

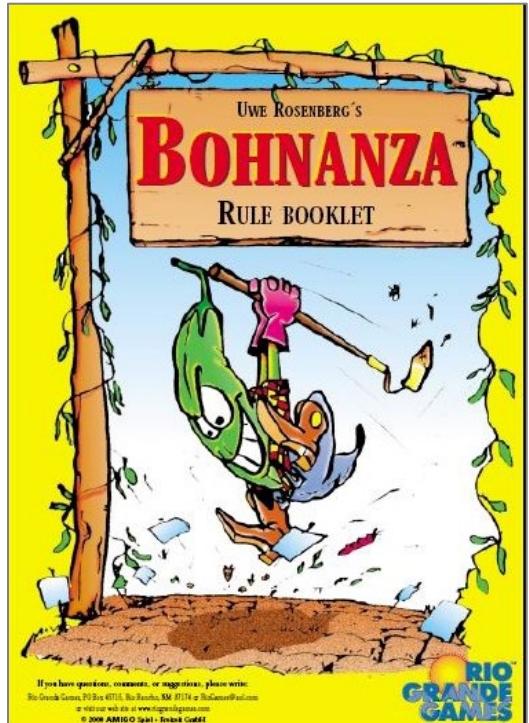
ATURAN PERMAINAN BOHNANZA

Desain Game (Author):
UWE ROSENBERG

Desain Gambar (Graphics):
BJÖRN PERTOFT

Penerbit (Publisher):
AMIGO & RIO GRANDE GAMES

Terjemahan Indonesia oleh
(Indonesian Translation by) :
VERONICA & DEDE KURNIA
- Batam, Oct 2006, Ver. 1.0 -



© 2000 AMIGO Spiel + Freizeit GmbH

If you have questions, comments, or suggestions, please write:

Rio Grande Games, PO Box 45715, Rio Rancho, NM 87174 or RioGames@aol.com
or visit our web site at www.riograndegames.com

Semua kredit untuk *game* dan gambar dalam *game* ini adalah untuk pendesain *game*, pendesain gambar, dan penerbit aslinya. Terimakasih pada Uwe Rosenberg yang telah mendesain *game* yang menarik dan menyenangkan ini. Terimakasih pada Björn Pertoft untuk gambar-gambar kacang yang lucu. Terimakasih pada Amigo dan Rio Grande Games yang telah menerbitkan *game* ini. Dan terimakasih pada BoardGameGeek untuk mem-*posting* terjemahan ini untuk di-*download* dan digunakan oleh banyak penggemar Bohnanza di Indonesia.

All credits for the game and the graphics should be dedicated to the original author, graphics designer, and publisher. Thanks to Uwe Rosenberg for authoring this marvelous and fun game. Thanks to Björn Pertoft for the cute little bean graphics. Thanks to Amigo and Rio Grande Games for publishing this game. And thanks to BoardGameGeek for posting this translation so that it can be downloaded and used by all Bohnanza's fans in Indonesia.

jumlah pemain: 2 - 7
umur: 12 tahun ke atas
lama permainan: 45 menit
isi:

154 kartu kacang
7 kartu lahan ketiga
1 set buku peraturan

jumlah kartu tiap

jenis kacang:

24 Coffee Bean (Biji Kopi)
22 Wax Bean (Kacang Lilin)
20 Blue Bean (Kacang Biru)
18 Chili Bean (Biji Cabai)
16 Stink Bean (Kacang Bau)
14 Green Bean
(Kacang Hijau)
12 Soy Bean
(Kacang Kedelai)
10 Black-eyed Bean
(Kacang Mata Hitam)
8 Red Bean (Kacang Merah)
6 Garden Bean (Biji Taman)
4 Cocoa Bean (Biji Coklat)

Gambaran Umum

Tiap pemain menanam kacang pada 2 atau 3 lahannya, untuk kemudian dipanen dan dijual demi mendapat keuntungan sebesar mungkin. Pada proses penjualan, semakin banyak panen jenis kacang yang sama, pemain akan mendapat emas lebih banyak juga.

Tujuan permainan ini adalah mengumpulkan emas terbanyak, dengan cara menanam, memanen dan menjual kacang. Tanpa perencanaan yang cermat, mungkin pemain terpaksa harus memanen dan menjual kacangnya sebelum siap panen (kadang panen dan penjualan tidak membuahkan emas sama sekali) atau dengan harga lebih murah dari harapan.

Komponen Permainan

Kartu-kartu kacang (biji-bijian)

Dalam permainan, terdapat sebelas jenis kacang berbeda, dan masing-masing memiliki jumlah kartu berbeda. Jumlah kartu, nama dan gambar suatu jenis kacang, tercetak pada kartu. Pengukur harga kacang (*beanometer*) di bagian bawah tiap kartu merupakan petunjuk berapa banyak koin emas yang akan diperoleh ketika pemain menjual kacang jenis ini. Angka di bawah gambar koin menunjukkan jumlah kartu kacang yang harus dijual agar pemain berhak memperoleh satu, dua, tiga, atau empat koin emas sesuai gambar.



beanometer

*penghasilan dalam
koin emas*



jumlah kartu yang dijual

Contoh 1:

Ketika pemain menjual hanya 1 atau 2 Stink Bean, dia tidak memperoleh apa-apa.
Untuk penjualan 3 atau 4 Stink Bean, dia memperoleh satu koin emas.
Untuk penjualan 5 atau 6 Stink Bean, dia memperoleh dua koin emas.
Untuk penjualan 7 Stink Bean, dia memperoleh tiga koin emas.
Untuk penjualan 8 Stink Beans atau lebih, dia memperoleh empat koin emas

Koin Emas

Ketika menjual kacang, pemain menerima penghasilan berupa koin emas dengan cara membalik sejumlah kartu sehingga sisi koin emas berada di atas.

Lahan Kacang

Area di depan pemain adalah lahan kacangnya masing-masing. Permainan dimulai dengan dua lahan untuk tiap pemain. Tiap lahan hanya boleh ditanami satu jenis kacang, tapi pemain dapat menanam sebanyak mungkin kartu kacang sejenis yang bisa dia peroleh. Pemain mengurutkan kartu-kartu tersebut sehingga jumlahnya terlihat jelas.

lahan pertama

lahan kedua



Persiapan

Sisihkan kartu lahan ketiga ke dalam kotak. Pemain tertua mengocok seluruh kartu dengan baik, lalu membagikan lima kartu dengan posisi tertutup ke masing-masing pemain. Semua pemain memegang kartu-kartu tersebut di tangan sesuai urutan kartu pada waktu dibagikan.

Catatan:

Pemain TIDAK boleh mengubah urutan kartu di tangan, termasuk mengelompokkan kartu menurut jenis kacangnya. Pemain harus menanam kartu sesuai urutan mereka diterima. Ketika pemain mengambil kartu baru dari *draw deck*, dia harus mengambilnya satu persatu dan menempatkannya di belakang kartu terakhir di tangan.

Tempatkan sisa kartu secara tertutup (sisi koin emas berada di atas) di tengah area permainan. Ini disebut sebagai *draw deck*. Sisakan tempat kosong



*Sisi belakang kartu
kacang
=
koin emas*

*Tiap lahan hanya
boleh ditanami satu
jenis kacang pada
suatu waktu – lahan
kosong boleh ditanami
jenis apa saja*



*Ini kartu pertama di
tangan pemain – tiap
pemain mulai dengan
lima kartu kacang di
tangan*

di sampingnya untuk tempat buangan kartu. Pemain di sebelah kiri si pembagi kartu menjadi pemain pertama.

Cara Bermain

Pemain yang sedang mendapat giliran jalan, seterusnya akan disebut sebagai PEMAIN AKTIF. Berikut adalah urutan langkah pemain aktif di tiap gilirannya:

1. **Menanam kartu**
2. **Membuka (dari *draw deck*), barter/ menukarkan dan menyumbang kartu**
3. **Menanam kartu hasil barter dan sumbangan**
4. **Mengambil kartu baru (dari *draw deck*)**

Langkah ke-1:

Pemain aktif menanam kartu pertama dari tangannya lebih dulu. Setelah itu dia boleh menanam kartu kedua. Dia bisa saja menanam jenis kacang berbeda di lahan lainnya.

1. Menanam kartu

Pemain aktif HARUS menanam kartu pertama di tangannya pada lahannya. Jika jenis kacang pada kartu tersebut sama dengan kacang di salah satu lahannya, dia bisa menanamnya di sana. Jika tak sama, dia bisa menanamnya di lahan kosongnya. Jika kartunya tidak sama dan dia tak punya lahan kosong, maka dia harus memanen dan menjual semua kacang di salah satu lahannya (lihat **Memanen dan menjual kacang**) lalu menanam kartu tersebut di lahan yang baru dikosongkan tadi.

Seterusnya, pemain aktif BISA menanam kartu berikut (sekarang menjadi kartu pertama di tangannya) seperti aturan menanam kartu pertama. Pemain tidak boleh menanam kartu ketiga pada langkah ini. Jika pemain aktif tidak memiliki kartu lagi di tangan, langkah ini bisa dilewati.

Langkah ke-2:

*Pemain aktif membuka dua kartu dari *draw deck*. Dia bisa menukarkan atau menyumbangkan kartu tersebut, bersama dengan kartu lain di tangannya ke pemain lain.*

2. Membuka (dari *draw deck*), barter/ menukarkan dan menyumbang kartu

Pemain aktif mengambil dua kartu teratas dari *draw deck* dan membukanya sehingga terlihat oleh semua pemain. Pemain aktif bisa menyimpan kartu ini untuk ditanam di langkah berikutnya, menukarkannya dengan sesama pemain, atau menyumbangkannya ke pemain lain. Pada langkah ini, pemain aktif bisa melakukan barter kartu, menawarkan kartu untuk disumbang ke pemain lain, dan menerima tawaran kartu sumbangan dari pemain lain.

Aturan untuk barter (menukarkan) atau menyumbang kartu:

- Tiap pertukaran harus melibatkan pemain aktif dan satu pemain lain. Barter tak boleh dilakukan antar sesama pemain non-aktif.
- Pemain aktif dapat membarter atau menyumbangkan dua kartu bukaan dari *draw deck* dan/atau kartu dari tangan.

Contoh 2



Steve membuka Garden Bean dan Soy Bean dari draw deck. Dia memutuskan untuk menanam Garden Bean. Setelah menyisihkan kartu Garden Bean, maka dia menawarkan Soy Bean ke pemain lain untuk barter, “Adakah yang mau menanam Soy Bean; saya mau menukarnya dengan Red Bean?”

- Pemain non-aktif hanya boleh membarter atau menyumbang kartu dari tangannya.
- Pemain aktif boleh membarter atau menyumbang kartu dari tangannya setelah dua kartu bukaan dari *draw deck* telah disisihkan untuk berikutnya ditanam, ditukar, atau disumbangkan.

Sumbangan:

Walaupun 'barter' kartu terasa lebih menguntungkan daripada 'menyumbang', kadang pemain lebih memilih untuk menyumbang, karena kartu yang dipegang pada akhirnya harus ditanam.

Pemain aktif boleh menyumbang kedua kartu bukaan dari *draw deck* atau dari tangan. Pemain lain hanya boleh menyumbang kartu dari tangannya ke pemain aktif. **Sumbangan tidak selalu harus diterima.** Karena itu, semua pemain harus menunggu sampai tawarannya diterima sebelum mengeluarkan kartu dari tangan.

Dua kartu bukaan pada langkah ini dan semua kartu hasil barteran/ sumbangan akan ditanam di langkah berikut. Langkah ini berakhir ketika pemain aktif sudah tidak bisa melakukan barter atau menyumbang lagi.

Kartu hasil pertukaran/ sumbangan tidak boleh dimasukkan ke tangan maupun ditukar/ disumbangkan lagi ke pemain lain.

Dengan menukar/
menyumbang
kartu dari tangan,
kartu yang tak
mau ditanam bisa
'disingkirkan'.

Contoh 3



Steve berkata: "Saya akan menukar Soy Bean yang terbuka itu dan Blue Bean dari tangan dengan kartu Red Bean."

Catatan:

Pemain tidak boleh meletakkan kartu hasil barter atau sumbangan ke tangan. Kartu tersebut tidak boleh dipertukarkan atau disumbangkan lagi. Pemain tidak boleh mengubah urutan kartu di tangan, tapi boleh membarter atau menyumbang kartu manapun di tangan. Untuk memastikan hal ini, pemain hanya boleh memberikan kartu dari tangan untuk barter/ disumbangkan setelah transaksi disetujui.

3. Menanam kartu hasil penukaran dan sumbangan

Langkah ke-3:
Sekarang, semua
pemain harus
menanam kartu
kacang hasil
barter atau
sumbangan.

Sekarang, semua pemain harus menanam kartu yang mereka dapat dari proses pertukaran atau sumbangan (pemain aktif juga menanam kartu bukaan dari *deck* yang dia simpan). Urutan menanam terserah masing-masing pemain, asalkan semua kartu tersebut ditanam. Para pemain boleh (dan mungkin perlu) memanen dan menjual kacang di satu lahannya kapanpun (lihat **Memanen dan menjual kacang**).

Jika kacang yang harus ditanam berbeda jenis dengan yang sudah ada di lahan seorang pemain, sementara dia tidak memiliki lahan kosong, maka dia harus membuat lahan kosong. Dia bisa membeli lahan ketiga atau memanen dan menjual kacang di satu lahannya. Setelah itu, barulah dia bisa menanam kartu kacang di lahan yang baru (kosong).

Contoh 4



Setelah Steve membuka Soy Bean dan Garden Bean dari draw deck, dia membarter Soy Bean tersebut ditambah Blue Bean dari tangannya dengan Red Bean dari Anna. Steve menyimpan Garden Bean. Sekarang, ketika proses pertukaran selesai, dia harus menanam kedua kacang. Mula-mula dia menanam Red Bean di lahan pertama, lalu Garden Bean di lahan kedua.

Langkah ke-4:
Pemain aktif mengambil tiga kartu dan menempatkannya di tangan satu persatu.

4. Mengambil kartu baru (dari draw deck)

Pemain aktif mengambil tiga kartu dari draw deck satu persatu, menempatkan masing-masing di belakang kartu terakhir di tangan sesuai urutan pengambilan. Ketika draw deck habis, pemain yang sedang melakukan pengambilan mengocok kartu buangan dan meletakkan di tengah area permainan sebagai draw deck baru. Setelah selesai mengambil kartu, pemain aktif mengakhiri gilirannya. Pemain di sebelah kirinya mendapat giliran berikut. Demikian seterusnya.

Memanen dan menjual kacang

Pemain dapat memanen dan menjual kacang kapanpun, bahkan ketika dia tidak sedang menjadi pemain aktif. Ketika pemain menjual kacang dari salah satu lahannya, dia harus menjual semua kacang di lahan tersebut. Untuk mengetahui berapa koin emas yang dihasilkan, dia harus menghitung jumlah kartu di lahan dan melihat beanometer pada kartu. Lalu, pemain tersebut membalik kartu kacang yang dijualnya sehingga sisi koin emas berada di atas, sebanyak perolehannya dari penjualan. Tempatkan kartu sisa yang tidak diubah menjadi koin emas di tempat buangan kartu.

Mungkin saja seorang pemain tidak mendapat penghasilan apa-apa setelah menjual kacang.

Untuk menjual kacang, pemain bisa memilih lahan mana yang ingin dipanen, asalkan lahan tersebut sudah ditanami **dua** kartu atau lebih. Pemain tidak boleh menjual kacang dari lahan yang hanya ditanami satu kartu, kecuali **semua** lahan-nya demikian. Untuk kasus ini, dia bisa memilih lahan mana yang mau dipanen.

Contoh 5

Mark mau memanen dan menjual Chili Bean-nya. Menurut beanometer, dia akan memperoleh satu koin emas untuk tiga Chili Bean. Mark membalik satu kartu Chili Bean-nya sehingga koin emas menghadap ke atas dan meletakkannya ke tumpukan koin emasnya. Lalu dia menempatkan dua sisa kartu Chili Bean ke tempat buangan kartu.

Contoh 6:

Jika Mark hanya memanen dan menjual dua kartu Chili Bean, dia tidak akan mendapat koin emas sama sekali karena diperlukan minimal tiga kartu untuk menghasilkan satu koin emas.

Membeli lahan ketiga

Sekali dalam permainan, tiap pemain berkesempatan membeli lahan ketiga. Ini memungkinkan pemain menanam kacang di tiga lahan, bukan dua. Pemain bisa melakukan ini kapanpun, bahkan ketika dia bukan pemain aktif. Lahan ketiga ini bisa dibeli dengan harga tiga koin emas. Pembayaran dilakukan dengan mengambil tiga koin emas teratas milik pemain dan meletakkannya pada tempat buangan kartu dengan sisi koin emas di sebelah bawah. Lalu pemain mengambil kartu lahan ketiga dan meletakkannya (menghadap ke atas) di dekat lahan kacangnya sehingga terlihat semua pemain. Dia dapat langsung menggunakan lahan ketiga ini.

kartu lahan ketiga

Pemain yang tidak mempunyai minimal tiga koin emas, tidak bisa membeli lahan ketiga. Pemain tidak boleh meminjam koin emas ke sesama pemain atau bank.

Akhir Permainan dan Penilaian

Permainan berakhir ketika *draw deck* habis untuk ketiga kalinya. Jika ini terjadi pada langkah ke-2, permainan berlanjut sampai akhir langkah ke-3 untuk pemain yang sedang aktif saat itu. Jika tidak ada cukup kartu sewaktu pemain membuka dua kartu, dia cukup membuka satu kartu. Jika ini terjadi pada langkah ke-4, permainan langsung berakhir.

Pada akhir permainan, pemain memenangi kacang-kacang yang ada di lahan. Pemain dengan koin emas terbanyak dinyatakan menang. Jika pemain yang memiliki koin emas terbanyak lebih dari satu orang, maka pemilik koin terbanyak dengan sisa kartu di tangan terbanyak juga ditentukan sebagai pemenangnya.

Variasi berdasarkan jumlah pemain

Dengan **3 pemain**, keluarkan *Cocoa Bean* dari permainan (tidak dipakai). Tiap pemain memulai permainan dengan kartu lahan ketiga dan tidak boleh membeli lainnya lagi. Permainan berakhir ketika *draw deck* habis kedua kalinya.

Dengan **4 atau 5 pemain**, keluarkan *Coffee Beans* dari permainan.

Dengan **6 atau 7 pemain**, keluarkan *Cocoa Bean* dan *Garden Bean* dari permainan. Untuk memulai permainan, pemain yang mengocok kartu membagikan 3 kartu untuk pemain pertama, 4 kartu dan 5 kartu ke dua pemain berikutnya searah jarum jam, dan 6 kartu ke pemain lainnya. Di langkah ke-4, pemain aktif mengambil empat kartu, bukan tiga. Harga lahan ketiga adalah dua koin emas.

Duel 2 Pemain

Duel kacang antar 2 pemain menggunakan aturan yang sama dengan permainan untuk 3-7 orang, dengan perubahan sebagai berikut:

- Keluarkan *Garden Beans* dan *Cocoa Beans* dari permainan.
- Pemain hanya boleh menjual kacang dari lahannya pada gilirannya.
- Ketika pemain membeli lahan ketiga, dia menempatkan tiga koin emas menghadap ke bawah dalam kotak (keluar dari permainan).
- Permainan berakhir ketika *draw deck* habis pertama kali.

Pada gilirannya, seorang pemain melakukan beberapa hal sesuai urutan berikut:

1. Menanam atau membuang kartu kacang yang ditawarkan

Pemain dapat menanam atau membuang kartu kacang yang ditawarkan lawan pada langkah ke-3 giliran sebelumnya. Ini tidak berlaku pada giliran pertama pemain pertama.

2. Menanam kacang dan membuang

Setelah menanam satu atau dua kartu di lahannya (seperti permainan normal), pemain dapat membuang **satu** kartu manapun dari tangan ke tempat buangan kartu dengan posisi menghadap ke atas.

3. Mengambil (dari *draw deck*), menanam dan menawarkan kacang

Pemain aktif membuka tiga kartu paling atas dari *draw deck* dan meletakkannya di tengah area permainan sehingga terlihat oleh kedua pemain. Jika kartu teratas di tempat buangan kartu sama dengan dengan salah satu dari kartu bukaan dari *draw deck*, pemain menggabungkan kartu buangan teratas tadi bersama kartu yang dibuka. Lakukan hal ini sampai kartu buangan teratas yang berikutnya muncul tidak sama dengan kartu yang terbuka.

Sekarang, pemain dapat menanam kartu manapun yang diinginkan dari kumpulan kartu yang terbuka (yang sebelumnya dibuka dari *draw deck* atau diambil dari tempat buangan kartu). Selama proses ini, pemain bisa menjual kacang yang dia inginkan. Pemain diperbolehkan untuk tidak menanam kartu apapun yang terbuka tersebut. Pemain bisa menyisakan kartu yang tidak ingin ditanam sebagai tawaran untuk lawan. Melalui pengambilan kartu 'tambahan' ini, pemain bisa menghasilkan koin emas lebih banyak.

4. Mengambil kartu kacang baru (dari *draw deck*)

Pemain aktif mengambil dua kartu dari *draw deck* satu persatu, menempatkan masing-masing di belakang kartu terakhir di tangan sesuai urutan pengambilan.