

LA BOCA

TU COME LA VEDI?



Presentazione

In una partita a LA BOCA vi sono sempre due giocatori che devono ricreare la costruzione illustrata sulla carta obiettivo. Ciascuno dei due giocatori vede sulla carta che ha di fronte un lato diverso della stessa costruzione, che corrisponde all'obiettivo da realizzare. Scopo del gioco è fare in modo che entrambi i lati della carta vengano ricostruiti in una corsa contro il tempo. Ogni coppia di giocatori infatti ha sempre a disposizione lo stesso intervallo di tempo, nel corso del quale deve cercare di realizzare il maggior numero di obiettivi. Ogni turno di gioco è cooperativo e richiede una collaborazione tra due giocatori, che possono essere compagni di squadra (2, 4 e 6 giocatori) oppure avversari (3 giocatori).



Il nome LA BOCA deriva dal nome di un quartiere della città di Buenos Aires, la capitale dell'Argentina, che è famoso per le numerose case vivamente colorate.

Contenuto del Gioco:

- 1 piano di gioco, caratterizzato da una griglia quadrata ① di dimensione 4 x 4 e da 1 fessura ② in cui inserire la carta obiettivo
- 11 blocchi in legno ③ di 11 diversi colori
- 55 carte con 2 obiettivi ciascuna ④ ⑤, per un totale di 110 obiettivi.
Le carte sono suddivise in:
23 carte Facili (46 obiettivi) ⑥
32 carte difficili (64 obiettivi) ⑦
- questo manuale d'istruzioni



Scopo del Gioco

La Partita si svolge in successivi Turni di gioco, che vengono affrontati sempre da due giocatori, seduti uno di fronte all'altro. In ciascun Turno i due giocatori hanno un tempo limitato per realizzare il maggior numero possibile di obiettivi, indicati sulle carte.

Al termine del Turno di gioco ne inizia un altro, con una diversa Coppia di Giocatori.

Lo svolgimento della Partita dipende dal numero di giocatori, come indicato nella Tabella qui a fianco.

Si suggerisce che i diversi giocatori vengano identificati con le diverse lettere in base al loro nome, in ordine alfabetico.

Se ad esempio giocano Valentina, Gabriele, Giuseppe e Chiara, i 4 giocatori saranno: A = Chiara, B = Gabriele, C = Giuseppe e D = Valentina.

Turni di Gioco

Numero di Giocatori	Tipologia della Partita	Svolgimento della Partita	Turni di Gioco
	Solitario	Allenamento: giocano sempre gli stessi 2 giocatori, A insieme a B	quanti si vuole
	Tutti contro tutti	I tre giocatori si alternano per due sequenze complete: A-B, poi A-C, poi B-C, e poi ancora A-B, A-C e infine B-C	6 turni. Ciascun Giocatore ne effettua 4, 2 insieme a ciascuno dei 2 avversari
	A coppie	Si definiscono 2 coppie fisse: A-B e C-D. Ogni coppia effettua 3 turni di gioco.	6 turni. Ciascun Giocatore ne effettua 3, sempre insieme allo stesso compagno
	A coppie	Si definiscono 3 coppie fisse: A-B, C-D e E-F. Ogni coppia effettua 3 turni di gioco.	9 turni. Ciascun Giocatore ne effettua 3, sempre insieme allo stesso compagno

Preparazione e Inizio del Gioco

Suddividete le 55 carte obiettivo nei due mazzi di carte Facili e carte Difficili. Prima della partita decidete se giocare con le carte Facili oppure con le carte Difficili. La durata del Turno di gioco cambia a seconda del livello delle carte: con le carte Facili il Turno dura 4 minuti, mentre con le carte Difficili il turno dura 5 minuti.

Per le prime partite si suggerisce di giocare con le carte Facili. Via via che diventerete più esperti potrete avventurarvi con le carte Difficili per affrontare Obiettivi più complessi. Mescolate per bene il mazzo 8 che avete scelto e mettetelo a fianco della scatola.

Sempre a fianco della scatola, ma dalla parte opposta, collocate tutti i blocchi di legno 9. Quando si gioca con le carte Facili il blocco rosso NON viene utilizzato, mentre quando si gioca con le carte Difficili vengono usati tutti gli 11 blocchi.

Infine, prendete un timer 10, ad esempio quello dello smartphone, e predisponetelo per essere avviato.



Turno di Gioco

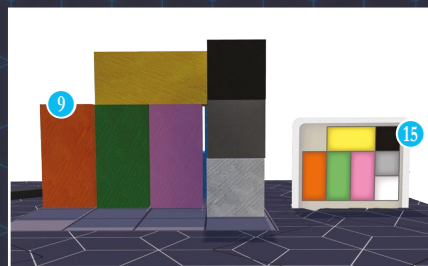
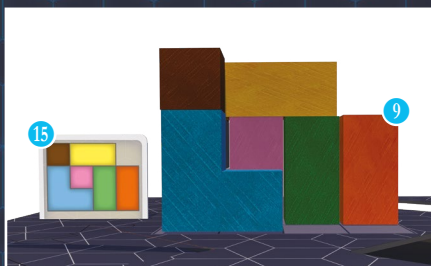
In ogni Turno di Gioco vi sono sempre due giocatori che cooperano per ricreare la costruzione illustrata sulla carta obiettivo. I due giocatori sono seduti uno di fronte all'altro, con la scatola tra di loro, in posizione centrale. Ciascun giocatore può vedere solamente il proprio lato della carta obiettivo.

Si suggerisce di collocare il coperchio della scatola **11** sul tavolo, e il fondo della scatola **12** sopra di esso, in modo che il piano di gioco sia elevato e i due giocatori abbiano una migliore visuale mentre dispongono i blocchi di legno sulla griglia quadrata **13**.

Predisponete il timer **10** per il conto alla rovescia: 4 minuti se si gioca con le carte Facili oppure 5 minuti se si gioca con le carte Difficili.

Il giocatore che ha il mazzo di carte alla propria destra prende la prima carta in cima al mazzo **8** e la inserisce nell'apposita fessura **14** a fianco della griglia quadrata. Subito dopo avvia il conto alla rovescia **10**, e il Turno di gioco si svolge ripetendo i seguenti 3 passi fino a che non termini il tempo a disposizione:

- 1 i due giocatori iniziano immediatamente la costruzione con i blocchi **9** e si impegnano nella realizzazione del rispettivo obiettivo **15**
- 2 quando entrambi hanno terminato (è importante che entrambi i giocatori annuncino di avere finito), il giocatore o la coppia non di turno verifica che entrambe le disposizioni dei blocchi corrispondano ai due obiettivi sui due lati della carta (se necessario si ferma il conto alla rovescia per consentire la verifica della soluzione)
 - la verifica ha esito negativo se uno o entrambi i lati della carta Obiettivo non sono stati realizzati correttamente
 - oppure se non sono stati utilizzati tutti i blocchi (10 con le carte Facili oppure 11 con le carte Difficili)
 - oppure se uno o più blocchi sono stati posizionati lasciando uno spazio vuoto al di sotto
- 3 si procede con il prossimo obiettivo:
 - rimettendo tutti i blocchi a fianco della scatola
 - riavviando il conto alla rovescia qualora fosse stato interrotto per la verifica della soluzione
 - prendendo la prossima carta. Qualora la carta sia già stata usata sia sopra sia sotto, viene messa a fianco del mazzo e viene presa la prima nuova carta in cima al mazzo; altrimenti la carta viene estratta, girata, e inserita nuovamente nella fessura.



Quando finisce il tempo a disposizione (4 minuti con le carte Facili oppure 5 con le carte Difficili), il Turno di Gioco viene interrotto e vengono contati gli obiettivi che sono stati realizzati: 2 per ogni carta che si trova a fianco del mazzo più l'eventuale obiettivo già raggiunto della parte non visibile della carta.

Il numero di obiettivi raggiunti corrisponde al punteggio da segnare sul foglio segnapunti. Se si gioca in 4 oppure in 6 il punteggio viene assegnato alla coppia, mentre se si gioca in 3 lo stesso punteggio viene assegnato (separatamente) ai due giocatori che hanno appena completato il Turno.

Sia le carte che si trovavano a fianco del mazzo sia la carta nella fessura vengono messe sul fondo del mazzo, e si procede con il successivo turno di gioco, secondo la sequenza spiegata nella Tabella "Turni di Gioco".

Fine del Gioco

La Partita finisce quando tutti i Turni sono stati effettuati, avendo seguito la sequenza spiegata nella Tabella "Turni di Gioco".

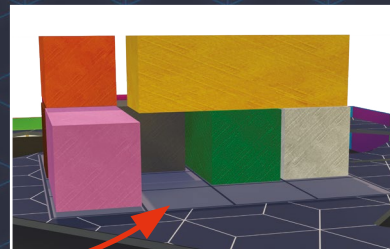
Se si gioca in 4 o in 6 vince la coppia che ha realizzato il punteggio più alto avendo sommato i punteggi dei propri tre Turni di Gioco. In caso di pareggio le coppie con il punteggio più alto effettuano un nuovo turno di gioco. In questo caso, invece che contare il numero di obiettivi realizzati nei 4 (o 5) minuti, vince la partita la coppia che impiega meno tempo per la realizzazione di 4 obiettivi (2 carte complete).

Se si gioca in 3 vince il Giocatore che ha realizzato il punteggio più alto avendo sommato i punteggi dei propri quattro Turni di Gioco. In caso di pareggio (es. A=10 punti, B=9 punti e C=10 punti) i due giocatori con il punteggio più alto (A e C) effettuano un nuovo turno di gioco, entrambi con il giocatore classificato per ultimo (B). Anche in questo caso, invece che contare il numero di obiettivi realizzati nei 4 (o 5) minuti, vince la partita il giocatore che impiega meno tempo per la realizzazione di 4 obiettivi (2 carte complete).

Se si gioca in 2 nella versione Solitario si può porre un traguardo da raggiungere o da superare: il tempo impiegato per realizzare un dato numero di obiettivi oppure il maggior numero di obiettivi in un dato tempo.

Regole per la costruzione

- Le carte obiettivo mostrano come devono apparire i blocchi al termine della costruzione. I blocchi devono corrispondere esattamente al disegno sulla carta. Si noti che i due lati della carta mostrano due diverse visioni dello stesso agglomerato di blocchi.
- I due giocatori possono comunicare tra di loro, ma possono vedere solamente il proprio lato della carta obiettivo.
- I blocchi non possono essere posizionati al di fuori della griglia quadrata 13.
- I blocchi possono essere posizionati davanti, dietro, sopra o adiacenti l'uno all'altro.
- I blocchi non devono per forza essere disposti sempre uno vicino all'altro: può quindi esservi dello spazio in mezzo tra due blocchi.
- Non sono consentiti spazi vuoti al di sotto di un blocco o di una sua parte.
- Tutti i blocchi devono essere utilizzati. Qualora un blocco sia invisibile da entrambi i lati, si suggerisce di metterlo in posizione nascosta, in mezzo alla griglia.
- È consentito spostare i blocchi già posizionati per ricollocarli in un'altra posizione.



NOTE:

- se dopo che entrambi i giocatori hanno annunciato di avere terminato, la verifica ha dato esito negativo, i due giocatori possono decidere di:
 - ricominciare con lo stesso obiettivo (dopo aver riavviato il conto alla rovescia)
 - scartare quell'obiettivo e procedere con un nuovo obiettivo (sull'altra metà della stessa carta oppure su una nuova carta)
- se i due giocatori non riescono a realizzare l'obiettivo possono arrendersi, passando alla carta successiva, oppure possono provare a ruotare la scatola di 180°, in pratica invertendo gli obiettivi (questa operazione può essere effettuata solo una volta per ogni Obiettivo)

VARIANTE

Si può giocare con entrambi i mazzi di carte contemporaneamente. I giocatori decidono, anche in base al punteggio e al tempo rimanente, se prendere una carta Facile, il cui obiettivo vale 1 punto, oppure una carta Difficile, con l'obiettivo che vale 2 punti. Una volta scelta la carta, devono essere completati entrambi i suoi obiettivi (sia sopra sia sotto), prima di pescare una nuova carta, dal mazzo che si preferisce.

In collaborazione con



Un Gioco di: Inka e Markus Brand
Revisione delle regole: Emanuele Pessi e Luigi Regoliosi
Grafica di: Domenico Monforte
Prodotto da: CreativaMente srl - Via A. Volta, 69
20863 Concorezzo (MB)



LUDO ERGO SUM
www.creativamente.eu