

WURFEL BOHNANZA

Uwe Rosenberg játéka

Játékos szám: 2-5 fő

Kor: 10 éves kortól

Játékidő: kb. 45 perc



TARTALOM

61 aratáskártya



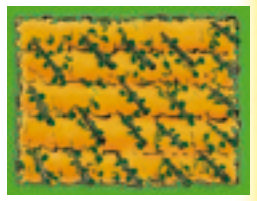
7 babos kocka



5 áttekintő kártya



1 babföld



A JÁTÉK

Még a babtermesztők is szeretnek néha a földmunkák után egy kockajátékkal jól szórakozni. Itt van számukra a lehetőség, hogy a szerencsét és ügyességüket segítségül hívva kockákkal teljesítsék a babos feladatokat. Minél több feladatot teljesít egy játékos, annál több tallért tud szerezni. Ami különleges, hogy az aktív játékos dobásait a többi játékos is felhasználhatja a saját aratáskártyáján lévő feladatok teljesítéséhez. A játékosok célja elsőként 13 baltallért összegyűjteni.

A JÁTÉK TARTOZÉKAI

Az aratáskártyák

Minden aratáskártyán **hat feladat** látható, melyeket **lentől felfelé haladva kell teljesítenünk**. Három feladat teljesítése után egy játékos egy tallért szerezhethet. Ha mind a hat feladatot teljesítette, négy baltallért kap. Az aratáskártyák jobboldalán látható kis számok azt jelzik, hogy mekkora az esélye (százalékban) az adott feladat teljesítésének az első dobásból. Tehát minél kisebb egy szám, annál nehezebb a feladat.

A babos kockák

A kockák oldalain összesen hétféle babfajtát láthatunk. Egy kockán nem találhatjuk meg az összes fajtát. Az azonos színű kockák azonban egyformák (a három bézs színű kocka és a négy fehér kocka).



Veteménybab



Vörös bab



Kínai bab



Tarkabab



Szójabab



Disznóbab



Zöldbab

FELKÉSZÜLÉS A JÁTÉKRA

A babföldet az asztal közepére helyezzük. Minden játékos kap egy áttekintő kártyát. Megkeverjük az aratáskártyákat. Minden játékosnak osztunk két kártyát, melyet képpel felfelé maguk elé helyeznek egymás alá. Azokból a kártyákból, melyeket nem osztottunk ki, képpel lefelé húzópaklit alakítunk ki az asztal közepén. Meghatározzuk a kezdőjátékost, majd az óramutató járása szerint megkezdődik a játék.

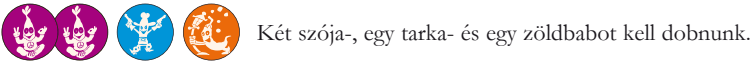
A JÁTÉK MENETE

Az aktív játékos dob

Az aktív játékos azzal kezd körét, hogy egyszerre dob a hét kockával. A kockákkal többször is dobhat, ám minden dobása után **legalább egy kockát át kell tennie** a babföldre. A babföldre helyezett kockákat nem dobhatjuk újra.

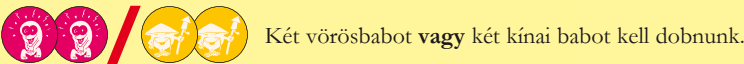
A feladatok

Az aratáskártyákon lévő feladatok úgy vannak összeállítva, hogy kártyánként mindig legfeljebb három feladatot tudunk egy körben végrehajtani, négyet sosem. Egy feladat teljesítéséhez ki kell dobnunk az ábrán szereplő babfajtákat. Például:

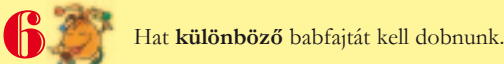


Két szója-, egy tarka- és egy zöldbabot kell dobnunk.

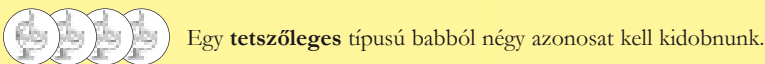
Ezen kívül vannak különleges feladatok is. Például:



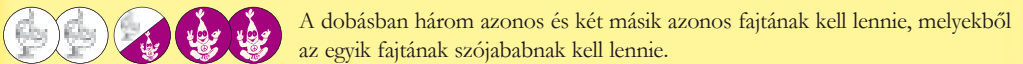
Két vörös babot **vagy** két kínai babot kell dobnunk.



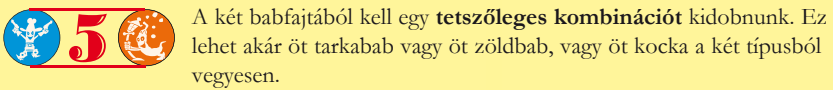
Hat **különböző** babfajtát kell dobnunk.



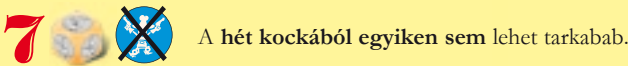
Egy **tetszőleges** típusú babból négy azonosat kell kidobnunk.



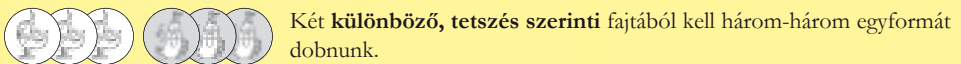
A dobásban három azonos és két másik azonos fajtának kell lennie, melyekből az egyik fajtának szójababnak kell lennie.



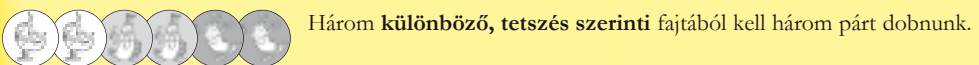
A két babfajtából kell egy **tetszőleges kombinációt** kidobnunk. Ez lehet akár öt tarkabab vagy öt zöldbab, vagy öt kocka a két típusból vegyesen.



A hét kockából **egyiken sem** lehet tarkabab.



Két **különböző, tetszés szerinti** fajtából kell három-három egyformát dobnunk.



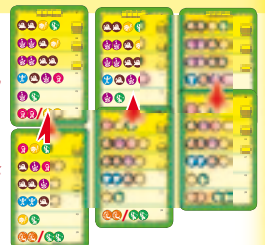
Három **különböző, tetszés szerinti** fajtából kell három párt dobnunk.

A feladatok teljesítése

Egy játékos előtt mindig két kártya fekszik. A felső kártya az aktív, és a rajta látható feladatokat kell végrehajtanunk lentől felfelé haladva. Az alsó kártyával a teljesített feladatokat takarjuk le: először a legalsó feladatot, majd alulról a másodikat, egészen a legfelső feladatig.

Aktív

Letakarás



Az aktív játékos feladatokat teljesít

Amint az aktív játékos az utolsó kockáját is a babföldre helyezi, tehát nincs több kocka, amellyel dobhatna, feladatokat hajthat végre. Ilyenkor ellenőrzi, hogy a babföldön lévő kockáiból összeállítható-e olyan kombináció, mely a legalsó, le nem fedett sorában látható. Ha igen, az alsó aratáskártyát felcsúsztatva lefedí a feladatot. Ezután ellenőrzi, hogy a következő feladat teljesült-e.

Figyelem: A kockákat több feladványhoz is felhasználhatjuk.

Ha az aktív játékos nem tud, vagy nem akar (több) feladatot teljesíteni, átadja az összes kockát az óramutató járása szerint következő játékosnak.

A soron kívüli játékosok feladatokat teljesítenek

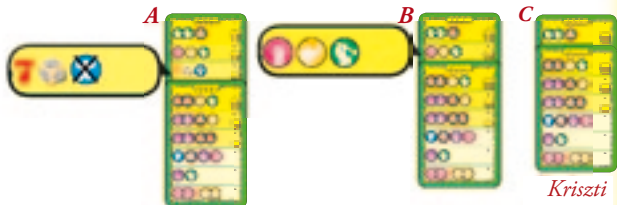
Az aktív játékos **minden dobása** után a többi játékos is teljesítheti feladatait. A játékosok csak az **éppen dobásra került kockákat** használhatják (a **babföldön lévőeket nem**) az aktív kártyáikon lévő feladataik teljesítésére.

Példa:

1) Gabi dob a 7 kockával.

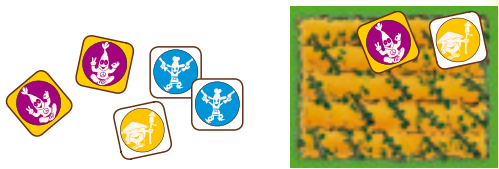


2) Kriszti bejelenti: „Stop, teljesült a „bét kocka tarkabab nélkül” feladatom és az „egy vörös, egy kínai és egy veteménybab” feladatom.



Kriszti

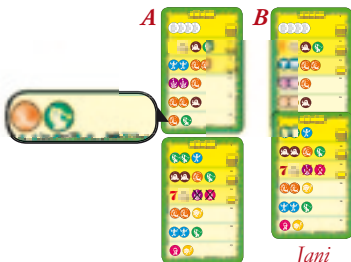
3) Ha már több játékos nem tesz bejelentést, Gabi áthelyezi a kínai és a szőjyabot a babföldre, a maradék öt kockával pedig újra dob.



4) Mivel egy játékos sem tesz bejelentést, Gabi a két tarkababot és a kínai babot a babföldre helyezi, majd dob a maradék két kockával.



5) Ekkor Jani tesz bejelentést: „Megvan a vetemény- és a zöldbab az első feladatomboz”, majd lefedi a feladatot.



Jani

6) Gabi befejezi a körét és három feladatot teljesít.



Gabi

Az aratáskártyák beváltása

Onnantól kezdve, hogy (alulról) a **harmadik feladat** teljesült, az aratáskártyát **bármikor beválthatjuk**. Ha a kártya 3., 4., 5. vagy 6. feladata teljesült, a játékos 1, 2, 3 vagy 4 baltallért kap. Ez a következőképpen zajlik:

1. Ha a játékos az aktív kártyáját beváltja, átfordítja a tallért ábrázoló oldalára, majd maga mellé helyezi. Ezzel egy tallért szerzett. Az alsó aratáskártya lesz az új aktív kártyája.
2. Ha a játékos 2, 3 vagy 4 tallért szerez, 1, 2 vagy 3 kártyát húz a húzópakliból és azokat is magam mellé helyezi a talléroidalukkal felfelé.
3. Húz egy aratáskártyát a húzópakliból és maga elé helyezi azt képpel felfelé az új aktív kártya alá.

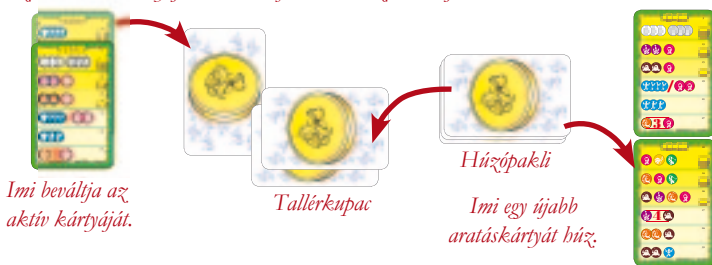
Figyelem: Egy játékos **azonnal** végrehajthat egy vagy több feladatot az új aktív aratáskártyájáról is.

Példa: Iminek a babföldön két vörösbabja, két zöldbabja és három tarkababja van. Imi három feladatot is tud teljesíteni.



Imi

Imi úgy dönt, beváltja az aktív aratáskártyáját, mert más feladatokat szeretne teljesíteni.



Imi beváltja az aktív kártyáját.

Tallérkupac

Húzópakli
Imi egy újabb aratáskártyát húz.

Az aktív aratáskártyát a tallért ábrázoló oldalára fordítja, és maga mellé helyezi. Ezután további két aratáskártyát húz a húzópakliból, így ezzel három tallért szerezve. A korábban takarásához használt kártyája lesz az új aktív kártyája, majd húz egy újabb kártyát a húzópakliból és alá helyezi. Ezután további feladatokat hajt végre.



Imi ezt az aratáskártyát is beválthatná egy tallérért, de inkább megtartja azt, és továbbadja Gabinak a kockákat.

Abban a ritka esetben, ha egy kártya beváltásánál elfogyna a húzópakli, a játékos az áttekintő kártyáját is beválthatja. Ennek hátoldalán öt tallér látható. Ezt a kártyát az addig gyűjtött baltallérjaihoz teszi, majd cserébe öt baltallért visszatesz a húzópakliba. A beváltásért járó tallérokat csak ezután veszi magához.

A JÁTÉK VÉGE

Amint valaki összegyűjt **13 baltallért**, a játék véget ér és az a játékos nyer. Ha a játékos nem maga dobja ki a nyertes kockákat, az aktív játékos már nem dobhat tovább.

Ha több játékos ugyanabban a pillanatban éri el a 13 baltallért, együtt győznek. Az is előfordulhat, hogy egy játékos több mint 13 tallért szerez egy dobásból. Ebben az esetben az győz, akinek a legtöbb baltallért sikerült összegyűjtenie.



Őn egy minőségi terméket vásárolt. Ha azonban mégis reklamálni szeretne, tegye azt közvetlenül nálunk.
Kérdése van? Szívesen segítünk Önnek.
AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de
www.amigo-bohnanza.de

Fordította és szerkesztette a
Játékmaster társasjátékbolt
megbízásából: **X-ta**
Lektorálta: **Artax**