



BOHNANZA

Méghogy ez babra megy!

Uwe Rosenberg játéka

3-5 játékos részére,
12 éves kortól,
játékidő kb. 45 perc

Tartalom:
104 babkártya
6 „3. babföld”
1 játékszabály

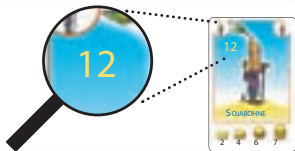
Játékkonceptió

A játékosok babokkal kereskednek, amelyeket a babföldjeinek természetnek, majd betakarítás után igyekeznek a lehető legnyereségesebben eladni. Minél több azonos bab található egy babföldön, annál nagyobb nyereség érhető el a betakarított babok eladásával. A játékosok azonban gyakran rákényszerülnek arra, hogy a termést túl korán, túlságosan alacsony áron adják el; olykor pedig a betakarított bab egyáltalán nem hoz hasznot. A játékosok célja az, hogy a babkereskedelem révén a lehető legtöbb babszállóra tegyenek szert.

A játék eszközei

A babkártyák

Nyolc babszín van a játékban, mindegyik különböző gyakoriságú. Mindegyik kártyán látható, hogy abból a típusból hány darab van összesen.



A kártya alján található a babmérce, amely megmutatja, hogy a játékos hány baltallért kap az adott típusú babok eladásáért. A számok jelzik, hogy az adott típusú babból hányat kell eladnia ahhoz a játékosnak, hogy egy, kettő, három illetve négy baltallért kapjon értük.



babmérce



A baltípusok és darabszámuk:

- 20 kékbab
- 18 tűzbab
- 16 disznóbab
- 14 zöldbab
- 12 szójabab
- 10 szemesbab
- 8 vörösbab
- 6 kertibab

1. példa:

Amennyiben a játékos csak egy vagy két disznóbabot ad el, nem kap egy baltallért sem. Három illetve négy disznóbab egy baltallért ér, öt vagy hat disznóbab eladásával két, hét eladásával pedig három baltallérra tesz szert a játékos. Végül nyolc vagy több ilyen bab eladásáért négy baltallér jár neki.

A baltallérok

Az eladott babokért cserébe a játékosok baltallérokot kapnak, amelyeket lefelé fordított baltkártyákkal jelölnek. Egy lefelé fordított baltkártya egy baltallért jelent.



baltkártya lefordítva = baltallér

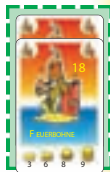
A baltföldek

A játékosok maguk előtt, az asztalon termesztik a babokat. A játék kezdetén minden játékosnak két - egyelőre még üres - baltföldje van.

Egy baltföldön tetszőleges számú, de csak azonos fajtájú babot lehet termeszteni.

1. baltföld

2. baltföld



Az egy babföldön lévő babokat egymást részben fedve kell egymásra rakni.

Előkészületek

A “3. babföldeket” ki kell válogatni, majd a paklit jól megkeverni, és - **képpel lefelé - minden játékosnak öt lapot osztani.**



legelső kártya

Alapvető szabály: A játékosoknak **soha** nem szabad megváltoztatni a **kezükből lévő kártyák** sorrendjét. A kézben lévő lapok variálása itt, ellentétben más kártyajátékokkal, nem megengedett.

Ez igaz a kezdetben kiosztott lapokra is: a játékosoknak a kártyákat abban a sorrendben kell kézbevenniük, amilyen sorrendben az osztótól kapják azokat. Később is mindig egyesével kell az új kártyákat felhúzniuk és a már a kezükben lévő kártyák mögé tenniük.

A megmaradt kártyákat képpel lefelé (baltalléros oldalukkal felfelé) a játéktér közepére kell tenni, ez lesz a húzópakli. Az osztótól balra ülő játékos kezdi a játékot.

A játék menete

Az éppen soron lévő játékos köre 4 lépésből áll:

1. Babkártyák kijátszása
2. Kereskedés és ajándékozás
3. Babok elültetése
4. Új babkártyák húzása

1. lépés: Babkártyák kijátszása

A játékosnak **kötelező** a kezében legelöl lévő babkártyát kijátszania, azaz az egyik babföldjére letennie. Ezzel vagy új kártyasort nyit, vagy meghosszabbít egy már létező sort.

Ha a játékos arra kényszerül, hogy olyan kártyát tegyen le, amely nem illeszkedik a babföldjein termelt babok közé, akkor a letétel előtt az egyik babföldjéről be kell takarítania az **összes** babot és el kell adnia azokat (*l. lentebb: Babok betakarítása és eladása*).

Ezután a játékos, ha akarja, kijátszhatja a kezéből a második kártyát is (azaz azt, amelyik immár, az első kártya kijátszása után, a legelső a kezében).

Ha a játékos kezében nincs egy kártya sem, az 1. lépés elmarad.

2. lépés: Kereskedés és ajándékozás

A játékos felcsapja az asztalra a **húzópakli legfelső két lapját**.

Ekkor el kell döntenie, hogy meg kívánja-e tartani ezeket a kártyákat vagy sem. Ha az egyiket vagy mindkettőt megtartja, akkor azt vagy azokat maga elé helyezi, de - egyelőre - távol babföldjeitől. Amit vagy amiket nem akar megtartani, azt vagy azokat felajánlja a többieknek cserébe vagy ajándékba.


2. példa:



A játékos egy szójababot és egy kertibabot csapott fel. A kertibabot megtartja, a szójababot pedig, mivel nem illik a földjein termelt babok közé, felajánlja a többieknek. Azt kérdezi: "Sze-

retne valaki egy szójababot? Legszívesebben egy vörösbabért adnám oda.”


A kereskedés és a csere szabályai


 Csak az éppen soron lévő játékosal lehet kereskedni. Nem csupán a két felfordított lappal kereskedhet, hanem a kezében lévő kártyákkal is - ilyenkor ezek sorrendjének nincs jelentősége.

3. példa:



A játékos azt mondja: “Egy vörösbabért odaadom a felcsapott szójababot, valamint adok érte a kezemből egy kék-babot.”

 A soron lévő játékos partnerei csak a kezükben lévő kártyákkal kereskedhetnek. Több kártyát is adhatnak vagy kérhetnek egyért cserébe.

 Ha a két felcsapott kártya már elkelt, akkor is lehet folytatni a kereskedést és az ajándékozást a kézben lévő kártyákkal.

Figyelem: A csere során kapott kártyákat minden játékosnak maga elé kell tennie, jól elkülönítve babföldjeitől. **Ezeket a kártyákat nem vehetik fel a kezükbe, nem kereskedhetnek tovább velük, és el sem ajándékozhatják azokat.** A csere folyamán sem szabad változtatni a kézben tartott kártyák sorrendjén, de a játékosok bármelyik, kezükben lévő lapjukat felajánlhatják cserére, függetlenül attól, hogy az a kártya hányadik a kezükben. A kézben lévő kártyák összekeveredésének megelőzése végett csak akkor szabad a cserére vagy ajándékba ajánlott kártyákat kihúzni a kézből, amikor a cserét vagy az ajándékot a másik fél elfogadta, nem előbb.

Ajándékozás: A kereskedési lépés folyamán ajándékozásra is van lehetőség. A soron lévő játékos bármelyik felcsapott vagy kézben tartott kártyáját, kártyáit odaajándékozhatja bármelyik másik játékosnak. A többi játékos csak kézből és csak az éppen soron lévőnek ajándékozhat lapot, senki másnak. **Az ajándékot nem kötelező elfogadni.**

Amennyiben a játékosnak nem sikerült - csere vagy ajándékozás útján - megszabadulnia mindkét felcsapott kártyájától, azt vagy azokat a következő lépés (**Babok elültetése**) során el kell ültetnie.

A **Kereskedés és ajándékozás** lépése akkor fejeződik be, amikor egyik játékos sem kíván már kártyát cserélni vagy ajándékozni.

3. lépés: Babok elültetése

Mindegyik játékosnak fel kell tennie **minden** (cserebe vagy ajándékba) kapott kártyáját babföldjeire (ez érvényes azokra a kártyákra is, amelyeket a soron lévő játékos felcsapott és megtartott). A sorrend, amely szerint a játékosok a babföldjeikre helyezik a kártyákat, tetszőleges. Az egyes babfajták elültetése között lehetőség van a termés betakarítására és eladására.

4. példa:

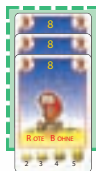
Ahogy a fenti példában szerepelt, a játékos egy szójababot és egy kertibabot csapott fel, és a szójababot

- a kezéből megtoldva egy kékbabbal - elcserélte egy vörösbabra, a kertibabot pedig megtartotta.

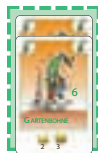
Most mindkét babját el kell ültetnie. Először elülteti a vörösbabot az egyik babföldjére, majd a kertibabot a másikra. (Ezt természetesen csak azért teheti meg, mert éppen ilyen babokat természet babföldjein.)



1. babföld



2. babföld



Ha valamelyik játékos nem tudja elültetni egy babját, mert babföldjein másféle babokat természet, üressé kell tennie egy babföldet. Ennek egyik módja az, hogy betakarítja a babokat az egyik babföldjéről, eladva azokat - ezután már elültetheti a babját az immáron üressé vált babföldön. A másik lehetősége pedig az, hogy vegy egy "3. babföldet".

4. lépés: Új babkártyák húzása

A soron lévő játékos a húzópakliból **egyessel** három kártyát húz és a kézben lévő lapja mögé teszi azokat. Meg kell őriznie azt a sorrendet, ahogyan húzta a lapokat.

Amennyiben akár most, akár a *Kereskedés* lépése során elfogy a húzópakli, akkor a dobott lapok megkeverésével új húzópaklit kell alkotni.

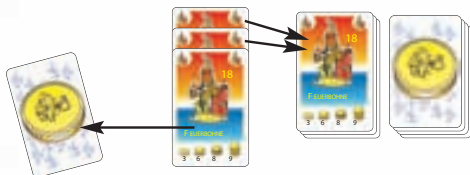
Ezzel a játékos köre véget ért, a tőle balra ülő játékos következik.

A babok betakarítása és eladása

Amikor egy játékos betakarítja egyik babföldjét, az azon lévő **összes** babot el kell adnia. Ez a következőket jelenti: a játékos megszámolja, hány babja van azon a babföldjén, és barmérce alapján kiszámolja, hány baltallért kap a babjaiért.

A játékos a betakarított babkártyák közül ennek megfelelő számút a baltallért ábrázoló oldalára fordít és - a többi kártyától elkülönítve - maga elé tesz. A többi betakarított babkártyát a babos oldalukkal felfelé a húzópakli mellé kell tennie - ez a dobott lapok paklija.

5. példa:



Az egyik játékos be akarja takarítani az egyik babföldjét, amelyen három tűz-bab van. A lap alján lévő babmércéről leolvasható, hogy három tűzbabért egy babtallér jár. A játékos egy tűzbabot megfordítva elrak babtallérként, a másik két tűzbabot a dobott lapokhoz rakja.

Ha egy játékos be szeretné takarítani a termést, kiválaszthatja, melyik babföldjén teszi ezt. Azonban olyan babföldről, ahol csak **egy** bab van, csak abban az esetben lehet a termést betakarítani, ha a játékos **mindegyik** babföldjén csak egy (vagy nulla) bab van.

Előfordulhat, hogy az eladásakor a játékos egy babtallért sem kap.

6. példa:

Két tűzbab eladásakor a játékos nem kap egy babtallért sem.

A játékosok további lehetőségei

Bármelyik játékos bármikor betakaríthatja és eladhatja babtermését, még akkor is, amikor nem ő van soron.

A játék folyamán minden játékos **egyszer** vehet egy 3. babföldet - szintúgy bármikor, akár akkor is, amikor nem ő van soron. A 3. babföld 3 babtallérba kerül. A játékos ezután a játék végéig a kezdető kettő helyett három babfölddel rendelkezik. A babföld kifizetésekor a játékos babtallérjai közül hármat baboldallal felfelé a dobott lapok közé rak. Cserébe megkapja a 3. babföldet, melyet jól láthatóan maga elé helyez, és akár azonnal használatba is vehet.



* A 6. "3. babföldre" csak a kiegészítő (*Erweiterungs-Set*) használatakor lehet szükség.

A játék vége

A játék akkor ér véget, amikor harmadszor fogy ki a húzópakli. Ha ez az egyik játékos *Kereskedés és ajándékozás*-lépése során történik, akkor ezt és a *Babok elültetése*-lépést még le kell játszani, és csak ezután fejeződik be a játék. Ha a húzópakli az *Új babkártyák húzása*-lépés során fogy el harmadszorra, akkor a játék azonnal véget ér.

A játék végén még minden játékos betakaríthatja és eladhatja a babföldjein található babokat. A kézben lévő lapok már nem számítanak. Az a győztes, akinek a legtöbb babtallérja van.

GAMEMOB.DE
DIE SPIELE COMMUNITY

DAS INTERNET-MAGAZIN RUND UMS SPIEL

Fordítók: Adhemar és Thaur



AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: redaktion@amigo-spiele.de

© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMVII

Verz: 5.0