

um jogo de Uwe Rosemberg

2-7 jogadores • à partir dos 12 anos • duração: 45 min.

MANUAL de REGRAS

BOHNANZA

traduzido por Marcelo "Groo" (2010)



VISÃO DO JOGO

Cada jogador planta feijões em 2 ou 3 campos e tenta vendê-los da forma mais lucrativa possível. Durante a venda de feijões, quanto mais feijões de mesma variedade, mais moedas o jogador ganhará. O objetivo do jogo é ganhar a maior quantidade de moedas plantando, colhendo e vendendo feijões. O planejamento precisa ser cuidadoso, ou os jogadores podem ser obrigados a Colher e Vender os seus feijões antes da hora, ganhando menos moedas por isso. Algumas vezes uma colheita pode não render moeda alguma!

COMPONENTES DO JOGO

Conteúdo da Caixa

- 154 cartas de Feijão;
- 7 cartas *3rd Bean Field* (3º Campo de Feijões);
- 1 Manual de Regras;

As Cartas de Feijão

Há 11 variedades diferentes de feijões, cada variedade com uma determinada quantidade de cartas. O número de cartas da cada variedade é apresentado nas próprias cartas, assim como a variedade do feijão e a ilustração do mesmo.

A parte inferior de cada carta apresenta o "Feijômetro" de cada variedade de feijão, que informa quantas moedas o jogador poderá ganhar quando vender feijões desta variedade. Os números abaixo das moedas indicam quantas cartas de feijão dessa variedade devem ser vendidas para que o jogador ganhe 1, 2, 3 ou 4 moedas, conforme a ilustração das mesmas.



FEIJÔMETRO



Quantidade de cartas de cada variedade de Feijão:

- 24 *Coffee Beans* (Feijão Preto)
- 22 *Wax Beans* (Feijão em Conserva)
- 20 *Blue Beans* (Feijão Roxo)
- 18 *Chili Beans* (Feijão Mexicano)
- 16 *Stink Beans* (Feijão Fedorento)
- 14 *Green Beans* (Feijão Verde)
- 12 *Soy Beans* (Feijão de Soja)
- 10 *Black-eyed Beans* (Feijão Fradinho)
- 8 *Red Beans* (Feijão Vermelho)
- 6 *Garden Beans* (Feijão de Jardim)
- 4 *Cocoa Beans* (Feijão de Cacau)

ganho em moedas



quantidade de cartas vendidas

Exemplo 1: Se um jogador vender apenas 1 ou 2 *Stink Beans* (Feijões Fedorentos), ele não ganhará nada. Vendendo 3 ou 4 *Stink Beans*, ganhará 1 moeda. Vendendo 5 ou 6, ganhará 2 moedas. Vendendo 7 *Stink Beans*, o jogador ganhará 3 moedas, e vendendo 8 ou mais, ganhará 4 moedas.

As Moedas

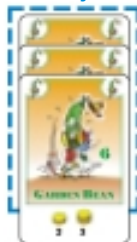
As moedas são representadas no verso das cartas de Feijão (cada carta de Feijão virada representa 1 moeda). Portanto, ao vender feijões o jogador deve virar uma quantidade de cartas de Feijão igual à quantidade de moedas que tem que receber.



Os Campos de Feijões (3rd Bean Field)

A área em frente a cada jogador é a sua Plantação de Feijões. Cada jogador inicia o jogo com 2 Campos de Feijão em sua Plantação (não há cartas para estes 2 Campos, simplesmente considere que eles existem). Em cada Campo só pode ser plantada uma única variedade de Feijão, mas o jogador pode plantar quantas cartas dessa variedade ele conseguir. Os cartas de mesma variedade devem ser colocadas umas sobre as outras, de forma que seja possível identificar quantas cartas há em cada Campo de Feijão.

1º Campo de Feijões



2º Campo de Feijões



PREPARAÇÃO DO JOGO

Separe as cartas *3rd Bean Field* (Campos de Feijão), e deixe-as à parte. Escolha aleatoriamente um jogador para distribuir as cartas. Ele deve embaralhar todas as cartas de Feijão, e distribuir 5 cartas fechadas para cada jogador. Esta é a mão inicial dos jogadores. Ao pegarem suas cartas, os jogadores têm que as **manter na ordem** em que foram distribuídas (ou seja, eles **não** podem rearrumar as cartas de suas mãos).

Empilhe as cartas de Feijão restantes fechadas (com as faces da moeda para cima) no centro da mesa, formando o Deck de Compras. Deixe um espaço ao lado deste deck para a Pilha de Descartes. O jogador à esquerda do que distribuiu as cartas inicia o jogo.



1ª carta da sequência

Nota: Os jogadores **jamais** podem alterar a ordem das cartas de suas mãos. Portanto, não é permitido ordenar as cartas por variedade, nem por qualquer outro critério. Os jogadores deverão plantar as cartas de acordo com a ordem em que as receberam. Ao comprar novas cartas, os jogadores devem ir pegando-as uma de cada vez, colocando cada nova carta comprada atrás das cartas que já estavam em suas mãos.

O JOGO

Em Bohnanza cada jogador joga o seu turno, em sentido horário, a partir do jogador à esquerda do que distribuiu as cartas. Quando está jogando o seu turno, um jogador é chamado de Jogador Ativo. O Jogador Ativo deve realizar todas as seguintes etapas:

1. Plantar Feijões
2. Comprar, Negociar & Doar Feijões
3. Plantar os Feijões Negociados & Doados
4. Comprar novas cartas de Feijão

1. Plantar Feijões

O jogador **tem que** plantar, em um de seus Campos de Feijão, a primeira carta de Feijão da sequência em sua mão.

Se a carta coincidir com uma variedade que já esteja plantada em um dos seus Campos de Feijão, o jogador pode plantá-la neste Campo. Se não coincidir, ele pode plantá-la em algum dos seus Campos que esteja vazio. Caso a carta não coincida e não haja campos vazios, o jogador **tem que** Colher e Vender todos os Feijões de um dos seus Campos e, em seguida, plantar a carta de Feijão no Campo que esvaziou (veja as regras para "Colher e Vender Feijões" mais adiante).

Então o jogador **pode** optar por plantar a carta seguinte da sequência em sua mão (que agora é a primeira carta da sequência), exatamente da mesma forma que a primeira. O jogador **jamaís pode plantar uma terceira carta de Feijão** nesta etapa do seu turno.

Caso no início desta etapa o jogador não possua nenhuma carta de Feijão em sua mão, deve simplesmente passar para a etapa seguinte.

2. Comprar, Negociar & Doar Feijões

O jogador compra 2 cartas do topo do Deck de Compras e as coloca abertas sobre a mesa, para que todos possam vê-las. Ele pode manter estas cartas na mesa para plantá-las mais tarde durante o seu turno, pode negociá-las com os demais jogadores, ou pode doá-las para outros jogadores.

Quando opta por negociar e/ou doar cartas, o jogador pode tanto doar as cartas para outros jogadores, quanto receber ofertas de outras cartas por elas.



Exemplo 2: João compra 2 cartas, uma Garden Bean (Feijão de Jardim) e uma Soy Bean (Feijão de Soja). Ele decide manter a Garden Bean na mesa, mas quer negociar a Soy Bean. Então ele pergunta... "Alguém quer trocar este Soy Bean por um Red Bean?"

Regras para Negociação/Doação:

- Cada negociação **tem que** envolver o Jogador Ativo e um outro jogador. Os jogadores não ativos não podem negociar entre si.
- O Jogador Ativo pode negociar/doar tanto as 2 cartas abertas na mesa, quanto as cartas da sua mão.
- Os jogadores não ativos só podem negociar/doar as cartas de suas mãos.
- O Jogador Ativo pode continuar negociando/doando cartas da sua mão mesmo após as 2 cartas que foram abertas na mesa terem sido negociadas, doadas ou mantidas.

Exemplo 3: João pergunta... "Alguém quer trocar o Soy Bean aberto na mesa e um Blue Bean da minha mão por um Red Bean?"



Nota:

As cartas recebidas através de negociações/doações não podem ser recolhidas para as mãos dos jogadores, nem podem ser negociadas/doadas novamente. Elas devem ser mantidas na mesa, em frente ao jogador que as recebeu, até a etapa seguinte ("Plantar, Negociar & Doar Feijões").

Os jogadores não podem alterar a sequência das cartas de suas mãos, mas podem negociar/doar cartas de qualquer posição da sequência. Para que esta regra não seja desrespeitada, um jogador só pode retirar uma carta da sequência em sua mão depois que a negociação/doação tenha sido acordada.

Doações:

Apesar de negociar ser mais vantajoso do que doar, é comum os jogadores preferirem doar algumas cartas do que mantê-las em suas mãos, pois eventualmente as cartas da mão precisarão ser plantadas. O Jogador Ativo pode doar as 2 cartas que abriu na mesa e/ou as cartas da sua mão. Os demais jogadores só podem fazer doações para o Jogador Ativo, e só podem doar cartas de suas mãos.

As doações não precisam ser aceitas. Portanto, os jogadores devem oferecer as cartas e esperar que a doação seja aceita, antes de retirarem as cartas da sequência em suas mãos.

As 2 cartas que foram abertas na mesa e todas as cartas negociadas/doadas **serão plantadas** na próxima etapa do turno corrente.

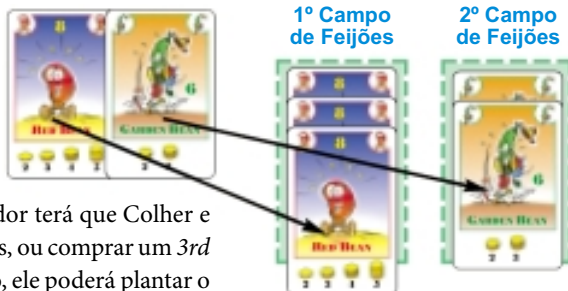
A etapa "2. Comprar, Negociar & Doar Feijões" termina assim que o Jogador Ativo não puder ou não quiser mais realizar nenhuma negociação/doação.

3. Plantar os Feijões Negociados & Doados

Todos os jogadores têm que plantar as cartas que receberam nas negociações/doações da etapa anterior (o Jogador Ativo terá que plantar também as cartas que abriu na mesa, caso tenha mantido alguma). Cada jogador decide a ordem em que plantará suas cartas de Feijão, mas todas deverão ser plantadas. Os jogadores podem Colher e Vender Feijões (e algumas vezes terão que fazer isso) a qualquer momento desta etapa (veja as regras para "Colher e Vender Feijões" mais adiante).

Exemplo 4: João comprou um Soy Bean e um Garden Bean. Ele manteve o Garden Bean, e trocou o Soy Bean e um Blue Bean de sua mão por um Red Bean da Ana. Então, João planta o Garden Bean no seu 1º Campo de Feijões, e o Red Bean em seu 2º Campo.

Quando um jogador não possuir nenhum Campo de Feijões vazio, e tiver que plantar um Feijão que não coincida com as variedades já plantadas em seus Campos, ele terá que conseguir um Campo para plantar o novo Feijão. Para isso, o jogador terá que Colher e Vender os Feijões de um de seus Campos, ou comprar um 3rd Bean Field (3º Campo de Feijões). Então, ele poderá plantar o Feijão neste Campo que estará vazio.



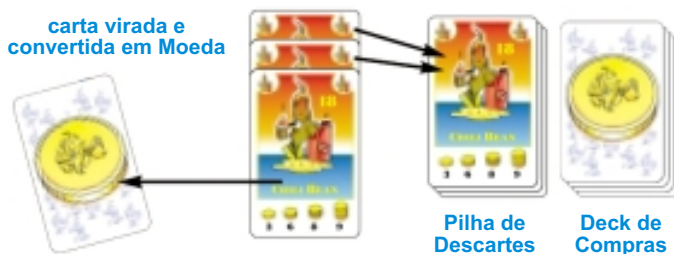
4. Comprar novas cartas de Feijão

O Jogador Ativo compra 3 cartas de Feijão do topo do Deck de Compras, uma de cada vez, colocando cada nova carta comprada no final da sequência de cartas da sua mão. Quando o Deck de Compras terminar, o jogador deve embaralhar as cartas da Pilha de Descartes, formando um novo Deck de Compras. Após comprar as 3 cartas, o turno do Jogador Ativo se encerra, e inicia-se o turno do jogador à sua esquerda.

Colher e Vender Feijões

Os jogadores podem Colher e Vender Feijões a qualquer momento, inclusive durante os turnos de outros jogadores. Ao Colher e Vender os Feijões de um de seus Campos, o jogador deve vender todas as cartas de Feijão que estiverem neste Campo. Ele deve contar a quantidade de cartas do Campo e verificar o Feijômetro na parte inferior das cartas para saber quantas moedas receberá pela venda. Então, o jogador deve virar uma quantidade de cartas equivalente à quantidade de moedas que tem que receber. Cada carta de Feijão virada passa a valer 1 moeda.

As moedas recebidas devem ser colocadas na Pilha de Moedas do jogador, e as cartas de Feijão que não foram convertidas em moedas devem ser colocadas na Pilha de Descartes de feijões.



Exemplo 5: Marcos decide Colher e Vender os seus Chili Beans. O Feijômetro indica que ele deve receber 1 moeda pela venda das 3 cartas de Chili Beans. Marcos então vira uma das cartas de Chili Beans, a coloca em sua Pilha de Moedas, e descarta as outras 2 cartas não convertidas na Pilha de Descartes de feijões.

É possível que um jogador não ganhe nenhuma moeda ao Colher e Vender Feijões.

Exemplo 6: Se Marcos possuisse apenas 2 Chili Beans em seu Campo, ele não receberia nenhuma moeda ao vendê-los, pois o Feijômetro exige pelo menos 3 cartas para que se receba 1 moeda.

Um jogador pode escolher qualquer de seus Campos para Colher e Vender Feijões, contanto que o Campo escolhido possua pelo menos 2 cartas de Feijão. A única exceção é quando todos os Campos do jogador possuem apenas 1 carta. Neste caso, ele pode vender a única carta do Campo que desejar.

Comprar o 3rd Bean Field (3º Campo de Feijões)

Cada jogador pode comprar 1 carta *3rd Bean Field* a qualquer momento durante o jogo (mesmo durante o turno de outro jogador).

O *3rd Bean Field* permite que o jogador plante Feijões em 3 Campos de Feijão, ao invés de em apenas 2. O *3rd Bean Field* custa 3 Moedas, que devem ser retiradas do topo da pilha de Moedas do jogador e colocadas na Pilha de Descartes de Feijões, com a face da moeda virada para baixo.

O *3rd Bean Field* deve ser colocado em frente ao jogador, ao lado dos seus dois Campos de Feijão iniciais. Ele pode ser usado imediatamente após a compra.



FINAL DO JOGO

O jogo termina quando o Deck de Compras **esvaziar pela terceira vez**.

Se isto ocorrer durante uma fase "4. *Comprar novas cartas de Feijão*", o jogo termina imediatamente. Se ocorrer durante uma fase "2. *Comprar, Negociar & Doar Feijões*", o jogo continua até o final da fase "3. *Plantar os Feijões Negociados & Doados*" do turno do Jogador Ativo. Se neste momento houver apenas 1 carta de Feijão no Deck de Compras, o Jogador Ativo compra e abre sobre a mesa apenas esta carta (ao invés de duas).

PONTUAÇÃO

Terminado o jogo, os jogadores devem Colher e Vender todos os Feijões que tenham permanecido em seus Campos de Feijão. Em seguida, cada jogador deve contar a quantidade de moedas que possui em sua Pilha de Moedas.

O jogador que possuir mais moedas vence o jogo. Se dois ou mais jogadores empatarem, vence o que tiver mais cartas de Feijão em sua mão.

VARIANTES DE REGRAS

Variante para 3 JOGADORES: Remova do jogo as 4 cartas *Cocoa Beans* (Feijão de Cacau). Cada jogador inicia o jogo com 1 carta *3rd Bean Field* (3º Campo de Feijões) e não pode comprar mais nenhuma depois. O jogo termina quando o Deck de Compras esvaziar pela segunda vez.

Variante para 4 ou 5 JOGADORES: Remova do jogo as 24 cartas *Coffee Beans* (Feijão Preto).

Variante para 6 ou 7 JOGADORES: Remova do jogo as 4 cartas *Cocoa Beans* (Feijão de Cacau) e as 6 cartas *Garden Beans* (Feijão de Jardim). Durante a Preparação do Jogo, o Jogador Inicial recebe 3 cartas de Feijão, o jogador seguinte (em sentido horário) recebe 4 cartas, o seguinte recebe 5 cartas, e os demais jogadores recebem 6 cartas cada um. Na fase "4. Comprar novas cartas de Feijão", o Jogador Ativo compra 4 cartas (ao invés de 3). O *3rd Bean Field* (3º Campo de Feijões) custa 2 moedas (ao invés de 3).

Variante DUELO DOS FEIJÕES, para 2 Jogadores:

Utilize as regras normais do jogo, com as alterações descritas a seguir.

- Remova do jogo as 6 cartas *Garden Beans* (Feijão de Jardim) e as 4 cartas *Cocoa Beans* (Feijão de Cacau).
- Os jogadores só podem vender e colher Feijões de seus Campos de Feijões durante os seus próprios turnos.
- Quando um jogador comprar um *3rd Bean Field* (3º Campo de Feijões), as 3 cartas de Moeda devem ser retiradas do jogo fechadas (ao invés de serem colocadas abertas na Pilha de Descartes).
- O jogo termina quando o Deck de Compras **esvaziar pela primeira vez**.

Em seus turnos, os jogadores devem proceder da seguinte forma:

1. Plantar ou Descartar os Feijões Oferecidos: O Jogador Ativo escolhe entre Plantar ou Descartar as cartas de Feijão que o seu oponente lhe ofereceu durante a fase 3 de seu turno (o Jogador Inicial não realiza esta fase no primeiro turno do jogo).

2. Plantar Feijões & Descartar: Após Plantar 1 ou 2 cartas de Feijão da sua mão em seus Campos de Feijão (como nas regras do jogo normal), o Jogador Ativo pode Descartar **1 carta** da sua mão, à sua escolha (independente do lugar em que ela esteja na sequência).

3. Comprar, Plantar e Oferecer Feijões: O Jogador Ativo compra **3 cartas** de Feijão do topo do Deck de Compras e as abre sobre a mesa, de forma que seu oponente as veja. Caso a carta do topo da Pilha de Descartes seja da mesma variedade que alguma das cartas 3 compradas, ela será colocada abaixo das mesmas. O mesmo deve ser feito com a próxima carta que agora ficou no topo da Pilha de Descartes, e assim consecutivamente até que a carta do topo da Pilha de Descartes não coincida com a variedade de nenhuma das 3 cartas compradas.

Então, o Jogador Ativo pode Plantar quaisquer das cartas abertas sobre a mesa (as 3 que comprou, e as retiradas da Pilha de Descartes), ou não Plantar nenhuma delas, conforme desejar. No processo ele pode Colher e Vender os Feijões de seus Campos, da mesma forma que nas regras normais do jogo. Todas as cartas que o Jogador Ativo não plantar (ou seja, as que sobrarem abertas sobre a mesa) serão **oferecidas** para o seu oponente, que poderá plantá-las ou descartá-las na fase 1 de seu próximo turno.

4. Comprar novas cartas de Feijão: O Jogador Ativo compra **2 cartas** de Feijão do topo do Deck de Compras, uma de cada vez, colocando cada nova carta comprada no final da sequência de cartas da sua mão.