

Bohn to be wild

Per 1-7 giocatori, da 12 anni in su
Durata: 60 minuti circa

Componenti

7 carte commercio
1 schema di fagiolo

154 carte fagioli: 19 Fagioli Cavalieri (Pferdebohnen), 18 Piselli Mucca (Kuhbohnen), 17 Fagioli Comuni (Gemeine Bohnen), 16 Fagioli Neri (Schwarze Bohnen), 15 Fagioli Chili (Chilibohnen), 14 Fagioli Cinesi (Chinabohnen) 13 Fagioli Giamaica (Jamaikabohnen), 12 Fagioli Yin Yang (Yin Yang), 11 Fagioli Barile (Fassbohnen), 10 Fagioli Indiani (Indianerbohnen), 9 Fagioli Elmetto (Helmbohnen).

Idea Principale

Bohn to be wild! è come l'originale Bohnanza, fatta eccezione per la comparsa di fagioli selvatici con ulteriori azioni. I fagiolometri arrivano fino a 5 monete di fagioli.

DESCRIZIONE

I giocatori sono dei coltivatori di fagioli che piantano e vendono i legumi cercando di ottenere il maggior profitto possibile. Quando vengono venduti i fagioli, i giocatori devono raccogliere tutti quelli presenti nel campo ottenendo un compenso in ragione della quantità prodotta: più fagioli, più soldi.

Può comunque accadere che un giocatore sia costretto a svuotare una coltivazione prima del dovuto ottenendo così un prezzo minore, ma è proprio questo il succo del gioco. Alla fine del gioco chi ha ottenuto più denaro sarà il vincitore.

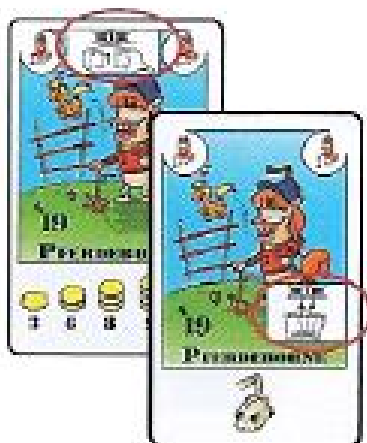
Nota: Se conosci Bohnanza, sarà più facile comprendere le regole se farai riferimento alla sezione finale "Novità di Bohn to be wild!" , che fornisce una panoramica delle modifiche principali.

Le carte fagiolo

Ci sono 11 diversi tipi di fagioli ed ogni tipo è composto da un diverso numero di esemplari. Il numero totale di fagioli di ogni tipo presenti nel mazzo è riportato sulla carta stessa insieme al nome e ad una illustrazione

Ogni carta ha un "fagiolometro" sulla parte bassa che indica quante monete si guadagnano all'atto della vendita. Il numero indica quante carte fagiolo dovete vendere per ottenere il quantitativo di monete sopra illustrato.

Ogni varietà ha alcune carte fagiolo con un'icona in alto o sul lato destro della scheda. Carte con queste icone sono chiamate "fagioli selvaggi". I Fagioli selvatici consentono di eseguire azioni speciali.



LE MONETE

Quando un giocatore vende dei fagioli, riceve in pagamento delle monete d'oro, ovvero gira le carte che ha venduto (sul dorso c'è una moneta) e le utilizza come denaro.

I CAMPI

L'area di fronte ai giocatori è la loro fattoria nella quale vi sono i campi. In ogni campo si possono piantare soltanto fagioli dello stesso tipo (anche se potete metterci quante carte volete). Le carte vengono piazzate in modo che si sovrappongano a formare un'unica fila.

Ogni campo può contenere un solo tipo di fagiolo. Un campo vuoto può ospitare un qualunque tipo di fagiolo

Ogni giocatore ad inizio partita ha un numero di campi di fagioli:

- con 3 giocatori, quattro campi
- con 4-5 giocatori, tre campi
- con 6-7 giocatori, due campi

Carte commercio

Queste carte sono utilizzate in fase di negoziazione. Servono a ricordarti chi possiede 1 o 2 carte nel suo turno.

Preparazione per 3 - 7 giocatori

Il giocatore più anziano (o uno determinato casualmente) mischia il mazzo e distribuisce 5 carte ad ogni giocatore, questa è la mano di partenza di ciascuno.

I giocatori raccolgono le carte mantenendo l'esatto ordine in cui gli sono state distribuite.

NB: i giocatori non devono **mai** cambiare l'ordine delle carte che hanno in mano dividendole per tipo o in qualunque altro modo. I giocatori devono piantare i fagioli nell'esatto ordine con cui li hanno ricevuti. Quando un giocatore deve pescare delle nuove carte le prende una alla volta dal mazzo e le mette in coda all'ultima carta che ha in mano. Piazzate le rimanenti carte a faccia in giù (con la moneta rivolta verso l'alto) al centro del tavolo. Questo sarà il mazzo per la pesca. Lasciate dello spazio accanto al mazzo per la pila degli scarti.

Il giocatore alla sinistra del mazzaiere è il rivenditore cioè il primo giocatore attivo. Lui ottiene la carta commerciale con l' "1". In senso orario, ogni altro giocatore riceve la prossima carta più alta del commercio. (ad esempio il quinto giocatore ottiene il "5".)

Le carte commerciali inutilizzate vengono riposte nella scatola.

Posizionate lo schema fagiolo, con le note sui "fagioli selvaggi", dove tutti possono vederla.

SVOLGIMENTO

Durante il turno il giocatore attivo farà 4 fasi:

1. Piantare fagioli
2. Pescare, commerciare e donare fagioli
3. Piantare fagioli scambiati/donati
4. Pescare nuove carte fagiolo

Fase 1: Piantare fagioli

Il giocatore attivo deve piantare il primo fagiolo della sua mano. Se la carta è del tipo di quelle già presenti in uno dei campi, la si pianta lì, altrimenti o la si pianta in un campo vuoto o, se non avete campi vuoti, occorre prima effettuare il raccolto in uno dei campi e quindi piantare il nuovo fagiolo. Dopo questa azione il giocatore attivo può, se vuole, piantare il fagiolo seguente (che ora è diventato il primo della mano) con lo stesso criterio con cui ha piantato il primo. In ogni caso la fase si chiude qui, poiché non si può mai piantare un terzo fagiolo. Se il giocatore non dovesse avere carte in mano, salta questa fase o parte di essa.

Un campo di fagioli può avere solo carte di una varietà, a meno che un fagiolo selvaggio non lo permetta. Se si pianta un fagiolo selvaggio, la sua azione speciale va immediatamente applicata

Fase 2: Pescare, commerciare e donare fagioli

Il giocatore attivo pesca le prime tre carte del mazzo e le mette scoperte di fronte a se in modo che tutti le possano vedere. Il giocatore attivo può tenerle per piantarle, scambiarle con altri o donarle a chi le dovesse accettare. Lo scambio e le donazioni sono oggetto di trattativa in questa fase.

I giocatori non di turno possono soltanto donare carte prese dalla loro mano. Non è obbligatorio accettare una donazione quindi prima si fanno le offerte di donazione, quindi, se accettate, levate le carte dalla vostra mano. Le carte pescate scoperte come anche tutte quelle scambiate/donate, vengono piantate nella successiva Fase 3.

Nota: è possibile inserire una delle tre carte pescate sulla pila degli scarti, che è si formerà accanto al mazzo.

Regole di Scambio

- _ Ogni scambio deve coinvolgere il giocatore di turno ed un altro. I giocatori non di turno non possono scambiare nulla tra loro.
- _ Il giocatore di turno può scambiare/donare sia le sue tre carte scoperte che altre prese dalla sua mano.
- _ I giocatori non di turno possono scambiare/donare carte prese soltanto dalla loro mano.
- _ Il giocatore di turno può continuare a scambiare/donare carte prese dalla sua mano anche dopo aver messo da parte/scambiato/donato le tre che aveva pescato.

I giocatori non possono mai aggiungere alla mano fagioli scambiati o donati, né possono scambiare/donare i fagioli ricevuti. Attraverso scambi e donazioni i giocatori possono liberarsi di carte che non vogliono piantare.

NB: i giocatori non possono aggiungere alla mano carte che hanno ricevuto in seguito a scambi/donazioni, devono tenerle da parte fino alla Fase 3. Queste carte non possono essere oggetto di nuovi scambi/donazioni. I giocatori non possono cambiare mai la sequenza delle carte che hanno in mano, ma possono scambiare/donare carte prese da un qualunque punto della mano. Per essere sicuri di non commettere errori, si invitano i giocatori a non sfilare carte dalla mano finché gli accordi non sono stati perfezionati.

Mentre commerci non puoi rilevare se è una carta fagiolo o un fagiolo selvaggio. Se le hai entrambe, puoi ottenere qualsiasi carta tu voglia.

Le donazioni

Benché sia sempre preferibile scambiare anziché donare, spesso accade che un giocatore abbia l'interesse di liberarsi di una carta piuttosto che piantarla. Si possono donare sia carte prese dalla mano che quelle pescate scoperte. I giocatori non di turno possono soltanto donare carte prese dalla loro mano. Non è obbligatorio accettare una donazione quindi prima si fanno le offerte di donazione, quindi, se accettate, levate le carte dalla vostra mano. Le tre carte pescate scoperte come anche tutte quelle scambiate/donate, vengono piantate nella successiva Fase 3.

La Fase 2 termina quando il giocatore di turno non è più in grado di organizzare scambi/donazioni.

Carte commercio

Se si desidera una particolare varietà di fagioli da un altro giocatore, ma in questo momento non hai nulla da offrire in cambio, si può promettere di dare al giocatore una o due carte successivamente durante la Fase 2 quando peschi le carte dal mazzo.

Se ottieni il consenso del giocatore, riceverai un promemoria sotto forma di una carta di commercio. Metti di fronte a te stessa, o una-carta-side-up o due-card-side-up, secondo l'accordo commerciale.

La freccia deve essere rivolta verso di voi. Dopo aver pescato le tre carte nella tua prossima fase 2, il giocatore può immediatamente prendere uno o due carte (a seconda di quale lato rivolto verso l'alto sulla carta commercio) e metterle davanti a se (non ancora sui suoi campi). Il giocatore non deve prendere una carta. In entrambi i casi, si dà la carta commercio nuovamente.

Fase 3 – Piantare fagioli scambiati/donati

In questa fase tutti i giocatori piantano le carte che hanno ricevuto con scambi/donazioni (il giocatore di turno pianta anche le carte che aveva eventualmente messo da parte dopo aver pescato). L'ordine in cui vengono piantati i fagioli è a completa discrezione del giocatore, ma in ogni caso bisogna piantare tutte le carte. I giocatori possono (e a volte devono) effettuare dei raccolti nei campi in qualunque momento della fase.

Se un giocatore fosse costretto a piantare un fagiolo diverso da quelli presenti nei suoi campi e non ha a disposizione campi vuoti, deve creare un campo vuoto; quindi raccoglie e vende i fagioli presenti in uno dei suoi campi, dopodiché pianta il fagiolo nel campo vuoto.

Non appena si pianta un fagiolo selvatico, la sua speciale azione è subito attiva.

Fase 4 – Pescare nuove carte fagiolo

Tutti i giocatori pescano una carta dal mazzo piazzandola in fondo alla loro mano. Il giocatore attivo inizia seguono gli altri in senso orario.

Se nella fase 2 o fase 4 non ci sono più carte nel mazzo, mischiate la pila degli scarti e mettetela a faccia in giù, creando così un nuovo mazzo. Dopo aver pescato il giocatore termina il suo turno e la mano passa a quello alla sua sinistra.

RACCOGLIERE E VENDERE FAGIOLI

I giocatori possono raccogliere e vendere fagioli in qualunque momento anche se non sono di turno. Quando un giocatore vende dei fagioli da uno dei suoi campi deve comunque vendere tutti i fagioli presenti in quel campo. Quando vendete dei fagioli per prima cosa contate quanti sono, quindi consultate il "fagiolometro" sulla carta per vedere quanto sarà il vostro rendimento. Girate tante carte quante sono le monete guadagnate e mettetele da parte, quindi scartate le altre. E' possibile anche che non guadagniate nulla dalla vendita se avevate pochi fagioli.

Nota: Un campo di fagioli con un solo fagiolo può essere raccolto solo quando il giocatore non ha altri campo di fagioli con più di un fagiolo su di esso.

I fagioli selvatici

Le carte fagiolo con delle icone sono "fagioli selvaggi". Le icone dei fagioli selvatici sono presenti nella parte superiore o destra della carta.

I fagioli selvatici non sono diversi da fagioli normali quando si pescano durante la fase 2 o quando si trovano nella mano del giocatore.

L'azione speciale di un fagiolo selvatico è immediata quando viene piantato in un campo in Fase 1 o 3.

L'effetto si applica fintantoché la sua icona può essere vista nel campo. L'icona nella parte superiore sarà sempre visibile, ma l'icona sulla parte destra può essere coperta da un'altra carta.

Spiegazione dei poteri speciali delle icone



- In questo campo, si può piantare l'una o l'altra varietà raffigurata. Utilizzare sempre il fagiolometro visibile quando si raccolgono.



- Quando raccogli questo campo, conta questa carta come due fagioli della varietà raffigurata. Se questo ti porterà guadagnare più monete rispetto ai fagioli del campo prendi le monete aggiuntive dal mazzo.



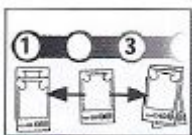
- Quando si è il giocatore attivo, è necessario prendere nella fase 2 almeno una delle tre carte che si pescano per piantarle su i campi in fase 3.



- Prima di piantare il/i vostro/i fagiolo/i in fase 1, chiedete al vostro vicino di destra se è necessario piantare uno o due fagioli dalla tua mano.



- Quando si è il giocatore attivo, è necessario saltare la fase 1.



- i Fagioli che si è tenuti a piantare nelle Fasi 1 e 3, si può invece effettivamente metterli sulla pila degli scarti.



- Nella fase 1, si può piantare qualsiasi carta fagiolo una o due, indipendentemente da dove esse sia collocate in mano.



- Quando si è il giocatore attivo, puoi pescare una carta in più in fase 4.



- Nella fase 4, si può scegliere se mettere la carta pescata nella parte anteriore o posteriore della vostra mano.



- Prima di eseguire la vostra fase 1, si può mostrare e offrire una qualsiasi carta dalla tua mano agli altri giocatori. Chi riceve il dono deve piantare in Fase 3. Se più giocatori vogliono accettare il regalo, decidi a chi regalarla. Se non si accetta il dono, si può mettere la carta nella parte posteriore della vostra mano.



Su alcuni "fagioli selvatici", c'è un fagiolo-cranio, invece di un fagiolometro. Ciò significa: se si raccogliere questo campo, mentre il fagiolo-cranio è visibile, non si guadagnano monete da questo campo. Una volta che il fagiolo-cranio si copre, è di nuovo possibile raccogliere il campo per ottenere monete.

Continua il gioco fino a quando il giocatore a destra del giocatore che ha iniziato il gioco ha finito il suo turno. Il giocatore che ha iniziato non ha un altro turno. Ogni giocatore può adesso raccogliere e vendere i suoi fagioli dal suo campo.

FINE DEL GIOCO E DEL PUNTEGGIO

Il gioco finisce quando il mazzo si esaurisce:

- una volta con 3-4 giocatori,
- due volte con 5-6 giocatori,
- tre volte con 7 giocatori.

L'ultimo giocatore deve però aver finito il suo turno.

Alla fine del gioco, i giocatori mettono via le carte della loro mano e raccolgono e vendono i fagioli rimasti dai loro campi. Il giocatore con più monete vince la partita. In caso di parità tra 2 o più giocatori, il vincitore è il giocatore con più carte in mano.

Per 2 giocatori

Le carte commerciali non vengono utilizzate, le azioni dei fagioli selvatici vengono ignorate. Eventuali fagiolo-teschi che si presentano vengono ignorati; trattarli come se fossero con il fagiolometro per la corrispondente varietà di fagioli. Si applicano tutte le regole precedenti, con le seguenti modifiche.

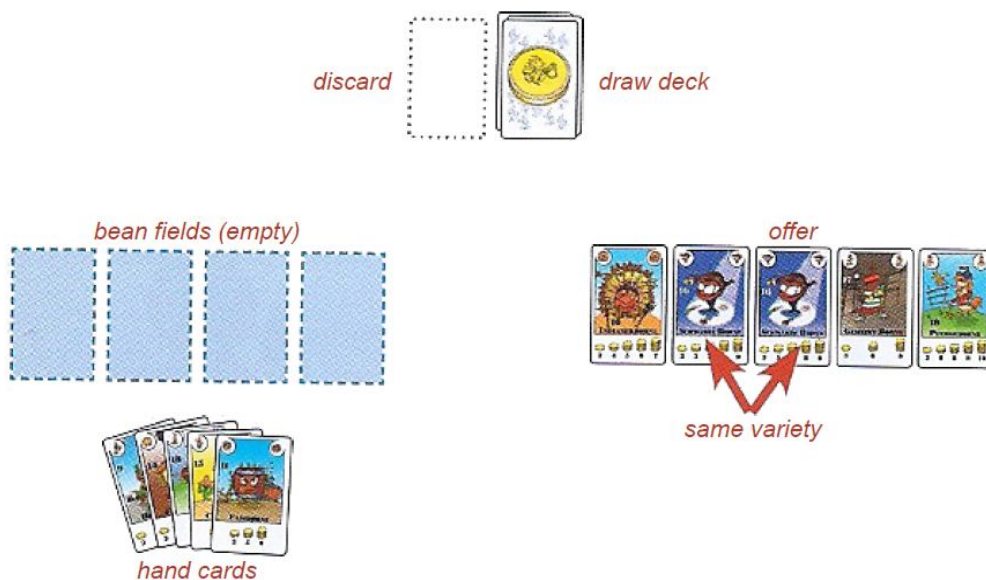
Prima della partita, ogni giocatore riceve cinque carte in mano e cinque carte sul tavolo di fronte a lui (ben separate dai suoi campi di fagioli) come un'offerta per il suo avversario. Fagioli devono essere sorteggiati e offerti affiancati.

Ogni giocatore ha quattro campi. I giocatori si alternano. Il turno del giocatore attivo si compone di due fasi:

A. La fase di carte a mano

B. La fase di offerta

a player's setup



A. La fase di carte a mano

1. Il giocatore attivo pesca due carte, una alla volta dal mazzo in mano. Decide dove posizionare le due carte nella sua mano.
 2. Il giocatore attivo pianta qualsiasi numero (almeno uno) di carte a mano. Con ogni carta, ha sempre la scelta di piantare la prima o l'ultima carta della sua mano. Quindi, nello stesso turno è permesso piantare carte sia dalla parte anteriore e posteriore.
- Attenzione! Nella fase carte a mano, può essere avviato al massimo un nuovo campo. Cioè, il giocatore attivo può crescere solo una nuova varietà di fagioli, che non era già nei suoi campi.

B. La fase di offerta

1. Il giocatore attivo pesca due carte dal mazzo e mette a faccia in su nella sua offerta.
 2. Poi pesca una carta dal mazzo e lo piazza a faccia in su nell'offerta del suo avversario.
 3. Il giocatore attivo sceglie una delle due offerte e pianta così una carta fagiolo sui suoi campi.
- Attenzione! Nella fase di offerta, un massimo di un nuovo campo di fagioli può essere avviato. Pertanto, nel corso del turno del giocatore attivo può essere avviato un massimo di due campi di fagioli con nuove varietà di fagioli.

Campo Bonus

Una volta che un giocatore svuota un'offerta o la mano di carte, l'offerta o la mano è immediatamente integrata con cinque carte dal mazzo. Le carte sono pescate una alla volta, e prese per l'offerta o la mano (a seconda dei casi). Come ricompensa, il giocatore riceve una moneta. Lui prende una carta dal mazzo, o qualsiasi carta dalla sua mano e la mette sulle sue monete.

Fine del gioco

Una volta che l'ultima carta del mazzo viene pescata, il gioco finisce. La fase in cui questo avviene è giocato fino alla fine. Tutte le carte in mano e le carte nelle offerte vanno sulla pila degli scarti. Quindi entrambi i giocatori raccolgono e vendono i loro campi di fagioli. Il giocatore con il maggior numero di monete vince. In caso di pareggio, il giocatore che non è stato il primo giocatore vince.

Versione solitario

Questo è giocato secondo le regole del gioco tra due persone, con le seguenti modifiche. Avete tre offerte disponibili (Offerte A, B, e C). Alternate tra la fase di carte a mano e la fase di offerta. Non c'è niente di diverso dalla fase di carte a mano. All'inizio della fase di offerta, è necessario aggiungere una carta dal mazzo a ciascuna delle tre offerte. Fate questo in un ordine specifico: prima offerta A, poi B, poi C. Il vostro obiettivo è quello di guadagnare almeno 80 monete.

Novità di Bohn to be wild

Naturalmente, Bohn to Be Wild! è un gioco Bohnanza. Ma vi sono una serie di modifiche dal gioco originale. In primo luogo, ci sono le undici nuove varietà di fagioli. Essi sono in realtà tutte le nuove varietà di fagioli, e non sono invenzioni del progettista o l'editore: I nuovi nomi sono nomi generici o commerciali. È possibile trovare un pò di più d'informazioni sul sito [www. amigo - Bohnanza. de](http://www.amigo-Bohnanza.de). Ogni nuova varietà ha anche un nuovo fagiolometro, che sale fino a cinque monete per alcune varietà. A seconda della varietà, il fagiolometro avrà o tre, quattro o cinque fasi. Per quanto riguarda il gioco, la fase commercio cambia. Il giocatore attivo pescherà tre carte, invece di due, e il giocatore attivo può mettere una delle tre carte sul mazzo degli scarti. Le carte commerciali rappresentano un nuovo modo di scambiare fagioli uno con l'altro. Nel fase di pescaggio di nuove carte fagiolo, ogni giocatore pesca una carta, a prescindere da chi è il giocatore attivo.

Il gioco non finisce immediatamente quando il mazzo è esaurito ma quando il giocatore alla destra del giocatore iniziale finisce il suo turno. Il cambiamento più grande sono i "fagioli selvatici". Per ogni varietà di fagiolo, ci sono fagioli con azioni speciali che si attivano se le loro icone sono visualizzate visibilmente nei campi. Ultimo ma non meno importante, ci sono nuove regole per il gioco con due giocatori e per la versione solitario.