

LA BOCA

Rasanter Bauspaß
in wechselnden Teams
für 3 bis 6 Spieler ab 8 Jahren

Spielidee

Die Spieler spielen in wechselnden 2er-Teams und versuchen jeweils gemeinsam, das auf einer Karte abgebildete Bauobjekt nachzubauen. Allerdings sieht jeder der beiden Partner eine andere Ansicht des Bauobjekts. Gelingt es dem Team, die Bauteile so zu legen, dass beide Seiten des Objekts der Ansicht auf der Karte entsprechen und keine Bauteile übrig bleiben, dann gibt es Punkte. Das Ganze geht gegen die Zeit. Je schneller das Team baut, desto mehr Punkte gibt es.

Spielmaterial

Spielschachtel mit Spielplan



Spielvorbereitung

- Vor dem ersten Spiel werden alle Stanzteile vorsichtig aus ihren Rahmen gelöst.
- Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält die große **Spielertafel** in dieser Farbe. Außerdem erhält jeder noch für jeden seiner Mitspieler 1 **Partnerchip** in dessen Farbe. Bei 5 Spielern sind das z. B. 4 verschiedenfarbige Partnerchips.
- Jeder Spieler mischt verdeckt seine Partnerchips und legt sie ebenso verdeckt neben seine Spielertafel. Spielen weniger als 6 Spieler werden die überzähligen Spielertafeln und Partnerchips in den Schachteinsatz zurückgelegt. Sie sind aus dem Spiel.
- Dann wird die Spielfläche vorbereitet: Dazu wird das Unterteil der Schachtel in die Tischmitte gesetzt. Der **Spielplan** wird so auf den Schachteinsatz gelegt, dass die Aussparungen über den zugehörigen Fächern liegen.
- In die vier länglichen Fächer werden die **Punktechips**, geordnet nach Werten, eingelegt (siehe Abbildungen auf dem Spielplan).
- In die runde Mulde wird der **Timer** eingesetzt. **Hinweis:** Weitere Informationen zum Timer und wie er genau funktioniert stehen auf Seite 2.
- Die **Aufgabenkarten** werden nach hellblauem und dunkelblauem Hintergrund getrennt. Dann werden die beiden Stapel einzeln gemischt und neben einer Seite der Spielfläche bereitgelegt.
- Auf der anderen Seite werden die **11 Bauteile** ausgelegt.

Die Übungsaufgabe

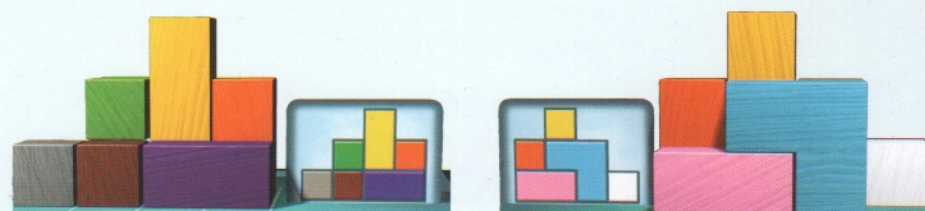
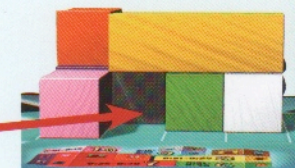
Um die Spielidee besser zu verstehen, spielen alle Spieler gemeinsam eine Übungsaufgabe. Sie schieben die Spielfläche so zwischen sich, dass auf beiden Seiten etwa gleich viele Spieler sitzen.

Tipp: Wenn man den Schachteldeckel auf den Tisch legt und darauf das Unterteil der Schachtel, entsteht eine erhöhte Spielfläche, so dass man die beiden Seiten besser einsehen kann.

Dann wird eine hellblaue Aufgabenkarte mit einer beliebigen Seite in den Schlitz der Spielfläche gesteckt. Das rote Bauteil wird nicht benötigt. Mit den restlichen zehn Bauteilen wird jetzt die Aufgabe auf der Aufgabenkarte nachgebaut.

Es gelten folgende Bauregeln:

- Die Aufgabenkarte zeigt, wie die Bauteile nach dem Bauen zu sehen sein müssen. Dabei muss der Aufbau mit dem gezeigten Bild genau übereinstimmen. Beide Kartenseiten zeigen aber eine unterschiedliche Ansicht desselben Bauobjekts.
- Die Spieler dürfen sich jederzeit absprechen. Aber sie dürfen nur ihre Seite der Aufgabenkarte anschauen.
- Die Bauteile dürfen nicht über das 4 x 4-Felderraster des Spielplans hinaus gelegt werden.
- Die Bauteile dürfen aufeinander, hintereinander und auch nebeneinander gelegt werden.
- Die Bauteile müssen nicht auf einer Linie stehen. Bei Bedarf dürfen sie auch „nach hinten versetzt“ gebaut werden.
- Lücken unterhalb von Bauteilen dürfen nicht entstehen.
- Alle Bauteile müssen verbaut werden. **Tipp:** Manchmal muss man ein Bauteil, das von keiner der beiden Seiten zu sehen sein darf, im Bauobjekt „verstecken“.
- Bauteile dürfen abgeräumt und wieder neu aufgebaut werden.
- Sobald die Spieler auf beiden Seiten signalisieren, dass sie fertig sind, endet das Bauen und es wird geprüft, ob sie von beiden Seiten korrekt gebaut haben.
- Die Aufgabe ist gelöst, wenn die Ansicht des Bauobjekts von beiden Seiten den Abbildungen auf der Aufgabenkarte entspricht.



Das Spiel geht los

Jetzt kennt jeder Spieler alle Bauregeln. Das eigentliche Spiel verläuft genau so, mit zwei Ergänzungen:

1. **Es bauen stets nur zwei Spieler miteinander.**
2. **Es wird auf Zeit gespielt.**

Spielverlauf

Die Spieler entscheiden vor dem Spiel, ob sie mit den hellblauen Aufgabenkarten (normaler Anspruch) oder mit den dunkelblauen Aufgabenkarten (etwas höherer Anspruch) spielen wollen.

Tipp: Beim ersten Spiel sollten die hellblauen Aufgaben gewählt werden. Später kann man sich an die etwas schwierigeren dunkelblauen Aufgaben wagen. Werden die hellblauen Aufgaben gespielt, dann wird das rote Bauteil beiseite gelegt. Nur im Spiel mit den dunkelblauen Aufgaben werden alle 11 Bauteile benötigt.

Der älteste Spieler beginnt. Er deckt einen seiner verdeckt liegenden Partnerchips auf und bestimmt dadurch seinen Teampartner für diese Runde. Die beiden Spieler sollten einander so gegenüber sitzen, dass jeder von ihnen genau eine Seite der Aufgabenkarte gut sehen kann.

Start:

Ein Mitspieler steckt die oberste Aufgabenkarte in den Schlitz, drückt die Starttaste des Timers und ruft „Los!“.

Spiel:

Sofort beginnen die beiden Teampartner die Aufgabe nachzubauen. Wenn sie fertig sind, drückt einer der beiden die Stopp-Taste des Timers. Es ist wichtig, dass beide Spieler sagen, dass sie mit ihrer Aufgabe fertig sind.

Punkte:

Danach werden Punktechips gemäß unten stehender Tabelle verteilt. Diese Punkte können auch direkt auf dem Spielplan abgelesen werden. Da beide Spieler die Aufgabe im Team gelöst haben, erhalten beide Spieler die gleiche Anzahl Punktechips. Seine erhaltenen Chips legt jeder gestapelt vor sich ab. Jederzeit können kleinere Punktechips gegen Chips mit einem höheren Wert getauscht werden. **Hinweis:** Sollten die Spieler länger als 2 Minuten benötigen, erhalten sie keine Punkte. Wenn sie wollen, können sie dennoch versuchen, die Aufgabe zu lösen. Meistens helfen dabei die Mitspieler.

Aufräumen:

Alle Bauteile werden abgeräumt und neben die Spielfläche gelegt. Die Aufgabenkarte wird unter den Kartenstapel geschoben. Der im Uhrzeigersinn nächste Spieler wird neuer Startspieler und stellt den Timer wieder auf „00:00“. Dann deckt er einen seiner Partnerchips auf und bestimmt so seinen Teampartner. So geht es reihum weiter, bis keiner mehr einen verdeckten Partnerchip vor sich liegen hat.

Spielende

Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Partnerchips aufgedeckt wurden. Dann hat jeder mit jedem Mitspieler zwei Mal ein Team gebildet. Im Spiel zu dritt bildet jeder Spieler vier Mal ein Team mit jedem Mitspieler. Dazu werden die Partnerchips wieder umgedreht, wenn jeder seine beiden Partnerchips bei sich aufgedeckt hat. Es wird erneut gespielt, bis wieder alle Partnerchips aufgedeckt wurden.

Am Spielende zählt jeder seine Punkte zusammen. Es gewinnt, wer die meisten Punkte gesammelt hat und damit insgesamt am schnellsten war. Bei Punktgleichstand gibt es mehrere Sieger.

Wie viele Punkte gibt es?

Zeit	Punkte	Zeit	Punkte
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	über 2 Minuten	0
0:41 – 0:50	5	Fehler	0

Als **Fehler** gelten:

- Eine oder beide Seiten der Aufgabe wurden nicht korrekt nachgebaut.
- Es wurden nicht alle Bauteile verbaut.
- Ein oder mehrere Bauteile wurden so gebaut, dass darunter eine Lücke entstanden ist.

Woher stammt der Name La Boca?

„La Boca“ ist ein Stadtteil in Buenos Aires, Argentinien. Wie die Bauteile im Spiel prägen dort bunte Häuser das Stadtbild.



Die Autoren Inka und Markus Brand leben mit ihren Kindern Lukas und Emely in Gummersbach. Beide haben schon seit ihrer Kindheit immer sehr gerne gespielt. Mittlerweile haben sie zahlreiche Kinder- und Familienspiele veröffentlicht. Von „Monster-Falle“, mit dem sie beim Deutschen Kinderspielpreis gewonnen haben bis zum Kennerspiel des Jahres ist alles dabei.

Redaktion: TM-Spiele

Grafik: Franz Vohwinkel

Die Autoren und der Verlag danken allen Testspielern und Regellesern.

© 2013 Franckh-Kosmos Verlags GmbH & Co. KG
 Pfizerstraße 5-7
 Tel.: +49 711 2191-0
 Fax: +49 711 2191-199
 info@kosmos.de
 kosmos.de
 Art.-Nr: 691776

Alle Rechte vorbehalten.

MADE IN GERMANY

Der Timer



- Durch gleichzeitiges Drücken der Tasten „minute“ und „second“ wird die Zeit auf 00:00 eingestellt.
- Durch Drücken der Taste „start/stop“ wird der Timer gestartet.
- Wenn beide Teampartner fertig sind, wird durch Drücken der Taste „start/stop“ der Timer angehalten und die benötigte Zeit kann abgelesen werden.
- Durch gleichzeitiges Drücken der Tasten „minute“ und „second“ wird die Zeit wieder gelöscht.
- Zum Betrieb des Timers wird eine 1,5-Volt-Knopfzelle (LR 44) benötigt. Diese ist im Gerät bereits enthalten.
- Bei der ersten Nutzung muss die Kunststoffflasche aus dem Gerät herausgezogen werden.
- Leere Batterien müssen aus dem Timer herausgenommen werden.
- Zum Wechseln der Batterie die Schraube am Batteriedeckel lösen und den Deckel entfernen.
- Batterie nur mit der richtigen Polarität einlegen (Minuspol zeigt nach unten) und mit leichtem Druck in das Batteriefach drücken, mit dem Deckel verschließen und dann wieder verschrauben.
- Einen Kurzschluss der Batterie vermeiden, sie könnte explodieren.
- Verbrauchte Batterien gemäß den Umweltbestimmungen entsorgen.

Hinweise zum Umweltschutz

Alle elektrischen und elektronischen Komponenten dieses Produkts dürfen am Ende ihrer Lebensdauer nicht über den normalen Haushaltsabfall entsorgt werden, sondern müssen an einem Sammelpunkt für das Recycling von elektrischen und elektronischen Geräten abgegeben werden. Das Symbol auf dem Produkt, der Gebrauchsanleitung oder der Verpackung weist darauf hin.

Die Werkstoffe sind gemäß ihrer Kennzeichnung wiederverwertbar. Mit der Wiederverwendung, der stofflichen Verwertung oder anderen Formen der Verwertung von Altgeräten leisten Sie einen wichtigen Beitrag zum Schutze unserer Umwelt. Bitte erfragen Sie bei Ihrer Gemeindeverwaltung die zuständige Entsorgungsstelle.

