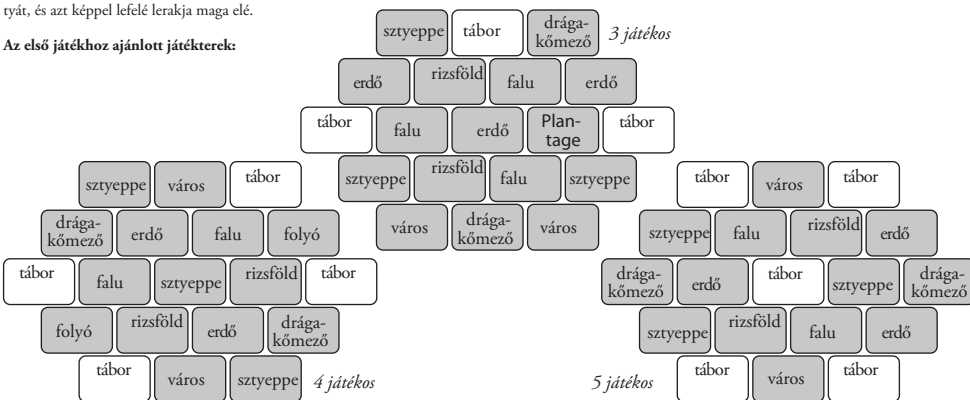


A kiegészítő teljesen kompatibilis a *Bohnapartéval*, a kiadó egy másik kiegészítőjével (*vagyis a Lookout ilyen nevű kiegészítőjével, nem az AMIGO ilyen nevű kiegészítőjével, ami lényegében a Lookout Dschinghis Bohnja és Bohnapartéja összegyűrva. - A forrás*). A két kiegészítő területeit kombinálva óriási játékkeret (Babföldet) lehet alkotni, és akár heten is lehet játszani. A játékosok kreativitásának semmi sem szab határt. Minél több a játékos, annál többször kell újakeverni a lapokat.

**Pusztítás:** A mongolbabok megvetéssel tekintenek a városokra. Ha a horda elfoglal egy várost, azt teljesen el is pusztítja. Így ha egy játékos elfoglal egy várost, felégeti azt: a területkártyát képpel lefelé kell fordítani, a játék további részében különleges képesség nélküli területként kell kezelni (mint amilyenek a táborok). Az ilyen terület 1 győzelmi pontot ér. Ezenfelül a város elpusztítója is kap 1 győzelmi pontot, ennek jelzésére kivesz a dobozból egy nem használt kártyát, és azt képpel lefelé lerakja maga elé.

Az első játékhoz ajánlott játéktér:



Credits

A *Bohnanza* tervezője: Uwe Rosenberg A *Dschingis Bohn* tervezője: Hanno Girke Illusztrátor: Marcel-André Casasola Merkle

# DSCHINGIS BOHN

## Dzsingisz Bab


### Tartozékok

32 kártya (5-5 tábor és kordé, 3-3 falu, város, rizsföld, erdő, sztyeppe és lovasság (ez utóbbi kettő három különböző színben), 2-2 folyó és gyémántmező)

4 keret 60 jelzővel (5 színben 12-12)

1 szabályfüzet

### A játék célja

A játékhoz szükség van Uwe Rosenberg *Bohnanzájára* is (németül kiadta az *AMIGO Spiel+Freizeit*). A játékot a rendes szabályok szerint kell játszani, ám a játék végén nem a nagy nehezen megszerzett baltallérok száma dönt - a baltallékokból a mongol bakhordák portyáit kell finanszírozni. A játékosok arra törekcsenek, hogy Babföld minél nagyobb részét hatalmukba kerítsék. A területek birtoklásáért győzelmi pontok járnak. Minden terület, ha külön szabály nem rendelkezik róla, 1 győzelmi pontot ér - ezt a kártyán egy zászlóikon jelzi  .

### Előkészületek

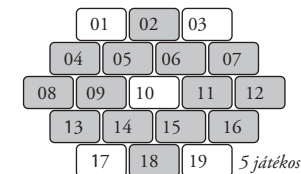
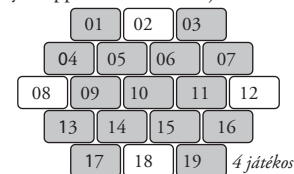
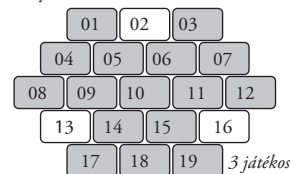
A játékban nincsenek 3. *babföldek*, így ezeket a lapokat vissza kell tenni a *Bohnanza* dobozába. Ugyancsak nincs szükség a kiegészítőből az összes területkártyára - a játékosok számától függően ezeket a kártyákat kell visszatenni a *Bohnanza* (sic!) dobozába:

3 játékos: 2 tábor, 2 folyó, 1 város

4 játékos: 1 tábor, 1 erdő, 1 falu, 1 rizsföld, 1 város

5 játékos: 1 folyó, 1 erdő, 1 város, 1 falu, 1 rizsföld

Ki kell válogatni a lovasságokat és a kordékat, ezeket félre kell rakni; ezután elő kell készíteni a játékkeret. A táborokat a fehérrel jelzett helyekre kell rakni, a többi területkártyát pedig összekeverés után véletlenszerűen felcsapva a szürke helyekre kell tenni. Minden területkártya képpel felfelé kerül a játéktérre.



Választani kell egy kezdőjátékost. A játéktér kialakítása után a kezdőjátékos jobb oldali szomszédja választ magának egy tábor - innét kezd majd a játékot -, elveszi az adott színhez tartozó 12 jelzőt, és ezek egyikét lerakja a táborára. Utána sorban, az óramutató járásával ellentétesen választanak a többiek. A kezdőjátékos abban a táborban kezd, amely megmaradt neki.

A szabályok végén, a variációknál található néhány előre megtervezett játéktér, valamint ötletek arra, hogyan lehet 5-nél többen játszani.

### A csaták

A játék során megszerzett baltallérokkel lehet finanszírozni a mongol bakhordák portyáit.

Minden portya egy baltallérba kerül.

Csak az aktív játékos támadhat, ő is csak köre végén, mielőtt húzna.

Minden támadás a következő lépésekből áll:

- A játékos fizet egy baltallért (ráteszi a dobott lapok tetejére).
- A játékos bejelenti, melyik területet támadja meg. A megtámadott területnek szomszédosnak kell lennie egy saját területével.
- A játékos eldönti, hogyan támad (lovassággal, kézből vagy pakliból), és vagy lerak egy kártyát képpel lefelé maga elé, vagy lerak maga elé képpel felfelé egy lovasságot.
- A megtámadott játékos eldönti, hogyan védekezik (kézből vagy pakliból), és lerak egy lapot képpel lefelé maga elé.

A két fél egyszerre felfedi kártyáját. Alapvetően a kártyákon látható számok döntik el a csatát - de ezt bizonyos területek befolyásolhatják.

Ha a támadó harci ereje nagyobb, mint a védekezőé, a támadás sikerrel járt. Ha a megtámadott területen volt ellenséges jelző, a játékos eltávolítja azt, majd mindenképp lerak egy saját jelzőt a területre.

Ha a támadó harci ereje kisebb, vagy annyi, mint a védekezőé, a támadás nem sikerült.

A támadás után, bármi is volt a csata kimenetele, az aktív játékos újabb támadást, támadásokat indíthat - amennyiben van elegendő baltallérja csapatai harci kedvének felkeltésére.

A támadó játékos háromféleképpen választhat kártyát (s határozhatja meg illetéknéppen harci erejét):

- **Kéz:** A játékos a kezében tartott lapjai közül bármelyiket kijátszhatja.
- **Pakli:** A játékos felhúzhatja a húzópakli legfelső lapját.
- **Lovasság:** Ha a játékosnak van sztyeppéje, és így lovassága, két hullámban támadhat. Az első hullámban a lovasság támad, amelynek harci ereje mindig 17. A lovasságról bővebben lentebb lehet olvasni.

A védekező játékosnak csak két lehetősége van: **kéz** és **pakli**.

A semleges területek - amelyeket még egy játékos sem hódított meg - mindig a pakli útján védekeznek.

A támadás után a kijátszott baltallérkátyákat a dobott lapok tetejére kell tenni.

### A lovasság támadása



A mongolok bablovasságát szinte lehetetlen megállítani. A játékos, akinek van olyan lovassága, amelyet még nem győztek le ebben a körben, támadhat ezzel a lovassággal (noha nem kötelező ezzel támadnia).

Ha a játékos lovassággal támad, a csata két fordulóból áll.

Az első fordulóban a lovasság támad. A lovasság harci ereje mindig 17. A védekező fél a fentebbi szabályok szerint védekezik.

Ha a lovasság győz, a csata véget is ér, nem kerül sor második fordulóra, a játékos a lovasságot visszarakja maga elé. Ez a lovasság ebben a körben újra használható.

Ha azonban a lovasság vereséget szenved, a csata második fordulója következik, amikor a "rendes" seregek csapnak össze. Ebben a fordulóban a támadónak a kezéből vagy a pakliból kell kártyát kijátszania. A védekező szintúgy új kártyát játszik ki, vagy a kezéből, vagy a pakliból. A legyőzött lovasságot tulajdonosa 90 fokkal elforgatva rakja le maga elé; ebben a körben ezzel a lovassággal már nem lehet támadni.

Ha a játékosnak több lovassága is van, meg kell jelölnie, melyik az, amellyel támad. Egy támadás során csak egy lovasság használható. Ha a játékos támadásba küldött lovassága vereséget szenvedett, azzal ebben a körben már nem lehet támadni - másikkal, még le nem győzött lovassággal azonban igen. Le nem győzött lovasság egy körben többször is támadhat - amíg a támadó bírja baltallérrel, és amíg ez a lovasság vereséget nem szenved.

Lovassággal nem támadhatók erdők és városok.

Ha a játékos meghódít egy sztyeppét, az ahhoz tartozó lovasságot aktuális állapotában kapja meg: ha legyőzetlen, a játékos nyomban támadhat is vele; ha azonban le van győzve, következő köréig nem használhatja ezt a lovasságot. A játékos saját körének kezdetén legyőzött lovasságait visszaforgatja normális állapotba; immáron támadhat velük.

### Kordék

Minden játékos vásárolhat egy ízben 3 baltallérért egy kordét, ha van legalább egy erdeje. Utóbb, ha elveszíti összes erdejét, nem veszíti el a kordét; csupán az a fontos, hogy a vásárlás pillanatában legyen legalább egy erdeje.



A kordé egy utazó kereskedőé, aki elkíséri a csapatokat portyáikra és ellátja őket különféle árukkal. A kordé birtoklása megváltoztatja tulajdonosa húzási lehetőségeit.

Amikor a játékos megvásárolja a kordét, nyomban rá is teszi képpel lefelé a húzópakli legfelső két lapját. Később, amikor a játékosnak húznia kell a pakliból, a játékos a megfelelő számú kártyát a pakli tetejéről a kordéra rakja, majd megnézi a kordén lévő összes kártyát, közülük kiválaszt annyit, amennyit most rárakott, és ezeket veszi a kezébe. Ilyesformán mindig két lap marad a kordén.

### A területkártyák

A legtöbb területkártya rendelkezik valamiféle speciális tulajdonsággal:



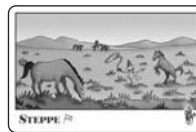
**Város:** A város 3 győzelmi pontot ér. Ha egy várost támadás ér, és a védekező kártyájának harci ereje kisebb, mint 18, a védekező harci ereje 18-nak számít.



**Falu:** A falu ellátmányt biztosít. Ahány faluja van a játékosnak, annnyival több kártyát húz a köre végén. Ha egy falut támadás ér, és a védekező kártyájának harci ereje kisebb, mint 16, a védekező harci ereje 16-nak számít.



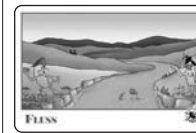
**Rizsföld:** A rizsföldek gazdag termést biztosítanak. Ahány rizsföldje van a játékosnak, annnyival több kártyát csap fel a köre 2. lépése (Kereskedés és ajándékozás) során.



**Sztyeppé:** A játékos, aki birtokba vesz egy sztyeppét, nyomban megkapja az adott sztyeppéhez tartozó lovasságot. (A sztyeppék és a lovasságok a lovak színe alapján párosíthatók össze.)



**Erdő:** Az erdők megállítják a lovasságot. Ha egy erdőt támadás ér, és a védekező kártyájának harci ereje kisebb, mint 17, a védekező harci ereje 17-nek szá-



**Folyó:** A folyót (mint területet) nem szerezheti meg senki; nem is ér győzelmi pontot. A folyóra nem lehet rálépni. Ha azonban a játékosnak van erdeje, átkelhet a folyón, és megtámadhatja bármelyik, a folyóval szomszédos területet.

**Példa:** Ha a 10-es terület folyó, és a játékosnak van erdeje (így a kivágott fákból tud utat átásolni), akkor a 09-es területről megtámadhatja a 06-ost, a 11-est vagy a 15-öst. Ha pedig mind a 10-es, mind a 06-os terület folyó, a játékos akár a 02-es, a 03-as vagy a 07-es területet is megtámadhatja.



**Gyémántmező:** A játékos, akinek van gyémántmezője, köre elején (még mielőtt kijátszana a kezéből kártyát) felcsapja a húzópakli legfelső lapját. Ha a felcsapott kártya értéke 6 és 12 közé

esik, a kártyát képpel lefelé (baltallérként) baltallérjaihoz rakja. Ha a kártya értéke 14 és 20 közé esik, a lapot a dobott lapok tetejére kell raknia.



**Tábor:** A játékosok a táborokban kezdenek. A táboroknak nincsen semmi különleges képességük. Nem esik ki a játékából az a játékos, akinek elfoglalják a táborát.

### A játék vége

A játék akkor ér véget (csakúgy, mint az alapjátékban), amikor harmadjára fogy el a húzópakli; ám már hamarabb is véget érhet, ha egy játékos elveszíti utolsó területét is. A játékos az a játékos nyeri, akinek a legtöbb győzelmi pontja (vagyis területein a legtöbb zászlója) van.

**Különleges eset:** Egy csatát nem lehet eldöntetlenül hagyni. Ha egy csata közben fogy el harmadjára a húzópakli, és még kártyát vagy kártyákat kellene húzni, a dobott lapokat újra meg kell kverni és új húzópaklit kell alkotni belőlük. A játék azonnal véget ér, amint a csata befejeződött, a játékos már nem támadhat tovább.