

BOHNANZA

da 3 a 5 giocatori – a partire da 12 anni – durata media di gioco: 45 minuti
Autore: Uwe Rosenberg – Editore: Amigo Spiele – Vincitore dello Spiel des Jahres 1997

CONTENUTO

104 carte; 6 carte “campo di fagioli”; 1 regolamento

SCOPO DEL GIOCO

Ogni giocatore commercia i fagioli che ha fatto crescere nei suoi campi e li vende al miglior prezzo.

Più alto è il numero dei fagioli della stessa varietà che un giocatore possiede nei suoi campi e più alto sarà il profitto della vendita. Sfortunatamente il giocatore è spesso obbligato a vendere i suoi fagioli troppo presto, al prezzo di partenza, e talvolta a non guadagnare niente. Lo scopo del gioco è di racimolare la più alta somma di denaro con il commercio dei fagioli.

CARTE FAGIOLO

Ci sono 8 varietà di fagioli, ciascuna con un nome diverso:

- 20 Blaue Bohnen
- 18 Feuerbohnen
- 16 Saubohnen
- 14 Brech Bohnen
- 12 Sojabohnen
- 10 Augenbohnen
- 8 Rote Bohnen
- 6 Gartenbohnen

In fondo ad ogni carta fagiolo, una tabella indica il suo prezzo di vendita possibile.

Il numero indica quanti fagioli della stessa varietà devono essere piantati nel campo per ricevere 1, 2, 3 o 4 monete dalla loro vendita (eccetto i Gartenbohnen che possono valere solo 2 o 3 monete d'oro).

Un giocatore non riceve mai più di 4 monete in una sola volta per i suoi fagioli.

Esempio 1

Ci sono 8 fagioli rossi in circolazione:

- 2 fagioli rossi rendono 1 moneta d'oro
- 3 fagioli rossi rendono 2 monete d'oro
- 4 fagioli rossi rendono 3 monete d'oro
- 5, 6, 7 o 8 fagioli rossi rendono 4 monete d'oro

MONETE

Un giocatore riceve delle monete quando gira una carta fagiolo. Il dorso di ogni carta mostra una moneta del valore di 1.

CAMPI DI FAGIOLI

All'inizio della partita, ogni giocatore ha la possibilità di posare davanti a sé fino a 2 file di carte, ciascuna costituita da una sola varietà di fagioli. Ogni fila è un campo di fagioli.

In ogni momento durante il gioco, i giocatori possono acquistare un **terzo campo**. Possono quindi avere fino a 3 file di carte davanti a loro. Il terzo campo costa 3 monete che andranno messe con il lato della moneta a faccia in giù nella pila degli scarti. Il campo acquistato è messo davanti al proprietario alla vista di tutti.

N.B.: C'è una carta “terzo campo” supplementare nella scatola in caso di smarrimento.

PREPARATIVI

Togliete dal mazzo le carte “terzo campo di fagioli”.

Mescolate bene le carte fagioli e distribuitene 5 a ogni giocatore.

N.B.: Una volta prese in mano le carte, il loro ordine non deve più cambiare. Le nuove carte sono messe dietro le carte esistenti. Il resto delle carte forma un mazzo con il lato della moneta a vista. Inizia il giocatore a sinistra del mazziere.

SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

Al suo turno, il giocatore deve effettuare 4 azioni nell'ordine:

1. Giocare le carte fagiolo

Dovete giocare la prima carta ricevuta, su uno dei vostri campi, a meno che non abbiate più carte in mano, nel qual caso, questa prima azione è semplicemente ignorata.

N.B.: Se giocate un fagiolo dello stesso tipo di uno dei vostri campi dovete piantarlo in quel campo. E' vietato avere due campi con gli stessi fagioli.

Potete in seguito giocare una seconda carta (la seconda della mano) in un campo, ma non di più in questa fase.

Se non potete giocare la prima carta perché non corrisponde a nessuno dei vostri campi, dovete allora vendere tutti i fagioli di uno dei vostri campi (raccolgere) per fare spazio.

2. Vendere i fagioli – raccolta

Se un giocatore vuole o deve vendere dei fagioli, può scegliere da quale campo li raccoglie.

Cerca il numero dei fagioli di quel campo sulla tabella dei valori di quella varietà e ne ricava il controvalore in monete. I fagioli che non vengono trasformati in denaro (quelli in eccesso) sono messi nella pila degli scarti con il lato del fagiolo a faccia in su.

La o le carte voltate per rappresentare il denaro sono messe a fianco del giocatore, separatamente dalla altre.

Esse costituiscono il suo “gruzzolo”.

N.B.: Un campo con una sola carta non può essere venduto.

Tuttavia se c'è solo una carta in tutti i campi del giocatore, questi può scegliere e semplicemente scartare la carta fagiolo senza recuperare denaro.

3. Scambi e doni

Pescate 2 carte dal mazzo e posatele a faccia in su.

Potete tenere queste due carte, ma dovete piazzarle nei vostri campi sempre nel corso della terza azione.

Potete anche proporle ai vostri avversari in cambio di altre carte. Annunciate che cosa cercate in cambio. In più, potete proporre carte della vostra mano. Gli avversari possono solo proporre carte della loro mano e possono negoziare solo con il giocatore di turno.

Il numero di carte scambiate non deve essere per forza uguale.

N.B.: L'ordine delle carte in mano non deve mai cambiare durante le negoziazioni, ma la posizione delle carte proposte o scambiate non ha importanza. Le carte che volete scambiare non possono essere tolte dalla vostra mano se non al momento dello scambio e non prima.

Le carte scambiate, separate dalle carte nei campi vengono posate da ogni giocatore. Esse non possono andare in mano, né essere riscambiate.

Quando più nessuno vuole fare degli scambi, l'azione 3 termina.

Durante la fase delle transazioni (scambi e doni), i giocatori possono anche donare le loro carte fagiolo. Il giocatore di turno può donare le sue carte pescate oppure quelle della sua mano. Gli altri giocatori possono donare solo carte della propria mano e solamente al giocatore di turno.

Non c'è alcun obbligo per un giocatore, di accettare un dono.

Colture di fagioli:

Tutti i giocatori mettono le carte scambiate sui loro campi. Se il giocatore di turno ha tenuto una o due delle carte pescate deve metterle nei suoi campi.

Se questo non è possibile deve vendere dei fagioli per fare spazio (vedi punto 2).

4. Pesca di nuove carte fagiolo

Il giocatore di turno pesca 3 carte a una a una dal mazzo e le aggiunge alla fine della sua mano. Una per una le carte vengono messe dietro a quelle vecchie.

E' ora il turno del giocatore seguente in senso orario.

ALTRE AZIONI

I giocatori possono in qualunque momento, nel loro turno o meno, vendere le carte fagiolo di uno dei loro campi. Questo vale anche per l'acquisto del terzo campo.

I giocatori possono anche fare delle promesse, ma non sono obbligati a mantenerle.

FINE DEL GIOCO

Quando il mazzo è terminato riformatelo mescolando di nuovo le carte scartate.

Il gioco termina immediatamente quando il terzo mazzo è esaurito.

Ogni giocatore può allora scambiare i suoi campi con del denaro.

Le carte in mano non hanno alcun valore.

Il vincitore è colui che possiede, al termine del terzo mazzo, la somma di denaro più alta.