

**Játékötlet:** A játékosok maguk termelte babokkal kereskednek. Minél több bab van egy játékos földjén, annál többért tudja eladni a termést - azonban a játékosok gyakran rákényszerülnek, hogy kevés babot olcsón eladjanak. Az győz, akinek a játék végén a legtöbb babtallérja van.

**Babkártyák, babföldek, babtallérok:** A játékban többféle bab van; minden babon látható, hogy összesen hány ilyen bab van a játékban. A babok alján látható a babszám, ez mutatja meg, hogy mennyi ilyen babot kell egy babföldről learatni az adott számú babtallérrért cserébe (egy, kettő, három vagy négy). A babkártyák egyben babtallérok: eladáskor a játékos annyi babkártyát képpel lefelé fordítva lerak maga elé, ahány babtallér jár neki. Minden játékos két babfölddel kezd a játékot - ezek külön nincsenek jelölve. Egy babföldön bárhány bab lehet, de csak azonos fajtajűak. A babföldre úgy kell lerakni a babokat, hogy részben takarják egymást.

**Előkészületek:** A babkártyákat jól meg kell keverni. Minden játékos öt lapot kap. Nagyon fontos, hogy a játékosok nem változtatják meg a kezükben tartott babok sorrendjét. A megmaradt babkártyák alkotják a húzópaklit. Választani kell egy kezdőjátékost.

**A játékos köre:** Az éppen soron lévő játékos köre négy lépésből áll: 1) Babkártyák kijátszása, 2) Kereskedelem és ajándékozás, 3) Babok elültetése, 4) Kártyahúzás.

**1. lépés: Babkártyák kijátszása:** A játékosnak ki kell játszania a kezében legelőlvő babkártyát, vagyis le kell azt raknia egyik babföldre. Ha nincs lap a kezében, a lépés elmarad. Ha a játékos minden babföldjén másféle bab van, mint amit kijátszani kénytelen, a játékosnak egy babföldjén le kell aratnia és el kell adnia a termést, hogy helyet csináljon ennek a babnak. Ezután, ha akar, a játékos még egy babkártyát kijátszhat a kezéből.

**2. lépés: Kereskedelem és ajándékozás:** A játékos felcspaja a húzópakli két legfelső lapját. Ezeket a babokat el kell ültetni babföldjeire, de előtte lehetősége nyílik kereskedelemre - aminek során meg is szabadulhat tőlük.

Kereskedelem: A játékos azokat a babjait, amelyekre nincs szüksége, felajánlhatja játékosársainak. A kereskedés alapszabálya, hogy csak azzal a játékosal lehet kereskedni, aki éppen soron van. A játékos a két felcspott babon kívül a kezében lévő babjaival is kereskedhet; ellenfelei csak a kezükben lévő lapokkal. Egy babkártyáért kérhető több babkártya. A kereskedelem során szerzett babokat a játékosok egyelőre félreteszik - ezeket nem vehetik a kezükbe, és nem is kereskedhetnek velük. A kereskedelem során sem szabad a kézben tartott kártyák sorrendjét megváltoztatni - csak miután sikerült az árban megegyezni, szabad kivenni és átadni a másik játékosnak a babkártyát.

Ajándékozás: Néha az elültetendő babkártyákat csak nagy veszteséggel lehet elültetni, ezért a soron lévő játékos a felcspott vagy a kezében lévő lapokat oda is ajándékozhatja játékosársainak; a játékosársak csak a kezükben lévő kártyákból ajándékozhatnak, és csak a soron lévő játékosnak. Az ajándékot nem kötelező elfogadni.

A lépés végén a felcspott (és el nem ajándékozott vagy el nem költött) babokat, valamint a kereskedelem során szerzett babokat el kell ültetni - pontosabban ez a 3. lépés. A soron lévő játékos dönti el, mikor vet véget a 2. lépésnek.

**3. lépés: Babok elültetése:** A játékos az előző lépés során szerzett (felcspott, megvásárolt, ajándékba kapott) babjait elültet. Mind maguk döntik el, milyen sorrendben ültetik el a babokat, és két babkártya elültetése közben sor kerülhet aratásra. Ha egy játékos egy babot nem tud elültetni, mindenképp aratnia kell, hogy helyet csináljon a babnak.

**4. lépés: Kártyahúzás:** A soron lévő játékos egyenként felhúzza és a kezében lévő babkártyák mögé rakja a húzópakli legfelső három lapját. Ezután bal oldali szomszédja köre jön, az 1. lépéssel. Ha akár e lépés, akár a 2. lépés során kifogy a húzópakli, a dobott lapokat megkeverve új húzópaklit kell alkotni.

**Aratás és eladás:** Bárki bármikor arathat. Ha egy játékos úgy dönt, learatja egy babföldjét, onnét az összes babkártyát le kell vennie. Megszámolja, ez hány babkártya, és a babszám alapján kiszámolja, mennyi babtallér jár érte. Ennyi babkártyát képpel lefelé fordítva babtallérként félrerak maga előtt, a többit pedig képpel felfelé a dobott lapokhoz rakja. Előfordul, hogy egy játékos úgy kényseztül babföld betakarítására, hogy a termés egy babtallért sem ér - szomorú, de így járt. Fontos, hogy egy játékos csak akkor takarítja be egy olyan babföldjét, ahol csak egy bab van, ha nincs olyan babföldje, ahol egynél több bab van.

Minden játékos egyszer vásárolhat egy 3. babföldet, 3 babtallérért.

**A játék vége:** A játék akkor ér véget, amikor harmadjára fogy ki a húzópakli. Ha ez a 2. lépés során történik, azt és a 3. lépést meg be kell fejezni; ha viszont a 4. lépés során történik, a játék azonnal véget ér. De ezután még mindenki betakaríthatja és eladhatja minden babföldjétől a termést. A kézben lévő kártyák nem érnek semmit. Az győz, akinek a legtöbb babtallérja van.

# RABOHANZLI

Mesés kártyajáték Uwe Rosenbergtől.

## Játékötlet, tartozékok

A játék a már klasszikussá vált *Bohanza* (1997, Amigo) változata. Önálló játék, amely 98 babkártyát, 11 bájitalkártyát és 1 fordulókártyát tartalmaz. A játék jórészt a klasszikus *Bohanza* szabályai szerint zajlik, de ez további szabályokkal egészül ki. Így például a játékosok varázslással is megpróbálkozhatnak. A szabályok ismertetésénél feltételezzük a *Bohanza* szabályainak ismeretét, de a füzet legvégén röviden össze is fog laljuk azokat.

## Összehasonlítás a Bohanzával, előkészületek

A *Bohanza* összes szabálya érvényes, két kivétellel: egyrészt nem lehet "3. babföldet" vásárolni, másrészt pedig 4 vagy 5 játékos esetén a játék akkor ér véget, amikor a húzópakli negyedszer kifogy.

A bájitalkártyákat meg kell verni, majd mindenkinek osztani egyet. Ezen olvasható az első varázslat, amelyet a játékos használhat; a játék során a játékosok további varázslatokat is megismerhetnek. A maradék bájitalkártyákat képpel lefelé le kell rakni - ez lesz a bájitalpakli.

Ezután meg kell nézni, ki lesz a kezdőjátékos. Ez úgy történik, hogy felteszik a kérdést: "Van valakinél az a bájitalkártya, amelyik 10 babfillért ér?" Ha senki sem jelentkezik, akkor meg kell kérdezni, hogy "Van valakinél az a bájitalkártya, amelyik 9 babfillért ér?", és így tovább, amíg valaki nem jelentkezik és meg nem mutatja, hogy nála van az adott bájitalkártya. Ő lesz a kezdőjátékos. Ezután mindenki lerakja bájitalkártyáját képpel lefelé maga elé.

A babkártyákat meg kell keverni, és képpel lefelé húzópakliként le kell rakni az asztalra. A pakli alá be kell csúsztatni a fordulókártyát olyaténképp, hogy az "1. forduló" (*1. Zugstapel*) legyen látható. Amikor először kifogy a húzópakli, a dobott lapok megkeverése után az új húzópakli alá úgy kell becsúsztatni a fordulókártyát, hogy a "2. forduló" legyen látható; hasonlóképpen kell eljárni a második és a harmadik újakeverés után is (ekkor a kártya hátoldalát kell használni).

A *Bohanza* négy lépéhez még egy "másfeledik" lépés járul: a babkártyák kijátszása és a kereskedelem és ajándékozás között még lesz a varázslás.

## Varázslás

A varázslás során alapvetően kétféle cselekedetre nyílik lehetőség:

- A) A játékos babföldjein lévő babok mágikus hatásainak végrehajtása.
- B) A játékos kijátszik a kezéből mágusbabokat, és aktiválja bájitalkártyáját.

### A) A babfajták és mágikus hatásai

A hét babfajta közül ötnnek mágikus hatása van. A soron lévő játékos a varázslás során végrehajthatja a babföldjein lévő babok mágikus hatásait; ehhez a babokat nem kell betakarítania. A babok mágikus hatásai magukon a babokon is olvashatóak, de lentebb részletesen is kifejtjük ezeket.

*Példa: Anitának fehérbabjai és mágusbabjai vannak babföldjein. A varázslás során egyszer mind a bölcsbabok, mind a mágusbabok mágikus hatását végrehajthatja. Utóbb Jenőre kerül a sor, neki szedőbabjai és mágusbabjai vannak. Az 1. lépésnél kénytelen lerakni első lapját, egy szakadékbabot. Betakarítja szedőbabjait, hogy elültethesse a szakadékbabot. Varázslása során már nem használhatja ki a szedőbabok mágikus hatásait; a szakadékbabnak viszont nincs mágikus hatása.*

### B) Mágusbabok kijátszása a kézről

A játékos a kezéből tetszőleges számú mágusbabot kijátszhat; e babok bárhol lehetnek a kezében. A kijátszott mágusbabok a dobott lapokhoz kerülnek. A játékos minden kijátszott mágusbabjáért kiválaszthat egyet az előtte képpel lefelé lévő bájitalkártyák közül, és azt képpel felfelé fordítva aktiválja. Az aktiválás tulajdonképp a bájital elkészítését jelenti. Az elkészített bájitalt a játékos saját körében bármikor elfogyaszthatja: az elfogyasztáskor kell a kártya a szövegét végrehajtani. Az elfogyasztott bájitalt képpel lefelé kell forgatni. A játékosnak köre végén az el nem fogyasztott bájitalait képpel lefelé kell forgatnia: a bájitalok hamar elveszítik mágikus képességüket.

## A babok mágikus képességeislás

**Szedőbab (9 db):** Ha a játékos egyik babföldjén szedőbab vagy szedőbabok vannak, a játékos ellophatja egy játékosársra kezéből a leghátsó babkártyát. A átékos az ellopott kártyát vagy a kezébe veszi (ekkor ez lesz a leghátsó kártyája), vagy elülteti egy üres babföldjén. Természetesen megteheti, hogy betakarítja egy babföldjét, így csinálva üres babföldet az ültetéshez. Ha az ellopott babot elülteti egy üres babföldjén, e bab mágikus képességét még végre is hajthatja, elvégre még tart a varázsfázis. Persze az ellopott babot lerakhatja egy olyan babföldjére is, ahol már van ilyen babja; ez nem befolyásolja a mágikus képességek végrehajtását.

*Példa: Márknak egy babföldjén szedőbabjai vannak, ezért ellopja Éva kezéből az utolsó lapot: ez szintűg szedőbab. Márk learatja szedőbabjait, és az üressé vált babföldön elülteti az ellopott szedőbabot. Újra ellophatja egy játékosársra utolsó kártyáját.*

**Szakadékbab** (**11 db**): A szakadékbaboknak nincsen mágikus képességük, így a játékos varázslása során nem használhatja fel őket. Persze, azért megvan a maguk haszna. Aki legalább két szakadékbabot betakarít, az hűz egy bájítalkártyát, és azt képpel lefelé lerakja maga elé. Addig titokban tarthatja, milyen bájítalt szerzett, amíg először nem aktiválja azt. Ha már kifogyott a bájítalpakli, akkor a szakadékbabok betakarításával már nem lehet újabb bájitalokhoz jutni. Egyébként aki legalább három szakadékbabot arat le, az kap 1-3 babtallért is (lásd a babmércét).

**Aljasbab** (**13 db**): Ha a játékosnak babföldjén legalább négy aljasbabja van, varázslása soerán felszólíthatja játékostársait, hogy ki-ki keverje meg babtallérjait. Ezután mindegyikük felcsapja egy babtallérját. Akik a legmagasabb számú babkártyát csaptak fel, megtartják azt; akik viszont nem, azok a kártyát a dobott lapokhoz teszik. Az aljasbab nem hat azokra a játékosokra, akiknek nincs babtallérjuk.

***Példa:** Anita és Éva egy-egy hercegnőbabet csapott fel (17-es), Márk viszont csak szakadékbabot (11-es). Márknak e babtallérját a dobott lapokhoz kell tennie.*

**Fehérbab** (**14 db**): Akinek babföldjén van fehérbab, az varázslása során felhúzhat egy babkártyát a húzópakliból - ez lesz a kezében a leghátsó kártya. Ha babföldjén legalább négy fehérbab van, akkor ezt a kártyát, ha akarja, nyomban el is ültetheti. Ha a játékos a felhúzott babot egy üres babföldön ülteti el, akkor varázslása során még végrehajthatja annak képességét; ha olyan babföldön ülteti el, ahol már vannak babok, akkor e kártya mágikus képessége nem hajtható végre.

***Példa:** Péternek van négy fehérbabja babföldjén, ezért varázslása során felhúzza a húzópakli legfelső lapját: egy szedőbabet. Learatja fehérbabajait, az üressé vált babföldön elülteti a szedőbabet, és nyomban végre is hajtja annak képességét: ellopja Anita kezéből az utolsó kártyát. Ez szintűg szedőbab, amint elültet a másik szedőbabhoz; e kártya mágikus képességét már nem hajthatja végre.*

**Mágusbab** (**15 db**): Akinek babföldjén van mágusbab, az varázslása során egy bájítalkártyáját aktiválhatja (képpel felfelé forgathatja), így utóbb még el is fogyaszthatja a bájítalt. Ha pedig legalább négy mágusbab van babföldjén, akkor két bájítalkártyáját is aktiválhatja. Egyebekben az aktiválás és az elfogyasztás a B) lehetőségnél leírt módon történik.

**Hercegnőbab** (**17 db**): A hercegnőbaboknak nincs semmilyen mágikus képességük, így a varázslás során nincs mit végrehajtani - mindazonáltal jobb arányban váltható babtallérra, mint a mágikus képességekkel rendelkező babok.

**Kardbab** (**19 db**): A játékos, akinek babföldjén van legalább egy kardbab, megtámadja egy játékostársát. A megtámadott játékosnak meg kell kevernie babtallérjait. Ezután a támadó játékos hűz egyet a babtallérok közül. Ha ez:

· Hercegnőbab: Rabohnzel szabadadult! A babtallért megkapja a támadó játékos.

· Kardbab: A babtallér marad a megtámadott játékosnál, aki visszatámad. Ezt a megtámadott játékos csak támadója ellen intézheti, aki a fentiek szerint megkeveri saját babtallérjait, amiből a visszatámadó játékos elhűz egyet. (A visszatámadáshoz nem szükséges, hogy a visszatámadónak legyen kardbab a babföldjén.) Az elhúzott lapra az itteni szabályok vonatkoznak - ebből következik, hogy a visszatámadás kiválthat újabb visszatámadást.

· Szedőbab: A babtallér marad a megtámadott játékosnál, aki ellopja a támadó kezéből a leghátsó kártyát. Megmondja, milyen kártya ez, majd vagy a kezébe veszi, leghátulra, vagy elülteti a babot valamelyik babföldjén - de ekkor nem válthatja ki a bab mágikus képességét.

· Mágusbab: A babtallér marad a megtámadott játékosnál. A támadó aktiválhatja egy bájítalkártyáját. Ha visszatámadás során az aktív játéktostól hűz egy másik játékos mágusbabot, akkor ő aktiválhatja egy bájítalkártyáját, és ezt majd saját köre végén kell csak képpel lefelé fordítania (mindazonáltal a bájítalt csakis saját körében fogyaszthatja el).

· Szakadékbab, aljasbab, fehérbab: A babtallér marad a megtámadott játékosnál, és nem történik semmi.

<b>A bájítalkártyák</b>
-------------------------

A bájítalkártyákat a varázslás során lehet aktiválni. A játékos körében bármikor felhasználhatja - ”elfogyaszthatja” - bármelyik aktivált bájítalát. A bájítalkártyákért a játék végén babfillérek járnak.

**Támadóvarázs** (**1 babfillér**): A játékos akkor is használhatja az aljasbab mágikus képességét, ha négynél kevesebb - de legalább egy - aljasbabja van babföldjén. Ha pedig kardbab képességét használva támad, egy helyett két lapot hűz, és ezek közül választ egyet, azt kell figyelembe venni; a másik bab minden hatás nélkül visszakerül a megtámadott játékos babtallérjai közé.

*A támadóvarázs csak akkor hajtható végre, ha a játékosnak van legalább egy aljasbabja vagy kardbabja. Az aktivált támadóvarázs csak egy “támadáshoz” használható fel, történjék az kardbabbal vagy aljasbabbal. Ha a játékos kardbabbal és támadóvarázzsal támad, és két kardbabet, és két szedőbabet vagy egy kard- és egy szedőbabet hűz, ezek egyikét végre kell hajtani. A játékos a támadóvarázst köre során többször is aktiválhatja.*

**Babföldvarázs** (**1 babfillér**): A játékos köre 3. lépésében (babok elültérése) elkezdhet egy harmadik babföldet. Azonban amint betakarítja három babföldje bármelyikéről a termést, azontúl már újra csak két babföldje marad.

***Példa:** Évának babföldjein két szedőbabja és két varázsbabja van. Szívesen felhasználná babföldvarázsát, hogy harmadik babföldjén elültesse legelső kártyáját, egy kardbabet, azonban a bájítal csak a varázslás lépésében aktiválható. Krisztina learatja szedőbabjait, és elülteti kardbabját. Az ezt követő varázslása során aktiválja babföldvarázsát. Felcsap két lapot, egy kard- és egy hercegnőbabet. Mindkét babot elülteti, a hercegnőbabet úgy, hogy az aktivált babföldvarázst végrehajtva létrehoz egy harmadik babföldet. Következő köre elejéig nem ültet el újabb babot. Ekkor megint el kell ültetnie első kártyáját, ezúttal egy szakadékbabot. Sajnos mind a kardbabajait, mind a mágusbabajait be kell takarítania, mivel a hercegnőbab (egyetlen bab) nem takarítható be, és ezen első aratáskor elvesz a harmadik babföldje.*

**Cserevarázs** (**2 babfillér**): A játékos átadja ezt a kártyát egy játékostársának, és elhűz tőle egy képpel lefelé lévő bájítalkártyát. Az elhúzott kártyát a játékos lerakhatja maga elé képpel lefelé, de képpel felfelé (vagyis aktiválva) is.

*Ha a játékos képpel lefelé rakja le maga elé az elhúzott bájítalkártyát, akkor ez nem jogosítja fel arra, hogy aktiválja egy másik bájítalkártyát.*

**Kereskedelmi varázs** (**3 babfillér**): A játékos a 2. fázis (kereskedés és ajándékozás) elején felcaphat egy harmadik babkártyát is. Ha a játékos ezeket a kártyákat nem ülteti el a 3. fázisban (kereskedelem és ajándékozás), akkor azokat a dobott lapokhoz rakja.

*A játékos eldöntheti az első két babkártya felcsapása után, hogy elfogyasztja-e e bájítalt, vagy sem.*

**Mágikus kártyafolyam** (**4 babfillér**): A játékos elültetheti legelső babkártyáját, és ezt tetszése szerinti alkalommal megteheti - de a babok kijátszásának folyamatosnak kell lennie. Amennyiben az elültetésre, elültetésekre a varázslás során kerül sor, e babok varázsképpességét is használhatja a játékos.

*A bájítal bármelyik fázisban elfogyasztható. A folyamatos kijátszás azt jelenti, hogy a babkártyák kijátszása közben csak a mágikus képességek használhatóak (a másfeledik lépésben), illetve betakarításra kerülhet sor. Nem lehet a kijátszás közben kereskedni (2. lépés), sem a kereskedelem során szerzett babokat nem lehet elültetni (3. lépés). Ha a játékos a mágikus kártyafolyam közben szedőbab képességét használja, az ellopott bab mágikus képessége használható, ha üres babföldön elülteti.*

***Példa:** Jenőn a sor, aki varázslása során aktiválja és azonnal el is fogyasztja ezt a bájítalt. A kezében három kardbab van. Elülteti első kardbáját, és azonnal végre is hajtja annak mágikus képességét - hiszen még tart a varázslása. Ezután betakarítja a kardbabet, lerakja a következőt, és annak is végrehajja a képességét. Végül ezt is betakarítja, lerakja a kezéből a harmadik kardbabet, és annak a képességét is végrehajja.*

**Paklivarázs** (**5 babfillér**): A játékos a 2. lépésben (kereskedelem és ajándékozás) a legfelső dobott lapot kirakhatja maga elé, és azzal - miként a két felcsapott babbal - kereskedhet, elajándékozhatja vagy elültetheti azt.

*Ha valaki mágusbab kijátszásával aktiválja a paklivarázst, akkor szükségképp mágusbab lesz a dobott lapok tetején. Ha a játékos más babot szeretne szerezni a dobott lapokból, akkor ahhoz előbb a megfelelő babfjítát aratnia kell.*

***Példa:** Anitan a sor, akinek babföldjein két szedőbab és két mágusbab van, és aktiválta már paklivarázsát. Egy kard- és egy mágusbabot csap fel, a dobott lapok tetején pedig egy hercegnőbab van. Éva felajánl egy mágusbabot, azonban szedőbabet kér érte. Anitanak nincs szedőbab a kezében, ezért learatja szedőbabjait. Ezután elfogyasztja a bájítalt, elveszi a dobott lapok tetejéről a szedőbabet, és odaadja azt Éva mágusbabjáért.*

**Babok elbájolása** (**6 babfillér**): A játékos a 3. lépésnél (*babok elültérése*) megteheti, hogy egyik babföldjén másmilyen babot ültet el, mint amilyen már van ott. A már korábban lent lévő - egyetlen! - bab ez újabb babfajta példányának tekintendő.

*Betakarításnál az ”elbájolt babot nem lehet babtallérként megtartani.*

**Játékostársak elbájolása** (**7 babfillér**): A bájítal elfogyasztásakor az összes játékostársnak el kell ültetnie legelső babkártyáját. Ugyanezt megteheti a varázslat végrehajtója is, ha akarja.

***Példa:** Jenő elbájolja játékostársait: mindegyikük elülteti legelső kártyáját. Jenő kissé dühös, mert mindegyiküknek sikerült ez anélkül, hogy arattak volna. Nem is sejtí, hogy most mindegyiküknél olyan kártya van legelől, amelyet nem tudnak betakarítás nélkül elültetni.*

**Teleport** (**8 babfillér**): A játékos megváltoztathatja a kezében lévő kártyák sorrendjét olyanformán, hogy az egyik kártyát áthelyezi. *A bájítal a 4. lépés legvégén, az utolsó babkártya felhúzása után is végrehajtható, csak ezután ér véget a játékos köre.*

**Kézvarázs** (**9 babfillér**): Ha a játékos a 2. lépésnél (*kereskedelem és ajándékozás*) nem cserél játékostársaival, akkor köre végén három helyett négy kártyát hűz fel a kezébe.

*A játékos akkor is négy kártyát hűz, ha megpróbálkozott az üzleteléssel, de nem járt sikerrel. Ha nem került sor babkereskedlemre vagy -ajándékozásra, négy kártyát hűz.*

**Szerencsevarázs** (**10 babfillér**): A játékos aktiválja a bájítalok paklijának legfelső lapját, majd azt köre végén visszakeveri a pakliba. Ha ez a bájítal a cserevarázs, és azt a játékos végre is hajtja, az ezzel megszerzett bájítalt kell visszakeverni a pakliba.

*Ha már kifogyott a bájítalok paklija, akkor e bájítalt nincs értelme aktiválni és használni.*

***Példa:** Márk aktiválja és végrehajja szerencsevarázsát. Felcsapja a bájítalok paklijának legfelső lapját, ami egy cserevarázs. Vége is hajtja azt, és elhúzza Jenő egyik bájítalkártyáját: a támadóvarázst, amit azután végre is hajthat. Köre végén Márk a támadóvarázst visszakeveri a bájítalok paklijába, akár végrehajtotta, akár nem. A szerencsevarázs marad nála, a cserevarázs pedig Jenőnél.*

<b>A játék vége</b>
---------------------

Három játékos esetén akkor ér véget a játék, amikor harmadszor fogy ki a húzópakli; 4 vagy 5 játékos esetén akkor, amikor negyedszer fogy ki a húzópakli. Az a játékos győz, akinek a legtöbb babtallérja van. A bájítalkártyákért babfillérek járnak (100 babfillér ér egy babtallért), vagyis talléregyenlőség esetén az nyer, akinek több babfillérje van.

<b>Credits</b>
----------------

Saját *Bohmanz*ájához Uwe Rosenberg tervezte a Rabohnzel-variánst. Uwe köszönetet mond az összes játéktesztelőnek. Az illusztrációk Marcel-André Casasola Merkle munkái. Björn Pertoft eredeti babrajzainak felhasználásával - köszönet neki, amiért ezt engedélyezte. Szintűg köszönet az AMIGO-Spiele-nek is.