

LA BOCA

Un jeu de construction et de rapidité
qui se joue en équipe de 3 à 8 joueurs
à partir de 8 ans.

Thème du jeu:

Les joueurs jouent par équipe de deux et essaient de reconstruire ensemble le bâtiment dessiné sur la carte. Mais chaque joueur ne voit qu'une autre face du bâtiment. Si les joueurs de l'équipe parviennent à reconstituer le bâtiment de façon à ce que les deux faces correspondent aux dessins de la carte et qu'il ne reste plus d'élément inutilisés, ils gagnent des points. On joue contre le temps. Moins de temps vous mettez pour reconstituer le bâtiment, plus vous marquez de points.

Matériel



Préparation:

- Avant la première partie il faut détacher toutes les tuiles de leur support.
- Chaque joueur choisit une couleur et reçoit la grosse tuile correspondante. De plus chaque joueur reçoit une petite tuile partenaire à la couleur des autres joueurs. A 5 joueurs chaque joueur reçoit 4 petites tuiles partenaire.
- Chaque joueur mélange ses petites tuiles partenaire et les pose en pile, face caché, devant lui. A moins de 6 joueurs les grosses et petites tuiles partenaires restantes sont écartées du jeu et ne joueront aucun rôle.
- Pour préparer le plateau de jeu, on pose le dessous de la boîte au centre de la table et on pose dessus le plateau de jeu de façon à ce que les ouvertures correspondent aux emplacements post formé.
- Placé les jetons point de victoire dans les 4 emplacements longitudinaux en suivant la valeur indiquée sur le plateau.
- Placé le chrono dans l'emplacement circulaire. Son fonctionnement exact sera décrit plus loin.
- Trié les cartes selon leur couleur de fond (bleu claire / bleu foncé). Mélangé individuellement les deux paquets et placé les prêt de plateau de jeu.
- Posé également de l'autre côté du plateau les 11 éléments de construction.

Préparation:

- Avant la première partie il faut détacher toutes les tuiles de leur support.
- Chaque joueur choisit une couleur et reçoit la grosse tuile correspondante. De plus chaque joueur reçoit une petite tuile partenaire à la couleur des autres joueurs. A 5 joueurs chaque joueur reçoit 4 petites tuiles partenaire.
- Chaque joueur mélange ses petites tuiles partenaire et les pose en pile, face caché, devant lui. A moins de 6 joueurs les grosses et petites tuiles partenaires restantes sont écartées du jeu et ne joueront aucun rôle.
- Pour préparer le plateau de jeu, on pose le dessous de la boîte au centre de la table et on pose dessus le plateau de jeu de façon à ce que les ouvertures correspondent aux emplacements post formé.
- Placé les jetons point de victoire dans les 4 emplacements longitudinaux en suivant la valeur indiquée sur le plateau.
- Placé le chrono dans l'emplacement circulaire. Son fonctionnement exact sera décrit plus loin.
- Trié les cartes bâtiment selon leur couleur de fond (bleu claire / bleu foncé). Mélangé individuellement les deux paquets et placé les prêt de plateau de jeu.
- Posé également de l'autre côté du plateau les 11 éléments de construction.

Tour d'échauffement

Pour mieux comprendre le but du jeu, tous les joueurs vont réaliser, ensemble, un tour d'échauffement. Les joueurs se répartissent en un nombre équitable de chaque côté du plateau de jeu.

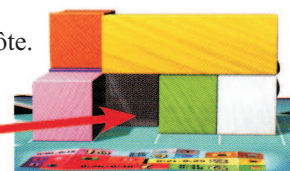
Remarque: On peut poser le couvercle sous la boîte de jeu pour la surélever. De cette façon, les joueurs ont une meilleure visibilité sur leur construction.

On place ensuite une carte de bâtiment bleu clair dans la fente du plateau de jeu. L'élément de construction rouge ne sera pas utilisé. Tous les joueurs essaient maintenant, avec les 10 éléments

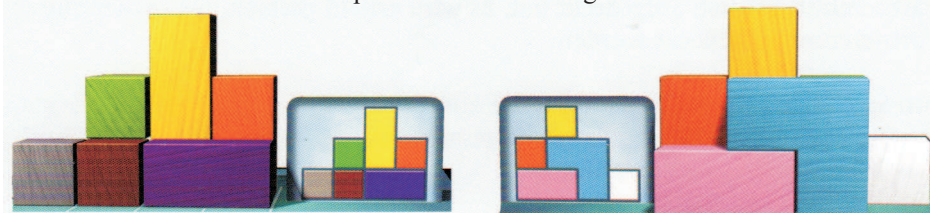


Il faut respecter les règles suivantes:

- La carte bâtiment montre la façon dont les éléments devront être visibles une fois la construction terminée. Le bâtiment devra correspondre exactement au dessin de la carte. Attention, les deux faces de la carte montre une vue différente du bâtiment.
- Les joueurs peuvent échanger des informations au temps qu'ils le souhaitent, mais ne peuvent regarder que leur côté de carte.
- Les éléments de constructions ne peuvent pas dépasser le cadrage 4x4 du plateau de jeu.
- Les éléments de constructions peuvent être placés l'un derrière l'autre, au-dessus les uns des autres ou côte à côte.
- Les éléments de construction peuvent ne pas se trouver sur la même ligne. Si nécessaire ils peuvent être placés en arrière.
- Il est interdit de laisser des vides sous les éléments de construction (comme indiqué par la flèche rouge)
- Tout les éléments de constructions doivent être utilisés. Astuces: Parfois, quand un élément n'ai visible sur aucune des deux faces, il faut le cacher à l'intérieur du bâtiment.



- On peut déplacer, retirer, replacer, les éléments de construction comme on le souhaite.
- Dès que les joueurs annoncent qu'ils ont fini. La construction est terminée et on vérifie si les deux faces du bâtiment correspondent à la carte.
- Le bâtiment est déclaré correct si ses deux faces correspondent aux dessins figurant sur la carte. Comme dans l'exemple ci-dessous.



Le jeu commence

Maintenant que tous les joueurs connaissent les règles, le jeu proprement dit peut commencer, avec deux modifications:

1. Chaque manche du jeu est joué en binôme, chaque joueur ne voyant qu'une face du bâtiment à construire.
2. On joue contre le temps, les joueurs utilisent le chronomètre pour calculer le temps qu'ils mettent à construire le bâtiment.

Déroulement d'une manche

Les joueurs déterminent avant le début de la partie s'ils souhaitent jouer avec les cartes bleues claires (difficulté normale) ou les cartes bleues foncées (difficulté supérieure).

Conseil: lors des premières parties jouez avec les cartes bleues claires, vous pourrez ensuite augmenter la difficulté en jouant avec les cartes bleues foncées.

Si vous jouez avec les cartes bleues claires, l'élément de construction rouge n'est pas utilisé. Si vous jouez avec les cartes bleues foncées vous utiliserez les 11 éléments de construction.

Le joueur le plus vieux commence. Il retourne une de ses tuiles partenaires et définit ainsi son partenaire pour cette manche. Les deux joueurs doivent s'asseoir l'un en face de l'autre de façon à ce que chacun puisse bien voir sa face de carte bâtiment.

Démarrage:

Un des joueurs place une carte bâtiment dans la fente du plateau de jeu, appuie sur le bouton start du chrono et crie "Go"

Le jeu:

Les joueurs commencent immédiatement la construction du bâtiment. Lorsqu'ils ont terminé la construction, l'un des deux joueurs appuie sur la touche stop du chrono. Il est important que les deux joueurs annoncent qu'ils ont terminé la construction.

Décompte:

Les joueurs reçoivent des jetons point de victoire selon le temps qu'ils ont mis pour construire le bâtiment. Le nombre de points est indiqué dans le tableau figurant à la fin des règles. Il figure également sur le plateau de jeu. Comme les joueurs ont joué en équipe ils reçoivent chacun le même nombre de points de victoire. Chaque joueur pose ses points de victoire devant lui.

Conseil: Si les joueurs mettent plus de 2 minutes à construire le bâtiment ils ne reçoivent pas de points de victoire. Si ils le souhaitent ils peuvent continuer à chercher la solution. Souvent les autres joueurs les aident.

Préparation de la prochaine manche:

Tous les éléments de construction sont retirés et replacés à côté du plateau de jeu. La carte de bâtiment est placée sous la pile. Le chrono est remis à zéro en appuyant en même temps sur le bouton minute et seconde. Le prochain joueur en tournant dans le sens horaire retourne une de ses tuiles partenaires afin de déterminer son coéquipier. Une nouvelle manche commence. On continue jusqu'à ce que toutes les tuiles partenaires aient été retournées.

Fin du jeu

La partie se termine lorsque toutes les tuiles partenaires ont été retournées. Ainsi, au cours d'une partie, chaque joueur jouera 2 fois avec le même partenaire.

Chaque joueur compte ses points de victoire. Celui qui en a le plus est déclaré vainqueur. En cas d'égalité les joueurs se partagent la victoire.

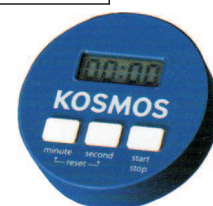
Temps	Points	Temps	Points	Temps	Points
0:01 - 0:15	10	0:31 - 0:40	6	1:21 - 1:40	2
0:16 - 0:20	9	0:41 - 0:50	5	1:41 - 2:00	1
0:21 - 0:25	8	0:51 - 1:00	4	plus de 2 minutes	0
0:26 - 0:30	7	1:01 - 1:20	3	Erreur	0

Les erreurs de construction possibles sont:

Une ou les deux faces du bâtiment ne correspondent pas au dessin de la carte.

Les joueurs n'ont pas utilisé tous les éléments de construction.

Il existe un vide ou un ou plusieurs éléments de construction.



ATTENTION: lors de la première utilisation du chronomètre il faut retirer la languette de plastique.

Auteur: Inka & Markus Brand

*Editeur: 2013 Franckh-Kosmos Verlags GmbH & Co. Kg, Pfizerstrasse 5-7
info@kosmos.de, <http://kosmos.de>*

*Traduction française: M. Richard
<http://jeuxstrategie.free.fr>*