

BOHNAPARTE

Szababság, egyenlőség, testvériség!

Hanno Girke / Uwe Rosenberg

3-6 játékos részére, 12 éves kortól, játékidő kb. 90 perc

A játék tartozékai

72 jelző, minden színből 12

6 tábor (minden színből 1)

6 löszerraktár/trén

6 tanya

6 falu

4 város

4 kolostor

3 erőd/erdő

3 kőbánya/kimerült kőbánya

3 vasbánya/karám

3 ágyú/lovasság

3 folyó

3 mocsár

Bizonyos kártyáknak mindkét oldalán van kép. A *trén*re, az *erdők*re, a *karám*okra és a *lovasság*okra csak az egyik variánsnál van szükség, egyébként mindig a másik oldaluk használatos. Egyedül a *kőbánya/kimerült kőbánya* az, amelynek mindig mindkét oldalára szükség van.

Fontos: A *Bohnaparte* csak az alapjátékkal (*Bohmanza*) együtt játszható. Ahol az alábbi szabályokban külön nem jelezzük, ott az alapjáték szabályai mérvadók.

Játékötlet

Babföld forrong, az ország a széthullás felé sodródik. Mindenütt önjelölt babvezérek bukkanak fel, meghódítják a falvakat és a városokat, hogy Babföld minél nagyobb szeletét sajátítsák ki maguknak. A harcokat a kereskedelem során szerzett baltallérok-ból finanszírozzák.

A játék végén immár nem a baltallérok számítanak, hanem a megszerzett országrész pontértéke. A legerősebb babvezér lesz Babföld Bohnapartéja.

Előkészületek

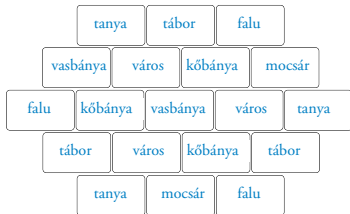
Az előkészületek jórészt megegyeznek az alapjáték előkészületeivel. Minden kártyára szükség van, kivéve a 3. *babföldekre*.

A kiegészítőben kétféle kártya van: a fekvő területkártyák és az álló seregekártyák (*lőszerraktár/trén* és *ágyú/lovasság*).

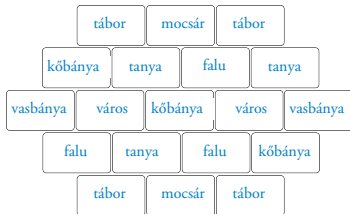
A területkártyákat, az *erődök* kivételével, meghatározott módon ki kell rakni az asztal közepére - ez lesz a **játéktér**.

Az *erődök*et és a seregekártyákat (*lőszerraktár-* és *ágyúoldallukkal* felfelé) az asztal szélére kell letenni.

A játéktér 3 játékos esetén



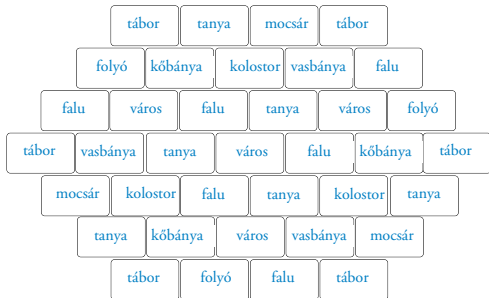
A játéktér 4 játékos esetén



A játéktér 5 játékos esetén



A játéktér 6 játékos esetén



A táborok



Hat különböző színű *tábor* van. Hogy mely színű *táborok* kerülnek játékba, azt a játékosok döntik el. A játéktér elkészülte után a játéko-

sok az óramutató járása szerint egymás után választanak maguknak egy-egy *tábort*, és megkapják az adott színhez tartozó tizenkét jelzőt. Minden játékos egy jelzőjét lerakja saját *táborára*, a többit pedig maga előtt az asztalra. Minden játékos számára a saját *tábora* lesz a startmező.

Azokat a kártyákat és jelzőket, amelyekre nincs szükség, vissza kell tenni a dobozba.

A játék menete

Az a játékos lesz a kezdőjátékos, aki utoljára választott magának *tábort*. A játékosok az óramutató járása szerint követik egymást.

Az éppen aktív játékos köre öt lépésből áll:

- 1) Babkártyák kijátszása
- 2) Babkereskedés és ajándékozás
- 3) Babok elültetése
- 4) Támadás
- 5) Új babkártyák húzása

A továbbiakban az egyes lépéseknél csak az alapszabálytól való eltéréseket írjuk le.

1. lépés: Babkártyák kijátszása

Megegyezik az alapjátékkal, egy kivétellel: Ha a játékosnak van *lőszerraktára*, akkor a kezéből kijátszott egyik vagy mindkét babkártyát a babföldjei **helyett** a *lőszerraktárára* is rárakhatja.

2. lépés: Babkereskedés és ajándékozás

Megegyezik az alapjátékkal.

3. lépés: Babok elültetése

Megegyezik az alapjátékkal, egy kivétellel: Ha a játékosnak van *lőszerraktára*, akkor a 2. lépés során felcsapott vagy a kereskedés során megszerzett babkártyákat a babföldjei **helyett** a *lőszerraktárára* is rárakhatja.


4. lépés: Támadás


Ez teljesen új dolog. A játékos csak akkor indíthat támadást, ha van babtallérja. Mivel a játék elején senkinek sincs babtallérja, könnyen megeshet, hogy az első néhány forduló támadás nélkül múlik el. **Minden támadás 1 babtallérba kerül.**


Csak az éppen soron lévő játékos támadhat.

Támadni nem kötelező.

A támadó egy babkártyával támad, a védekező is egy babkártyával próbálja meg visszaverni a támadást. Mindkét játékosnak három lehetősége van e kártya kiválasztására:

 **Kéz:** A játékos választhat egyet a kezében lévő kártyák közül. Bármelyik babkártyáját választhatja, nem számít, hogy az a kezében lévő kártyák közül hányadik.

 **Raktár:** Ha a játékosnak van *lőszerraktára*, akkor az ottani babok közül bármelyiket választhatja.

 **Pakli:** A játékos dönthet úgy is, hogy a húzópakli legfelső lapját választja - azonban a harc előtt nem nézheti meg, mi az.

Fontos: A semleges területkártyák, vagyis azok a kártyák, amelyeken nincs jelző, mindig a húzópakli segítségével védekeznek. Ilyenkor egy másik játékos (nem a támadó) átveszi a védekező szerepét.

A támadás menete:

- 1) A támadó fizet egy babtallért - a kártyát képpel felfelé a dobott lapok tetejére rakja.
- 2) A támadó megnevezi azt a területkártyát, amely ellen a támadást indítja. Ez csak olyan terület lehet, amely szomszédos a támadó egy saját területével (vagyis olyan területkártyával, amelyen az ő jelzője van).



A narancssárga táborból támadás intézhető a mocsár, a falu és a tanya ellen.

- 3) A támadó választ egy babkártyát (a kezéből, a *lőszerraktár*ából vagy a pakli tetejéről), és azt képpel lefelé kirakja maga elé.
- 4) A védekező is választ egy babkártyát (a kezéből a *lőszerraktár*ából vagy a pakli tetejéről), és azt képpel lefelé kirakja maga elé.
- 5) A két kártyát egyszerre fedik fel. A kártyán látható szám (a “gyakoriság”, nem a babmérce - pl. zöldbabsnál ez 14) jelenti az adott kártya harci erejét, amit még bizonyos területek módosíthatnak.
- 6) A támadás végén mindkét kártya a dobott lapokhoz kerül.

A támadás eredménye

Ha a támadó harci ereje nagyobb, mind a védekezőé, a támadás sikerrel járt. A támadó ráteszi egy jelzőjét az elfoglalt területkártyára. Ha a területkártyán volt jelző, az visszakerül a védekező fél tartalékába.

Ha a támadó harci ereje annyi vagy kevesebb, mint a védekezőé, a támadás balul ütött ki, és a védekező fél nyert.

A támadás sikerétől függetlenül a támadó újabb támadást indíthat. A játékosnak, ha vereséget szenvedett, nem kötelező ugyanazt a területet támadnia megint, támadhat más területre is. Ha a játékos nem akar (újabb) támadást indítani, a lépés véget ér.

Fontos: Ha egy játékos ellenséges támadás következtében elveszíti *táborát*, csak akkor esik ki a játékból, ha már egyetlen területe sincs (azaz nincs jelzője a játéktéren). *(l. még a játék végét)*

***Példa:** Jenő saját táborából kirontva igyekszik megszerezni Anita tanyáját. Jenő fogja egy babtallérát és képpel felfelé a dobott lapokhoz rakja. Ezután választ a kezében tartott kártyák közül egy tűzbabot (18-as harci erő), és képpel lefelé lerakja maga elé az asztalra. Anita-nak van löszerraktára, és azon egy kártya - ez is tűzbab -, ezt képpel lefelé lerakja maga elé az asztalra. Most mindketten felfedik kártyájukat. A két lap harci ereje egyenlő, így a támadás balul ütött ki. Mindkét babkártyát képpel felfelé a dobott lapok tetejére kell rakniuk.*

Jenő azonban nem csügged, újabb támadást indít. Megint fizet egy babtallért, választ a kezében lévő kártyák közül egy újabb tűzbabot, és azt képpel lefelé lerakja maga elé. Anita löszerraktára üres, a kezében sincsenek nagy harci erejű lapok. Jobb híján felhúzza a húzópakli legfelső lapját és anélkül, hogy megnézné,

képpel lefelé lerakja maga elé az asztalra. Ezután felfedik mindkét kártyát. Anita zöldbabot húzott, ennek harci ereje csak 14-es, vagyis elveszíti a tűzbabbal vívott csatát. Mindkét babkártya képpel felfelé a dobott lapokhoz kerül. Jenő egy jelzőjét lerakja a meghódított tanyára, míg Anita visszaveszi onnét a saját jelzőjét.

5. lépés: Új babkártyák húzása

Megegyezik az alapjátékkal.

A játékosok további cselekedetei

Erőd építése



A játékos, akinek van teli *kőbányája*, a saját körében bármikor építhet egy *erődöt*. Ekkor fizetnie kell **két baltallért**, a *kőbányát* pedig át kell fordítania a másik oldalára - viszont kap egy erőd-kártyát. Az *erődöt* bármelyik területkártya alá lerakhatja, amelyiken van jelzője. Az *erődöt* úgy kell lerakni, hogy az erőd-kártya legalja - a rajta látható szimbólumokkal - látható legyen.



Egy területkártya alatt csak egy erőd-kártya lehet. Az *erőd* az adott terület védekezőerejét 2-vel megnöveli, ez mindig hozzáadódik a kiválasztott babkártya harci erejéhez.

Az egyszer felépített *erőd* nem helyezhető át máshová - még tulajdonosváltás után sem. A játék végén minden *erőd* egy győzelmi pontot ér.

Lőszerraktár vásárlása



A játék során minden játékos vásárolhat egy *lőszerraktár*at. A játékos akkor is megvásárolhatja *lőszerraktár*át, amikor nem ő van soron. A *lőszerraktár* **3 baltallér**ba kerül. Egy játékosnak csak egy *lőszerraktár*ra lehet.

A *lőszerraktár*ban babkártyákat lehet tárolni - egyidőben legfeljebb annyit, ahányan játsszák a játékot (így 4 játékos esetén egy *lőszerraktár*ban legfeljebb 4 babkártya lehet, 3 játékos esetén pedig csak 3 babkártya).

Azokat a babkártyákat, amelyeket az alapszabály szerint el kellene ültetni (1. és 3. lépés), a saját *lőszerraktár*ra is lehet rakni. A kártyákat a *lőszerraktár*ra **képpel lefelé** kell lerakni. *Lőszerraktár*ra lerakott kártyát többé már nem lehet elültetni, ezeket a lapokat csak a csaták során lehet felhasználni.

A területkártyák

Kőbánya



Minden *kőbányában* egy *erőd* felépítéséhez elegendő kő található. Az a játékos, akinek van teli *kőbányája*, bármikor építhet egy *erődöt*, amikor éppen rajta van a sor. Ilyenkor a *kőbányakártyát* át kell fordítani: a *kőbányából kimerült kőbánya* lesz. A játék végén minden *kőbánya* egy győzelmi pontot ér, függetlenül attól, *kimerült-e* vagy teli.

Falu



A *falvak* több utánpótlást jelentenek: a játékos annyival több kártyát húz az 5. lépése során, ahány *faluja* van. Ha példának okáért a játékosnak két *faluja* van, nem három, hanem öt kártyát húz.

Ha egy *falut* megtámadnak, és a védekező fél által választott babkártya harci ereje kisebb, mint 16, a védekező fél harci ereje 16-nak számít. Ha a *faluban erőd* is van, a védekező fél harci ereje kettővel megnő; ha ez kevesebb, mint 16, 16-nak számít.

A játék végén minden *falu* egy győzelmi pontot ér.

Város



Ha egy *várost* megtámadnak, és a védekező fél által választott babkártya harci ereje kisebb, mint 18, a védekező fél harci ereje 18-nak számít. Ha a *városban erőd* is van, a védekező fél harci ereje kettővel megnő; ha ez így is kevesebb, mint 18, a harci ereje 18-nak számít. A játék végén minden *város* három győzelmi pontot ér.

Tanya



A *tanyák* gazdagabb aratást tesznek lehetővé. A játékos annyival több kártyát csap fel a 2. lépése során, ahány *tanyája* van. Ha példának okáért két *tanyája* van, négy kártyát kell felcsapnia. A játék végén minden *tanya* egy győzelmi pontot ér.

Mocsár



A *mocsárban* nehéz harcolni. Ha *mocsárért* folyik a harc, sem a támadó, sem a védekező nem használhat harci erejének megállapítására *lőszerraktárban* tárolt kártyát. A játék végén minden *mocsár* egy győzelmi pontot ér.

Vasbánya



Ha a játékosnak van legalább egy *vasbányája*, kap egy *ágyút*. Az *ágyú* akkor használatos, ha a játékos *várost*, *falut* vagy *erőddel* védett terü-



letkártyát támad meg: ilyenkor ha a két fél harci ereje egyenlő, a támadó győz. **Kivétel:** Ha mind a támadó, mind a védekező fél harci ereje 20, továbbra is a védekező nyer. A játék végén minden *vasbánya* egy győzelmi pontot ér.

Folyó



A folyókártyára nem lehet rálépni, így ez a terület nem hódítható meg - viszont nem is jár érte győzelmi pont. A *folyók* ilyesformán megakadályozzák a támadásokat.

Kolostor



A játékos körének kezdetén (vagyis még az 1. lépés előtt) annyi kártyát csap fel a húzópakli tetejéről, ahány *kolostor*a van. Ha egy felcsapott kártya értéke 6 és 12 közé esik (tehát a kertibabtól a szójababig), a játékos megkapja a kártyát babtalléreként. Ha a kártya értéke 14 és 20 közötti, azt a dobott lapokhoz kell tenni. A játék végén minden *kolostor* egy győzelmi pontot ér.

A játék vége

Az alapjátéktól eltérően a játékor akkor ér véget, amikor **negyedszer** fogy ki a húzópakli. Véget ér a játék akkor is, ha

egy játékos **12 területkártyát** birtokol, vagy ha egy játékosnak már **nincsen** egyetlen területkártyája sem. Bárhogyan is ér véget a játék, az a játékos győz, akinek a legtöbb győzelmi pontja van. (A győzelmi pontokat a területkártyák alján látható kis zászlók jelképezik.)

Megjegyzés: Amennyiben éppen egy támadás közben fog ki negyedszerre a húzópakli, és még kártyát vagy kártyákat kellene húzni, a dobott lapokat meg kell keverni és belőlük új húzópaklit alkotni. A csata után, bármi is az eredmény, a játékos már nem támadhat újra - a játék véget ér.

A lovassági variáns

E variánsban *vasbánya* helyett *karámot*, *erőd* helyett pedig *erdőt* kell használni. A játékkeret - a játékosok számának függvényében - a 16-17. oldalalon látható módon kell kialakítani.

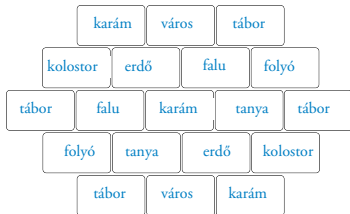
A *lőszerraktárakat* és az *ágyúkat* másik oldalukra forgatva - vagyis *trén-* és *lovasság*oldalukkal felfelé - kell letenni az asztalra.

A felesleges kártyákat és jelzőket vissza kell tenni a dobozba.

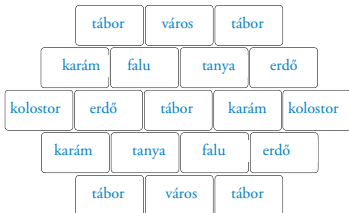
A játéktér 3 játékos esetén



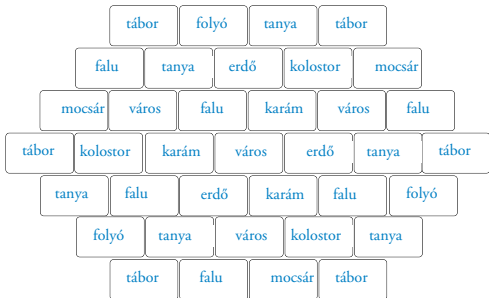
A játéktér 4 játékos esetén



A játéktér 5 játékos esetén



A játéktér 6 játékos esetén



Tren vásárlása



Ha a játékosnak van *erdeje*, **három baltallérért** vásárolhat egy *trén*t. A játékos akkor is megtartja *trénjét*, ha elveszíti *erdejét*. Egy játékosnak csak egy *trénje* lehet.

A *trén* egyfajta mozgó utánpótlás. A játékos, amikor megvásárolja *trénjét*, a húzópakli két legfelső lapját képpel lefelé nyomban rá is teszi a *trénre*.

A *trén* tulajdonosa, amikor rajta van a sor, az utolsó lépése során (*Új babkártyák húzása*) **nem** a kezébe húzza fel a kártyákat, hanem a *trénjére* teszi. Ezután felveszi a *trénjéről* az összes kártyát, kiválaszt közülük annyit, amennyit most húzott fel a húzópakliról, és ezeket, tetszőleges sorrendben, a már kezében tartott lapok mögé teszi, a megmaradt két kártyát pedig visszateszi a *trénre*.

Területkártyák

Karám



A játékos, akinek van *karámja*, nyomban kap hozzá egy *lovasság*ot. Minden *karám*hoz tartozik egy *lovasság*: a két kártyán ugyanaz a lovak színe.

babkártyát játszik ki, hanem *lovasságát* - ennek harci ereje mindig 17-es. Az ellenfél a szabályok szerint játszik ki babkártyát.

Ha a támadó megnyeri a csatát *lovasságával*, a kártyát újra kiteszi maga elé az asztalra. Ilyenkor nincs újabb kör. Ha azonban a *lovasság* veszít, a kártyát fejjel lefelé teszi le a játékos maga elé az asztalra, és egy újabb, második körre kerül sor. Ez a második kör egy teljesen szabályos harci kör.

A játékos megvert *lovasságát* csak a következő köre elején, az 1. lépés előtt forgathatja vissza, és csak ezután támadhat vele újra.




A győztes *lovassággal* viszont újra lehet támadni - mindaddig, amíg le nem győzik. (Persze minden támadás egy baltallérba kerül, függetlenül attól, részt vesz-e a támadásban *lovasság*, vagy sem, és függetlenül attól, hány - egy vagy két - körig tart a harc.)

Amennyiben egy játékosnak több *lovassága* is van, be kell jelentenie, hogy melyik az, amelyikkel éppen támad. Egy támadás során csak egy *lovasság* használható fel. Természetesen ha a játékos egy *lovassága* vereséget szenved, az újabb támadásokhoz felhasználhatja még le nem győzött *lovasságát*, *lovasságait*.


Figyelem: A játékosnak nem kötelező felhasználnia *lovasságát*. Ha például a játékos *várost* vagy *erdőt* támad, a *lovasság* támadásának nincsen értelme, hiszen a védekező fél

fél harci ereje legalább 17-es (*erdő*) vagy 18-as (*város*). Másfelől viszont érdemes *lovassággal* támadni, és akár szándékosan vereséget is szenvedni, ha a játékos attól tart, hogy egy másik játékos el fogja venni a *karámját*. Ha ugyanis egy játékos elhódít egy *karámot*, megkapja a *lovasságot* is, méghozzá annak aktuális állapotában: fejjel lefelé vagy fejjel felfelé - vagyis lehet, hogy egyből támadhat is a *lovassággal*, de az is lehet, hogy erre csak akkor nyílik lehetősége, amikor újra rá kerül a sor.

Variánsok

-  Rövidebb a játékidő, ha a játék már akkor véget ér, amikor **harmadjára** fogy ki a húzópakli. Másrészt viszont ha a játékosok több harcot akarnak, akkor játszhatnak addig, amíg **ötödszörre** ki nem fogy a húzópakli - különösen, ha hatan játszanak.
-  A játékkeret másképpen is ki lehet rakni. Például három játékos esetén a területkártyák **piramisformában** is kirakhatók - a piramisnak 5 vagy 6 szintje legyen. A játékosok a piramosik csúcsaiban kezdenek.
-  A területkártyák kirakhatók **sakktáblaszerűen** is (vagyis a területkártyák ilyenkor pontosan egymás alá kerülnek, az egyes sorok nincsenek egymáshoz képest elcsúsztatva).

Ilyenkor nem lehet átlósan támadni.

 Az “alap-Bohnaparte” és a lovassági variáns területkártyái **vegíthetők** is - így még nagyobb lesz Babföld. A játékosok fantáziájának semmi sem szab határt.

A kártyákon látható szimbólumok feloldása



győzelmi pont



a védekező harci ereje legalább 16



a védekező harci ereje legalább 17



a védekező harci ereje legalább 18



a védekező harci ereje 2-vel megnő



falvak, városok és erődök ellen egyenlőnél már sikerül a támadás



két babtallért kell egy erődért fizetni



nem lehet a lőszerraktárból babkártyát kijátszani



az 5. lépés során több kártyát lehet húzni



a 2. lépés során több kártyát lehet felcsapni



a támadó harci ereje 17



a játékos megkapja a kártyához tartozó lovas-ságot



a folyóra nem lehet rálépni, sem átkelni rajta



át lehet kelni a folyókon



három baltallérért vásárolható egy trén



fel kell csapni egy babkártyát, 6-12 között a játékos megkapja baltallérként



GAMEMOB.DE
DIE SPIELE COMMUNITY

DAS INTERNET-MAGAZIN RUND UMS SPIEL

Ezzenk a Bohnanza-kiegészítőnek a tervezője Hanno Girke. Az alapjáték tervezője Uwe Rosenberg.
Fordító: Thaur (thaur@freemail.hu)

© a Bohnaparte első változata, Lookout Games, 2003

© a Dschingis Bohn, Lookout Games, 2003

Ha kérdése, kérése, megjegyzése, javaslata van:



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, MMIV

Version 1.0