

La Isla Bohnitâ



Játékötlet

A *La Isla Bohnita* kiegészítő a *Bohnanzát* kiviszi a tengerre. Mostanáig a babokat csak megtermelték a babföldeken, betakarították és eladták. Ám ezentúl a betakarított babot be is lehet hajózni, elszállítani, s majd később nagyobb haszonnal eladni. Ezzel a kiegészítővel a babkereskedelem jóval veszélyesebb üzlet, hiszen a tengereken kalózkok is cirkálnak, akik megpróbálják elfoglalni a szállítóhajókat.

A *La Isla Bohnita* csak az alap *Bohnanzát*val együtt játszható; illetve kompatibilis a 6-7 játékosos *Bohnanza-kiegészítő*vel is. Alant csak azt fejtjük ki, ami eltér az alapjáték szabályaitól.

Előkészületek

A *La Isla Bohnita* használatakor az alábbi babokat el kell távolítani a játékból:

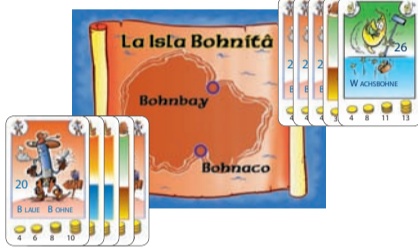
játékosok száma	alapjáték és a <i>La Isla Bohnitâ</i>	az alapjáték, a kiegészítő és a <i>La Isla Bohnitâ</i>
2	kerti- és mokkababok	kakaó-, kerti-, vörös-, szemes-, szója-, zöld- és mokkababok
3	kerti- és mokkababok	kakaó-, kerti-, vörös-, szemes-, szója- és mokkababok
4	kerti- és mokkababok	kakaó-, kerti-, vörös-, szemes- és mokkababok
5	kertibabok	kakaó-, kerti-, vörös- és mokkababok
6	nem játszható!	kakaó-, kerti-, vörös- és szemesbabok
7	nem játszható!	kakaó-, kerti- és vörösbabok

Minden játékos kap egy kikötőt, és egy megfelelő színű kereskedőhajót; ezeket maga előtt az asztalon elhelyezni. A játék folyamán a baltállérait ezen a kikötőn kell gyűjtenie.

Minden játékos kap még - későbbi, esetleges felhasználásra - egy második, megfelelő színű kereskedőhajót, egy 3. babföldet és egy kalózhajót; ezeket magától kissé oldalt kell elhelyeznie. A megmaradt hajók és 3. babföldek nem vesznek részt a játékban.

A *La Isla Bohnita*-kártyát az asztal közepére kell helyezni.

Össze kell keverni a babokat. Fel kell csapni és a sziget jobb és bal oldala mentén sorban elhelyezni 5-5 babot. Mindkét kikötőhöz tartozik egy sor.



Ezután kell a játékosoknak lapokat osztani: a kezdő játékos 3 lapot kap, a következő, tőle balra ülő 4-et, a következő 5-öt. A többiek mind 6-ot. A megmaradt lapokból lesz a húzópakli.

A játék menete

Minden játékos köre három lépésből áll:

1. Babkártya (vagy babkártyák) kijátszása.
2. Kereskedés, hajózás, természetés.
3. Új babkártyák húzása.

1. lépés: Babkártya vagy babkártyák kijátszása

Ez a fázis megegyezik az alapjáték hasonló lépésével. Kézbent tartott babkártyát nem lehet hajóra rakni.

2. lépés: Kereskedelem, hajózás, természetés

Az éppen soron lévő játékos - akárcsak az alapjátékban - húz két lapot a pakliból, és fejfelé, hogy mindenki láthassa, leteszi őket maga elé az asztalra. Ezután a kereskedelem, hajózás és természetés **tetszőleges sorrendben** követik egymást, és mind **megismételhetők**.

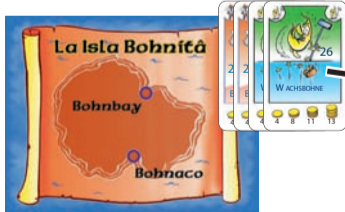
a) Kereskedelem

Ugyanaz, mint az alapjáték *Kereskedés és ajándékozás*-lépése; a pakli tetejéről ekkor nem lehet újabb lapokat felfedni.

b) Hajózás

Az éppen soron lévő játékos megrakott vagy üres kereskedőhajójával otthoni kikötőjéből elhajózhat a *La Isla Bohnita* valamelyik kikötőjébe (Bohnbayba vagy Bohnacóba). A sziget egyik kikötőjéből áthajózhat a másikba, vagy visszatérhet otthoni kikötőjébe. Mindezt **tetszőleges sorrendben** megismételheti.

Amikor a *La Isla Bohnitâ*-ra hajózik, a játékosnak meg kell jelölnie a hajót, valamint a célkikötőt. Ezután a célkikötőnél a sorban legelőlvő babot ráhelyezi erre a hajóra. Ezenfelül, ha a sorban ugyanilyen bab vagy babok követnek, azt vagy azokat is berakodhatja.



A *La Isla Bohnita* kikötőiben lévő babok betakarított babok - nem lehet őket újra elültetni. Egy hajón csak **egy babfajta** lehet.

Kalózkodás

Ha a soron lévő játékos már szert tett kalózhajóra, úgy azt kiküldheti kalózkodni. A kalózhajó az otthoni kikötőből egy másik játékos kikötőjébe mehet, és megtámadhat egy ott tartózkodó kereskedőhajót (*kalózhajót nem!*).

Kalózkodásnál a játékosnak meg kell jelölnie a kalózhajót, megnevezni a célkikötőt és megjelölnie a megtámadandó kereskedőhajót.

A játékosnak, akinek hajóját támadják, lehetősége van a rakomány eladására. Ha ezt nem veszi igénybe, egy bab a hajójáról a kalózhajóra kerül. Ezzel a kalózkodás véget is ért.



2-7 játékos részére,
12 éves kortól,
játékidő kb. 90 perc

Tartalom

82 játékkártya
8 kikötőkártya
játékszabály

A babok és a hajók:

28 mokkabab
26 viaszbab
14 kereskedőhajó
(mind a 7 színben 2)
7 kalózhajó

A kikötők:

7 különböző kikötőkártya
(mind a 7 színben 1)
1 *La Isla Bohnita*-kártya

3. babföldek:

7 "3. babföld"-kártya, az alapjáték 6 ilyen lapjának kiváltására

az otthoni kikötő



a baltállérok paklija

A kézből nem lehet a hajókra babkártyákat rakni.

A kereskedőhajót nem kell ténylegesen a *La Isla Bohnita* mellé tenni; a kártya végig ott marad a játékos előtt.

A kalózhajót nem kell ténylegesen a megtámadott kereskedőhajó mellé tenni; a kártya végig ott marad a játékos előtt.



Egy játékos saját körében akár a többi játékos összes kereskedőhajóját megrámadhatja, de minden hajót csak egyszer. Egy kalózhajón is csak **egyféle bab** lehet. A megszerzett babot nyomban át lehet rakni egy saját kereskedőhajóra.

Nem szabad:

- saját kereskedőhajóról saját kalózhajóra babokat átrakni;
- saját babföldről betakarított babot kalózhajóra rakni;
- kalózhajón lévő, betakarított babot elültetni.

c) Termesztés

Ez ugyanaz, mint az alapjátékban a *Babok elültetése*-lépés.

A *Kereskedés, hajózás, termesztés*-lépés akkor ér véget, amikor már minden játékos elültette a kereskedéssel szerzett babjait, és az éppen soron lévő játékos már nem akar semmi továbbit cselekedni.

3. lépés: Új babkártyák húzása

A játékosok számától függően a játékos húz:

**3 és 4 játékosnál 3 lapot;
5 játékosnál 4 lapot;
6 és 7 játékosnál 5 lapot.**

Ha la Isla Bohnita valamelyik kikötőjében már nincsen egyetlen bab sem, a pakliból 5 újat kell **most** húzni és oda kihelyezni.

Babok betakarítása és eladása

Bármikor be lehet takarítani a babot a babföldről, ahogy bármikor eladható a teherhajók és a kalózhajók rakománya is. A játékos megteheti, hogy betakarítja a babot egy babföldjéről, és a termést berakodja egy kereskedőhajójára. () Hajórakomány **csak egyben** adható el - és csak akkor, ha a rakomány legalább egy baltallért ér. Hajórakomány nem ajándékozható el.

Figyelem: A kalózhajók és kereskedőhajók rakománya átrakodható (ti. egy másik kereskedőhajóra) akkor is, ha a rakomány nem ér egyetlen baltallért sem.

Egyéb cselekedetek

A játék folyamán a játékos bármikor vehet egy 3. babföldet, egy második kereskedőhajót vagy egy kalózhajót. Bármikor, nem csupán a saját körében. A megvásárolt 3. babföldet, valamint hajók azonnal használatba vehetők.

- A 3. babföld 3 baltallérba kerül.
- A második kereskedőhajó
 - 3-4 játékosnál 4 baltallérba,
 - 5-7 játékosnál 3 baltallérba kerül.
- A kalózhajó 2 baltallérba kerül.

A vásárlásra felhasznált baltallérokat baboldalukkal felfelé a dobott lapok közé kell rakni.

A játék vége

Az alapszabályok szerint.

Babpárba

La Isla Bohnitá 2 játékos részére

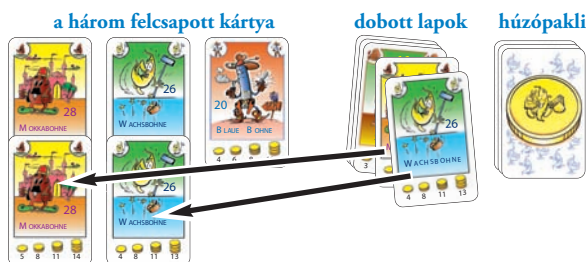
A Babpárba-jának vannak speciális szabályai. Így a játék kezdetén mindkét játékos öt babot kap a kezébe, valamint a lépések kissé megváltoznak.

1. lépés: Babkártya vagy babkártyák kijátszása

Mielőtt vagy miután a játékos kijátszik egy babkártyát, a kezéből - **bárhonnan** - egy babkártyát a dobott lapok közé helyezhet; ám ilyen módon **csak egy** babkártyától szabadulhat meg a körében.

2. lépés: Kereskedés, hajózás, termesztés

A játékos nem 2, hanem 3 lapot csap fel a pakliból. Ha a **dobott pakli legfelső lapja** ugyanolyan, mint az egyik most felcsapott babkártya, az előbit is az utóbbiak közé kell rakni. Ezt addig kell ismétetni, amíg a dobott pakli tetején olyan babkártya nem lesz, amelyből nincsen a felcsapottak között.



A soron lévő játékosnak ezeket a babokat kell elültetnie.

Akár a babföldről, akár a hajókról **csak a saját körben** lehet babot eladni (**kivéve** az éppen kalózhajó által megrámadott kereskedőhajót).

3. lépés: Új babkártyák húzása

A soron lévő játékos **két** babkártyát húz a húzópakliból.

Bohntaler

A 3. babföld, a kalózhajó vagy a második kereskedőhajó megvásárlására költött baltallérokat külön kell rakni; ezek a lapok csak akkor kerülnek bele a dobott pakliba, amikor abból új húzópakli kell csinálni.

A 3. babföld 3, a második kereskedőhajó 5, a kalózhajó pedig 2 baltallérba kerül.



A játékos akár azt is megteheti, hogy elültet babokat, nyomban be is takarítja azokat, majd a termést be is hajózza.



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

