



Giocatori: 3 - 7
Età: da 12 anni in su
Durata: circa 60 Minuti

NOVITA' INTRODOTTE DA QUESTA ESPANSIONE

In questa espansione ci sono nuove varietà di fagiolo che si aggiungono a quelle del gioco base e un nuovo tipo di carta, la Carta Ordine. Con questa espansione avrete inoltre la possibilità di giocare fino a 7 giocatori e di introdurre, grazie alle carte Ordine, una variante al gioco base.

Attenzione: Questa espansione è giocabile solo in combinazione con il gioco originale Bohnanza. Tutte le regole del gioco base rimangono valide a meno che non sia diversamente specificato.

Contenuto:

- 39** Auftragskarten (Carte Ordine)
- 24** Kaffeebohnen (Fagiolo caffè)
- 22** Weinbrandbohnen (Fagiolo Brandy)
- 4** Kakaobohnen (Fagiolo cacao)
- 3** Ackerbohnen (Fagiolo da campo)
- 7** 1.Bohnenfeldkarten (Carta Campo 1)
- 7** 2.Bohnenfeldkarten (Carta Campo 2)
- 1** 3.Bohnenfeldkarte (Carta Campo 3)

DESCRIZIONE

Con questa espansione e con il gioco base Bohnanza, avrete 12 varietà diverse di fagioli. Le varietà nuove di fagioli sono: Kaffeebohne (Fagiolo caffè), Weinbrandbohne (Fagiolo Brandy), Kakaobohne (Fagiolo cacao), Ackerbohne (Fagiolo da campo)

**I FAGIOLI
"ACKERBOHNE" (FAGIOLI
DA CAMPO)**

I fagioli della varietà Ackerbohne introducono una nuova possibilità: il giocatore che possiede due carte Ackerbohne in un suo campo di fagioli e li vende, invece di avere monete d'oro ottiene il 3° campo. Le carte fagiolo Ackerbohne vendute tornano poi nel mazzo degli scarti. Ovviamente chi dovesse già avere il 3° campo non



giocatore di turno può scambiare nuovamente i fagioli che ha ricevuto durante la fase dello scambio. Invece gli altri giocatori possono scambiare/regalare solo le carte che hanno in mano. Si raccomanda di utilizzare questa variante solo tra giocatori esperti.



Ordini

Le carte Ordine possono essere giocate nel proprio turno in un qualunque momento della partita, se le condizioni richieste sono soddisfatte. Non appena ciò avviene si mostra la carta Ordine agli avversari, si volta la carta e viene messa nel proprio mazzo delle monete d'oro.

FINE DEL GIOCO

La partita termina, come nelle regole base, quando il mazzo delle carte fagiolo finisce per la **terza** volta. Se però si gioca in 3, la partita finisce quando il mazzo delle carte fagiolo finisce per la **seconda** volta.

VARIANTI

- Questa variante riguarda la fine del gioco: ciascun giocatore, alla fine del gioco, pianta le carte fagiolo che gli sono rimaste in mano, non è importante l'ordine in cui le pianta. Può anche creare tutti i campi che desidera, tre, quattro o cinque e così via per poter piantare tutte queste carte, ma non può scambiarle con altri giocatori. Il giocatore che dopo la vendita di tutti i campi ha più soldi è il vincitore.
- Questa variante riguarda lo scambio dei fagioli: il



guadagna nulla raccogliendo 2 Ackerbohne.

PREPARAZIONE DEL MAZZO DI GIOCO

In relazione al numero di giocatori presenti non tutte le 12 varietà di fagioli devono essere usate e quindi il mazzo delle carte fagiolo subisce delle leggere modifiche nella sua composizione:

Con 6/7 giocatori: rimuovete dal mazzo le carte fagiolo Gartenbohnen, le carte Kakaobohnen e le carte Ackerbohnen. Distribuite 3 carte al primo giocatore (colui che inizierà il gioco), 4 al secondo, 5 al terzo e 6 a tutti gli altri.

Con 4/5 giocatori: rimuovete dal mazzo le carte fagiolo Kaffeebohnen e una di queste due varietà (a vostra scelta): le carte Ackerbohnen o le carte Kakaobohnen. Ogni giocatore riceve 5 carte.

Con 3 giocatori: rimuovete dal mazzo le carte Ackerbohne e le carte Kakaobohne. Ogni giocatore riceve 5 carte.

LE CARTE CAMPO (Bohnenfeld Karten)

Questa espansione contiene una carta Terzo campo per il settimo giocatore (quella per il sesto è nella scatola base del gioco) e sette carte del Secondo campo e 7 del Primo Campo. Le carte Primo e Se-



condo campo sono state aggiunte perché sono necessarie se desiderate giocare con la variante con le carte Ordine (Auftragskarten), poiché ogni campo deve essere chiaramente identificato tramite il numero che ha scritto sopra per ottenere i bonus. E' ovvio che se lo desiderate per comodità potete utilizzarle anche nel gioco standard.

Con 4/7 giocatori: ciascun giocatore inizia con 2 campi. Quindi prende una carta Primo campo (1. Bohnenfeld) e una carta Secondo campo (2. Bohnenfeld)

Con 3 giocatori: ciascun giocatore inizia con 3 campi. Quindi prende una carta Primo campo (1. Bohnenfeld), una carta Secondo campo (2. Bohnenfeld) e una carta Terzo campo (3. Bohnenfeld).

LE CARTE ORDINE (Auftragskarten)

Ogni carta Ordine può farvi guadagnare 1 moneta d'oro in più.

Mischiate le carte Ordine e piazzatele in un mazzo separato al centro del tavolo accanto a quello delle carte Fagiolo. Dopo che ciascun giocatore ha ricevuto le carte fagiolo



non rispettate le condizioni richieste, la carta ordine alla fine di questa fase va scartata a faccia in giù in fondo al mazzo delle carte ordine.

Fase 4 Pescare nuove carte Fagiolo: Se siete in 3,4,5 giocatori pescate 3 carte Fagiolo, se siete 6,7 giocatori pescate 4 carte fagiolo. Se non avete una carta Ordine in mano ne pescate una (solo dopo aver pescato le carte Fagiolo). Ricordate che non potete cambiare l'ordine in cui avete pescato le carte.

ALTRE AZIONI DEL GIOCATORE

Raccogliere e vendere i fagioli

Un giocatore può vendere i suoi fagioli in qualsiasi momento del gioco, anche quando non è il suo turno. Se avete un solo fagiolo in un campo, potete venderlo solo se tutti i vostri campi hanno un solo fagiolo.

Comprare un terzo campo di fagioli

Un giocatore può acquistare il 3° campo in un qualunque momento della partita, anche al di fuori del proprio turno (ovviamente questo non serve nella partita a 3 visto che tutti partono con il 3° campo). Il campo costa 4 monete d'oro se siete in 4/5 giocatori o 3 monete d'oro se siete 6/7.

MODALITA' DI GIOCO CON LE CARTE ORDINE

Se utilizzate le carte Ordine, il turno si divide in 4 fasi (come nel gioco base):

1. Piantare una o due carte fagiolo
2. Pescare, scambiare, regalare le carte fagiolo
3. Piantare i fagioli scambiati o regalati
4. Pescare nuove carte fagiolo

Ci sono però le seguenti variazioni:

Fase 1 Piantare una o due carte Fagiolo: Se la prima carta è una carta Lavoro questa va messa sul tavolo accanto ai campi del giocatore. Poi il giocatore **deve** piantare la sua prima carta Fagiolo che ha in mano. **Non potrà** comunque piantare una seconda carta Fagiolo.

Fase 2 Pescare, scambiare, regalare le carte fagiolo : Esattamente come nel gioco originale. Il giocatore attivo scambia e/o regala le carte fagiolo che ha in mano o le due carte fagiolo che ha pescato dal mazzo e piazzato sul tavolo.

Fase 3 Piantare i Fagioli scambiati o regalati: Esattamente come nel gioco originale ma con questa variante: se avete messo sul tavolo una carta Ordine accanto ai vostri campi, e non riuscite ad utilizzarla entro la fine di questa terza fase perché

previste dal gioco come dotazione iniziale di partenza, ciascun giocatore riceve 1 carta Ordine. La carta Ordine si comporta esattamente come una carta fagiolo, cioè va piazzata in fondo all'ultima carta fagiolo che si possiede in mano (*vedi la figura qui sotto*) e non può essere spostata dalla posizione in cui si trova; quando pescate nuove carte fagiolo, quest'ultime verranno piazzate in fondo alla carta Ordine. In questo modo la carta Ordine si muoverà in avanti nelle proprie mani, esattamente come fanno tutte le altre carte fagiolo. Quando diventerà la vostra prima carta nelle mani, dovrà essere piazzata sul tavolo (*vedi più avanti la spiegazione*).



Ciascun giocatore può avere al massimo una carta Ordine nelle proprie mani. Una volta che avrete giocato una carta Ordine, ne riceverete un'altra alla fine del vostro turno.

La carta Ordine può essere giocata in **qualsiasi momento del vostro turno di gioco**, e in qualsiasi posizione essa si trovi nelle vostre mani. La carta presenta due numeri separati da una barra nell'angolo in alto a sinistra (Esempio 3/4). Per poter ricevere il bonus il giocatore deve avere due campi **adiacenti** (per esempio il campo 1 e il campo 2 oppure il campo 2 e il campo 3) che abbiano piantati esattamente il numero di fagioli riportati sulla carta.

Esempio (vedi figura qui sotto): Si può giocare la carta Ordine "3/4" se nel primo campo ci sono 3 fagioli e nel secondo quattro. Ma non viceversa.



Se un giocatore dovesse accorgersi che nei suoi campi ha raggiunto le condizioni richieste dalla sua carta Ordine, ma non è il suo turno di gioco, dovrebbe comunque aspettare il suo turno per giocarla. Se la condizione richiesta è ancora esistente, mostra la carta agli avversari e poi la volta mostrando la moneta d'oro sul retro e la piazza nel mazzo delle sue monete d'oro.



Esempio: In questo esempio per poter giocare la carta Ordine 4/0 ci devono essere esattamente 4 carte nel primo campo e zero carte nel secondo, oppure quattro carte nel secondo e zero carte nel terzo.



Attenzione: Le carte Ordine **non** possono essere mai oggetto di scambio.