

A játék vége

A játék akkor ér véget, amikor harmadjára fogy ki a húzópakli (két játékos esetén már akkor, amikor először). Ekkor az aktív játékos még annyi cselekedetet hajt végre, amennyit akar, majd betakarít az összes babföldjén, és begyűjti a baltallérokat. Utána sorban, az óramutató járása szerint betakarítják a termést a összes babföldjükön a többiek is. Fontos, hogy a metszőbabnak ilyenkor más a babmérceje, mint játék közben. Még a végső betakarítás közben is ki lehet szöveges kártyákat játszani.

A játékot az nyeri, akinek a legtöbb baltallérja és babfillérje van (100 babfillér ér 1 baltallért).

A szöveges kártyák (különleges cselekedetek)

Babföldcsere (**Bohnenfelder tauschen**): Megcserélhető bármelyik játékos két babföldjét. A két babföld közül az egyik üres is lehet.

Kémiai kísérlet (**Chemiekeule**): Amikor rendes cselekedetet során learsz egy babföldet, használhatod egy másik babföldeden található babfajta babmércejét. Ez nem lehet a kertibabé vagy a vörösbabé, ám a metszőbabé igen.

Plusz kártya (**Extrakarte**): Felveheted a kezedbe a dobott babkártyák tetejéről a legfelső lapot (nem a húzópakli tetejéről). E kártyával együtt akár 6 lap is lehet a kezedben.

Babkártyák kijátszása a kézből a játék végén (**Handkarten ausspielen bei Spielende**): Amikor harmadjára fogy ki a húzópakli, és véget ér a játék, megeheted, hogy - még mielőtt betakarítand a termést a három babföldeden - a kezedből babkártyákat raksz le a földjeidre. Figyelem: Minden kártyaleraaks rendes cselekedetnek számít, s ilyenformán a játékosársak le-másolhatják!

A kézben tartott kártyák cseréje (**Handkarten tauschen**): A kezében tartott kártyákat elcserélhet egy másik játékos kezében tartott kártyáival. Csak akkor teheted meg, ha van 1-5 kártya a kezeldben. Előfordulhat, hogy 1 kártyát adsz oda, és 5-öt kapsz cserébe.

Dzsókerbab (**Jokerbohne**): Ez a szöveges kártya dzsókerbabként lerakható olyan babföldre, amelyen metsző-, tűz- vagy kékbabok vannak. A babföld learatásakor a dzsókerbabot az eldo bott szöveges kártyák tetejére kell tenni.

Erős babföld (**Mächtiges Bohnenfeld**): Ezt a kártyát akkor kell kijátszandod, amikor ellenséges átvételt jelentesz be. (A megtámadott babföldnek védtelennek kell lennie, és nem lehet olyan játékosé, aki már végrehajtott egy ellenséges átvételt.) Úgy kell tekinteni, mintha eggyel több babbal támadnál, mint amennyi a babföldeden ténylegesen van. Ez ellen az ellenséges átvételt ellen nem lehet védekezni!

Matabab (**Mataboohne**): Egy olyan babföldre, amelyen már van babkártya, lerakhatsz ahhoz a babfajtához tartozó babkártyát vagy -kártyákat, amely babfajta a hendikep-értékek tekinteteiben a már lentlévő babfajta után következik (nagyobb annál, de legközelebb van hozzá). Betakarításkor a legutoljára letett babkártyán látható babmérce számít a babföldön lévő összes bab esetén. Ez a különleges cselekedet a babkártyák kijátszása és a babföldök egyesítése cselekedetekkel együtt hajtható végre. Példa: Metszőbabokra (4-es hendikep-érték) rárakhatóak kertibabok (6-os érték).

Kalózatmadás (**Piratenangriff**): Ha egyik babföldeden ugyanolyan babfajtaírt termelsz, mint egy vagy több játékosársad a saját, ugyanilyen (1., 2. vagy 3.) babföldjén, tőle vagy tőlük ellopatsz 1-1 babkártyát, amelyet vagy amelyeket saját babföldedre teszel.

Pizza Babuvio (**Pizza Bonhastica**): Ha három babföldeden összesen 12 vagy 13 babkártya van, betakarításkor egy baltallérral többet kapsz. Ha három babföldeden összesen 14-16 babkártya van, betakarításkor két baltallérral kapsz többet. Végül, ha három babföldeden összesen 17 vagy több babkártya van, betakarításkor három baltallérral többet kapsz.

Pizza Babanes (**Pizza Bohnotoni**): Ha olyan babfölded van, amelyen akkor is négy baltallért érne betakarításkor, ha eggyel kevesebb babkártya lenne rajta, és betakarítod, 5 baltallért kapsz. Ha olyan babfölded van, amely akkor is négy baltallért érne betakarításkor, ha kétféllel kevesebb babkártya lenne rajta, és betakarítod, 6 baltallért kapsz. Ha olyan babfölded van, amely akkor is négy baltallért érne betakarításkor, ha hárommal kevesebb babkártya lenne rajta, és betakarítod, 7 baltallért kapsz. Példa: Ha tíz kékbabot akarítasz be, 4 baltallért kapsz. Ha tízenegy kékbabot akarítasz be, és kijátszod ezt a kártyát, 5 baltallért kapsz. Hasonlóképpen tízenkét kékbab betakarításért 6, tízenháromért pedig 7 baltallért kapnál.

Pizza Babaggio (**Pizza Calzbohne**): Ha minden babföldeden van legalább 3 babkártya, és betakarítasz, 1 baltallérral többet kapsz. Ha minden babföldeden van legalább 4 babkártya, és betakarítasz, 2 baltallérral többet kapsz. Ha minden babföldeden van legalább 5 babkártya, és betakarítasz, 3 baltallérral többet kapsz. Két játékos esetén mindig eggyel több - tehát 4, 5 és 6 - babkártya kell ahhoz, hogy megkapd a plusz baltallért vagy baltallérokat.

Pizza Dibablo (**Pizza Diabohno**): Ha a három babföldeden összesen van 7 vagy 8 metsző-, kerti-, vörös- és szemesbabod, és betakarítasz, 1 baltallérral többet kapsz. Ha a három babföldeden összesen van 9 vagy 10 metsző-, kerti-, vörös- és szemesbabod, és betakarítasz, 2 baltallérral kapsz többet, 11 vagy több ilyenén bab esetén pedig 3-mal több baltallért jár.

Vetőmag-kereskedelem (**Samenhandel**): Ha van a kezdedben öt különböző babfajtához tartozó kártya, és ezeket bemutatod, az egyiket baltallérként megkapod. Ezután a másik négy babkártyá-dat a dobott lapok tetejére teheted, és házhasz öt babkártyát a húzópakli tetejéről - de azt is megeheted, hogy megtartod babkártyáidat.

Hét új babkártya (**Sieben neue Handkarten**): Ha passzív játékos vagy, kapsz 7 új babkártyát. A kezdedben lévő 0-5 babkártyát bele kell keverned a húzópakliba, majd húznod kell 7 új babkártyát a pakli tetejéről. Figyelem: aktív játékos nem játszhatja ki ezt a kártyát! Ha a húzópakli alatt van egy vagy két, képpel felfelé lerakott kertibab, ezeket nem szabad belekeverni a húzópakliba.

Erős átvétel (**Starke Übernahme**): Ellenséges átvételnél felülkereskedsz a másik játékos védelméen. A szöveges kártya, amit a másik játékos védelemként lerakott, a tiéd lesz. A másik játékos kárpótlásként húz egy szöveges kártyát a pakliból.

Vátozó babföld (**Variabes Bonenfeld**): Ezt a kártyát akkor kell kijátszandod, amikor rendes cselekedetként bejelentesz egy ellenséges átvételt. (A megtámadott babföldnek védelem nélkülinek kell lennie, és nem lehet olyan játékosé, aki már végrehajtott ellenséges átvételt.) Ezután bármelyik babföldedet elcserélheted az ő bármelyik, gyengébb babföldjével. Ez ellen az ellenséges átvétel ellen nem lehet védekezni.

További betakarítás (**Zusätzliche Ernte**): Betakaríthatod egy tetszőleges babföldedről a termést - akár olyanról is, amelyen csak egyetlen babkártya van. Ez a különleges cselekedet nem a Babok betakarítása rendes cselekedet részeként kerül végrehajtásra; nem is lehet lemásolni.

Credits

A *Bohnanza* Uwe Rosenberg játéka, amit először az *AMIGO Spiel+Freizeit* kiadó adott ki 1997-ben. A *Telebohn*-variáinst még 1998-ban találta ki Uwe Rosenberg; a metszőbabokat és a szöveges kártyákat 2001-re csapta hozzájuk. A grafika - Björn Pertoft eredeti Bohnanza-illusztrációi felhasználásával - Marcel-André Casasola Merkle munkája.

<p>© 2004 by Lookout Games, Deutschland Hergestellt in Belgien Limitierte Verkaufsauflage: 5000 Exemplare Fragen an: Support@lookout-games.de</p>	 <p>www.lookout-games.de</p>
---	---

TELEBAB

Kézreálló Bohnanza-kiegészítő Uwe Rosenbergtől.

Tartozékok

A kiegészítő 33 kártyát tartalmaz, valamint a szabályfüzetet. A 33 kártya: 1 “aktív játékos”-kártya, 18 szöveges kártya (különleges cselekedetek) és 14 metszőbab (Schnittbohne).

A metszőbabok babmérceje különleges: a babok betakarításakor a játékos szöveges kártyákat kap. Ezek a kártyák a játék folyamán különleges cselekedeteket tesznek lehetővé. A játék végén a betakarított metszőbabokért - akár a többi babfajtáért - 1-4 baltallér jár.

Játékötlet

1999-ben történt, hogy átvételi ajánlat érkezett Angliából a Mannesmannhoz. Mivel a Mannesmann nem igazán akarta, hogy felvásárolják, az ajánlatot “ellenséges átvételnek” nyilvánították. Csak hónapokig tartó tárgyalások után - miután a menedzsmentnek járó kártalanítás összege elért egy bizonyos nagyságot - jött létre végül az üzlet. E 2-5 személy által játszható játék alapötletét az “ellenséges átvételek” jelentik. Fontos, hogy ebben a “telefonálásra” kihelyezett játékban a játékosok nem kereskednek egymással. Itt nem a kezükben tartott lapokat cserélik ki egymás között, úri tetszésük szerint, hanem egész babföldre átadására kényszerülnek.

Előkészületek

A kiegészítő (amelynek eredetileg Vodabohn lett volna a neve) csak az Amgio által kiadott Bohnanzával együtt játszható. E szabályban feltételezzük, hogy a játékosok tisztában vannak az alapjáték szabályaival.

3-5 játékos esetén mindegyikük kap egy 3. babföldet, amelyet ki-ki maga elé lerak. A babkártyákat (köztük a metszőbabokkal) össze kell keverni, de még előtte félre kell tenni két kertibabot (Gartenbohne).

Minden játékos felcslap egy-egy babot mindhárom babföldjére, képpel felfelé, balról-jobbra haladva. A jobb oldali babkártya kerül a 3. babföldre. A többi, képpel lefelé lerakott babkártya alkotja a húzópaklit. A két félretett kertibabot képpel felfelé a húzópakli alá kell egymásra letenni. Ezt a két kártyát nem lehet felhúzni, csak később kerülnek majd játékba, amikor a dobott lapokból új húzópaklit kell alkotni.

Minden játékos kap öt babkártyát a kezébe. Fontos, hogy ennél a játéknál - ellentétben a többi Bohnanza-variánssal - a kézben tartott kártyák sorrendje megcserélhető.

A megmaradt, képpel lefelé lerakott babkártyák alkotják a húzópaklit.

A szöveges kártyákat meg kell keverni. Minden játékos kap két ilyen kártyát, ezeket megnézik, majd képpel lefelé lerakják maguk elé. A megmaradt szöveges kártyákat képpel lefelé egy külön pakliba le kell rakni a húzópakli mellé.

A metszőbabok babmérceje

A kiegészítőre igaz ugyanaz, ami az alapjátékra: egy babföldön csak egyazon babfajtához tartozó babok lehetnek. A babföld betakarításakor a babmérce mutatja meg, mennyi baltallér jár a termésért. A játékosok úgy jelzik a baltallérokat, hogy talléronként egy babkártyát leraknak maguk elé képpel lefelé.

A pakliban összesen 14 metszőbab van. Ezek babmérceje némileg bonyolultabb, mint a többi babfajtáé. Egy metszőbab betakarításáért nem jár semmi. 2 metszőbab betakarításakor a játékos húz egy szöveges kártyát a pakliból, 3 vagy 4 metszőbab betakarításakor pedig két szöveges kártyát húz. Ilyenformán 1-4 metszőbab betakarításakor egy baltallért sem kap a játékos, és az összes babkártya a dobott lapok tetejére kerül. 5 vagy több metszőbab betakarításakor azonban már baltallért is kap a játékos: 5 vagy 6 metszőbab betakarításakor két szöveges kártyát kap és egy baltallért, 7 vagy több metszőbab betakarításakor pedig két szöveges kártyát és két baltallért.

thaur@freemail.hu

A játék végén azonban más a metszőbábok babmérceje: ekkor nem jár szöveges kártya, csak babtallér. 1-3 metszőbábért semmi sem jár, 4 vagy 5 metszőbábért 1, 6 metszőbábért 2, 7 metszőbábért 3, míg 8 vagy több metszőbábért 4 babtallér jár.

A szöveges kártyák

Minden szöveges kártya háromféleképpen használható:

1. Minden szöveges kártya 10 babfillér ér a játék végén, ha addig nem használja el a játékos. Ahogy az a Muta-bohnból tudható, 100 babfillér ér egy babtallért.
2. Emellett minden szöveges kártya egy védelemkártyát jelent az ellenséges átvételekkel szemben.
3. És végül minden szöveges kártya lehetőséget biztosít egy különleges cselekedetre. Az adott különleges cselekedet a kártyán olvasható. Az aktív és a passzív játékosok is játszhatnak ki szöveges kártyákat és hajthatják végre a különleges cselekedeteket, amikor joguk van rendes cselekedet végrehajtására. Bizonyos különleges cselekedetek csak egyes rendes cselekedetekkel összekapcsolva hajthatók végre; másokat a rendes cselekedetek mellett lehet végrehajtani. A rendes cselekedeteket alant, a játékmenetnél fejtjük ki. Passzoláskor is lehet különleges cselekedetet végrehajtani. A különleges cselekedet után a szöveges kártyát el kell dobni (külön halomba, nem a dobott báb-kártyákra).

A játékmenet

Ki kell sorsolni egy kezdőjátékost. Ő megkapja az "aktív játékos"-kártyát, és azt elődallal felfelé lerakja maga elé. A játékos köre addig tart, amíg tovább nem adja a kártyát baloldali szomszédjának. Ilyenformán a játékosok az óramutató járása szerint követik egymást. Az aktív játékos **ötféle** cselekedetet hajthat végre, s ezeket - a d) cselekedet kivételével - **bármilyen sorrendben és bárhányszor** végrehajthatja. Az aktív játékos minden cselekedetére a passzív játékosok reagálhatnak.

a) Báb-kártyák kijátszása: A játékos a kezéből kijátszhat báb-kártyákat három báb-földje egyikére. Üres báb-földre letehet egy vagy több, egyazon báb-fajta-hoz tartozó kártyát. Olyan báb-földre, amelyen már van báb-kártya, csak ugyanehhez a báb-fajta-hoz tartozó kártyát vagy kártyákat rakhat.

b) Báb-földek egyesítése: Egyesíteni lehet két olyan báb-földet, amelyeken ugyanazt a báb-fajtát természetik. Ilyenkor a játékos fogja az egyik báb-földet, összes kártyájával, és ráteszi a másikra. Hogy melyik báb-földet mozgatja a kettő közül, az csak a játékos döntésén múlik. Példa: A játékos megteheti, hogy fog egy olyan báb-földet, amelyen sok báb-kártya van, és ráteszi egy olyanra, amelyen csak egy. Természetesen megtehetné volna azt is, hogy az egyetlen báb-kártyás báb-földet mozgatja. Olyan báb-föld, amelyen van legalább egy báb-kártya, nem rakható rá egy üres báb-földre.

c) Báb-kártyák felcsapása: Az üres báb-földekre a húzópakliból babokat lehet rakni. Ha a játékosnak van legalább egy üres báb-földre, felcaphatja a húzópakli legfelső lapját. Ezután el kell döntenie, hogy ezt a báb-kártyát melyik üres báb-földjére teszi. Ez a báb-kártya csak üres báb-földre kerülhet, olyan báb-földre, amelyen már van (ugyanilyen fajtáj) báb-kártya, nem. (Persze az aktív játékos ezután végrehajthat egy b) cselekedetet.) E cselekedet végrehajtása során a játékos nem játszhat ki a kezéből báb-kártyát (az ugyanis az a) cselekedet).

d) Babok betakarítása: Ellentétben a többi rendes cselekedettel, ezt a cselekedetet - a betakarítást - az aktív játékos csak egyszer hajthatja végre a köre folyamán. Ezért a betakarítás után az "aktív játékos"-kártyát a másik oldalára kell fordítani, jelezve, hogy ő már takarított be ebben a körben. A kártya hátoldalán a következő szöveg olvasható: "Az aktív játékos már betakarított egy báb-földön." Figyelem! A kiegészítőre is igaz az, ami az alapjátékra: olyan báb-földről, amelyen egyetlen báb-kártya van, csak akkor takarítható be a termés, ha a játékosnak nincs olyan báb-földje, amelyen egnél több báb-kártya található.

e) Ellenséges átvétel: Az aktív játékos felszólíthat egy másik játékos, hogy cseréljenek báb-földet. Nem lehet üres báb-földet olyan báb-földdel elcserélni, amelyik nem üres. Ahhoz, hogy a csere létrejöhessen, két feltételnek kell teljesülnie:

1. Az aktív játékos báb-földjének "erősebbnek" kell lennie, mint a cserére kizemelt másik báb-földnek. Egy báb-föld akkor "erősebb", ha több báb-kártya van rajta. Ha két báb-földön ugyanannyi báb-kártya van, az az erősebb, amelynek kisebb a hendikep-értéke. Minden báb-földnek annyi a hendikep-értéke, ahány darab van összesen a báb-földön lévő báb-fajtaból - vagyis amilyen szám a báb-kártyán szerepel. Ez alól csak egy kivétel van, a metszőbáb: noha ebből 14 darab van, mégis a hendikep-értéke csupán 4. Ezért van az, hogy a kártyán a 4-es sokkal nagyobb, mint az 1-es.

2. A két cserélendő báb-földnek ugyanazon pozíciókban kell lenniük: 1. báb-föld csak 1. báb-földdel, 2. báb-föld csak 2. báb-földdel, és 3. báb-föld csak 3. báb-földdel cserélhető.

Védekezés az ellenséges átvétel ellen: Az ellenséges átvételi kísérlet visszaverhető úgy, hogy a "gyengébb" játékos lerak a megtámadott báb-földre képpel lefelé egy szöveges kártyát. A játékos szabadon eldöntheti, melyik szöveges kártyáját használja erre a célra. Ez a képpel lefelé lerakott kártya azt jelzi, hogy a báb-föld védett az ellenséges átvételről. A védelem megszűnik, ha másik játékos lesz az aktív játékos, vagy ha a védett báb-földről elkerül az utolsó báb-kártya is. Végül megszűnik a védelem akkor is, ha a védett báb-földjével a játékos ellenséges átvételt hajt végre. Ha a védelem megszűnik, a szöveges kártya a többi dobott szöveges kártya tetejére kerül. Nem szűnik meg a védelem, ha a védett báb-földdel egyesül egy másik báb-föld.

A passzív játékosok reakciói: Miután az aktív játékos végrehajtott egy cselekedetet, az óramutató járása szerinti sorrendben végig kell kérdezni az összes többi játékos, hogy ők végrehajtanak-e egy ugyanolyan cselekedetet, mint amelyet az aktív játékos végrehajtott. Még a visszavert ellenséges átvétel is végrehajtott cselekedetnek számít, tehát a passzív játékosok is végrehajthatnak ellenséges átvételt. Ha egy játékos nem akarja az adott cselekedetet végrehajtani, bejelenti, hogy passzol. Csak rendes cselekedet másolható le ilyenformán, különleges cselekedet nem.

Figyelem: 3 vagy 4 játékos esetén csak egyetlen játékos másolhatja le az aktív játékos által végrehajtott cselekedetet. Ez leggyakrabban az aktív játékos baloldali szomszédja lesz. Kivételt jelent ez alól az első kör: ebben ugyanis az összes passzív játékos lemásolhatja az aktív játékos által végrehajtott cselekedetet. Emiatt az első kör jóval hosszabb lehet, mint a többi.

Egy másik kivétel, hogy passzív játékos nem kísérrelhet meg ellenséges átvételt az aktív játékos ellen, még akkor sem, ha az aktív játékos ebbe beleegyezne. Továbbá az első körben nem lehet ellenséges átvételt végrehajtani olyan játékoskal szemben, aki már hajtott végre ellenséges átvételt. **Példa négy játékosal:** *Anita megtámadja Jenőt. Jenő nem támadhatja Anitát, így ő Márkra támad. Éva így már csak Márkra támadhatna, de ő inkább passzol. Végül Márk Évára támad.*

A kör vége: Az aktív játékos úgy fejezi be a körét, hogy elődallal felfelé átadja az "aktív játékos"-kártyát bal oldali szomszédjának. Ezután annyi kártyát húz a húzópakliból, hogy öt kártya legyen a kezében, majd óramutató járása szerint sorban a többi játékos is felhúzza öt kártyára a kezét.

Ha kifogy a pakli: Ha kifogy a húzópakli és látható lesz az alján a két kertibab, a dobott lapokat meg kell keverni és képpel lefelé le kell rakni az asztalra - ez lesz az új húzópakli. Az egyik kertibabot bele kell keverni a pakliba, a másik képpel felfelé ottmarad a pakli alatt. Amikor másodszor is kifogy a húzópakli, a dobott lapokat megint össze kell keverni, bele kell keverni ezt az utolsó kertibabot; így jön létre az új húzópakli.

Ha a szöveges kártyák paklija kifogy, az eldobott szöveges kártyákat meg kell keverni, és új paklit kell csinálni belőlük.

Speciális szabályok öt játékos esetén: Öt játékos esetén nem egy, hanem két passzív játékos másolhatja le az aktív játékos cselekedetét. Az e) cselekedet esetén a második passzív játékos, aki lemásolja az ellenséges átvételt, ezt nem hajthatja végre sem az aktív játékos ellen, sem az ellen a játékos ellen, aki először másolta le ezt a cselekedetet - akkor sem, ha amúgy beleegyeznének.

Speciális szabályok 2 játékos esetén: Az egyetlen speciális szabály az előkészületekre vonatkozik. A játékosok egymással szemben ülnek le. Mindkettejüknek két báb-földje van - 2 játékos esetén nincsenek 3. báb-földek. Az egymással szemközti báb-földek tartoznak össze (lásd ellenséges átvétel). Emellett a játékosok nem két, hanem három szöveges kártyát kapnak kezdéskor.

A játékmenet ugyanaz, mint 3 vagy 4 játékosnál, egyetlen, fentebb már említett eltéréssel: ellenséges átvételnél csak a szemközti báb-földet lehet támadni.

A játék jóval hamarabb ér véget, mint több játékos esetén: már akkor, amikor először kifogy a húzópakli.

Figyelem: A passzív játékos az aktív játékos összes cselekedetét lemásolhatja - kivéve, hogy ellenséges átvételt nem tud lemásolni, hiszen az aktív játékos ellenében nem lehet ellenséges átvételt megkísérelni. Továbbá két kertitbab sosem kerül a játékba, minthogy ezek a húzópakli alatt vannak, és amint kifogy a húzópakli, a játék véget is ér.