

Volt egyszer egy babnyugat

Babpárbaj délben

3-5 játékos részére

12 éves kortól

játékidő kb. 45 perc

Tervező: Hanno Girke

Tartalom:

36 épületkártya

22 konyakbab

12 áttekintőkártya

Játékötlelet

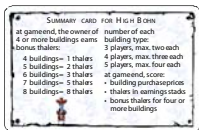
E kiegészítőben a babkereskedő-játékosok a Babnyugaton, Virginia City közelében, a Bohnderosa ranchen élnek, és az aratások során szerzett jövedelmüket a városban ingatlanokba fektetik. Ezek az épületek, egyfelől, megkönnyítik a babkereskedelmet; másrészt pedig a játék végén a legnagyobb ingatlantulajdonosok plusz babtallérokat kapnak. Az épületekkel megváltozik a játék, új taktikára lesz szükség - és még inkább igaz ez abban az esetben, ha a játékosok felhasználják az új babfajtát is: a konyakbabot. A játékot az a játékos nyeri, aki a legtöbb babtallért gyűjti össze, s ebbe a készpénz mellett a plusz babtallérok is éppúgy beleszámítanak, mint az épületekbe fektetett összegek.

Figyelem! A *Volt egyszer egy Babnyugat* csak az alapjátékkal (*Bohnanza*) együtt játszható. Mindazokban az esetekben, amelyekre alant nem térünk külön ki, az alapjáték szabályai érvényesek.

Előkészületek

A *Volt egyszer egy Babnyugathoz* szükség van az alapjátékból az összes babkártyára, valamint a 3. babföldekre; ezek mellett új elem kerül a játékba a kiegészítővel: az épületkártyák. A konyakbabok és a négy lepárló a dobozban marad - ezekre csak a megfelelő **játékvariáns** esetében van szükség.

Az előkészületek lényegében megegyeznek az alapjáték előkészületeivel; ezenfelül az épületkártyákat épülettípusok és építési költség szerint rendbe kell rakni, és az asztal szélére, de elérhető távolságra, félretenni. Végül minden játékos kap egy áttekintőkártyát.



áttekintőkártya

Az épületkártyák

Minden babfajtaához tartozik egy épülettípus (például a zöldbabhoz a kocsmá vagy a szemesbabhoz a bank). Minden épülettípushoz négy kártya tartozik, amelyek építési költsége 1, 2, 3 illetve 4 baltallér. Minél magasabb az építési költség, annál hasznosabb az épület különleges képessége.

Figyelem: Az épületekbe fektetett baltallérok nem vesznek el - a játék végén a játékosok pontjaiba beleszámítanak épületeik építési költségei.



Épületkártyák vásárlása

Az épületekért baltallérokkel kell fizetni - de csak olyanokkal, ahol a babok fajtája megegyezik az épülettípushoz tartozó babfajtajával. Példának okáért kocsmát csak olyan baltallérokért lehet vásárolni, ahol a babkártyák előlapján zöldbabok láthatók; hasonlóképpen bankot csak olyan baltallérokért lehet venni, ahol a babkártyák előlapján szemesbabok vannak. **Figyelem:** Itt fontos az, hogy a baltallérok milyen babok leartásából és eladásából származnak - ellentétben az alapjátékkal. Az épületek építési költsége a kártya jobb alsó részén látható: a négy pénzkupac közül mindig az aranszínű számít. Ilyenformán a 3-as kocsmáért három (zöldbabos) baltallért kell fizetni, az 1-es bankért pedig csak egy (szemesbabos) baltallért. Az egy épülettípushoz tartozó épületek közül egy játékos **csak egyet** vásárolhat meg: például csak egy kocsmája, vagy egy bankja lehet egy játékosnak. Ugyanakkor egy játékos egyszerre akár több épületkártyát is vásárolhat. Az, hogy az egy épülettípushoz tartozó épületek közül melyiket veszik meg a játékosok először, lényegtelen - az építési költség nem határoz meg vásárlási sorrendet.

Elméletileg bármelyik játékos bármikor vehet épületet, akkor is, amikor nem ő van sor. Amennyiben azonban egyszerre többen is szeretnének épületeket vásárolni, ezt az alábbi sorrendet betartva tehetik meg: elsőként azé a játékosé a lehetőség, aki éppen soron van, majd sorban az óramutató járása szerint a többiek. Akkor is a soron lévő játékosal kezdve kell meghatározni a sorrendet, ha ő maga nem akar épületet vásárolni. Az épületek megvásárlására költött babtallérok a dobott pakli tetejére kerülnek; a megvásárolt épületek különleges képességei pedig nyomban kihasználhatók.

A játék menete

A soron lévő játékos köre, ahogy az alapjátékban, négy lépésből áll:

- 1. Babkártya kijátszása**
- 2. Babkártyák felcsapása, kereskedés**
- 3. Babok elültetése**
- 4. Új babkártyák húzása**

Ezt a játékmenetet azonban kissé megváltoztathatják az épületek különleges képességei. E különleges képességek olykor az alapjáték szabályainak áthágását is lehetővé teszik. Fontos azonban leszögezni, hogy a különleges képesség csak arra a játékosra hat, aki az adott épületet megépítette.

Az 1-es épületeknek nincs semmilyen különleges képességük, ilyenformán nem is befolyásolhatják a játékmenetet. (Az 1-es épületek birtoklásának is megvan a maga fontos szerepe, de csak a játék végén - ugyanis az épületeik számától függően a

A játékosok számától függően egyes épületkártyákat el kell távolítani a játékból:

3 játékos esetén, ha már egy épülettípusból két játékos is vásárolt egy-egy épületet, a maradék két épületet el kell távolítani a játékból. Például, ha már elkelt a 2-es és a 4-es farm, a maradék két farmot el kell távolítani - a harmadik játékos már nem vásárolhat farmot.

4 játékos esetén, ha már egy épülettípusból három játékos is vásárolt, a megmaradt egyetlen épületet el kell távolítani a játékból. Például, ha már elkelt az 1-es, a 3-as és a 4-es bank, a 2-es bankot nyomban el kell távolítani a játékból. A negyedik játékos már nem vásárolhat bankot.

5 játékos esetén nem kell épületkártyákat eltávolítani a játékból. Például, ha egy játékos megveszi a 3-as kocsmát, a többi négy játékos már csak az 1-es, a 2-es és a 4-es kocsmát veheti meg. Egy játékos még akkor is kocsmá nélkül marad, ha az összes kocsmá elkel.

Az épületek

A **2-es, 3-as és 4-es épületek**nek különleges képességeik vannak, amelyek további lehetőségeket biztosítanak a játékosok számára. Az egyes épületek különleges képességei magukon az épületkártyákon, illetve itt olvashatóak; ezenfelül itt egyes épületeknél bővebben kifejtjük a szabályokat.



Aranybánya - kertibab

2 baltallér: Az épület tulajdonosának, ha megveszi 3. babföldjét, csak 1 baltallért kell fizetnie.

3 baltallér: Az épület tulajdonosa számára a kertibabok bab-

mércéje megváltozik: az épületkártyán látható babszám lesz az érvényes. Az épület tulajdonosa mindig learthat egyetlen kertibabot, akkor is, ha másik babföldjén vagy babföldjein több bab van. Ez a képesség más babfajta aratására nem hat ki!

4 baltallér: Az épület teljesen szabályos babföldként funkcionál. A játékos az épület megszerzése előtt és után is megveheti 3. babföldjét - ebben az esetben négy babföldje lesz.



Indiántábor - vörösbab

2 baltallér: A játék végén az épület tulajdonosa készpénzvagyona minden nyolc baltallérja után kap még egyet a dobott pakliból.

3 baltallér: A játék végén az épület tulajdonosa készpénzvagyona minden hat baltallérja után kap még egyet a dobott pakliból.

4 baltallér: A játék végén az épület tulajdonosa készpénzvagyona minden öt baltallérja után kap még egyet a dobott pakliból.



Bank - szemesbab

2 baltallér: Az épület tulajdonosa **köre legelején** megnézheti a húzópakli legfelső lapját. Ha a lap nem tetszik neki, azt átrakhatja, képpel lefelé, a húzópakli legaljára.

3 baltallér: Az épület tulajdonosa, amikor a **4. lépésére** (*Új baltallér hűzés*) kerül a sor, a három, most felhúzott kártya sorrendjét megváltoztathatja.

4 baltallér: Az épület tulajdonosa köre legelején a kezében tartott lapok közül egyet áthelyezhet.

Figyelem: Az épületek különleges képességeit csak a megfelelő időben (a játékos körének kezdetén, illetve az *Új baltallér hűzés*kor) lehet felhasználni. A játékos, ha elmulasztja a megfelelő pillanatot, utólag már nem használhatja ki a különleges képességet.



Farm - szójabab

2 baltallér: Ha az épület tulajdonosának valamely babföldjén **14-es vagy nagyobb számú** babfajta található, a játékos e babföldre szójababot is rakhat, mely az adott típusú babnak számít.

Csak olyan babföldre kerülhet helyettesítésként szójabab, ahol eredetileg másfajta babot kezdett a játékos termesztetni; ha egy babföldön a legelső bab szójabab, oda nem kerülhet másféle bab. *Bableves* (lásd 2-es és 3-as kocsmá) esetén nem lehetséges ilyesfajta helyettesítés.

3 baltallér: A játékos az 1. lépés során a kezében tartott babok közül nem csupán az első kettőt, hanem az első hármat ültetheti el. Az első babot továbbra is kötelező elültetni, a második, és az azt követő harmadik bab elültetése opcionális.

4 baltallér: Az épület tulajdonosa, ha babjai betakarításakor és eladásakor 4 baltallért kapna, öt baltallért kap. Az épület tulajdonosa mindig öt baltallért kap négy helyett - emiatt az épület jól kombinálható más épületekkel, mint a 3-as valamint a 4-es kocsmával, vagy a 3-as fogdával. Például, ha a játékosnak van egy 4-es farmja és egy 3-as fogdája, úgy a játékos nyolc kékbab learatásáért és eladásáért 5 baltallért kasszíroz.



Kocsmá - zöldbab

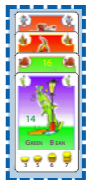
2 baltallér: Az épület plusz babföldként funkcionál, de erre **kizárólag** zöldbab ültethető. Noha az épület nem számít 3. babföldnek, ha az épületen egyetlen zöldbab van csak, ez csak abban

az esetben aratható le, ha a valódi babföldeken nincsen több bab; hasonlóképpen a valódi babföldekről sem aratható le egyetlen bab, ha a 2-es kocsmán több zöldbab található.

3 baltallér: Az épület tulajdonosa babföldjén vagy babföldjein a szokásostól eltérő módon is termesztethet babokat: az is szabályos, ha ilyen babföldjén **többféle** bab van, de **minden fajtából csak egy!** Ebben az esetben az épületen található babmérce mutatja meg, hogy a játékos aratáskor mennyit kap babjaiért.

4 baltallér: Az épület tulajdonosa babföldjén vagy babföldjein a szokásostól eltérő módon is termesztethet babokat: az is szabályos, ha ilyen babföldjén **többféle** bab van, de **minden fajtából csak egy!** Ebben az esetben az épületen található babmérce mutatja meg, hogy a játékos aratáskor mennyit kap babjaiért.

A 3-as és 4-es kocsmán termesztett, eltérő fajtájú babok neve: **bableves**. Ha a játékos ilyen bablevest arat le és ad el, nem vásárolhat épületet, a babokért kapott baltallérokat a játék végéin a kocsmá alatt kell gyűjtenie - a játék végén azonban beleszámítanak a készpénzvagyonába (ami az indiántábor miatt fontos lehet). Ha a játékos megvesz egy 3-es vagy 4-es kocsmát, és van olyan babföldje, ahol csak egyetlen babja van elültetve, arra a babföldre nyomban alkalmazhatja az épület különleges képességét.



példa a bablevesre



Vegyesbolt - disznóbab

2 baltallér: Az épület tulajdonosa lehet **egy** kártyát erre az épületre. Ez a babkártya a továbbiakban is eladható és elajándékozható, azonban

játékos maga már nem ültetheti el.

3 baltallér: Az épület tulajdonosa lehet **két** kártyát erre az épületre. Ez a babkártya a továbbiakban is eladható és elajándékozható, azonban a játékos maga már nem ültetheti el.

4 baltallér: Az épület tulajdonosa lehet **három** kártyát erre az épületre. Ez a babkártya a továbbiakban is eladható és elajándékozható, azonban a játékos maga már nem ültetheti el.

A játékos egy, két vagy három kártyát rakhat le a vegyesboltra - annak fajtájától függően. Idekerülhet az 1. lépés során kijátszott babkártya, a 2. lépés során a húzópakliból felcsapott babkártya, vagy a 3. lépés során kereskedelem vagy ajándékozás által meg-

szerzett, de a játékos által elültetni nem kívánt babkártya. Vegyesbolton lévő babkártyával a játékos kereskedhet, és oda is ajándékozhatja másik játékosnak, azonban nem rakhatja saját babföldjére, továbbá vegyesboltról nem kerülhet át a babkártya másik vegyesboltra.



Kovácsműhely - tűzbab

2 baltallér: Az épület plusz babföldként funkcionál, de erre **kizárólag** tűzbab ültethető. Noha az épület nem számít 3. babföldnek, ha az épületen egyetlen tűzbab van csak, ez csak abban az esetben aratható le, ha a valódi babföldeken nincsen több bab; hasonlóképpen a valódi babföldekről sem aratható le egyetlen bab, ha a 2-es kocsmán több tűzbab található.

3 baltallér: Az épület tulajdonosa számára a tűzbabok babmértéke megváltozik: az épületkártyán látható babmérték az érvényes.

4 baltallér: Az épület tulajdonosa mindig learathatja a termést olyan babföldjéről, ahol csak egyetlen bab van.



Fogda - kékbab

2 baltallér: Az épület tulajdonosa számára a kékbabok babmértéke megváltozik: az épületkártyán látható babmérték az érvényes.

3 baltallér: Az épület tulajdonosa számára a kékbabok babmértéke megváltozik: az épületkártyán látható babmértéke az érvényes.

4 baltallér: Az épület tulajdonosa mindig, amikor kékbabot aratnak le és adnak el, és a termés legalább egy baltallért ér, kap egy baltallért. A baltallért azon kékbabok közül kapja meg, ame-

lyek az eladás után a dobott pakli tetejére kerülnek. Az épület tulajdonosa mindig megkapja az egy baltallért, amikor kékbabokat aratnak le és adnak el (beleértve azt is, ha ő maga arat és ad el), ha amúgy a termés legalább egy baltallért ér - de neki kell figyelnie, hogy a plusz baltallért meg is kapja. A játék végén learatott kékbabokért is jár (amennyiben annak ára az egy baltallért eléri) ez az egy baltallér.

A játék vége

3 vagy 4 játékos esetén a játék akkor ér véget, amikor **harmadjára** fogy el a húzópakli; **öt játékos esetén** akkor, amikor **negyedszerre**. Még ekkor is lehet épületkártyákat vásárolni. Ezt először az a játékos teheti meg, akin utoljára volt a sor, majd óramutató járása szerint sorban a többiek. A pontok összesítésére akkor kerül sor, amikor már egy játékos sem akar épületkártyát vásárolni.

Ekkor minden játékos összesíti baltallérait valamint épületei költségét. Emellett az a játékos, akinek **négy vagy több** épülete van, **plusz baltallérokat** kap, méghozzá:

4 épületért plusz 1 baltallért
5 épületért plusz 2 baltallért
6 épületért plusz 3 baltallért
7 épületért plusz 4 baltallért
8 épületért plusz 5 baltallért

Az a játékos nyer, akinek - mindent beleszámítva - a legtöbb baltallérja van.

***Példa:** Egy játékos készpénzvagyonra 6 baltallér, emellett épületei: a 2-es kocsmá, a 2-es kovácsműhely, a 4-es fogda, a 3-as aranybánya, a 4-es indiántábor és a 4-es farm. Az épületek összesen 19 baltallérba kerültek, így most ennyit is számítanak. A 4-es indiántábor miatt a játékosnak készpénzvagyonra minden 5 baltallérja után plusz egy jár. Végül, mert hat épülete van, plusz 3 baltallér jár neki. Összesen tehát - $6+19+1+3$ - 29 baltallérja lesz.*

Játékvariáns - konyakbabok



E variáns során kerülnek játékba a **konyakbabok**, valamint a hozzájuk tartozó épületek, a **lepárlók**; ez esetben kilenc babfajta és kilenc épületfajta lesz a játékban. A szabályok nem változnak, leszámítva a lepárlók különleges képességeit.



Lepárló - konyakbab

2 babtallér: Az épület megvásárlójának meg kell neveznie egy épülettípust, amelynek megmaradt (meg nem vásárolt) épületkártyái kikerülnek a játékból, azokat másik játékos már nem vásárolhatja meg. A különleges képesség használatára a vásárlás után **nyomban** sort kell keríteni.

3 babtallér: Az épület tulajdonosa annak a játékostól a bevételéből, aki bablevest arat le és ad el, kap egy babtallért. Ezt a babtallért a lepárló alá kell tenni. A bablevest learató játékos egy babtallérral kevesebbet kap, mivel egy babtallért a lepárló tulajdonosa kap meg. Az épület tulajdonosa dönti el, hogy a babtallérok közül melyik lesz az övé. Az épület tulajdonosa akkor is kap egy babtallért, amikor a játék legvégén kerül sor bableves értékesítésére. A játék végén a lepárló alatti babtallérok beleszámítanak a játékos készpénzvagyonába.

4 babtallér: Az épület tulajdonosa számára a konyakbabok babmérceje megváltozik: az épületkártyán látható babmérce az érvényes.

Chicabohn

Kiegészítő az Al Cabohnéhoz

2 játékos részére

12 éves kortól

játékidő kb. 60 perc

Tervező: Uwe Rosenberg

Tartalom:

22 konyakbab

21 vállalkozáskártya

12 lépéskártya

2 rendőrségkártya

1 razziakártya

Játékötlet

Az *Al Cabohne* e kiegészítőjében a játékosok a kies Chicabohn városában üzleti vállalkozásokba kezdenek, mely vállalkozások megkönnyítik számukra a babkereskedést. Amennyiben elegendő összeggel támogatják a rendőrség szolidaritási alapítványát, úgy vállalkozásaik a törvény védelmét élvezik, s a játékosok a játék végén vállalkozásaik számától függően plusz babtallérokat kapnak. Ám a védelem ellenére sem válhatnak a játékosok elbizakodottakká, mert ha mégis, annak előbb-utóbb razzia lesz a vége. A játékot az nyeri, akinek a legtöbb babtallérja lesz - vagy, ha neki lesz a legtöbb babtallérja, a babmaffia. A végösszegbe beleszámít a játékosok készpénzvagyona éppúgy, mint a vállalkozásokba fektetett összegek, valamint a védett vállalkozásokért járó bónusztallérok.

Figyelem! A kiegészítő csak az *Al Cabohnéval* együtt játszható. Mindazokban az esetekben, amelyekre alant nem térünk külön ki, az alapjáték szabályai érvényesek.

Előkészületek

A játékhoz szükség van az alapjáték összes babkártyájára, nemkülönben a babmaffia két főnökére, *Don Corlebohnéra* és *Al Cabohnéra*; továbbá a kiegészítőből a vállalkozáskártyákra (kivéve a kocsmákat), a rendőrségkártyákra és a razziakártyára. A 3. babföldekre nincs szükség, minthogy ilyeneket nem lehet a játékban vásárolni. A konyakbabok és kocsmák a dobozban maradnak - ezekre csak a **játékvariáns** esetében van szükség.

Az előkészületek lényegében megegyeznek az *Al Cabohne* előkészületeivel, **egyetlen kivételtől** eltekintve: A játék kezdetén mindkét játékos **hét** babkártyát húz fel a kezébe, majd, miután a babmaffia főnökei megkapták babjaikat, mindketten kiválasztanak a kezükben tartott babkártyák közül kettőt, és azokat babtalléroként leteszik maguk elé. Az így eltávolított lapokat leszámítva a kézben tartott babkártyák sorrendje nem változtatható meg.

A vállalkozáskártyákat típus és ár szerint szét kell válogatni, és az asztal szélére, elérhető távolságban letenni; melléjük kerül a razziakártya és a két rendőrségkártya is. Mindkét játékos kap egy teljes készlet, vagyis hat darab lépéskártyát, amelyeket a lépések sorrendjében lerak maga elé; e kártyák segítenek a játékmenet betartásában.

a rózsaszín és a zöld lépéskártyák, a lépések sorrendjében



Vállalkozás- és rendőrségkártyák

Az *Al Cabohne* minden babfajtájához tartozok egy vállalkozás-típus, például a szelesbabokhoz az éjszakai mulató, vagy a disznóbabokhoz az étterem. Minden vállalkozástípushoz három vállalkozás tartozik, amelyek befektetési költsége egy, három illetve négy dollár (babtallér). Minél nagyobb befektetés szükséges egy vállalkozáshoz, annál jobb e vállalkozás különleges képessége.



A fentiek alól a kékbabok kivételt jelentenek, mivel ehhez a babfajtához a rendőrségek tartoznak; az egyik rendőrség három, a másik rendőrség négy babtallérért “szerezhető meg”. Ezen kártyák birtoklásával a játékos a játék végén plusz babtallérokra tehet szert.

Razziakártyából csak egy darab van. Ha egy játékos megveszi ezt a kártyát, az összes, 1 babtallérba kerülő vállalkozás értékét veszíti.

Vállalkozás- és rendőrségkártyák vásárlása

A vállalkozásokért babtallérokkel kell fizetni - de csak olyan babtallérokkel, ahol a babok fajtája megegyezik a vállalkozás-típushoz tartozó babfajtaival. Példának okáért a 3-as éjszakai

csak három olyan babtallérért lehet megvásárolni, ahol a babkártyák előlapján szelesbabok láthatóak; hasonlóképpen a 4-es étteremért négy olyan babtallérral kell fizetni, ahol a babkártyák előlapján disznóbabok vannak. **Figyelem:** Az alapjátékkal ellentétben itt fontos az, hogy a babtallérok milyen babok learatásából és eladásából származnak.

Az egyes vállalkozások, rendőrségek és a razzia költsége az adott kártya alján látható: annyi babtallér, amennyi a kártya alján látható kupacot alkotja. Így a 3-as temetkezési vállalkozás 3 zöldbabos, a 3-as rendőrség három kékbabos babtallérba kerül.

A fentebbi szabály alól a **razziakártya** kivételt jelent: ezért ugyanis vagy négy kékbabos babtallérral kell fizetni, vagy egy másik babfajtahoz tartozó öt babtallérral. Bárhogyan is, a játék végén a razziakártya mindenképp négy babtallért ér.



A razziakártyáért a játékos fizethet 4 kékbabos babtallérral, vagy, példának okáért, 5 fürtös babos babtallérral.

Egy játékos egy vállalkozástípusból több vállalkozásba is befektethet, például két kaszinóba vagy mindhárom temetkezési vállalkozásba; azonban egy játékos csak egy rendőrséget “vehet meg”. Egy játékos egyidejűleg több vállalkozáskártyát is vásárolhat.

Vállalkozás-, rendőrség- vagy razziakártyát csak akkor vásárolhat a játékos, ha éppen ő van soron. A vásárláskor kifizetett

babkártyákat **talléroidalukkal felfelé** a dobott pakli aljára kell tenni - ilyenformán a 4. lépés során az ilyen kártyák, hiszen le vannak forgatva, nem kerülhetnek vissza a játékba.

A megvásárolt vállalkozások, rendőrségek, vagy a razzia különleges képessége azonnal kihasználható.

Figyelem: Amikor egy játékos egy vállalkozástípusból megvásárolja a második vállalkozását, akkor, ha azt ellenfele eleddig még nem vásárolta meg, eltávolíthatja a játékból a harmadik vállalkozást. (Az “első”, “második”, “harmadik” kifejezések csupán a darabszámra, s nem konkrét vállalkozásra utalnak - az mindig “1-es”, “3-as” és “4-es”.) Ha el akarja a vállalkozást távolítani, azt ekkor kell megtennie; később, hiába gondolta meg magát, már nem teheti meg. Másrészt viszont annál a játékosnál, aki egy vállalkozástípus mindhárom vállalkozását megszerzi, az 1-es vállalkozás értéke megnő - ilyenformán meglehet a maga haszna annak, ha a játékos bennhagyja a játékban a harmadik vállalkozáskártyát.

A játék menete

A játékmenet, ahogy az *Al Cabohnéban*, hat lépésből áll:

1. Babkártyák felhasználása
2. Babkártyák átengedése a babmaffiának
3. Babkártyák kijátszása
4. Babkártyák felcsapása
5. Babok elültetése
6. Új babkártyák húzása

A vállalkozáskártyák különleges képességei némileg megváltoztathatják a 3. és a 4. lépés menetét.

A kétszemélyes *Al Cabohne* szabályai érvényesek, az alábbi kivételekkel:

2. lépés

Mindig meg kell nézni, milyen babokat természet földjein a játékos, és milyeneket a babmaffia; azonban csak a játékos babföldjén lévő utolsó bab kerülhet át a babmaffiához. Egy babföldről nem kerülhet át a babmaffiához több bab (noha, ugyebár, a 3-as éjszakai mulató okán egy babföldön többféle bab is lehet).

Példa: *A babmaffia egyik babföldjén kékbabokat, a másikon karóbabokat gyűjt. Az éppen soron lévő játékosnak van egy 3-as éjszakai lokálja, és az egyik babföldjén egy kékbab és egy karóbab van. A 2. lépés során a babmaffia csak a karóbabot kapja meg.*

Amennyiben a babmaffia arat és elad a 2. lépés során, úgy a soron lévő játékos a babmaffia bevételéből egy baltallért megkap.

Példa: *A játékos karóbabokat gyűjt. Don Corlebohne elvesz tőle egy karóbabot, és a termését, ami 4 karóbabból áll, learatja és eladja. Egy baltallért kap a babmaffia, egyet a soron lévő játékos, két karóbab pedig a dobott pakli tetejére kerül.*

4. lépés

Ha a játékos olyan babkártyát csap fel, amilyent a babmaffia is gyűjt (1. kérdés) és ugyanilyen babkártya van a dobott pakli legtetején (2. kérdés), a babmaffia megkapja a felcsapott babkártyát, a dobott pakli tetején lévő kártyát azonban nem. Ez egyaránt igaz az alapjátékra és a kiegészítőre. Azonban itt, ellentétben az alapjátékkal, a babkártyák felcsapása azon

nyomban befejeződik, amint a játékosnak a dobott pakli legfelső lapját - vagy lapjait - rá kell tennie egy felcsapott kártyára. Vagyis akkor, amikor egy felcsapott kártya és a dobott pakli legfelső lapja megegyezik (2. kérdés), és a babmaffia nem gyűjti az adott babfajtat, úgy már nem lehet újabb babkártyát felcsapni. Ilyenformán előfordulhat, hogy a játékos csak egyetlen babkártyát csap fel.

Példa: *A dobott pakli tetején három szelesbab van, alattuk két disznóbab található. A babmaffia kékbabot és karóbabot gyűjt. A soron lévő játékos először egy disznóbabot csap fel, majd másodjára egy szelesbabot. Ekkor a dobott pakli tetejéről a három szelesbabot a felcsapott szelesbabra rakja, majd a két disznóbabot (hiszen immáron ezek vannak a dobott pakli tetején) rárakja a felcsapott disznóbabra. Ezzel a babkártyák felcsapása véget is ér - nem kerül sor harmadik babkártya felcsapására.*

Aratás és eladás

Amikor aratásra kerül a sor, a játékosnak mindig azokat a babokat kell babtalléreként megtartania, amelyeket legutoljára rakott le a babföldre. Ez a bevétel, ezeket teszi le hátlapjukkal felfelé maga elé. A többi babkártyát pedig, megtartva a sorrendet, ahogy a babföldjén voltak, a dobott pakli tetejére teszi. Ez



a dobott pakli tetejére

a játékos babtalléraihoz

azért fontos, mert a kiegészítő lehetővé teszi, hogy egy babföldön többfajta babot termessen a játékos.

Ha a játékosok észreveszik, hogy egy maffiafőnök babföldjét már le kellett volna aratni, a tévedés észlelésekor az aratásra nyomban sort kell keríteni. Ha túl későn észlelik a hibát, és a szabályos aratás megváltoztatná a már létrejött játékhelyzetet, úgy azok a babkártyák, amelyekből nem lesz babtallér, képpel lefelé a dobott pakli aljára kerülnek.

A vállalkozások

Az **1-es vállalkozások**nak nincsen a játék menetét befolyásoló különleges képességük; mindazonáltal birtoklásuk fontos lehet a játék végén, hiszen minden ilyen kártya egy babtallért ér; vagy éppen egy helyett nulla babtallért érnek, amennyiben valamelyik játékos megvásárolta a razziakártyát. Másfelől viszont négy babtallért érnek, ha a játékos az adott vállalkozástípushoz tartozó mindhárom vállalkozást birtokolja.

A **2-es** és **3-as vállalkozások**nak különleges képességei vannak. Ezek rövid leírása a kártyákon, részletesebb leírása pedig itt olvasható.



Kaszinó - karóbab

3-as: A vállalkozás tulajdonosa a 3. lépés során, mielőtt vagy miután a kártya kijátszására sort kerítene, a kezéből egy kártyát a dobott pakli tetejére rakhat - ezáltal javítva valamennyire 4. lépésbeli esélyeit.

4-es: A vállalkozás tulajdonosa a 3. lépés során annyi babkártyát játszhat ki, amennyit csak akar - de legalább egyet továbbra is ki kell játszania.



Temetkezési vállalkozás - zöldbab

3-as: A 4. lépés során a vállalkozás tulajdonosa felcsaphat újabb babkártyát azután, hogy egy felcsapott babkártyára a dobott pakli tetejéről babkártya került. Ilyen-formán megtörténhet, hogy két, a játékos által felcsapott babkártyára is kerülnek babkártyák a dobott pakli tetejéről.

4-es: A 4. lépés során a vállalkozás tulajdonosa felcsaphat két újabb babkártyát azután, hogy egy felcsapott babkártyára a dobott pakli tetejéről babkártya került. A vállalkozás tulajdonosára lényegében az alapjáték eredeti szabálya vonatkozik.



Étterem - disznóbab

3-as: A vállalkozás tulajdonosa kap egy babtallért, ha ő van soron, és a babmaffia a 4.

lépés során learatja egy babföldje termését.

4-es: A vállalkozás tulajdonosa kap egy babtallért, ha ő van soron, és a babmaffia az 5. lépés során learatja egy babföldje termését.

Mindkét esetben a vállalkozás tulajdonosa azon babkártyák közül kap meg egyet babtallérlként, amelyek a dobott pakli tetejére kerülnek.



Éjszakai mulató - szelesbab

3-as: A vállalkozás tulajdonosa megteheti, hogy az 1., 3. és 5. lépés során babföldjei bármelyikére két babfajtaához tartozó babokat ültet, de a két fajtaához tartozó baboknak felváltva kell egymásra kerülniük. Aratáskor mindig a legutolsó bab babmérceje számít. (Az

(Az 5. lépésre vonatkozó egyik szabály korlátozza a 3-as éjszakai mulató használhatóságát. A szabály ugyanis kimondja, hogy *“az ugyanabba a típusba tartozó babokat együtt, egy babföldre kell rakni”* - vagyis az 5. lépés során elültetendő babokat fajtaként egyben kell elültetni, nem lehet szétosztani.)

Példa: Ha a játékosnak 3-as éjszakai mulatója van, valamint 2 zöldbabot és egy szelesbabot kell elültetnie, nem teheti meg, hogy először elültet egy zöldbabot, arra ráteszi a szelesbabot, majd arra a másik zöldbabot, mert ezzel különválasztaná a két zöldbabot.

4-es: A vállalkozás tulajdonosa csak az 1., 3. vagy 5. lépés során lerakott második babkártyával határozza meg véglegesen, milyen babfajtát természet adott babföldjén. Aratáskor az elsőként lerakott babkártya is beleszámít a babok össz mennyiségébe.

Ha a játékosnak megvan e két vállalkozás bármelyike, az adott vállalkozás különleges képességét egyidejűleg mindkét babföldjére alkalmazhatja. Ha a játékos mind a 3-as, mind a 4-es éjszakai mulatót birtokolja, a babföldre lerakott harmadik babkártyával határozza meg véglegesen, hogy az adott babföldre a következő aratásig melyik éjszakai mulató különleges képességét alkalmazza.



Benzinkút - tűzbab

3-as: A vállalkozás tulajdonosa a 6. lépés során hatra egészítheti ki a kezében tartott babkártyák számát.

4-es: A vállalkozás tulajdonosa a 6. lépés során kettő helyett három új babkártyát húzhat.

Mindkét vállalkozás tulajdonosa megetheti, hogy nem használja vállalkozása különleges képességét, és két kártyát húz. Ha egy játékos mind a 3-as, mind a 4-es vállalkozást birtokolja, úgy eldöntheti, hogy vagy 3 babkártyát húz, vagy hatra egészíti ki a kezében tartott babkártyák számát.



Varieté - fűrtös bab

3-as: A vállalkozás tulajdonosa a **3. lépés** során, amikor kártyákat játszik ki, második babkártyaként a kezében tartott babkártyák bármelyikét kijátszhatja - miután, még előtte, az első babkártyát a rendes szabályoknak megfelelően kijátszotta.

4-es: A vállalkozás tulajdonosa a **3. lépés** során, amikor a kezében tartott első babkártyát ki kellene játszania, a kezében tartott bármelyik babkártyát kijátszhatja. A játékosnak ki kell játszania egy babkártyát - de ez bármelyik, kezében tartott babkártya lehet, nem szükséges, hogy a legelső legyen az.



Rendőrség - kékbab

3-as: A játékos, aki megvette ezt a rendőrségkártyát, azonnal kap egy tetszése szerinti babtallért a maffiától; továbbá a játék végén, vállalkozásai számától függően, plusz babtallérokat kap.

4-es: A játékos, aki megvette ezt a rendőrségkártyát, azonnal kap egy tetszése szerinti babtallért a maffiától; továbbá a játék végén plusz babtallérokat kap annak függvényében, hány különböző típusúhoz tartozó vállalkozása van.



Razzia - kékbab

Ha bármelyik játékos megveszi ezt a kártyát, az összes 1-es vállalkozás értéke 1 babtallérról

0-ra csökken.

A razzia nem számít vállalkozásnak. A kártya megvételekor annak különleges képessége mindenképpen megvalósul. A razzia egyaránt elértékteleníti a már megvásárolt és a játék folyamán még megvásárolandó 1-es vállalkozásokat. A játék végén, amikor azt kell kiszámolni, hogy a rendőrség okán hány plusz babtallért kap a játékos vállalkozásai után, a razzia miatt értéktelenné vált vállalkozások is számítanak.

Figyelem: A razzia nem értékteleníti el azt az 1-es vállalkozást, amelyik négy babtallért ér (minthogy a játékos az adott vállalkozástípus mindhárom vállalkozását megvásárolta) - az ilyen 1-es vállalkozás továbbra is négy babtallért ér.

A játék vége

Ha kifogy a húzópakli, a teljes dobott paklit össze kell keverni - az alján lévő, lefelé forgatott kártyák visszaforgatása után -, és le kell rakni az asztal közepére: ez lesz az új húzópakli. A játék akkor ér véget, amikor harmadjára fogy el a húzópakli. Ekkor a játékos, akin épp a sor van, még eladhatja babföldjeiről a termést, és vásárolhat vállalkozáskártyákat, illetve rendőrség- és razziakártyát; miután ő befejezte, ugyanezt megteheti ellenfele is. Amennyiben a két játékosnak összesen nincs tíz vállalkozása,

új húzópaklit kell alkotni, majd ennek kifogytával újra végigcsinálni a fenti aratási-vásárlási procedúrát. A játék ezután mindenképpen véget ér.

A játékosok külön-külön összesítik készpénzvagyonukat, vállalkozásaik beruházási költségét, amihez még a rendőrségek beruházási költsége, illetve a razziakártya jelentette négy babtallér járulhat. **Figyelem:** Az 1-es vállalkozások beruházási költsége lehet 1, lehet 0 és lehet 4 babtallér is!

Amennyiben a játékosnak rendőrsége van, vállalkozásai függvényében plusz babtallérokat kaphat.

A játékot az nyeri, aki a legtöbb babtallért gyűjtötte.

***Példa:** A játékos készpénzvagyonra nyolc babtallér. A következő vállalkozásai vannak: 3-as temetkezési vállalkozás, 1-es kaszinó, 3-as kaszinó, 4-es kaszinó, 1-es étterem; emellett van még egy 4-es rendőrsége. Mindezen kártyák beruházási költsége, mivel a razziakártyát nem vásárolták meg, és mivel mindhárom kaszinó az övé, 19 babtallér. Minthogy háromféle vállalkozása van, a 4-es rendőrség okán kap még plusz két babtallért. Összesen tehát $(8+19+2)$ 29 babtallért gyűjtött.*

Játékvariáns - kocsmá

E variáns során kerülnek játékba a **konyakbabok**, valamint a hozzájuk tartozó vállalkozások, a **kocsmák**; ez esetben nyolc babfajta és hét vállalkozástípus lesz a játékban.

Szükség van a babmaffia harmadik főnökére, *Joe Bohmanóra* is.



A játék elején a babmaffia főnökei a babpasziánsz szabályai szerint kapják meg babjaikat. Mindkét játékos két babföld helyett hárommal kezd. Egyebekben a szabályok megegyeznek a rendes, illetve a kiegészítő szabályokkal.



Kocsma - konyakbab

3-as: Ha a vállalkozás tulajdonosa ugyanolyan babfajtát gyűjt, mint a babmaffia, saját babföldjéről több babot is átengedhet a babmaffiának.

Ezen a módon plusz babtallérokat kereshet, hiszen a játékos kap egy babtallért, ha a babmaffia az ő körének *2. lépése* során arat.

4-es: Ennek a vállalkozásnak a megvásárlója - nyomban a vásárlást követően - megszüntetheti ellenfelének egy olyan vállalkozását, amely 1 babtallért ér. Ez utóbbi vállalkozáskártyát el kell távolítani a játékból. A vállalkozás különleges képességét nyomban a vállalkozás megvásárlásakor kell használni. Ha az ellenfélnek éppen akkor nincs olyan vállalkozása, amely 1 babtallért érne, a 4-es kocsma különleges képessége minden hatás nélkül szűnik meg. A vállalkozás segítségével elvehető az ellenféltől a remény, hogy 1-es vállalkozása idővel 4 babtallért érjen. 0 vagy 4 babtallért érő 1-es épület nem távolítható el a játékból a 4-es kocsma segítségével.