

Fontos jól időzíteni a betakarításokat, mert megteheted, hogy 2-3 baltallérért betakarítasz egy babföldeden az előké-születti lépés vagy az 1. lépés során, hogy azután azokat a lapokat vissza is kapd a 2. lépés során!

KANNIBAB

Egy finom játék két játékos részére.

2 játékos · 10 éves kortól · játékidő 45 perc

Tervező: Uwe Rosenberg · Illusztrátor: Marcel-André Casasola Merkle

Tartalom: 4 kakaóbab, 5 vörösbab, 5 kenyébab, 6 szemesbab, 7 bozótbab és 7 zöldbab

Játékötlet

A játék a *Bohnanza* (AMIGO) variánsa. E játékban nincsenek baltallérok, így a pontokat papíron kell vezetni. Ez a játék kétszemélyes. A babkártyák között vannak speciális lapok, különleges képességekkel. Az alanti szabályok feltételezik az alapjáték ismeretét.

Előkészületek

A 33 kártyát jól meg kell keverni, s ezenközben legalább egyszer a paklit egyesével négyfelé kell osztani, majd a négy kis paklit egymásra tenni, a teljes keveredést biztosítandó. Mindkét játékos kap **4 babkártyát**. A kártyák sorrendjét nem változtathatják meg. A megmaradt kártyákat képpel lefelé kell letenni az asztalra: ez lesz a húzópakli. Szükség lesz még papírra és írószerszámmra is.

A játék menete

A *Kannibab* szabályai lényegében megegyeznek a *Bohnanza* szabályaival, ám az alábbi pontokban eltérnek attól:

Legfeljebb 4 kártya: Egy játékos kezében sosem lehet négynél több kártya. Még a kártyák képességeivel sem érhető az el, hogy egy játékos kezében öt vagy több kártya legyen.

Dobott lapok: A *Bohmanz*ában a dobott lapok egy paklit alkotnak. Itt ez nem teljesen így van, az eldobott lapokat úgy kell egymásra letenni, mintha egy babföldön lennének, vagyis valamennyire az összes kártya látható legyen. Ilyen formán pontosan tudható, mely babkártyák vannak az ellenfél kezében, illetve a húzópakliban.

Baltallérok: A *Bohmanz*ához hasonlóan itt is van a babkártyákon babmérce, mely megmutatja, mennyi baltallér jár a betakarított babokért. Azonban a babkártyák itt nem baltallérok is egyben; a szerzett baltallérok papíron kell vezetni és összegezni. Amikor egy játékos betakarítja egy babföldjét, onnantól az összes babkártya a dobott lapokhoz kerül, a babok sorrendjének megváltoztatása nélkül. Változtatás még, hogy egy betakarítással akár öt baltallér is szerzhető. *(Itt is igaz az, ami a Bohmanz*ában, vagyis ha egy babföldön csak egy babkártya van, az csak akkor takarítható be, ha a játékosnak nincs olyan babföldje, amelyen egynél több babkártya van. Ha például a játékos egyik babföldje üres, a másikon pedig csak egy babkártya van, ez utóbbit betakaríthatja.)

Szöveges babkártyák: Ha egy babföldön szöveges babkártya van legfelül, a kártya különleges képessége végrehajtható. Egy babkártya akkor van "legfelül", amikor egyetlen másik kártya sem lóg rá, a teljes kártya látszik. **Fontos:** A különleges képesség csak abban a lépésben hajtható végre, amilyen szám a szövegtől balra fent látható (1., 3. vagy 4.). Ennek a számnak nincs köze ahhoz a számhoz, amely azt jelzi, hány van összesen az adott babfajtaból. A játékoson múlik, hogy a fázison belül mikor hajtja végre a különleges képességet. A játékos megteheti, hogy egy megfelelő szöveges babkártyát elültet, majd a különleges képességet nyomban végre is hajtja. Ha azonban a babkártyára másik babkártya kerül, vagy a játékos betakarítja az adott babföldet, akkor a különleges képességet már nem hajthatja végre. A szöveges babkártyák 1-től 19-ig számozva vannak (baloldalt, a babmérce fölött), ennek csak annyi a szerepe, hogy lentebb a szabályban ezekre a számokra hivatkozunk.

A forduló

A játékosok egymást követik. Az éppen soron lévő játékos köre öt lépésből áll. Az 1-4. lépések megegyeznek a *Bohnanza* lépéseivel, ezt azonban megelőzi még egy lépés, az előkészületi lépés.

Előkészületi lépés: Átengedett ajánlat

A játékos az ellenfele ajánlatában maradt babkártyákat *(lásd 3. lépés)* tetszőleges sorrendben elülteti saját babföldjein, vagy a dobott lapokhoz rakja. A játékos betakaríthat előkészületi lépésében akár akkor is, ha ellenfele egy kártyát sem hagyott ajánlatában.

1. lépés: Babkártyák kijátszása

Ahogy az alapjátékban, itt is a játékosnak **le kell raknia** a kezéből legelső babkártyáját egy saját babföldjére, majd **lerakhatja** a másodikat is, ha akarja - megintcsak mint az alapjátékban. A kézben a legelső kártya az a kártya, amely teljes egészében látható. *Az alapjátékban lehetett a kézben leghátul tartott kártya is, ha valaki úgy szerette; e játéknál azonban a szabály pontosan meghatározza, melyik is a legelső kártya.* Továbbá: legelső babkártyái elültetése előtt, után vagy közben a játékos **egy tetszőleges kártyát a kezéből a dobott babkártyákhoz tehet**.

Az 1. lépéses babkártyák különleges képessége szintúgy használhatóak az első kártya lerakása előtt, illetve a második lerakása után is. A 2. lépés csak akkor kezdődik, mikor a játékos kinyilvánítja, hogy az 1. lépés véget ért.

2. lépés: Babkártyák felcspása

A játékosnak fel kell csapnia a húzópakli **két legfelső lapját**. Ez a két kártya képezi az ajánlatot. A következő szabály ismerős lehet az *Al Cabohne*-ből, illetve a *La Isla Bohmita* babpárbaójából. Ha az ajánlatban van olyan babfajta, mint amilyen a dobott lapok tetején van, ez utóbbit onnét az ajánlathoz **kell** tenni, és ezt addig kell folytatni, amíg a dobott lapok tetején olyan babfajta nem lesz, amilyen fajtájú bab nincs az ajánlatban - vagy el nem fogynak mind a dobott lapok.

Ha azonban a játékos egy babkártyát sem vehet vissza a dobott lapok közül, felcspaphat egy harmadik babkártyát is.

Ha így tesz, megint meg kell néznie, nem kap-e vissza babkártyát a dobott lapok közül.

A 2. lépésben nem lehet babföldet betakarítani.

Könnyen megeshet (és cél is), hogy a játékos egy csomó babkártyát szerez a dobott lapokból.

Nincs olyan különleges képesség, amely a 2. lépésben lenne végrehajtható.

3. lépés: Babok elültetése

Az ajánlat lezárása után kezdetét veszi a 3. lépés. A játékos az ajánlatban lévő babok közül elültet annyit, amennyit akar.

Az ültetési sorrendet ő határozza meg. *Ugyanis nem mindegy, hogy legfelül lesz-e a szöveges babkártya van sem.* Azonban természetesen a már lent lévő babkártyák sorrendje nem változtatható meg, az új kártyák ezek tetejére kerülnek.

A játékos a babkártyákat, amelyeket nem akar elültetni, meghagyja ellenfelének *(lásd Előkészületi lépés)*. A játékos megteheti azt, hogy két ugyanolyan fajtájú bab közül az egyiket elülteti, a másikat meghagyja ellenfelének. A játékos két babföldjén természetesen ugyanolyan babfajta. Az ültetés előtt, után és közben használhatóak 3. lépéses babkártyák különleges képességei. A 4. lépés csak akkor kezdődik, mikor a játékos kinyilvánítja, hogy az 3. lépés véget ért.

4. lépés: Új babkártyák húzása

A játékos felhúz egymás után **két kártyát** a húzópakliból, és ezeket a kezébe, leghátulra teszi. Azonban a játékosnak **legfeljebb négy kártya** lehet a kezében, több nem - így előfordulhat, hogy a játékos csak egy kártyát húz, vagy egyet sem. A játékos megteheti, hogy nem veszi el a két kártyát a húzópakli tetejéről, hanem ehelyett elveszi a dobott lapok közül a **legfelsőt**. (Ha azonban nincs a kezében négy lap, akkor vagy kártyákat kell húznia, vagy a dobott lapok közül kell a legfelsőt elvennie.)

A játékos a kártyák felhúzása előtt, után vagy közben használhatja 4. lépéses babkártyáinak különleges képességeit. A 4. lépés akkor ér véget, amikor a játékos jelzi, hogy most ellenfelén a sor.

Ha kifogy a húzópakli

Ha a legutolsó lap felhúzásával vagy felcspásával kifogy a húzópakli, a dobott lapokat (az előkészületeknél leírt módon) jól meg kell keverni, és így új húzópaklit alkotni. Ha a húzópakli a 2. lépés során fogy ki, a keverés előtt még meg kell néznie, nem kell-e lapokat áttenni az ajánlathoz. Azt bárki bármikor megszámolhatja, hogy hány lap van még a húzópakliban.

A babföldek

Ki-ki csak akkor takaríthat be babföldjéről, amikor rajta van a sor, azon belül viszont bármelyik lépés során, a 2. lépést leszámítva. A balmérce mutatja meg, hány baltallért kap a játékos betakarított babjaiért; ezt az összeget fel kell jegyezni. Betakarításnál a babföldről az összes bab sorrendjük megváltoztatása nélkül a dobott lapok tetejére kerül. *Az alapjátékkal ellentétben itt nincs harmadik babföld.*

A játék vége

A játék akkor ér véget, amikor valakinek 25 vagy több baltallérja lesz - az illető győzött. Az ellenfél ekkor még betakaríthatja babföldjeit. Ezután következhet még visszavágó; ilyenkor a két játék során gyűjtött baltallérok összege dönt a végső győztes személyéről.

01:1 Minden babfajtából a dobott lapok közül a legfelül lévő babkártyát keverd vissza a húzópakliba. A keverés után ellenfeled elemelheti a húzópaklit, ha akarja.

02: Egyesével felhúzhatsz babkártyákat, legfeljebb annyit, hogy a kezekben négy kártya legyen. Ezután, ha akarod, cseréld át kártyáid sorrendjét: az első kártya lesz az utolsó, a második az utolsó előtti, és így tovább. (Ezt akkor is megteheted, ha egy kártyát sem húzol, mert már négy kártya van a kezekben.)

03: Cseréld ki a kezekben lévő kártyákat az ellenfeled kezében lévő kártyákra. Ezzel számodra az 1. lépés véget is ér. Minden kártyádat átadod, és megkapod ellenfeled összes lapját - ez azt jelenti, hogy 0-4 lapot adsz át, és 0-4 lapot kapsz vissza. Ha valaki lenn az asztalon tartja kártyáit *(lásd 08-as kártya)*, akkor a csere után is oda kerülnek kártyái. *E kártya képessége akkor is jól jön, ha nagyon nem akarod kijátszani a kezedből a legelső kártyát...*

04: A dobott lapok közül a legfelsőt, a legfelső kettőt vagy a legelső hármát keverd vissza a húzópakliba. A keverés után ellenfeled elemelheti a húzópaklit, ha akarja.

05: Ajánlatodból a kártyákat, amelyeket nem akarsz elültetni, a kezembe is veheted, leghátulra. Azonban ilyenkor sem lehet négynél több kártya a kezekben.

06: Fordítsd meg a dobott lapok sorrendjét: a legelső lap kerül legfelülre, a lenről a második lesz fentről a második, és így tovább...

07: Ellenfeledet szólítsd fel rá, hogy ajándékozzon meg téged egy babkártyával. A kapott kártyát **azonnal** rakd le egy babföldedre, vagy vedd a kezembe, leghátulra. Mindazonáltal a babkártya lerakása előtt még betakaríthatsz egy babföldden. Nem kérhetsz ajándékot, ha nem takaríthatasz be (lásd 11-es kártya), vagy ha négy kártya van a kezekben. Játékosársad dönti el, hogy a kezében lévők közül melyik babkártyájával ajándékoz meg téged.

08: Ellenfelednek kézben tartott kártyáit maga elé le kell raknia, képpel felfelé; csak akkor veheti vissza a kézbe kártyáit, amikor valamelyikőtök megkeveri a húzópaklit. A kártyákat úgy kell letenni, hogy szövegük látható legyen. Ha ellenfelednek nincs a kezében kártya, akkor rakja le kártyáit, amikor megkapja azokat (például húz két kártyát saját 4. lépése során). Ha egy játékosnak az asztalon vannak a kártyái, és felhúzza a húzópakli utolsó lapját, azt még fel kell fednie, és csak utána veszi vissza kártyáit a kezébe.

09: A dobott lapok között legfeljebb két kártyát átrakhatsz máshová (a dobott "paklin" belül).

10: Húzz el egy kártyát ellenfeled kezéből, és azt **azonnal** rakd le egyik babföldedre. Lehet, hogy a lopott bab lerakásához be kell takarítanod egy babföldedet.

11: Ellenfeled, mikor legközelebb rákerül a sor, az 1. lépés kivételével nem tud babokat betakarítani. Ez azzal a következménnyel is járhat, hogy ellenfeled a 3. lépése során egy csomó felfedett babot nem tud elültetni, és azokat mind meghagyja neked.

12: Nézd meg a húzópakli legfelső két lapját. Ezt még azelőtt kell megtened, hogy kijátszanál kártyát.

13: A kártyák húzása helyett dönthetsz úgy, hogy ellenfeled kezéből választasz egy kártyát. Ha már megnézed ellenfeled lapjait, onnét is kell választanod. Ha négy kártya van a kezekben, nem szerezhetsz több kártyát, tehát ilyenkor nem is nézheted meg ellenfeled lapjait. Az elvett kártya nem ültethető el, az mindenképp a kezembe, leghátulra kerül.

14: Ha nem húzol, hanem a dobott lapok közül veszed el a legfelsőt, akkor a legelső helyett elveheted a két vagy három legelső lapot. Természetesen végül ekkor sem lehet négynél több kártya a kezekben.

15: Ajándékoz meg ellenfeled egy babkártyával a kezedből, amelyet neki azonnal el kell ültetnie. Ellenfeled csak akkor takaríthatja be egy babföldjét, ha csak így tudja elültetni az ajándékba kapott babot. Az ajándékozással nem ér véget automatikusan az 1. lépés: ha még nem játszottál ki kártyát, azt még meg kell tenned.

16: Amikor legközelebb ellenfeledre kerül a sor, akkor neki a teljes 1. lépése elmarad. Ez azt jelenti, hogy ellenfeled nem játszik ki babkártyát vagy babkártyákat, és hogy nem hajthat végre 1. lépéses különleges képességeket.

17: Kérj egy zöldbabot. Ha ellenfelednél van egy ilyen, át kell adnia, hogy azt te **azonnal** elültessed. Ha több zöldbaba van, ő dönti el, melyiket adja át.

18: Miután felhúztál 0-2 lapot, a kezedből elültethetsz egy tetszőleges babkártyát. Ha megfelelő szöveges kártyát raksz le, a kár annak képességét is végrehajthatod. Természetesen a "tetszőleges babkártya" csupán azt jelenti, hogy a kezedből bárhonnét, nem pedig azt, hogy a lap másfajta babokhoz lerakható. A babot csak saját babföldeden ültetheted el.

19: Takarítsd be egy babföldedet. A betakarításnál számold az ellenfél babföldjén lévő ugyanilyen babokkal is: ennyi tallért kapsz. Továbbra sem takaríthatod be olyan babföldedet, amelyen csak egy babod van, ha a másik babföldeden egynél több babod van. Ez a kártya nagyon értékes, így érdemes használat után valahogy mindig visszavenni a kézbe. Különösen ügyes trükk, ha lerakod egy üres babföldedre, a másikon betakarítasz egyetlen babot, ám ellenfeled babföldjének hála mégis egy csomó tallért kapsz.