrso sestavy (nebo použijte svou fantazii a umístěte baterie a světla náhodně).
- Odstraňte šest speciálních karet ("Ztráta tahu", "Vyber hráče, který ztratí tah" a "Přesuň libovolný díl").
- Postupně si dobírejte karty a sestavte obvody, které propojí všechna světla.
- Pokud se zapne alarm zkratu, odstraňte tuto část ze hry.
- Jakmile vytáhnete všechny karty, hra končí. Vyhráje, pokud se všechna čtyři světla rozsvítí dříve, než dojdou karty. Pokud světla nesvítí, prohráli jste. Je čas zkusit to znovu!

SCHÉMA 4 ALTERNATIVNÍ STARTOVNÍ POZICE

DŮLEŽITÉ UPOZORNĚNÍ:
Všichni hráči musí mít své vlastní světlo ve stejné příslušné pozici a vzdálenosti od držáku baterií (B10).

