

BOHNKICK

DAS WUNDER VON BOHN

2 vagy 4 játékos részére

Uwe Rosenberg
8 éves kortól

a játékidő kb. 45 perc

Tartalom

36 focistakártya (német válogatott)
36 focistakártya (világválogatott)
35 védekezőkártya
1 áttekintőkártya (német válogatott)
1 áttekintőkártya (világválogatott)
1 eredménykártya

A focisták (mindkét csapatban):
5 kertibab (zöld keret)
5 kávébab (barna keret)
8 disznóbab (sárga keret)
8 zöldbab (kék keret)
10 tűzbab (lila keret)

Játékötlet

Még a babok is szeretnek focizni. A kerti-, zöld-, disznó-, kávé- és tűzbabok mezbe bújnak, és nekikezdenek a labda kergetésének.

Mindkét játékos egy csapatot irányít. Miként a focipályán, az a csapat győz, amely több gólt szerez.

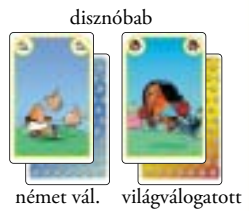
Figyelem: A szabályban a "játékos" mindig az, aki ténylegesen játszik a kártyákkal; a babok "focisták".

A játékot 2 vagy 4 játékos játszhatja. Az alábbiak 2 játékos esetén igazak.

A focistakártyák

Két csapat van, a német válogatott és a világválogatott; az előbbinél a kártyák hátoldala kék, az utóbbinál sárga.

Minden csapatban ötféle bab focizik, a babfajták a keret színéről ismerhetőek fel: például a disznóbabok kártyáin sárga színű a keret. Ugyanazon a babfajtan belül eltérőek a babok (de mindkét csapatban ugyanazon képességekkel bíró babok játszanak, a két csapat csak grafikában különbözik).



Hatféle focistakártya van:



Egy bab **dribliz** (a példában zöldbab).



Egy bab egy másik babhoz **passzol** (a példában zöldbab kertibabhoz).



Egy bab a szélről **becsavarja** a labdát egy másik babnak (a példában zöldbab a tűzbabnak).



Egy bab **kapura lő** (a példában tűzbab).



Egy bab **távolról kapura lő** (a példában zöldbab).



Egy bab **kapura fejel**. Ez a kártya csak akkor játszható ki, ha a babnak a szélről csavarják be a labdát.

A védekezőkártyák

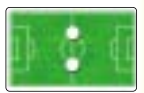
A védekezőkártyák hátoldala piros. A bírőkártyák fűjják be a szabadrúgásokat, tizenegyeseket és könyökléseket. A szereléskártyák segítségével a védekező játékos az adott babfajta által megszerezheti a labdát, a kapuskártyákkal pedig kivédheti kapura tartó labdát.



Az áttekintőkártyák és az eredménykártya



Mindkét csapatnak van egy áttekintőkártyája, rajtuk a babok összes lehetséges passzával. Az eredménykártya az eredmény számontartására szolgál.



Előkészületek

A kártyákat hátoldalak szerint szét kell válogatni. Az eredménykártyát ki kell tenni az asztal közepére, mellé pedig húzópakliként, képpel lefelé a megkevert védekezőkártyákat.

Minden játékos megkapja saját csapatának focistakártyáit. Áttekintőkártyájukat lerakják maguk elé, hogy bármikor tanulmányozhassák. Ezután ki-ki megkeveri saját focistakártyáit, és azokat képpel lefelé lerakja maga elé egy húzópakliba. Végül mindenki felhúzza saját paklija felső **hat** lapját.

Ezt követően minden játékos húz három védekezőkártyát. Aki bírőkártyát húz, azt képpel felfelé a dobott lapokhoz rakja, és új kártyát húz helyette; ilyenkor a bírőkártyák *nem* hajódnak végre. Véletlen segítségével el kell dönteni, ki támad először, és kezdődhet is a játék.



A játék menete

A játékosok felváltva kerülnek sorra. Egyikük mindig a **támadó**, a másik a **védekező**. A támadó focistakártyáival játszik, a védekező pedig védekezőkártyáival.

A támadó kezd olyasformán, hogy a kezéből képpel felfelé lerakja maga elé egy focistakártyáját, majd nyomban felhúzza egy újabb lapot paklijából. Ha elfelejt húzni, utóbb pótolhatja.

Fontos: Az elsőként kijátszott focistakártyán nem lehet kapu. Ha a játékosnak csak ilyen kártyái vannak a kezében, cserélnie kell: ekkor addig rak le a kezéből focistakártyákat húzópaklija mellé, másik kártyát húzva helyette, míg kapu nélküli lapot nem húz. Ezután viszont ellenfelére kerül a sor, ő vezethet támadást.

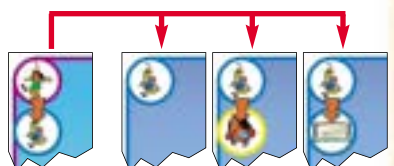


A kijátszott kártyára a védekező háromféleképpen reagálhat:

- Továbbengedi a támadást - ekkor a támadónak újabb focistakártyát kell kijátszania.
- A védekező 1-3 védekezőkártyát az asztal közepére, a dobott lapokhoz rak, és felhúzza ugyanennyi védekezőkártyát a pakli tetejéről. Ekkor újra a támadón a sor, kivéve akkor, ha a védekező bírőkártyát húzott (*l. lentebb*).
- A védekező kijátszik egy megfelelő szereléskártyát, majd felhúzza egy új védekezőkártyát. Ezután ő lesz a támadó, kivéve akkor, ha bírőkártyát húzott.

Amint újra a támadóra kerül a sor, megint kijátszik egy újabb, az előzőleg kijátszotthoz **illeszkedő** focistakártyát.

Illeszkedő focistakártyák: Az a fontos, hogy kinél van a labda. Ha például a kijátszott kártya szerint a tűzbab a zöldbabnak passzol, akkor ehhez illeszkedik az, hogy a zöldbab driblizik, vagy az, hogy a zöldbab passzol valakinek, vagy az, hogy a zöldbab a kapura lő.



A kertibabok és a kávébabok a széleken is felfuthatnak. A szélső mindig a középső babnak csavarja be a labdát, így e kártya után kijátszható a tűzbab kapura lő vagy a tűzbab kapura fejel (a fejesekből nagyobb eséllyel lesz gól).

Fontos: Azután, hogy egy bab a tűzbabhoz passzol, nem játszható ki az, hogy a tűzbab kapura fejel, mert fejelés csak beadásból születhet.



Figyelem: Ha a támadás "egy bab driblizik"-kel indul, akkor a következő kijátszott lap nem lehet olyan, amellyel ez a bab egyből kapura löne.



Egy támadáshoz legalább két kijátszott kártya kell, amelyek illeszkednek egymáshoz, és nem sértek a fentebbi tiltásokat. Támadás háromféleképpen érhet véget:

- kapura lövéssel (l. háritás és gól!);
- szereléssel vagy könyökléssel (l. labdaszerzés, könyöklés);
- labdaeladással (l. labda eladása).

A támadás befejeztével az eddig támadó lesz a védekező, és a védekező lesz a támadó.

Háritás

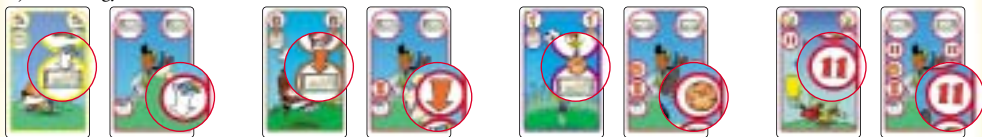
A támadó gólt akar elérni; ehhez vagy olyan focistakártyát kell kijátszania, amelyen van kapu, vagy pedig a védekezőnek kell szabálytalanságot elkövetnie (l. lentebb).



A kijátszott focistakártyára, amelyen van kapu, a védekező kétféleképpen reagálhat:

- **Engedi:** ekkor a támadónak meg kell jelölnie, hogy a kapu melyik sarkába tart a labda: a bal alsóba, a bal felsőbe, a jobb alsóba vagy a jobb felsőbe.
- Kijátszik egy megfelelő **szerelést**, és helyette új védekezőkártyát húz. Ha ez a kártya nem bírókártya, akkor elvette a labdát, és ő lesz a támadó.

Ha a támadónak sikerült a kapura rúgnia (vagy fejelnie) a labdát, a védekező kijátszhat egy kapuskártyát, de csak olyant, amely megfelel a lövésnek/fejesnek. E szempontból négyféle kártya van, m ás-más kártyával lehet távoli lövést, közeli lövést, fejest, tizenegyest védeni.



Továbbá szükséges az is, hogy a kijátszott kapuskártyán a kapu azon sarkában legyen a labda, mint ahová a lövés/fejes tartott. (Némely kártyán két sarokban is labda, de olyan is van, ahol mind a négy sarokban van labda.)

Ha például a támadó távolról a bal alsó sarokra lőtte a labdát, és védekező kijátszik egy olyan távoli lövéses kapuskártyát, ahol a kapu bal alsó sarkában van labda, kivédte a lövést.

Ha a védekező kijátszik kapuskártyát, azt a dobott lapokhoz rakja, és új védekezőkártyát húz. Ha ez bírókártya, azt nyomban a dobott lapokhoz rakja, és új lapot húz; az ilyenkor felhúzott bírókártya *nem* hajtódik végre.

A védés után a támadó kijátszott focistakártyáit saját dobott lapjaihoz rakja. Az eddigi védekező lesz az új támadó.

Gól

A támadó akkor ér gólt, ha a védekezőnek nincs megfelelő fajtájú kapuskártyája, vagy ha van, azon rossz sarokban van a labda.

A gól után a támadó kijátszott focistakártyáit saját dobott lapjaihoz rakja, kivéve a gólszerzőt, mert azt félig az eredménykártya alá csúsztatja. Ezután az eddigi védekező lesz az új támadó.



1 : 2

Szerelés

Ezek a kártyák két focistabab látható, az egyik mindig a német, a másik pedig mindig a világválogatott tagja. Ha például a támadó kávébabot játszik ki, akkor azt a védekező csak olyan kártya segítségével szerelheti, amelyen van kávébab. Még a kapura lövésnél/fejesnél is van esély labdaszerzésre.



A védekező a kijátszott szerelőkártyát a dobott lapokhoz rakja, és új védekezőkártyát húz. Ezután a támadóból védekező, a védekezőből támadó lesz.

Fontos: Ha azonban a felhúzott védekezőkártya bírókártya, a védekező szabálytalanság árán szerezte meg a labdát. Ekkor szabadrúgásra vagy tizenegyesre kerül sor, amelyet a támadó nyomban végre is hajt. Ha azonban a bírókártya könyöklés, azt nem kell végrehajtani, a labda az eddigi védekezőhöz kerül, ő lesz a támadó.

A bírókártyák

A védekező játékos megpróbálhat csere segítségével jobb védekezőkártyákhoz jutni. Ezt mindannyiszor megteheti, amikor a támadó focistakártyát játszik ki, de nem ló/fejel kapura. Ha elfogyna a védekezőcsomag, a dobott lapokat megkeverve új húzópaklit kell alkotni.

A felhúzott bírókártyák mindig a dobott lapokhoz kerülnek, és helyettük új lapokat kell húzni; azonban csak cserénél és szerelésnél hajtódik végre (háritásnál nem). A védekező addig húz kártyákat, amíg három védekezőkártya nem lesz a kezében. Ha eközben újabb bírókártyát húz, az is a dobott lapokhoz kerül, de az már nem hajtódik végre.

Tanácskozás a partjelzőkkel

Ha a védekező két vagy három lapot cserél, megeshet az, hogy két vagy három bírókártyát húz egyszerre. Ilyenkor a bíró tanácskozik a partjelzőkkel. A védekező képpel lefelé megkeveri ezeket a bírókártyákat, és közülük a támadó húz egyet: ezt a kártyát kell végrehajtani.

Szabadrúgás

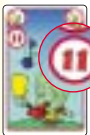
A támadó szabadrúgásból a kapura lövi a labdát; a szabadrúgást az utójára kijátszott focistabab hajtja végre. A támadó megjelöli, hogy a lövés a kapu melyik sarka felé tart. Szabadrúgás csak távoli lövéses kapuskártyával hárítható.

Fontos: A támadó trükközhet is. Ilyenkor nem rúgja kapura a labdát, hanem folytatja a támadást, mintha nem is történt volna szabálytalanság.



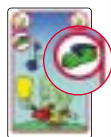
Tizenegyes

A támadó tizenegyest rúg; a tizenegyest az utójára kijátszott focistabab hajtja végre. A támadó megjelöli, hogy a lövés a kapu melyik sarka felé tart. A lövés csak tizenegyeses kapuskártyával hárítható.



Könyöklés

A csatár szabálytalanságot követ el, belekönyöklöl védője oldalába. A támadóból védekező, a védekezőből támadó lesz. Könyöklés csak kártyacsere közben történhet.



A labda eladása

Ha a támadó belekezdett egy támadásba, de nem tud illeszkedő focistakártyát kijátszani, az utójára kijátszott focistabab eladja a labdát. A támadó kijátszott focistakártyáit saját dobott lapjaihoz rakja. A védekezőből támadó lesz.

A játék vége

Ha az egyik játékosnak kifogy a húzópaklija, megkeveri dobott lapjait, új húzópaklit alkotva ilyesformán. Amikor azonban ellenfelének fogy ki a húzópaklija, ő már nem keveri meg saját dobott lapjait. A támadó még befejezi ezt az utolsó támadást, vagyis még van egy lehetősége gólt rúgni - a védekező természetesen még háríthatja a lövést/fejest. Ezután a játék véget ér, és az a csapat győzött, amely több gólt szerzett. Ha a csapatok ugyanannyi gólt szereztek, a meccs döntetlennel végződik.

Négy játékos

Ki kell válogatni a bíró- és a szerelőkártyákat, és ezeket félre kell tenni. A szemközt ülő játékosok alkotnak egy csapatot. Mindenki kap 6 focistakártyát és 3 védekezőkártyát. A csapatok közös húzópakliból húznak. A csapatok mind támadók, vagy védekezők. A játékosok az óramutató járás szerint követik egymást. A támadók kijátszott focistakártyáikat egymás mellé rakják, azoknak illeszkedniük kell egymáshoz. Egyebeknek a szabályok nem változnak.

