

Bohnanza

Diseñado por Uwe Rosenberg

2-7 Jugadores

Reglas a la JcK por Ketty Galleguillos (jugandoconketty@gmail.com / www.jck.cl)

El objetivo del juego es conseguir la mayor cantidad de oro plantando, cosechando y vendiendo frijoles.



PREPARACION

- Coloca el tercer campo en la caja.
- Cada jugador recibe 5 cartas de frijoles al azar.
- Coloca el resto de los frijoles boca abajo (con la moneda hacia arriba) formando un mazo de robo.

Es importante que la mano del jugador debe mantener siempre las cartas en el orden en que las va adquiriendo. De este modo al plantar frijoles deberán plantar primero los que adquirieron antes, y deberán agregar los nuevos detrás de los que ya tienen en la mano.

TURNO

Fase 1: Plantar 1 o 2 cartas de frijoles

Fase 2: Robar, intercambiar y donar cartas de frijoles

Fase 3: Plantar cartas intercambiadas y donadas.

Fase 4: Robar nuevas cartas de frijoles

FASE 1: PLANTAR 1 o 2 CARTAS DE FRIJOLES

- Debe plantar la primera carta de su mano en uno de sus campos.
- Misma variedad existente → agregarla al campo
- Otra variedad → plantar en campo vacío o cosechar y vender los frijoles de un campo existente para plantar la nueva variedad.
- Luego puede plantar una segunda carta de su mano.
- Si el jugador no tiene cartas omite esta fase.



FASE 2:

ROBAR, INTERCAMBIAR Y DONAR CARTAS DE FRIJOLES



- Robar las 2 cartas superiores del mazo y colocarlas boca arriba al centro de la mesa.
- Decidir si se quiere quedar con una o ambas.
- Negociar o dar una o ambas cartas.

- Se puede negociar sólo con el jugador activo.
- El jugador activo puede negociar/dar las cartas boca arriba o las de su mano.
- Los jugadores no activos sólo pueden cambiar/dar cartas que tengan en su mano.
- Las cartas cambiadas o regaladas son colocadas a un lado y no pueden formar parte de nuevos intercambios.
- El jugador activo puede seguir negociando/dando cartas de su mano incluso si las 2 cartas boca arriba ya han sido negociadas, dadas o puestas a un lado.
- Las cartas negociadas o dadas pueden salir de cualquier sitio de la mano del jugador. Sin embargo para evitar cambio de orden de las cartas en la mano se recomienda ofrecerlas oralmente y no tomarlas hasta que se acepte el intercambio.
- No es obligación aceptar una donación.

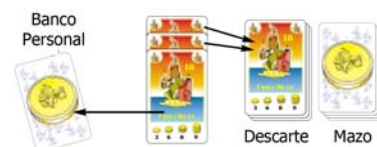
FASE 3: PLANTAR CARTAS INTERCAMBIADAS Y DONADAS.

- Los jugadores deben plantar todas las cartas apartadas en la Fase 2.
- Cada jugador puede decidir en qué orden las planta.
- Puede que un jugador deba cosechar y vender antes de plantar.

FASE 4: ROBAR NUEVAS CARTAS DE FRIJOLES

- El jugador activo roba 3 cartas del mazo, una a la vez, y las coloca en orden al final de su mano.

COSECHA Y VENTA DE FRIJOLES



- Los jugadores pueden cosechar y vender frijoles en cualquier momento, aunque no sea su turno.
- Se debe vender el campo completo.
- Puede escoger vender cualquier campo con 2 o más cartas. Sólo podrá vender un campo con 1 carta si todos sus campos tienen 1 sola carta.
- Verificar cuantas cartas tiene el campo y calcular la ganancia. Colocar la cantidad de cartas que corresponda con el oro hacia arriba en el banco personal y dejar el resto en la pila de descartes.
- Es posible vender aunque la venta no genere dinero. (por no haber suficientes cartas).

COMPRAR UN TERCER CAMPO DE FRIJOLES

- Puede ser comprado en cualquier momento.
- El tercer campo tiene un costo de 3 oros
- El oro pagado sale del banco personal y se colocan en la pila de descartes.
- El nuevo campo puede ser usado de inmediato.



FIN DEL JUEGO

- El juego termina cuando se acaba el mazo por tercera vez.
- Si se acaba durante la fase 2, se juega hasta finalizar la fase 3 (puede ocurrir que sólo haya una carta para negociar en la fase 3). Si se acaba durante la fase 4 termina de inmediato.
- Los jugadores cosechan sus campos. El jugador con más oro en su banco será el ganador. En caso de empate ganará quien tenga más cartas en la mano.

VARIANTES

Jugadores	Cartas que se sacan	Cartas iniciales	Costo 3 ^{ER} campo	Veces que se agota el mazo
3	Cocoa (4)	5	Disponible al inicio	2
4-5	Coffee (24).	5	3	3
6-7	Cocoa (4) Garden (6)	3, 4, 5, 6 el resto	2	3

Durante la Fase 4 el jugador activo roba 4 cartas en lugar de 3

REGLAS PARA 2 JUGADORES

- Remueve los frijoles Garden (6) y Cocoa (4).
- Los jugadores pueden cosechar y vender sólo durante su turno.
- Al comprar el tercer campo los 3 oros son removidos del juego.
- El juego finaliza cuando se agote el mazo por primera vez.

Las Fases del turno son modificadas.

- **FASE 1:** Plantar o descartar frijoles ofrecidos por el oponente en la Fase 3.
- **FASE 2:** Plantar 1 o 2 cartas de la mano y luego puede descartar una carta de cualquier parte de su mano.
- **FASE 3:** Robar 3 cartas y colocarlas al centro de la mesa. Si una de ellas coincide con la carta superior de la pila de descartes es agregada al grupo. Esto continúa hasta que la carta superior de la pila de descartes no coincide con ninguna carta al centro de la mesa. El jugador activo luego planta las que quiera o todas (puede cosechar y vender en el proceso), o bien puede dejar las que desee como oferta a su adversario. El jugador activo no tiene la obligación de plantar las cartas de esta etapa (puede colocarlas en el descarte si el oponente no las desea)
- **FASE 4:** El jugador roba 2 cartas y las coloca en orden en su mano.