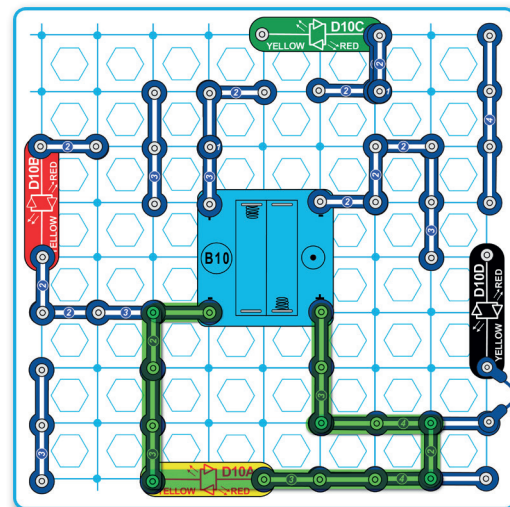
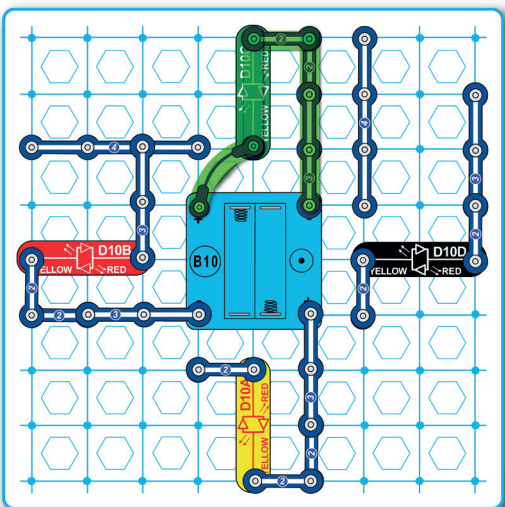
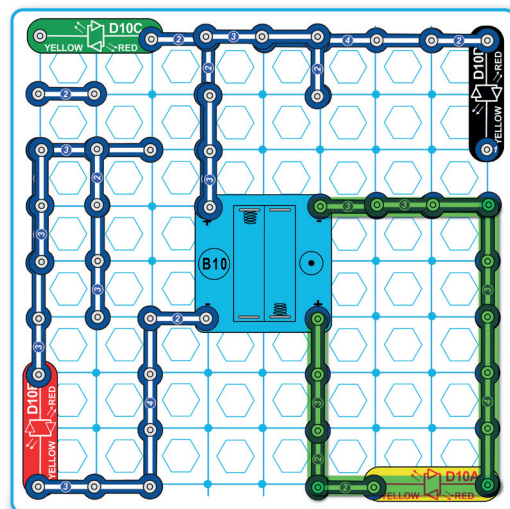
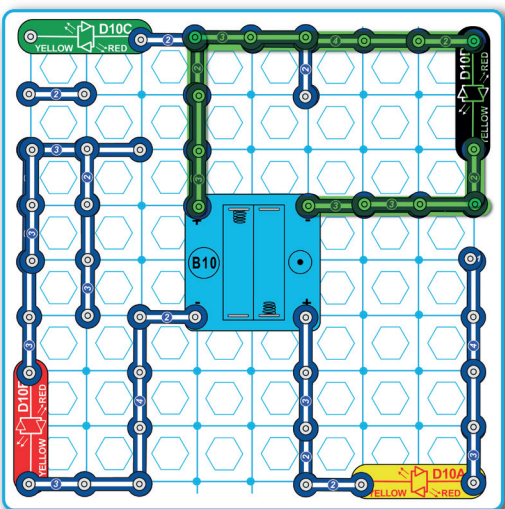
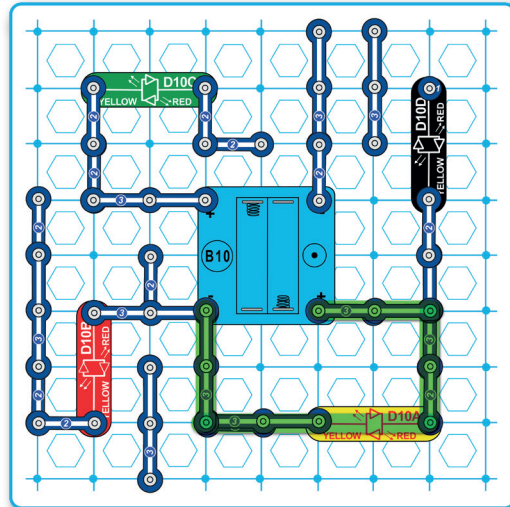
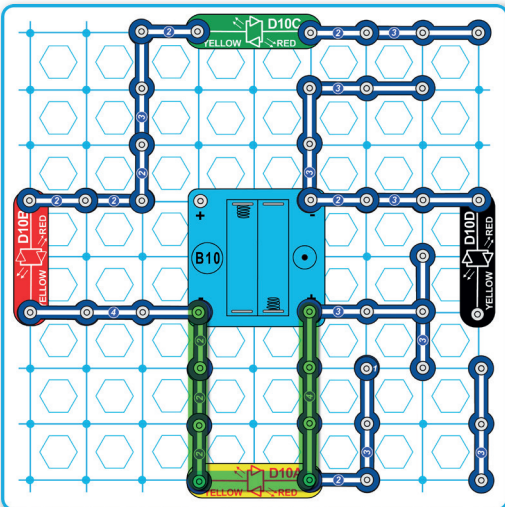


Príklady víťazných obvodov:

SCHÉMA 5

Cesta víťazného obvodu



Informácie

Inštalácia batérií:

- Odstráňte bezpečnostný kryt z držiaku batérií pomocou skrutkovača.
- Do držiaku vložte dve (2) 1,5V batérie AA (nie sú súčasťou balenia). Uistite sa, že sú batérie v držiaku podľa označenia "+".
- Nasajte kryt naspäť. Pri inštalácii batérie dbajte na to, aby bola pružina stlačená rovno dozadu a nebola ohnutá hore, dolu alebo na jednu stranu.
- Pri inštalácii batérie by mala byť prítomná dospelá osoba.



ZOZNAM SÚČIASTOK

POČET KUSOV	NÁZOV	Číslo súčiastky
4	1kontaktný	6SC01
16	2kontaktný	6SC02
14	3kontaktný	6SC03
4	4kontaktný	6SC04
2	Kábel	6SCJ6z
1	Držiak batérie	6SCB10
1	Základná mriežka, 9x9	6SCBG99
1	Balíček kariet (46)	6SCCARD2
1	Herná podložka	6SCCARD3
1	LED dióda, žltý hráč	6SCD10A
1	LED dióda, červený hráč	6SCD10B
1	LED dióda, zelený hráč	6SCD10C
1	LED dióda, čierny hráč	6SCD10D

UPOZORNENIE: Určené iba pre deti od 7 rokov.

Pokyny pre rodičov sú priložené a musia byť dodržiavané.

Dozor dospelých osôb: Vzhľadom k tomu, že schopnosti detí sa veľmi líšia, a to i u jednotlivých vekových skupín, mali by dospelí uvážlivo posúdiť, či je tento výrobok vhodný a bezpečný (návod by mal umožniť dohliadať dospelým zistiť, či je výrobok pre dieťa vhodný). Dbajte na to, aby si dieťa prečítalo a dodržiavalo všetky príslušné pokyny a bezpečnostné postupy a malo ich po ruke pre prípadné nahliadnutie. Tento výrobok je určený pre použitie dospelými a deťmi, ktoré dosiahli dostatočnú vyspelosť, aby si prečítali a dodržiavali pokyny a varovania.

VAROVANIE: NEBEZPEČENSTVO ÚRAZU ŠOKOM - Nikdy žiadnym spôsobom nepripájajte "Boffin" k elektrickým zásuvkám vo vašej domácnosti!

UPOZORNENIE: Nikdy nenechávajte obvod bez dozoru, pokiaľ sú batérie nainštalované. K obvodom nikdy nepripájajte ďalšie batérie ani iné zdroje napájania.

VAROVANIE: HROZÍ UDUSENIE - malé časti. Nie je určené pre deti mladšie ako 3 roky.

Tento návod na použitie je nutné uschovať, pretože obsahuje dôležité informácie.

Batérie: X2



- Používajte iba alkalické batérie typu AA 1,5V (nie sú súčasťou balenia).
- Batérie vkladajte so správnou polaritou.
- Nemiešajte staré a nové batérie.
- Po vybití batérií ich vyberte.
- Nemiešajte alkalické, štandardné (carbon-zinkové), alebo dobijacie (nikel-kadmiové) batérie.

- Nepripájajte batérie alebo držiaky batérií paralelne.
- Neskratujte póly batérií.
- Nikdy nevhadzujte batérie do ohňa ani sa nepokúšajte otvoriť ich vonkajší obal.
- Batérie sú pri prehliadnutí škodlivé, preto ich uchovávajte mimo dosah malých detí.
- Nenabíjacie batérie by sa nemali dobíjať.

Dobíjacie batérie by sa mali dobíjať iba pod dohľadom dospelých osôb a nemali by sa dobíjať, pokiaľ sú vo výrobku.

V prípade akýchkoľvek dotazů a obrátte na: info@conquest.sk

Distribútor ConQuest entertainment.
<https://b2b.cqe.sk/>
Kolbenova 961/27d, Praha 9
info@conquest.sk

BOFFIN



Prehľad

Boffin Stolná hra je súťažná strategická hra, ktorú si užije každý. Aby ste vyhrali, musíte ako prvý zapnúť svoje svetlo tak, že medzi svetlom a batériou postavíte cestu z dielikov Boffin. Môžete hrať útočne, obranne, alebo dokonca používať súčiastky obvodov ostatných hráčov. Každá hra je jedinečná, užijeme si veľa zábavy a naučíme sa tiež niečo o vede!

Objasníme si, čo je potrebné na zostavenie funkčného obvodu a víťazstva v hre. Na schéme 1 vidíte, ako vzniká víťazný obvod zostavením cesty zo súčiastok Boffin medzi svetlom a batériou. Jedna strana svetla je pripojená ku kladnému (+) pólu batérie a druhá strana svetla je pripojená k zápornému (-) pólu batérie. Upozorňujeme, že elektrina môže prechádzať svetlom z oboch strán. To znamená, že môžete pripojiť ktorúkoľvek stranu svetla k (+) alebo (-) pólu batérie.

Pozor na skrat! Pokiaľ vytvoríte slučku z dielov Boffin medzi (+) a (-) pólmi batérie, bez toho, aby prechádzala vašim svetlom, vytvoríte skrat. Alarm skratu vás upozorní, že ste urobili chybu. Pokiaľ sa tak stane, musíte vysvetliť, prečo došlo ku skratu, a potom dokončiť svoj ťah umiestnením dielu Boffin na iné miesto.

Vid schéma 2

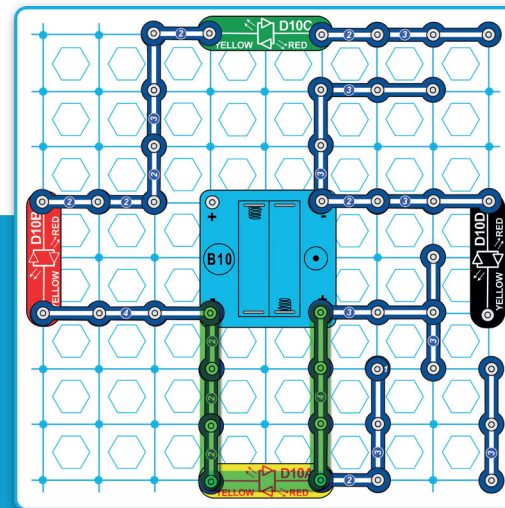
SCHÉMA 2 PRÍKLAD SKRATU

Pokiaľ dokončíte cestu obvodu medzi + a - pólom batérie, bez toho, aby prešla svetlom, spustí sa alarm. To znamená, že ste vytvorili priame spojenie cez batériu. Jedná sa o skrat.

Odstráňte práve umiestnenú súčiastku, vysvetlite, prečo jej umiestnením vznikol skrat, a potom dokončíte svoj ťah.

SCHÉMA 1

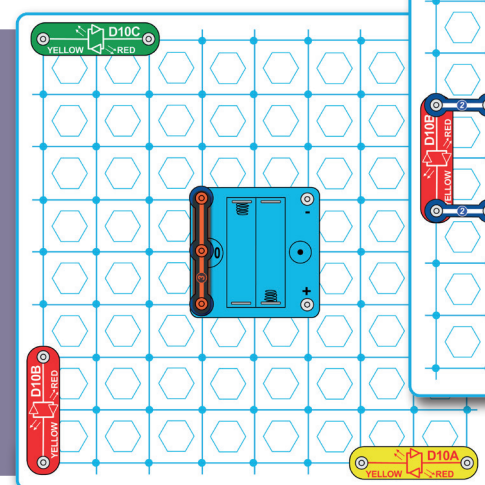
PRÍKLAD VÍŤAZNÉHO OBVODU



Víťazný obvod je súvislá dráha dielikov Boffin medzi hráčovým svetlom a batériou.

Elektrina môže svetlom prúdiť oboma smermi, ale jedna strana svetla sa musí pripojiť ku kladnému (+) pólu batérie a druhá strana svetla sa musí pripojiť k zápornému (-) pólu batérie.

(Ďalšie príklady víťazných obvodov nájdete na schéme 5.)

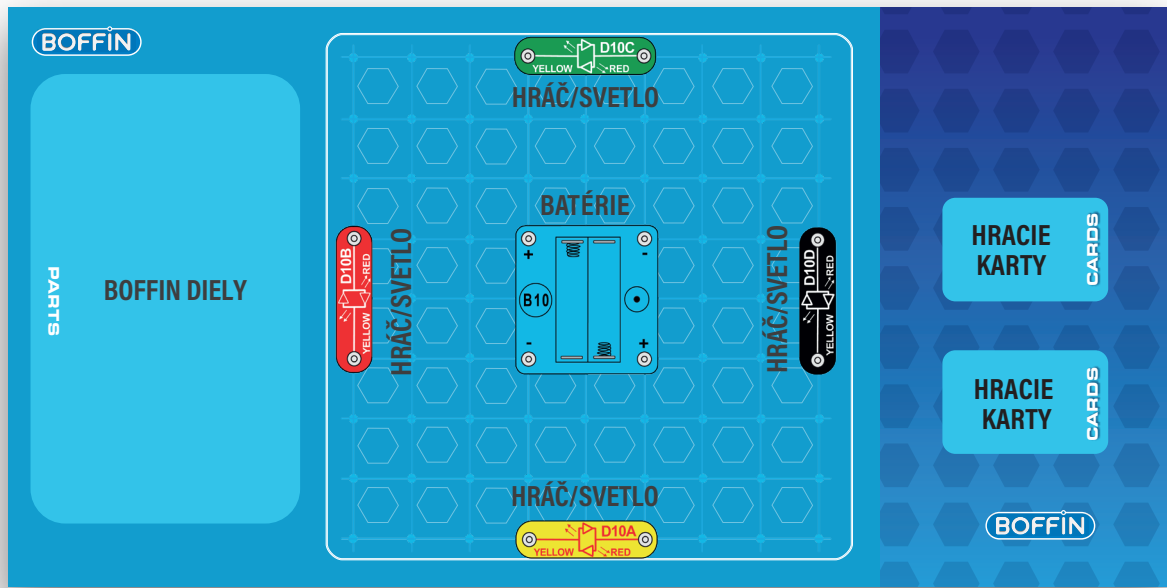


Cesta skratu

Príprava hry

- 1 Umiestnite podložku pre stolnú hru na rovný povrch a potom umiestnite hraciu mriežku Boffin, zamiešaný balíček kariet a diely Boffin na správne miesta vyznačené na hernej podložke.
- 2 Teraz umiestnite držiak batérií doprostred hracej mriežky a okolo neho rozmiestnite svetlá hráčov.
 - ▶ Na obrázku 3 je znázornené odporúčané rozloženie pre prvú hru.
 - ▶ Alternatívne rozloženie počítačovej hry nájdete na poslednej strane (viď schéma 4).
- ▶ Pre hru 4 hráčov si každý hráč vyberie jedno svetlo. Pri hre 3 hráčov si každý hráč vyberie jedno svetlo a svetlo navyš sa odstráni. Pri hre 2 hráčov si každý hráč vyberie 2 svetlá (potom, čo hráč rozsvieti obe svoje svetlá, vyhráva). Pokyny pre hru jedného hráča nájdete v časti "Alternatívna hra".

SCHÉMA 3 ODPORÚČANÉ NASTAVENIE HRY PRI PRVOM SPUSTENÍ



Zahájenie hry

- 1 Každému hráčovi rozdajte tri karty a zostávajúce karty položte na hraciu podložku.
- 2 Najmladší hráč začne hru (a potom sa hra posúva v smere hodinových ručičiek).
- 3 Až n váš príde rad, vyberte si jednu z troch kariet, s ktorou chcete hrať, položte ju na hromadu zahraničných kariet a postupujte podľa pokynov na karte.
 - ▶ **Príklad:** Pokiaľ je zahraničná karta 2-kontakt, vyberte z hromady dielikov Boffin diel 2-kontakt a priložte ho na hraciu mriežku.
 - ▶ **Príklad:** Pokiaľ je zahraničná karta "Preskoč ťah", položte kartu na hromadu zahraničných kariet, vyberte hráča, ktorý má preskočiť ťah, a potom vyberte ďalšiu kartu (vždy budete mať tri karty a môžete pridať Boffin diel na hraciu mriežku, i keď zahráte kartu "Preskoč ťah").
- 4 Potom, čo hráč dokončí svoj ťah, vezme si z balíčku ďalšiu kartu, aby mal každý hráč vždy 3 karty. (Alternatívne možnosti hry sú uvedené na konci návodu).

Pravidlá hry

- 1 **Umiestnenie dielov Boffin na hraciu plochu**
 - ▶ **Modré diely Boffin 1, 2, 3, 4** musíte vždy umiestniť na rovnakú úroveň (diely Boffin sa nesmú nakláňať hore ani dolu). Musí byť pevne zacvaknutý na miesto na základnej mriežke alebo na dieloch Boffin.
 - ! **Z tohto pravidla existuje jedna výnimka:** JEDINÝM dielom Boffin, ktorý sa môže preklenúť medzi úrovňami je kábel. Tento diel použijete na premostenie medzi prepojenými úrovňami. Jedná sa o veľkú výhodu!
 - ▶ Diel Boffin nie je možné umiestniť šikmo (nebude pasovať).
 - ! **Z tohto pravidla existuje jedna výnimka:** JEDINÝM dielom Boffin, ktorý sa môže umiestniť diagonálne je kábel. Tento diel používajte na vytvorenie spojov, ktoré ostatné diely nemôžu vytvoriť!
 - ▶ Oba konce dielu Boffin musia byť vždy nacvaknuté na dosku alebo iný diel Boffin. (ani jeden koniec Boffin nesmie voľne visieť).
 - ▶ Nikdy nesmiete umiestniť diel Boffin na svetlo iného hráča. Môžete však umiestniť dieliky na obvody iných hráčov (tento ťah môže byť potrebný na to, aby ste vyhrali, alebo aby ste hrali defenzívne a zabránili inému hráčovi vyhrať).
 - ▶ Diel Boffin nemôžete umiestniť tam, kde by uzavrel cestu medzi oboma stranami svetla iného hráča (pretože druhý hráč by nemohol dokončiť okruh, bez toho, aby vytvoril skrat).
 - ▶ Pokiaľ posledný zahratý diel Boffin rozsvieti svetlá dvoch hráčov, vyhráva hráč, ktorý tento diel umiestnil.
 - ▶ Voliteľné: Po víťazstve 1 hráča sa jeho zostávajúce karty položia na spodok balíčka a hra pokračuje o 2. miesto. Potom, čo ďalší hráč rozsvieti svoje svetlo a vyhrá 2. miesto, hra končí.

2 V balíčku sú tri špeciálne karty:

- ! **Ďalší hráč preskočí ťah:** Ďalší hráč stráca svoj ďalší ťah. Odložte túto kartu a vyberte si inú kartu (takže máte v ruke tri karty), teraz dokončíte svoj ťah položením dieliku Boffin na hraciu plochu.
- ! **Vyber hráča, ktorý preskočí ťah:** Vyberte si ľubovoľného hráča v hre, ktorý vynechá svoj ďalší ťah. Vyložte túto kartu a potom vyberte ďalšiu kartu (takže máte v ruke tri karty), teraz dokončíte svoj ťah položením dieliku Boffin na hraciu mriežku.
- ! **Presuň ľubovoľný diel (divoká karta):** Vyberte si ľubovoľný prístupný dielik na hracej doske a presuňte ho, kam chcete (zatiaľ čo na svetlo iného hráča nikdy nemôžete položiť dielik Boffin, z jeho svetla môžete prístupný dielik odstrániť).
- ! **Prístupný dielik je taký, ktorý sa nenachádza pod iným dielikom Boffin. Pokiaľ nemáte k dispozícii žiadne dostupné diely, ktoré by ste mohli presunúť, svoj ťah vynecháte.**

3 Blíži sa koniec 1. kola (pokiaľ sú všetky dieliky preč a nikto nevyhral):

Pokiaľ už nie sú žiadne ďalšie karty na ťah, nemiešajte a vyložte ďalšiu kartu (budete mať menej ako 3 karty). Pokračujte v hre, kým sa nezahrajú všetky karty dielov Boffin a kým už nie sú k dispozícii žiadne voľné diely. Ak po odohraní všetkých kariet dielov Boffin (vrátane karty "Presuň ľubovoľný diel") žiadny hráč nezapne svetlo, 1. kolo sa končí.

4 2. kolo hry:

Všetky karty zamiešajte a položte lícom dolu na hernú podložku. Teraz si hráči striedavo berú jednu kartu z balíčka. S každou kartou dielu Boffin vyberte na hracej doske dostupný diel daného typu a presuňte ho na požadované miesto. Pokiaľ diel uvedený na karte nie je dostupný na presun, strácate svoj ťah a v hre pokračuje ďalší hráč.

Alternatívna hra

Pri zahájení novej hry nerozdávajte každému hráčovi tri karty. Všetky karty dajte na jednu hromadu a každý hráč si vo svojom ťahu vezme jednu kartu, postupuje podľa pokynov a umiestni diel Boffin na hraciu plochu. Jedná sa o hru s rýchlym rozhodovaním, pretože nikdy neviete, aký dielik si vyberiete. Pre tento štýl hry platia rovnaké pravidlá.

1 Sólová alebo tímová hra:

- ▶ Umiestnite držiak na batérie a štyri svetlá podľa niektorého z náčrtov zostavy (alebo použite svoju fantáziu a umiestnite batérie a svetlá náhodne).
- ▶ Odstráňte šesť špeciálnych kariet ("Strata ťahu", "Vyber hráča, ktorý stratí ťah", a "Presuň ľubovoľný diel").
- ▶ Postupne si berte karty a zostavte obvody, ktoré prepoja všetky svetlá.
- ▶ Pokiaľ sa zapne alarm skratu, odstráňte túto časť z hry.
- ▶ Keď použijete všetky karty, hra končí. Vyhráva, pokiaľ sa všetky štyri svetlá rozsvietia skôr, než dôjdu karty. Pokiaľ svetla nesvietia, prehrali ste. Je čas to skúsiť znova!

SCHÉMA 4 ALTERNATÍVNE ŠTARTOVNÉ POZÍCIE

DÔLEŽITÉ UPOZORNENIE:
Všetci hráči musia mať svoje vlastné svetlo v rovnakej pozícii a vzdialenosti od držiaku na batérie (B10).

