

# Bongo

Szerző: Bruno Faidutti

Játékosok száma: 2-8

## Játék alapverzió:

Ebben a verzióval a két sárga és az 5 fehér kockát használjuk. (A zöld és piros kockákat ilyenkor félre kell tenni.)

## A játék menete:

Az előző kör nyertese dob egyszerre mind a 7 kockával. Vigyázni kell, hogy a kockák ne guruljanak nagyon szét, viszont dobás után nem kell elrendezni a kockákat. Ekkor mindenki megnézi a kockákat és aki először kiabálja be a megfelelő állat nevét, kap egyet az általa bekiabált állatnak megfelelő jelzőből. "Semmi" bekiabálásakor a játékos választhat, hogy melyik fajta jelzőből kér egyet. Ha valaki rossz állatot kiabál be, elveszíti az összes jelzőt abból az állatból, amelyiket bekiabálta. Ha valaki "semmi"-t kiabált be tévesen, akkor az összes jelzőjét elveszíti. A kör addig tart, amíg valaki be nem kiabálja a helyes állat nevét.

## Állatok nevei:

antilop: "Bongo"

orrszarvú: "Rhino"

gnu: "Gnu"

## Melyik állat nevét kell bekiabálni?

A két sárga kockán található cölöpök száma határozza meg, hogy hány fehér kockán kell szerepelnie annak az állatnak, melynek nevét be kell kiabálni. Ha a két sárga kocka ugyanazt a számot mutatja, akkor azt az állatot kell bekiabálni, amelyikből annyi van a fehér kockákon, ahányat az egyik sárga kocka mutat.

*Példa: angol szabály első oldal alján található ábrán - mindkét sárga kocka három cölöpöt mutat, így azt az állatot keressük, amelyikből három van. Az helyes válasz tehát: "Gnu!"*

Ha a két sárga kocka különböző értéket mutat, akkor a lehetséges 1, 2 és 3 értékek közül az határozza meg a keresett állat(ok) számát, amelyik egyik sárga kockán sem szerepel.

*Példa: angol szabály első oldal közepén a sárga kockákat ábrázoló képek közül a második - itt az egyik kocka 1-et a másik kocka 3-at mutat. Ilyenkor azt az állatot keressük, amelyikből kettő van.*

Ha a fehér kockákon két állat fajból is annyi állat van, amennyit a sárga kockák meghatároznak, akkor a harmadik állat nevét kell kiabálni.

*Példa: angol szabály második oldalának tetején található ábra ("Special situation #1") - a sárga kockák 1-et és 3-at mutatnak, így azt az állatot keressük amelyikből 2 van. Mivel az rhinóból és a gnuból is 2 van, ezért a helyes válasz ilyenkor: "Bongo!"*

Ha egyik állatból sincs pont annyi, amennyit a sárga kockák meghatároznak, akkor azt kell bekiabálni, hogy "semmi"!

*Példa: angol szabály második oldalán közép tájt ("Special situation #2") - a sárga kockák miatt 2 állatot keresünk, de míg a gnuból és a bongóból 1, addig a rhinóból 3 van. Így a helyes válasz: "Semmi"!*

### **Játék vége:**

A játék addig tart, amíg valaki össze nem gyűjt egyfajta jelzóból 6 darabot vagy mindhárom jelzóból 2-2 darabot. Ilyenkor ez a játékos nyerte a játékot.

### **Profi verzió #1: az orvvadászok**

A két piros kocka - az orvvadászok - is játékba kerül, azokat is együtt kell dobni az alapjáték 8 kockájával. Ha a piros kockák ugyanazt mutatják, akkor az orvvadászok levadásznak egyet abból az állatból, amit mutatnak. Ha különböző állatot mutatnak, akkor a harmadik - általuk nem mutatott - állatból vadásznak le egyet. A levadászott állatot nem kell beleszámítani amikor megállapítjuk, hogy melyik állatot kell bekiabálni.

*Példa: angol szabály harmadik oldalának felső részén - a sárga kockák szerint 2 állatot keresünk. Az orvvadászok pedig - mivel különböző állatot mutatnak - egy rhinót vadásznak le. Így a fehér kockákon található egyik rhinót nem számíthatjuk be. Ezért viszont a rhinóból és a bongógól is 2-2 van, és a helyes válasz: "Gnu!"*

### **Profi verzió #2: a vadőr**

A két piros kocka mellett a játékba kerül a zöld kocka, a vadőr is. A vadőr megvédi az orvvadászokkal szemben azt az állatot, amelyiket a zöld kocka mutat. Az orvvadászok csak akkor járnak sikerrel, ha olyan állatra vadásznak, amelyiket az vadőr nem tudja megvédeni.

*Példa: angol szabály harmadik oldalának alján - a sárga kockák miatt két állatot keresünk. Az orvvadászok pedig rhinóra vadásznak, de az vadőr ezt megakadályozza. Így az előző állással ellentétben itt 3 rhinót és 2 bongót kell beszámítani. Ezért a helyes válasz: "Bongo!"*

### *A fordító megjegyzése:*

*Az angol és a német szabály egy kicsit eltérnek egymástól. Az általam leírt szabály az, amelyikkel mi szoktunk játszani. Valamelyikben például benne van az is, hogy ha az egyik színből már elfogytak a jelzők, akkor a játékos elvehet egy megfelelő jelzőt az egyik ellenfelétől, mégpedig attól, amelyiknek a legtöbb van belőle. Ha többeknek is egyenlően sok van, akkor ő dönti el, hogy kitől. Ilyen szituációnk viszont eddig nem fordult elő. Másik eltérés, hogy valamelyik szabályban az van, hogy a győzelemhez az összes jelzőt össze kell gyűjteni az egyik színből, nem elég csak 6-ot összegyűjteni. Itt nyugodtan dönthettek, hogy melyik szabály szerint játsszátok.*

*Fordítás: Szunyi  
Szerkesztés: Artax*