

# LA BOCA

Construction sous pression  
pour équipe en rotation  
de 3 à 6 joueurs âgés de 8 ans et plus

## Aperçu du jeu

Lancez-vous dans une farouche compétition entre des équipes qui changeront d'un tour à l'autre. Vous et votre coéquipier du moment devrez recréer une construction illustrée sur une carte. Mais attention, vous n'aurez pas le même point de vue de la construction que vous devrez achever ensemble. Votre équipe marquera des points uniquement si vous réussissez à réaliser la construction à la perfection, à l'aide de toutes les pièces mises à votre disposition. Et plus vous serez rapide, plus vous marquerez de points !

## Matériel

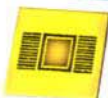
Boîte avec plateau



11 pièces en bois



1 minuteur électronique



6 tuiles de couleur



30 jetons *Partenaire* (5 par couleur)



100 jetons PV (point de victoire)  
(25 x 1, 25 x 2, 25 x 5, 25 x 20)



64 cartes *Défi* de deux niveaux de difficulté (chacune avec 2 défis)

## Mise en place

- Avant votre première partie, retirez soigneusement toutes les pièces du cadre.
- Chaque joueur choisit une couleur et prend la tuile et les jetons *Partenaire* de cette couleur. Ensuite, chaque joueur distribue un de ses jetons *Partenaire* à chacun des autres joueurs. Ainsi, dans une partie à 5 joueurs, vous vous retrouverez avec 4 jetons *Partenaire*. **Note :** À trois joueurs, donnez à chaque autre joueur 2 jetons *Partenaire* de votre couleur.
- Chaque joueur retourne face cachée les jetons *Partenaire* qu'il a reçus. Ensuite il les mélange et les place près de sa tuile de couleur. À moins de six joueurs, remettez dans la boîte le matériel inutilisé (tuiles de couleur et jetons *Partenaire*), car il ne sera pas utilisé durant la partie.
- Placez le fond de la boîte au centre de la table. Insérez-y le plateau de sorte que les compartiments soient tous accessibles par les trous du plateau.
- Triez les jeton PV par valeur et placez-les dans les compartiments appropriés.
- Placez le minuteur dans le trou circulaire. (Vous trouverez plus d'information sur l'utilisation du minuteur électronique en page 2.)
- Triez les cartes *Défi* selon leur couleur de fond (bleu pâle ou bleu foncé). Mélangez chaque paquet individuellement et placez-les à proximité de la boîte avec les 11 pièces en bois.

## Tour d'échauffement

Afin de mieux comprendre le déroulement du jeu, tous les joueurs devraient participer à un tour d'échauffement où ils résoudre ensemble une carte Défi. Placez la boîte de sorte qu'il y ait environ la moitié des joueurs de chaque côté.

**Note :** Placez le couvercle sous le fond de la boîte, afin de surélever l'aire de jeu et ainsi permettre à tous les joueurs de bien voir leur côté du jeu.

Insérez ensuite une carte Défi bleu pâle dans la fente du plateau prévue à cet effet. Seule la partie supérieure de la carte doit être visible. Mettez la pièce rouge de côté pour l'instant; elle n'est pas utilisée avec les cartes bleu pâle. Avec les 10 pièces restantes, les joueurs devront reproduire la construction illustrée sur la carte.



Vous devez respecter les règles de construction suivantes :

- La carte Défi présente les pièces du jeu une fois la construction achevée. La construction des joueurs doit donc correspondre exactement à l'illustration sur la carte. Rappelez-vous que chaque côté de la carte présente une vue différente de la même construction.
- Les coéquipiers peuvent discuter entre eux. Toutefois, il n'est pas permis de regarder l'autre côté de la carte.
- Les pièces ne peuvent être posées à l'extérieur de la grille en 4x4 du plateau de jeu.
- Les pièces peuvent être placées une par-dessus l'autre, une à côté de l'autre et une en face de l'autre.
- Les pièces n'ont pas à être sur la même ligne. Au besoin, elles peuvent être « décalées ».
- Les trous **sous** les pièces posées ne sont pas permis (flèche rouge).
- Toutes les pièces doivent être utilisées.

**Astuce :** Il arrive parfois qu'une pièce ne soit pas visible d'un côté et de l'autre. Dans ces cas, la pièce doit être « cachée » à l'intérieur de la construction.

- Les pièces peuvent être placées, déplacées ou remplacées librement.
- Dès que les deux groupes de joueurs indiquent qu'ils ont terminé, leur construction est terminée et l'on vérifie les deux côtés afin qu'ils correspondent exactement à leur côté respectif de la carte Défi.
- La carte Défi est résolue lorsque la construction correspond exactement à l'illustration présentée de chaque côté de la carte (comme ci-dessous).



## La partie commence !

Maintenant que tous les joueurs savent construire, il y a deux autres petits points que vous devez connaître avant de jouer...

1. **Chaque tour, deux joueurs construiront ensemble, chacun travaillant sur son propre côté de la carte Défi.**
2. **La partie est chronométrée.**

## Déroulement du jeu

Avant de commencer, choisissez ensemble si vous utiliserez les cartes Défi bleu pâle (difficulté standard) ou les cartes bleu foncé (plus difficile).

**Astuce :** Choisissez les cartes bleu pâle pour votre première partie. Une fois familiarisés avec le jeu, passez aux cartes bleu foncé.

Lorsque vous utilisez les cartes bleu pâle, remettez la pièce rouge dans la boîte. Ce n'est qu'avec les cartes bleu foncé que les 11 pièces sont utilisées.

Le joueur portant les vêtements les plus colorés commence la partie en dévoilant l'un de ses jetons *Partenaire*, désignant ainsi son coéquipier pour le tour. Placez la boîte afin qu'elle se retrouve entre ces deux joueurs et que chacun d'eux ne voit qu'un côté de la carte *Défi*.

### Début d'un tour :

Le joueur qui a dévoilé un jeton *Partenaire* prend la première carte *Défi* et la glisse dans la fente, après quoi il appuie sur le bouton « Start » et dit « Go! ».

### Réaliser le défi :

Les membres de l'équipe doivent immédiatement s'appliquer à reproduire la construction illustrée de leur côté de la carte. Lorsque les deux ont terminé, l'un d'eux appuie sur le bouton « Stop ». Les deux joueurs doivent s'assurer d'avoir terminé avant d'appuyer sur le bouton « Stop ».

### Points :

Lorsque l'équipe a complété son défi avec succès, les membres de l'équipe reçoivent le nombre de points indiqué ci-dessous. Ce tableau est reproduit sur le plateau de jeu. Comme les deux joueurs ont travaillé ensemble pour compléter le défi, chacun d'eux reçoit le même nombre de points. Ces joueurs prennent alors chacun les points reçus. Les joueurs peuvent, en tout temps, faire de la monnaie avec les points. **Note :** Si une équipe prend plus de 2 minutes à compléter son défi, elle ne reçoit pas de point. Elle peut néanmoins tenter de compléter le défi. À ce moment, il est également possible pour les autres joueurs d'aider.

### Combien de points marque votre équipe ?

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

### Ce qui est considéré comme une erreur :

- Au moins un des deux côtés n'a pas été reproduit exactement.
- Les pièces n'ont pas toutes été utilisées.
- Il y a un trou sous une pièce (c.-à-d. une pièce « flottante »).

### Préparation pour le tour suivant :

Toutes les pièces sont retirées du plateau et placées près de la boîte. La carte *Défi* est placée sous la pile de même couleur. Le prochain joueur en sens horaire devient le premier joueur et réinitialise le minuteur à 00:00 (en appuyant simultanément sur les boutons « Minute » et « Second »). Il dévoile ensuite l'un de ses jetons *Partenaire* et la partie se déroule ainsi jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de jeton *Partenaire* face cachée devant les joueurs.

### Fin de la partie

La partie prend fin lorsque tous les jetons *Partenaire* sont face visible. À ce moment, tous les joueurs auront joué deux fois avec chaque autre joueur. **Note :** À trois joueurs, ce sera quatre fois, car chacun a deux jetons *Partenaire* de chaque autre joueur.

Une fois la partie terminée, chaque joueur fait la somme de ses points. Celui qui a obtenu le plus de points est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.



## D'où provient le nom « La Boca » ?

« La Boca » est un quartier de Buenos Aires en Argentine. Les pièces du jeu représentent les maisons colorées qui dominent le paysage urbain.



Les auteurs, Inka et Markus Brand, habitent la ville de Gummersbach avec leurs deux enfants, Luke et Emely. Passionnés par le jeu depuis leur enfance, plusieurs de leurs jeux pour enfants et pour toute la famille ont été publiés.

Édition : TM-Spiele      Graphisme : Franz Vohwinkel

Version française : Équipe Filosofia

© 2013 Franckh-Kosmos Verlags GmbH & Co. KG

© 2013 Filosofia Éditions, inc.

31, rue des Coopératives  
Rigaud (Québec) J0P 1P0  
Canada

Questions, commentaires, suggestions ?

[info@filosofiagames.com](mailto:info@filosofiagames.com)

[www.filosofiagames.com](http://www.filosofiagames.com)

Tous droits réservés.

FABRIQUÉ EN ALLEMAGNE

## Le minuteur électronique



- Vous devez appuyer simultanément sur les boutons « Minute » et « Second » pour mettre le minuteur à 00:00.
- Le bouton « Start/Stop » met en marche et arrête le minuteur.
- Lorsqu'une équipe a terminé, un joueur de cette équipe doit appuyer sur le bouton « Start/Stop » afin d'arrêter le minuteur. Il est alors possible de lire le temps qu'a mis l'équipe à compléter le défi.
- **NE RÉINITIALISEZ PAS** le minuteur avant d'avoir remis à l'équipe leurs points.

- Le minuteur requiert une pile bouton (LR44) de 1,5 V. Une telle pile est déjà incluse dans le minuteur.
- Avant votre première partie, vous devrez retirer la languette de plastique pour mettre en marche le minuteur.
- Pour retirer toute pile usagée de l'appareil, dévissez le couvercle et retirez la pile.
- Assurez-vous de respecter la polarité de la pile lorsque vous la remplacez. Le pôle négatif doit pointer vers le bas. N'oubliez pas de revisser le couvercle sur le minuteur.
- Évitez de court-circuiter la pile.
- Assurez-vous de respecter les normes environnementales lorsque vous vous débarrassez d'une pile usagée.

## Remarques au sujet de la protection de l'environnement

Aucun composant électrique ou électronique de ce jeu ne peut être jeté aux ordures à la fin de leur vie; ils doivent plutôt être laissés au point de collecte ou de recyclage d'appareils électriques et électroniques le plus près. L'icône sur le produit, les instructions et l'emballage dénotent ceci.

Les matériaux sont réutilisables de façon conforme à leur désignation. En réutilisant et en recyclant les appareils usés, vous contribuez de façon importante à la préservation de l'environnement. Veuillez à consulter les autorités locales pour connaître le site d'élimination approprié.

