

BABRÓZSIKA

1-6 játékos részére

Uwe Rosenberg
12 éves kortól

játékidő kb. 90 perc

Tartalom



28 indakártya



1 várkártya



4 "3. babföld"-kártya



6 babbábu

Játékötlet

Babhercegek kapaszkodnak felfelé a varázsbab indáin, hogy felébredhessék a vártoronyban alvó Babrózsiát; azonban a kapaszkodás során nehéz feladatokat kell teljesíteniük. Aki előbb ér a toronyhoz, zsebében a legtöbb baltallérral, az csókolhatja meg Babrózsiát.

A *Babrózsika* csak az alapjátékkal (*Bohnanza* vagy *Hölgybab*) játszható. E szabályfüzetben feltételezzük az alapjáték szabályainak ismeretét.

Előkészületek

Az alapjáték összes kártyájára szükség van, az ottani előkészületeket itt is végre kell hajtani.

Hat játékosnál ugyanúgy kell játszani, mint öt játékos esetén. E kiegészítő tartalmaz olyan "3. babföld"-kártyákat, amelyek hátoldalán speciális szabályok olvashatók: ezekre csak a *Hölgybab* esetén van szükség.

Ki kell keresni a várkártyát, majd az indakártyákat meg kell keverni, és képpel lefelé húzópakliként az asztal közepére letenni. A várkártyát a pakli alá kell csúsztatni, az lesz a legelső lap. A legfelső négy lapot fel kell csapni és egy sort alkotva le kell rakni.

Mindenki választ magának egy babbábút, és azt lerakja az első indakártyához. A felesleges babbábukat vissza kell tenni a dobozba.

Nyolc indakártya eltávolításával lerövidíthető a játékidő.



A játék menete 3-6 játékos esetén

A játékmenet megegyezik az alapjáték (*Bohnanza* vagy *Hölgybab*) menetével. Újdonságot a köztes fázis jelent, valamint az indakártyák teljesítése. A *Hölgybab*nál eredetileg csak két 3. babföld van; most a Babrózsiához adott 4 további 3. babföldre is szükség van, vagyis minden játékos tud egy 3. babföldet vásárolni.

Az indakártyák teljesítése

Indakártyák bármikor teljesíthetőek, függetlenül attól, hogy éppen ki van soron. Mindenki csak azt az indakártyát teljesítheti, amely mellett babbábujja áll. Ilyenkor a játékos megmutatja a többieknek, hogy valóban teljesítette a feladatot, és bábuját a következő indakártyához rakja.

Azonban bizonyos indakártyák megsabhatják, hogy mely lépés során teljesíthetőek. Például van olyan indakártya, amely akkor teljesül, ha a játékos az 1. lépés során két ugyanolyan babot játszik ki. E kártya feladata csak az 1. lépés során teljesíthető (*l. 1. példa, lentebb*). Más feladatok például ültetés vagy betakarítás közben teljesíthetőek, így az, hogy egy betakarításért 2 baltallért kapjon a játékos. Mindegy, melyik lépés során takarít be a játékos, csak két baltallért kapjon. Ha egy játékosnak három babföldje van, és a feladat az, hogy minden babföldjén egyetlen bab legyen, akkor a teljesítéshez az kell, hogy mindhárom babföldjén egyetlen bab legyen.

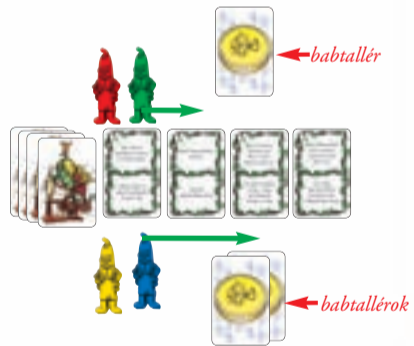
Vámfizetés

Ha valaki egy feladatot nem tud vagy nem akar teljesíteni, egy baltallér vám megfizetésével továbbra is babbábuját e feladat kártyájától. A baltallér baboldalával felfelé a dobott lapokhoz kerül. Egyszerre több vám is megfizethető, így több indakártyát mozoghat a játékos babbábujja.

A játékosok nem változtathatják meg baltallériák sorrendjét, mindig a legutoljára megszerzettekkel kell fizetniük.

Vámot a túl nehéz, valamint a már nem teljesíthető feladatoknál érdemes fizetni. Például az, akinek már három babföldje van, nem képes teljesíteni azt a feladatot, hogy vásároljon egy 3. babföldet.

A soron lévő játékos bármikor fizethet vámot, akár az 1. lépés legelején, első babbakártyája lerakása előtt. A többi játékos azonban nem reagálhat. Az utolsó lehetőség arra, hogy a soron lévő játékos egyedül vámot fizessen, a 4. lépés során adódik, a három kártya felhúzása előtt. Az ezt a lépést követő köztes fázisban tud csak mindenki vámot fizetni.



A köztes fázis

Miután a soron lévő játékos felhúzta a három kártyáját, a köztes fázis következik. Ekkor minden játékos vámot fizethet. A köztes fázisban nem kerülhet sor betakarításra.

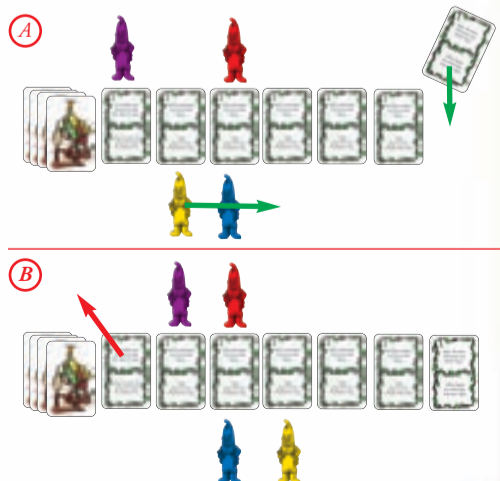
A vámfizetésnek nincs meghatározott sorrendje, és egy játékos többször is fizethet vámot. A fázis akkor ér véget, amikor már senki sem akar vámot fizetni. (A fázis elmarad, ha senki sem akar vámot fizetni.) Ekkor kezdődik csak a soron következő játékos 1. lépése.

Neue Rankenkarten

A) Mindig három felcsapott indakártyának kell lennie a legelső bábu előtt. Az új indakártyákat a húzópakli tetejéről kell felcsapni, és a sor végére kell tenni. Erre nyomban sor kerül a legelső bábu mozgatása után.

B) Azok az indakártyák, amelyeket már az összes babbábu elhagyott, kikerülnek a játékból.

Megjegyzés: Amikor már közeledik a játék vége, érdemes lehet az utolsó 3-5 indakártyát, valamint a várkártyát a sor végére tenni; így mindenki pontosan tudhatja, hogy még hány indakártya feladatot kell teljesíteni. Természetesen e kártyákat képpel lefelé kell lerakni, és csak az **A)** pontban meghatározott feltétel teljesültével kell sorban felfedni.



Példák a feladatok teljesítésére

Egyszerre több feladatkártya is teljesíthető, és közben még vámot is lehet fizetni.

1. példa: A soron lévő játékos kezében legelöl két zöldbab van, és ezeket lerakja egy olyan babföldjére, amelyen már van egy zöldbabja. Ezzel teljesíti ezt a feladatot: "Az 1. lépés során rakj le két babot egy vagy két már megkezdett babföldre!" Ezután kifizeti a következő feladat vámját, és mivel az ezt követő indakártya feladata ez: "Az 1. lépés során rakj le két ugyanolyan babot!", ezt is teljesítette.

A játékmenetet be kell tartani, például a kereskedéssel szerzett babokat csak a 3. lépés során lehet elültetni.

2a. példa: A soron lévő játékos babbábujja ennell az indakártyánál áll: "Az egyik babföldeden kékbabot termessz!", a következő pedig ez: "Bármelyik játékosnál legyen elültetve legalább két vörösbab!" A soron lévő játékos a 2. lépés során szerez egy kékbabot, és a 3. lépésben el is ülteti (egy kékbab is elég a feladat teljesítéséhez), és babbábuját egy kártyával előrébb mozgatja. Ekkor egy másik játékos betakarítja saját két vörösbabját. Megteheti, de a soron lévő játékos egy kártyával előrébb mozgathatja babbábuját, hiszen már e feladat kártyájánál volt, mielőtt még a másik játékos betakarított volna.

Ugyanez a példa, de kicsit másként:

2b. példa: A soron lévő játékos egy kékbabot szerzett a 2. lépés során. Játékosársra még most, a 2. lépésben betakarítja saját két vörösbabját. A 3. lépésben a soron lévő játékos elülteti a kékbabot, teljesítve az első feladatot; a másodikat, ahol két elültetett vörösbabnak kell lennie, nem tudja teljesíteni, hiszen azokat már egy korábbi lépés során betakarították.

Azt a feladatot, hogy "az összes többi játékos babbábujja legyen előttem", csak az a játékos teljesítheti, akinek babbábujja az összes többi bábu mögött van.

3. példa: Négy babbábu van ennell a kártyánál. Három játékosnak mindenképp vámot kell fizetnie, hogy bábuját a következő indakártyához mozgathassa. Csak a negyedik játékosnak, akinek bábujja egyedül maradt e kártyánál, csak neki nem kell vámot fizetnie, hogy bábuját egy kártyával előrébb mozgassa.

A játék vége

Itt többször is kifogyhat a húzópakli, nem csak háromszor. A játék akkor ér véget, ha valamelyik játékos teljesíti az utolsó indakártya feladatát (vagy megfizeti a vámot). Amennyiben van nála még **legalább öt baltallér** (babföldjeit még betakaríthatja), babbábuját a **várkártyára** rakja.

Ha nincs elég pénze, babbábujja a **várkártya mellé** kerül, és a játék folytatódik, amíg öt tallért össze nem szed - a játék ekkor ér véget. Persze előfordulhat, hogy mielőtt összegyűjtené az öt baltallért, egy másik játékos is teljesíti az utolsó feladatot, és az illető rendelkezik a szükséges összeggel - ekkor ez utóbbi játékos az, aki véget vet a játéknak.

Ha a játék véget ér, a többiek is betakarítják babföldjeiket, majd mindenki annyi vámot fizet, amennyi szükséges ahhoz, hogy bábujja a várkártyára kerüljön. Náluk nem feltétel, hogy maradjon legalább öt baltallérjük.

Az a játékos győz, akinek a legtöbb baltallérja van. Egyenlőségnél az érintettek mind győztesek.

4. példa: A zöld játékos teljesítette az utolsó feladatot, és babbábuját a várkártya mellé rakja. Négy baltallérja van csak, de még utoljára betakarítja babföldjeit, két baltallért szerezve. Mivel több mint öt baltallérja van, babbábuját a várkártyára rakja, és a játék véget ér. Mindenki betakarítja babföldjeit.

A vörös játékos négy baltallért vámot fizet, hogy babbábujja a várkártyára kerüljön; négy baltallérja marad.

A sárga játékosnak összesen öt baltallérja van, így még a vámot sem tudja megfizetni.

A játékot a zöld játékos nyerte meg.



Az indakártyák

Alle anderen... -> Az összes többi játékos babbábujja legyen előttem! · Baue in... -> Amikor rajtad a sor, az 1. lépést követően ne ültess el egy babot sem! · Deine Bohnenfelder sind leer. -> Babföldjeid legyenek üresek! · Deine Bohnenfelder sind zu... -> A babföldjeiden lévő termés összértéke legalább öt baltallért legyen! · Der Zugstapel... -> Fogyjon ki a húzópakli! · Du besitzst... -> Legyen legalább öt baltallérod! · Du hast... -> Legyen a kezében legalább hét kártya! · Du verkaufst eine Bohnernte für drei... -> Egy babföldedről pontosan 3 vagy 4 baltallért ad el a termést! · Du verkaufst eine Bohnernte für zwei... -> Egy babföldedről pontosan 2 baltallért ad el a termést! · Habe auf einem... -> Egy babföldeden legalább öt bab legyen! · Habe auf jedem Feld genau eine... -> Minden babföldeden pontosan egy bab legyen. · Habe auf jedem Feld genau zwei... -> Minden babföldeden pontosan két bab legyen. · Habe auf zwei... -> Két babföldeden összesen legalább nyolc bab legyen. · Habe Blau... -> Egyik babföldeden kékbabot termessz! · Habe Brechbohnen... -> Egyik babföldeden zöldbabot termessz! · Habe Feuerbohnen... -> Egyik babföldeden tűzbabot termessz! · Habe Saubohnen... -> Egyik babföldeden disznóbabot termessz! · Habe Sojabohnen... -> Egyik babföldeden szójababot termessz! · Irgendein Spieler deckt... -> A 2. lépés során bármelyik játékos két ugyanolyan babot csapjon fel! · Irgendein Spieler hat mindestens drei... -> Bármelyik játékosnál legyen elültetve legalább három szemesbab! · Irgendein Spieler hat mindestens vier... -> Bármelyik játékosnál legyen elültetve legalább négy zöldbab! · Irgendein Spieler hat mindestens zwei... -> Bármelyik játékosnál legyen elültetve legalább két vörösbab! · Irgendein Spieler legt in Phase 1 eine Blau... -> Az 1. lépés során bármelyik játékos ültessen el egy kékbabot! · Irgendein Spieler legt in Phase 1 eine Feuerbohne... -> Az 1. lépés során bármelyik játékos ültessen el egy tűzbabot! · Irgendein Spieler legt in Phase 1 eine Saubohne... -> Az 1. lépés során bármelyik játékos ültessen el egy disznóbabot! · Kaufe ein... -> Vásárolj egy 3. babföldet! Már van? Így járál! · Lege in Phase 1 zwei Bohnen... -> Az 1. lépés során rakj le két babot egy vagy két már megkezdett babföldre! · Lege in Phase 1 zwei gleiche... -> Az 1. lépés során ültess el két ugyanolyan babot!

A játék menete két játékos esetén

- A kertibabokat ki kell venni a játékból.
- A játékosok csak a saját körükben takaríthatják be terméüket.
- A játékosok csak a saját körükben vásárolhatnak 3. babföldet.
- Nincs köztes fázis, mindenki csak a saját körében fizethet vámot.
- Amikor valaki 3. babföldet vásárol vagy vámot fizet, akkor a beadott baltallérok végleg kikerülnek a játékból.
- A játékosok megtehetik, hogy a babpasziánsz mintájára az összes indakártyát kirakják az asztalra.

Az éppen soron lévő játékos köre az alábbi lépésekből áll:

0. lépés: A játékos tetszőleges sorrendben babföldjeire teheti vagy eldobhatja azokat a kártyákat, amelyeket a másik játékos a saját 3. lépésében neki felajánlott. Ha egy babfajtaból egy babot elültet, az összeset el kell ültetnie. Ha nincs egy felajánlott bab sem, a fázis elmarad.

1. lépés: A játékos a kezéből az első lapot elülteti, a másodikat elültetheti. Az elültetés előtt vagy után a kezéből egy tetszőleges lapot a dobott lapokhoz rakhat.

2. lépés: A játékos felcsapja a húzópakli legfelső három lapját. Ha a legfelső dobott lap megegyezik valamelyik felcsapott lappal, akkor azt negyedikként az asztalra kell tennie. Ezt mindaddig újra meg újra meg kell ismételnie, amíg a legfelső dobott lap olyan bab nem lesz, amellyel azonos nincsen a felcsapott lapok között.

3. lépés: A játékosnak el kell döntenie, mely babokat ülteti el és melyeket ajánlja fel ellenfelének. Egy-egy babfajta összes példányát vagy el kell ültetni, vagy fel kell ajánlani. Ez fontos annál a feladatnál, miszerint minden babföldön egyetlen bab legyen.

4. lépés: A játékos egyesével két kártyát húz a húzópakliból és a már a kezében lévő lapjai mögé rakja azokat. Ezzel köre véget is ér, és már nem fizethet vámot.

Megjegyzés: A *Bohnanza* kártyáinál a húzópakli először mindig a kezdőjátékos ellenfelének körében fogy ki, a 2. lépés során, a három lap felcsapása után. Ekkor a játékos még megkapja a legfelső dobott lapokat - ha és amennyiben -, csak utána kell a dobott lapokat megkeverve új húzópaklit alkotni.

Amint valamelyik játékos legalább öt baltallérral eljut a várba, ellenfelének be kell takarítania és meg kell fizetnie a vámotokat.

Babpasziánsz

A kétjátékosos játék szabályai érvényesek, de nincs 0. lépés. Az indakártyákat és a babbabukat a kép szerint kell kirakni. A lila és a vörös babbábu semleges. Az indakártyák közül csak az első négyet kell felfedni. A várkártyát nyolcadik kártyaként a negyedik sor végére kell letenni.

A babpasziánsznál a babbabuk rárakhatók az indakártyákra. A bábuk mindig azon a kártyán állnak, amelynek feladatát teljesíteniük kell.

Az 1. lépés előtt mindig előrébb kell mozgatnia a lila babbábút. Ha egy sor végén volt, a következő sor elejére (bal szélére) kerül. Ha az első sorban van, egy kártyát mozog; ha a másodikban, kettőt, és hármát, ha a harmadikban vagy a negyedikben.

A vörös babbábu a negyedik sor elején kezd. Mindig akkor mozog egy kártyát előre, amikor a lila bábu mozgatása után a játékos babbábujja előtt lesz.

A 3. lépés végén mindazokat a baltallérok, amelyek nem keltenek a játékosnak, a dobott lapokhoz kell rakni.

Az indakártyákat mindig úgy kell felfedni, hogy a játékos babbábujja előtt négy kártya legyen (beleértve azt, amelyiken áll) - a 2lila és a vörös bábuk helyzete nem számít.

A játékos célja az, hogy a lila és a vörös babbábút megelőzve jusson el a várba - legalább öt baltallérral a zsebében.



Ha kérdése, kérése, megjegyzése, javaslata lenne:
AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, redaktion@amigo-spiele.de



DAS INTERNET-MAGAZIN RUND UMS SPIEL