

Bohnanza

2 a 7 jogadores, a partir do 12 anos

Duração de 45 minutos

Conteúdo

154 cartas de feijões
7 cartas de 3º campo de feijões
Instruções

Quantidade de cada variedade de feijões no jogo:

24 Feijões de Café
22 Feijões de Cera
20 Feijões Azuis
18 Feijões Picantes
16 Feijões Fedorentos
14 Feijões verdes
12 Feijões de Soja
10 Feijões de Olho Preto
8 Feijões Vermelhos
6 feijões de Jardim
4 Feijões de Cacau

Em Geral

Cada jogador planta feijões em 2 ou 3 campos e tenta vendê-los tão proveitosamente quanto possível.

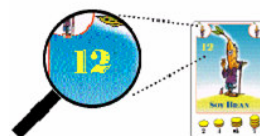
Quando vende feijões, um jogador ganha moedas de ouro pelos feijões da mesma variedade. O objectivo do jogo é ganhar a maior quantidade de ouro "semeado", colhendo e vendendo feijões. Sem um cuidadoso planeamento, os jogadores podem ver-se forçados a colher e vender os seus feijões antes de estarem "no ponto" ganhando menos do que esperavam. Por vezes uma colheita não dá ouro algum!

Componentes do jogo

As cartas de feijões

Há onze variedades de feijões diferentes e um número diferente de cartas de cada variedade. O número de cartas da variedade está visível nas cartas, tal como o respectivo nome e desenho do feijão.

O feijómetro está na parte inferior de cada carta de feijão. Indica quantas moedas de ouro ganha um jogador quando vende feijões desta variedade. Os números indicam quantas cartas de feijão dessa variedade deve vender um jogador para ganhar uma, duas, três ou quatro moedas de ouro desenhadas.



Número de Cartas de feijão
Deste tipo



Feijómetro

Ganhos em moedas de ouro



Ganhos em moedas de ouro

Exemplo 1:

Quando um jogador só vende 1 ou 2 Feijões Fedorentos, não ganha nada. Vendendo 3 ou 4 Feijões Fedorentos, ganha uma moeda de ouro. Vendendo 5 ou 6 Feijões Fedorentos, ganha duas moedas de ouro. Vendendo 7 Feijões Fedorentos, ganha três moedas de ouro. Vendendo 8 ou mais Feijões Fedorentos, ganha quatro moedas de ouro.

As moedas de ouro

Quando um jogador vende feijões, recebe as moedas de ouro a que tem direito virando esse mesmo número de cartas de feijão para a sua face de moeda de ouro (vira a carta ao contrário).

Os campos de feijões

A área à frente de cada jogador é a sua quinta de feijões. Cada jogador começa o jogo com dois campos de feijão na sua quinta. Em cada campo de feijão, um jogador só pode plantar cartas de feijão de uma única variedade, mas pode plantar tantas cartas dessa variedade quantas conseguir. Os jogadores colocam as cartas umas em cima das outras.

1º Campo 2º Campo



Preparação

Colocar as cartas de 3º campo de feijões na caixa. O jogador mais velho baralha as cartas e feijões e distribui cinco cartas a cada jogador com a face para baixo. Isto forma a mão inicial dos jogadores. Os jogadores pegam nas suas cartas, mantendo a ordem pela qual elas foram dadas.

Nota: Os jogadores **nunca** podem trocar a ordem das cartas na sua mão. Deste modo, não é permitido ordenar as cartas por variedade nem por outro meio. Os jogadores devem plantar cartas pela ordem que as receberam. Quando um jogador tira cartas novas, deve-as tirar uma de cada vez e ir colocando atrás da última carta na sua mão.

Colocar as restantes cartas de feijões com a face para baixo (face com a moeda de ouro para cima) no centro da mesa. Deixar espaço ao lado deste baralho para uma pilha de descarte. O jogador à esquerda do que distribui as cartas começa o jogo.

Desenvolvimento do jogo

Na vez de um jogador, ele é o jogador activo e faz o seguinte:

1. Planta cartas de feijão
2. Colhe, negocia ou doa cartas de feijão
3. Planta, negocia ou doa feijões
4. Tira novas cartas de feijão

1. Plantar cartas de feijões

O jogador activo deve plantar a primeira carta da sua mão num dos seus campos.

Se a carta coincide com uma variedade de um dos seus campos, pode plantá-la aí. Se não coincide, pode plantar em algum dos seus campos de feijões vazio. Se a carta não coincide e não tem campos vazios, deve colher e vender (ver colher e vender feijões) todos os feijões de um dos seus campos e em seguida plantar a carta de feijão no campo agora vazio.

Depois o jogador activo pode optar por plantar a carta seguinte (que é agora a primeira carta) na sua mão da mesma maneira que a primeira. O jogador nunca pode plantar uma terceira carta de feijão neste passo da sua vez.

Se o jogador activo não tem cartas na sua mão, omite este passo.

2. Colher, negociar e doar cartas de feijões

O jogador activo colhe as duas cartas de cima do baralho e coloca-as com a face para cima sobre a mesa para que todos os jogadores as possam ver. O jogador activo pode manter essas cartas para as plantar mais tarde na sua vez, negociá-las com os seus companheiro de jogo, ou doá-las aos seus companheiros de jogo.

O jogador activo agora pode negociar cartas com os seus companheiros de jogo. Também pode propor-se a doar a eles e receber deles ofertas pelas cartas a doar.

Exemplo 2:

João colhe um Feijão de Jardim e um Feijão de Soja. Decide conservar o Feijão de Jardim, deixando-o à parte. Logo propõe negociar o Feijão de Soja, perguntando, "Alguém quer este Feijão de Soja?; Eu trocava com todo o gosto por um Feijão Vermelho."



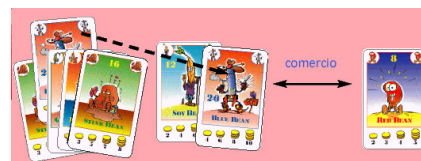
Regras para negociar/doar:

Cada negócio deve envolver o jogador activo e um outro jogador. Os jogadores não activos não podem negociar entre eles.

O jogador activo pode negociar/doar as duas cartas viradas e/ou cartas da sua mão.

Exemplo 3:

João disse: "Negocio o Feijão de Soja com a face para cima e um Feijão Azul da minha mão por um Feijão Vermelho."



Os jogadores não activos só podem negociar/doar cartas da sua mão.

O jogador activo pode continuar negociando/doando cartas da sua mão até que as duas cartas viradas tenham sido postas de lado, negociadas ou doadas.

Nota: os jogadores não podem colocar as cartas que recebem por negociação ou doação na sua mão; devem deixá-las à parte até ao passo seguinte. Essas cartas não podem ser negociadas nem doadas novamente. Os jogadores não podem trocar a sequência das cartas na sua mão, mas podem negociar ou doar cartas de qualquer posição na sua mão. Para assegurar isto, os jogadores só podem remover as cartas da sua mão para negociação/doação, depois da negociação ou doação ter sido acordada.

Doações:

Apesar de negociar ser preferível a doar, é comum no interesse do jogador doar cartas em vez de as conservar, visto que as cartas conservadas eventualmente serão plantadas. O jogador activo pode doar as duas cartas viradas que colheu ou as cartas da sua mão. Os outros jogadores só podem doar cartas ao jogador activo e da sua mão. As doações não necessitam de ser aceites. Assim, os jogadores devem primeiro oferecer cartas e ter as suas ofertas aceites antes de tirarem as cartas da sua mão.

As duas cartas colhidas (viradas) neste turno e todas as cartas negociadas ou doadas serão plantadas antes de se colher cartas das suas mãos, ou seja no passo seguinte.

Este passo acaba quando o jogador activo não puder realizar mais negociações ou doações.

3. Negociação e doação de Feijões

Todos os jogadores plantam as cartas que receberam em negociação ou doação (o jogador activo também planta qualquer carta das que colheu e manteve). A ordem de plantação é ao gosto do jogador individualmente, mas tudo deve ser plantado. Os jogadores podem (e podem precisar) colher e vender uma fila de Feijões a qualquer momento (ver colheita e venda de Feijões).

Exemplo 4:

Depois do João ter colhido um Feijão de Soja e um de Jardim, negociou o Feijão de Soja e um Azul da sua mão por uma Vermelho da Ana. João conservou o Feijão de Jardim. Agora que a negociação está terminada, deve plantar os dois feijões. Primeiro planta o Feijão vermelho no seu primeiro campo e depois planta o Feijão vermelho no seu segundo campo.



Se um jogador deve plantar um Feijão que não coincide com as cartas em nenhum dos seus campos e não tem campos vazios, deve criar um campo vazio. Ele pode fazê-lo comprando um terceiro campo de Feijões (ver abaixo) ou colher e vender os feijões de um dos seus campos. Agora já pode continuar com a plantação da carta de Feijões num campo de feijões agora vazio.

4. Colher novas cartas de feijões

O jogador activo colhe três cartas do baralho de tirar. Colhe-as uma de cada vez, colocando cada uma à vez no final das cartas da sua mão. Ele deve colocá-las na sua mão pela ordem que as tirou. Quando o baralho de tirar acaba, o jogador que colhe cartas, baralha a pilha de descarte e coloca-a sobre a mesa com a face para baixo como sendo o novo baralho de tirar.

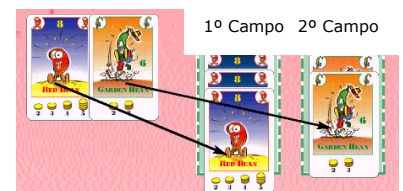
Depois de colher as cartas, o jogador activo acaba o seu turno. Começa a vez do jogador à sua esquerda.

Colhendo e vendendo Feijões

Os jogadores podem colher e vender feijões a qualquer momento, incluindo quando não são o jogador activo. Quando um jogador vende feijões de um dos seus campos, deve vender todas as cartas de feijões no campo. Para vender feijões ele primeiro conta o número de cartas no campo. Depois olha para o feijómetro das cartas que ele está a vender para ver quantas moedas de ouro ganha na venda. O jogador vira esse número de cartas de feijões que vende para a face com a moeda de ouro e coloca-as na sua pilha de dinheiro. Coloca o resto das cartas de feijões não convertidas em moedas de ouro com a face para cima na pilha de descarte.

Exemplo 5:

Marco quer colher e vender os seus Feijões Picantes. O Feijómetro mostra que ele ganhará uma moeda de ouro pelos três Feijões Picantes. Marco vira uma das cartas de Feijões Picantes e coloca-a na sua pilha de dinheiro. Coloca as restantes cartas de Feijões Picantes na pilha de descarte.



É possível que um jogador não ganhe nada quando vende Feijões.

Exemplo 6:

Se o Marco estivesse a colher apenas dois Feijões Picantes, ele não iria ganhar moedas de ouro, já que precisava de pelo menos três para ganhar uma moeda de ouro.

Quando um jogador vende feijões de um campo de feijões, pode escolher qualquer campo de feijões com **duas** ou mais cartas de feijões. Um jogador não pode vender feijões de um campo de feijões com uma única carta a menos que **todos** os seus campos de feijões tenham apenas **uma** carta. Nesse caso, pode escolher qual a única carta para vender.

Comprar um terceiro campo de feijões

Uma vez em jogo, cada jogador pode comprar um terceiro campo de feijões. Isto permite ao jogador plantar feijões em três campos em vez de dois. Um jogador pode fazer isto a qualquer momento, incluindo quando não é o jogador activo. O terceiro campo de feijões custa três moedas de ouro. O jogador paga, tirando as três primeiras moedas de ouro da sua pilha de dinheiro e coloca-as, com a face de moeda para baixo na pilha de descarte. Agora ele tira a carta do terceiro campo de feijões e coloca-o virado para cima ao lado dos seus campos de feijões para que todos possam ver. Ele pode usar o seu terceiro campo de feijões imediatamente para plantar feijões.



Finalizar e Pontuar

O jogo acaba quando o baralho de tirar fica sem cartas pela terceira vez. Se isto ocorrer no segundo passo, o jogo continua até ao final do terceiro passo para o jogador activo nesse momento. Se não há cartas suficientes para ele colher duas, ele apenas colhe uma. Se isto ocorrer durante o quarto passo, o jogo acaba imediatamente.

No final do jogo, os jogadores colocam de parte as cartas que estão nas suas mãos e colhem e vendem os feijões nos seus campos de feijões. O jogador com maior quantidade de moedas de ouro ganha o jogo. Se dois ou mais jogadores empatam na maior quantidade de moedas de ouro, o jogador com maior quantidade de cartas na sua mão, entre aqueles que empataram na maior quantidade de moedas de ouro, é o vencedor.

Variantes baseadas no número de jogadores

Com **3 jogadores**, retirar os Feijões de Cacau do jogo. Cada jogador começa o jogo com uma carta do terceiro campo de feijões e não pode comprar outro. O jogo acaba quando o baralho de tirar acabar pela segunda vez.

Com **4 ou 5 jogadores**, retirar os Feijões de Cacau do jogo.

Com **6 ou 7 jogadores**, retirar os Feijões de Cacau e os Feijões de Jardim do jogo. Para começar o jogo, o jogador que distribui as cartas dá 3 ao jogador inicial, 4 ao jogador seguinte no sentido dos ponteiros do relógio, 5 ao jogador seguinte e dá 6 cartas a todos os outros jogadores. No passo 4 o jogador activo tira quatro cartas em vez de três. Um terceiro campo de feijões custa duas moedas de ouro em vez de três.

O Duelo de feijões para dois jogadores

O duelo de feijões com dois jogadores tem as mesmas regras que o jogo para três a sete jogadores com as seguintes mudanças:

- Remover os Feijões de Jardim e os Feijões de Cacau do jogo;
- Um jogador só pode vender feijões dos seus campos de feijões na sua vez;
- Quando um jogador compra um 3º campo de feijões, coloca as três moedas de ouro com a face para baixo na caixa (fora de jogo);
- O jogo acaba quando o baralho de tirar acaba pela terceira vez.

Na vez de um jogador, faz o seguinte pela ordem indicada:

1. Planta ou descarta cartas de feijões oferecida

O jogador pode plantar ou descartar as cartas de feijões que os seus oponentes lhe deixaram como oferta no passo 3 da sua vez. Isto é omitido pelo jogador inicial na sua primeira volta.

2. Plantar cartas de feijões e descartar

Depois de plantar uma ou duas cartas de feijões (como no jogo normal), o jogador pode descartar uma carta de qualquer lugar da sua mão colocando com a face para cima na pilha de descarte.

3. Colher, Plantar e oferecer feijões

O jogador activo tira as três cartas superiores do baralho e coloca-as com a face para cima sobre a mesa de forma a que ambos os jogadores a possam ver. Se a carta superior na pilha de descarte, coincide com alguma das cartas que o jogador acabou de tirar, o jogador acrescenta-a a eles.

Ele faz o mesmo com a nova carta superior da pilha de descarte até que a carta superior na pilha de descarte não coincida com nenhuma das cartas extraídas. Agora o jogador pode plantar alguma das cartas extraídas (do baralho ou da pilha de descarte) que ele queira, vender esses feijões como puder e queira no processo.

Deixa as cartas extraídas que não quer como oferta aos seus oponentes. Não precisa de plantar nenhuma das cartas extraídas. Os jogadores podem ganhar mais moedas de ouro com esta extração extendida.

4. colher novas cartas de feijões

O jogador activo tira duas cartas do baralho. Tira-as uma a uma colocando-as à vez na parte de trás das cartas da sua mão.