

BONANZA

„KAS SKAITO IR RAŠO, TAS PUPŲ NEPRAŠO!“

Uvės Rozenbergo žaidimas

ŽAIDIMO IDĖJA

Kiekvienas žaidėjas sodina pupas savo lauke, jomis prekiauja ir stengiasi kuo pelningiau parduoti. Kuo daugiau tos pačios rūšies pupų žaidėjas turi savo lauko vagose, tuo didesnę pelną jis gauna parduodamas derlių. Šio žaidimo tikslas — uždirbti kuo daugiau auksinių iš prekybos pupomis. Deja, dažnai žaidėjas yra priverstas savo užaugintas pupas parduoti per anksti ir už žemą kainą. Kartais iš derliaus negaunama jokio pelno.

ŽAIDIMO RINKINYS

Pupų kortos

Iš viso yra 8 pupų rūšys. Žaidime kiekvienos pupų rūšies kiekis nevienodas. Kiek konkrečios rūšies kortų yra, nurodyta kiekvienoje atitinkamoje kortoje.

Kiekvienos kortos apačioje yra **pupometras**. Jis rodo, kiek auksinių gali gauti žaidėjas, parduodantis pupas. Skaičiai rodo, kiek vienos rūšies kortų žaidėjas turi parduoti, kad gautų vieną, du, tris arba keturis auksinius.



Pupometras

Gaunamas pelnas auksiniais



Parduotų kortų kiekis

1 pavyzdys:

Pardavus vieną arba dvi Kiaulių pupas, negaunamas nė vienas auksinis, pardavus tris arba keturias Kiaulių pupas, uždirbamas 1 auksinis, pardavus penkias arba šešias — 2 auksiniai, pardavus septynias Kiaulių pupas — 3 auksiniai, pardavęs aštuonias ar daugiau, žaidėjas gauna 4 auksinius.

Auksiniai

Parduodamas užaugintą derlių, žaidėjas gauna auksinių apversdamas pupų kortą auksinio puse į viršų ir pasidėdamas atskirai į savo pelno krūvelę. Taip korta įgauna vieno auksinio vertę.

Vagos

Stalo plotas priešais kiekvieną žaidėją yra jo pupų ferma. Šiame plote yra dvi vagos, kurias žaidėjas turi jau žaidimo pradžioje.

Kiekvienoje vagoje galima sodinti bet kokį kiekį pupų, tačiau tik tos pačios rūšies. Kortos vagoje dedamos taip, kad dengtų viena kitą, kaip parodyta iliustracijoje. Apie tai, kaip galima gauti trečią vagą, skaitykite „Trečia vaga“ dalyje.



PASIRUOŠIMAS ŽAIDIMUI

Kortos „Trečia vaga“ atidedamos į šalį. Pupų kortos gerai išmaišomos. **Žaidėjai gauna po 5 užverstas pupų kortas.**

Dėmesio! Žaidėjai niekada negali keisti **jiems padalintų** pupų kortų eiliškumo. Rūšiuoti kortų, kaip tai įprasta kituose kortų žaidimuose, negalima.

Kitaip tariant, pupas žaidėjai turi sodinti tokiu pat eiliškumu, kaip jos buvo išdalintos. Žaidėjui imant naujas kortas, jos visada dedamos viena po kitos už paskutinės rankos turimos kortos.

Likusios kortos užverčiamos auksinio puse į viršų ir padedamos stalo viduryje. Tai yra traukimo krūvelė. Žaidimo metu iš čia bus traukiamos kortos. Žaidimą pradeda į kairę nuo dalintojo sėdintis žaidėjas.

ŽAIDIMO EIGA

Žaidėjo ėjimą sudaro keturi etapai:

1. Pupų kortų sodinimas
2. Prekyba ir dovanojimas
3. Išmainytų ir dovanotų pupų kortų sodinimas
4. Naujų pupų kortų traukimas

1-asis etapas: Pupų kortų sodinimas

Žaidėjas **privalo** ant vienos iš savo vagų padėti pačią pirmąją pupų kortą. Taip jis pradeda arba papildo tam tikros rūšies pupų kortų eilę.

Jeigu korta atitinka pupų rūšį, esančią vienoje iš žaidėjo vagų, jis gali ten ją pasodinti.

Jeigu korta neatitinka ir žaidėjas neturi tuščių vagų, jis turi nuimti derlių ir parduoti visas vienoje iš vagų esančias pupas (žr. *Pupų derliaus nuėmimas ir pardavimas*) ir tada pasodinti kortą dabar jau tuščioje vagoje, arba įsigyti trečią vagą (žr. *Trečia vaga*).

Po to žaidėjas **gali** pasodinti sekančią kortą (kuri dabar yra jo pirmoji korta) tokiu pat būdu kaip ir pirmąją. Šio etapo metu niekada negalima pasodinti trečios pupų kortos.

Jei žaidėjas rankose neturi nei vienos kortos, šis etapas praleidžiamas.

2-asis etapas: Prekyba ir dovanojimas

Žaidėjas traukia **dvi kortas iš traukimo krūvelės** ir padeda jas atverstas ant stalo.

Dabar žaidėjas turi apsispręsti, ar jis nori šias kortas pasilikti, ar ne. Jei žaidėjas nusprendė pasilikti vieną arba abi kortas, jis jas pasideda atskirai nuo vagose esančių kortų. Jei jis nenori pasilikti vienos arba abiejų kortų, jas galima siūlyti kitiems žaidėjams.

2 pavyzdys:



Buvo atverstos viena Sojos ir viena Daržo pupa. Marius sau pasilieka Daržo pupą, o Sojos pupą siūlo kitiems žaidėjams, nes ji netinka j nei vieng Mariaus vagą. Marius klausia: „Ar kas nors nori Sojos pupos? Aš už ją norėčiau gauti vieną Raudonąją pupą.“

Prekybos/dovanojimo taisyklės:

- Prekiauti galima tik su tuo žaidėju, kurio eilė daryti ėjimą.
- Šalia abiejų atidengtų kortų, šis žaidėjas gali siūlyti ir kortas, kurias laiko rankose. Siūlyti galima visas kortas, ne tik esančią viršų.

Žaidėjai: 3 – 5
Amžius: nuo 12 metų
Žaidimo trukmė: apie 45 min.

Rinkinys:

104 žaidimo kortos
6 kortos „Trečia vaga“
žaidimo taisyklės

Žaidime esančių pupų rūšių skaičius:

20 × Pupos kaubojai

18 × Ugninės pupos

16 × Kiaulių pupos

14 × Pupos girtuoklės

12 × Sojos pupos

10 × Pupos mušeikos

8 × Raudonosios pupos

6 × Daržo pupos



Vagoje galima auginti tik tos pačios rūšies pupas.

Žaidėjai gauna po 5 kortas



1-asis etapas:

Žaidėjas, kurio ėjimas, pirmąją rankose esančią kortą padeda ant vagos. Galima dėti ir antrą viršutinę kortą. Abi kortas galima, bet neprivaloma, dėti į tą pačią vagą.

2-asis etapas:

Žaidėjas, kurio ėjimas, traukia dvi kortas ir atidengia. Dabar visi žaidėjai gali prekiuoti ar dovanoti kortas ėjimą darančiam žaidėjui.

3 pavyzdys:

Arvydas sako:
„Aš siūlau atverstą
Sojos pupą ir
papildomai vieną
Pupą kaubojų už vieną
Raudonąją pupą.“

- Už vieną ar daugiau kortų galima prašyti ar siūlyti vieną ar daugiau kortų.
- Kiti žaidėjai gali prekiauti tik savo kortomis, kurias turi rankose.
- Net ir tada, kai atverstosios kortos būna nupirktos, galima toliau prekiauti kortomis, kurias turi rankose.

Dėmesio:
Prekybos arba dovanojimo būdu įsigytas kortas kiekvienas žaidėjas pasideda priešais save, atskirai nuo vagose esančių pupų kortų. **Jos negali būti dedamos prie kitų, laikomų rankose, taip pat negalima jomis toliau prekiauti!**
Prekiaujant kortų ciliškumas rankose taip pat negali būti keičiamas. Tačiau žaidėjai gali siūlyti bet kurią kortą, nesvarbu, kurioje vietoje rankose ji bebūtų. Kortos, kurias žaidėjas nori atiduoti, turi būti traukiamos iš rankų tik pasibaigus sandoriui, o ne prieš jį.

Dovanojimas:

Viso prekybos etapo metu galima pupų kortas ir dovanoti. Žaidėjas, kurio eilė žaisti, gali kitiems žaidėjams padovanoti bet kurias kortas, kurias jis laiko rankose, arba iš traukimo krūvelės ištrauktas ir atverstas kortas. Kiti žaidėjai savo ruožtu gali tik šiam žaidėjui dovanoti kortas, kurias laiko savo rankose. **Dovanų nebūtina priimti.**

Jei žaidėjas vienos ar abiejų atverstų kortų nepanoro parduoti ar padovanoti kitiems žaidėjams, tai jis privalo kitame etape „Išmainytų ir dovanotų pupų kortų sodinimas“ šias kortas pasodinti savo vagose.

Etapas „Prekyba ir dovanojimas“ baigiamas tuomet, kai žaidėjas, darantis ėjimą, nebenori arba negali daugiau parduoti arba dovanoti pupų kortų.

3-iasis etapas: Išmainytų ir dovanotų pupų kortų sodinimas

Visi žaidėjai privalo prekybos ir dovanojimo etapo metu gautas kortas susodinti į savo vagas. Kokia eilės tvarka kortos bus sudėtos į vagas nusprendžia žaidėjas, bet visos kortos privalo būti susodintos. Žaidėjai gali (arba būna priversti) nuimti derlių ir parduoti pupų vagą bet kuriuo metu (žr. Pupų derliaus nuėmimas ir pardavimas).

4 pavyzdys:

Vika, atvertusi vieną Sojos pupą ir vieną Daržo pupą, Sojos pupą kartu su Pupą kaubojumi, kurią ji laikė rankose, iškeitė į Redos Raudonąją pupą. Vika pasiliko atverstą Daržo pupą. Dabar jai reikia abi pupas pasodinti. Pirmiausia ji pirmojoje savo vagoje sodina Raudonąją pupą. Po to antrojoje vagoje pasodina Daržo pupą.

Jei žaidėjas yra priverstas sodinti pupą, kuri neatitinka pupų rūšių, esančių bet kurioje iš jo vagų ir jis neturi nei vienos tuščios vagos, jis privalo gauti tuščią vagą. Jis tai gali padaryti nusipirkdamas trečią vagą (žr. Trečia vaga) arba nuimdamas pupų derlių iš vienos iš savo vagų ir jas parduodamas.

4-asis etapas: Naujų pupų kortų traukimas

Žaidėjas, kurio eilė žaisti, iš traukimo krūvelės traukia tris kortas ir vieną po kitos ima jas į rankas. Naujosios kortos dedamos už senųjų kortų. Rankose jos turi būti sudėtos tokia tvarka, kokia buvo ištrauktos.

Jei šiame ar prekybos etape baigiasi traukimo krūvelė, išmaišomos žaidimo metu atidėtos kortos („panaudotų kortų krūvelė“) ir padedamos vietoje pasibaigusios krūvelės.

Žaidimą tęsia kairėje esantis kitas žaidėjas, ir taip toliau pagal laikrodžio rodyklę.

Pupų derliaus nuėmimas ir pardavimas

Žaidėjai gali nuimti derlių ir jį parduoti bet kuriuo žaidimo metu, netgi kai ėjimą daro kitas žaidėjas. Kai žaidėjas nori nuimti pupų derlių, jis turi visas pasirinktos vagos pupas parduoti. Tam, kad jas parduotų, jis pirma turi suskaičiuoti vagoje esančias pupas. Kortos pupometras rodo, kiek auksinių žaidėjas gaus už pupas. Žaidėjas apverčia atitinkamą kiekį kų tik parduotų pupų kortų auksinio puse į viršų ir pasideda jas atskirai nuo kitų kortų priešais save į pelno krūvelę. Auksiniais nepavirtusios kortos pupų puse į viršų sudedamos į panaudotų kortų krūvelę.

5 pavyzdys:

Už tris Ugnines pupas gaunamas vienas auksinis. Robis apverčia vieną iš trijų Ugninių pupų kortų ir taip gauna vieną auksinį. Likusias dvi kortas jis padeda ant panaudotų kortų krūvelės.

Kai kuriais atvejais žaidėjas už parduotas pupas auksinių negauna.

6 pavyzdys:

Jeigu Arvydas, nuima derlių ir parduoda tik dvi Ugnines pupas, jis negauna nei vieno auksinio, nes jam reikia parduoti bent jau tris Ugnines pupas, kad gauti vieną auksinį.

Kai žaidėjas parduoda pupas iš vienos iš vagų, jis gali pasirinkti vagą, turinčią dvi arba daugiau pupų. Žaidėjas negali parduoti pupų kortų iš vagos su viena pupa, nebent visose žaidėjo vagose yra tik po vieną pupų kortą. Tokiu atveju jis pasirenka kurią vienintelę pupą parduoti.

Trečia vaga

Žaidėjai gali savo pupų vagų derlių nuiminėti ir pardavinėti net tada, **kai ne jų eilė žaisti. Vieną kartą** žaidime kiekvienas žaidėjas gali nusipirkti kortą „Trečia vaga“. Žaidėjui tam nebūtina sulaukti savo ėjimo. Trečioji vaga kainuoja tris auksinius. Ją nusipirkęs žaidėjas iki pat žaidimo pabaigos turi ne įprastas dvi vagas, o tris. Žaidėjas už trečiąją vagą sumoka paimdamas tris viršutines auksinių kortas iš savo pelno krūvelės ir, apvertęs auksinio puse žemyn, padėdamas jas ant panaudotų kortų krūvelės. Jis gauna kortą „Trečia vaga“, kurią jis pasideda prie savęs taip, kad matytų kiti žaidėjai.

Žaidimo pabaiga

Žaidimas baigiasi, kai traukimo krūvelė baigiasi trečią kartą. Jeigu tai įvyksta 2 etapo metu (prekybos ir dovanojimo), žaidėjas, kurio ėjimas, tęsia žaidimą toliau iki 3 etapo pabaigos. Jeigu traukimo krūvelėje yra tik viena likusi korta, jis traukia vieną. Jeigu traukimo krūvelė trečią kartą baigiasi 4 etapo metu, žaidimas baigiasi iškart.

Žaidimo pabaigoje žaidėjai atideda į šalį rankose turimas kortas ir parduoda visas savo pupų kortas iš jų vagų. Laimi žaidėjas, turintis daugiausiai auksinių.

Jeigu du arba daugiau žaidėjų turi po lygiai auksinių, laimi tas žaidėjas, kuris tarp lygiai auksinių turinčių žaidėjų turėjo daugiausiai pupų kortų rankose prieš pasibaigiant žaidimui.

Įsigytos kortos negali būti dedamos prie kitų, laikomų rankose, taip pat negalima jomis toliau prekiauti.

Iškeisdami arba dovanodami rankose turimas kortas, žaidėjai atsikrato pupų kortomis, kurių nenori sodinti pirmo etapo metu.

3-iasis etapas:

Visi žaidėjai sodina gautas pupų kortas savo vagoje.

4-oji fazė:

Traukti 3 naujas kortas ir vieną po kitos paimti į rankas, dedant jas už paskutinės rankose laikomos kortos.

Korta „Trečia vaga“

*šeštoji „Trečia vaga“ korta naudojama tik tada, kai yra žaidžiamas „Bonanza“ žaidimo papildymas.

Jei traukimo krūvelė pasibaigia trečią kartą, žaidimas baigtas. Visi dar gali nuimti ir parduoti savo pupų derlių. Laimi žaidėjas, surinkęs daugiausiai auksinių.