

Polska instrukcja do gry planszowej



Bohnanza

(bezpłatny dodatek dla klientów sklepu REBEL.pl. Dokument chroniony jest prawami autorskimi. Powielanie, sprzedawanie i kopiowanie jest zabronione.)

tłumaczenie i przygotowanie:
Łukasz „Miagi” Młotkowski

Ilość graczy: 2-7
Wiek: 12 i więcej
Długość rozgrywki: 45 min

Zawartość:
154 karty fasolek
7 kart „3-cie pole upraw”
1 karta z zasadami

Ilość każdego rodzaju fasolek w grze:
24 x kawa (Coffee)
22 x żółta fasola (Wax)
20 x niebieska fasola (Blue)
18 x chili
16 x śmierdząca fasola (Stink)
14 x zielona fasola (Green)
12 x soja (Soy)
10 x fasola „czarne oczko” (Black-eyed)
8 x czerwona fasola (Red)
6 x fasola szparagowa (Garden)
4 x kakao (Cocoa)

Wstęp

Każdy gracz sadi fasolki na 2 lub 3 polach i stara się je sprzedać z możliwie największym zyskiem. Gracz zarabia więcej złota za fasolki tego samego rodzaju. Celem gry jest zarobić najwięcej złota poprzez uprawę, zbiór i sprzedaż fasolek. Jeśli gracz nie planuje ostrożnie, może być zmuszony, by zebrać i sprzedać swoje fasolki wcześniej, po niższej cenie niż się spodziewał. Czasem nawet, zbiór może nie przynieść ani monety.

Komponenty gry

Karty fasolek

Jest jednaście różnych odmian nasion. Liczba kart każdej odmiany jest różna. Liczba kart dla danej odmiany ukazana jest na karcie, razem z nazwą i obrazkiem.



Ilość kart tego typu

Licznik (**beanometer**), widoczny na dole każdej karty z fasolką, podaje ile złota zarobi gracz sprzedając dany jej rodzaj. Cyfry wskazują ile kart tego rodzaju musi sprzedać gracz, by zarobić jedną, dwie, trzy, lub cztery złote monety.



odwrócona karta fasolki
=
złota moneta

każde pole może być
obsiane jedynie jednym
rodzajem nasion w danym
momencie – puste pole
można obsiać jakimkolwiek
rodzajem fasolki

każdy gracz zaczyna grę z
pięcioma kartami



to jest pierwsza
karta w ręce gracza



licznik

zarobek w złotych monetach



ilość kart do sprzedania

Przykład 1:

Gdy gracz sprzedaje jedynie 1 lub 2 śmierdzące fasolki, nie zarabia nic. Sprzedając 3 lub 4, zarabia jedną złotą monetę. Sprzedając 5 lub 6, otrzymuje dwie złote monety. Za 7 śmierdzących fasolek, zarabia 3 złote monety. 8 lub więcej fasolek przynosi zysk 4 złotych monet.

Złote monety

Gdy gracz sprzedaje fasolki, otrzymuje za nie złote monety – odwraca odpowiednią ilość kart wizerunkiem monety do góry.

Pola

Miejsce bezpośrednio przed graczem to jego farma. Każdy gracz rozpoczyna grę z dwoma polami na swojej farmie. Na każdym polu, gracz może posadzić nasiona tylko jednego rodzaju, ale liczba kart danego rodzaju jest nieograniczona. Gracz układa karty jedna na drugiej (patrz rysunek).

Pierwsze pole

Drugie pole



Przygotowanie

Odlóż karty 3-ciego pola do pudełka. Najstarszy gracz dokładnie tasuje karty fasolek i rozdaje pięć kart (rysunkiem do dołu) każdemu graczowi. Są to karty startowe graczy. Gracze podnoszą karty, zachowując kolejność w jakiej je otrzymali.

Uwaga: Graczom **nie wolno** zmieniać kolejności kart w dłoni. Układanie kart według rodzaju nasion, lub w inny sposób, jest zabronione. Gracz musi układać na polu karty w kolejności w jakiej je otrzymali. Gdy gracz wyciąga nowe karty, musi brać je po jednej na raz i układać je za ostatnią kartą w dłoni.

Pozostałe karty z nasionami odlóż rysunkiem do dołu na środku stołu; z tego stosu należy ciągnąć karty. Obok zrób miejsce dla stosu kart odrzuconych. Gracz siedzący po lewej

stronie rozdającego rozpoczyna grę.

Rozgrywka

Podczas swojej tury, gracz wykonuje poniższe czynności:

1. **Sadzenie fasolek**
2. **Pobieranie, wymiana i przekazywanie fasolek**
3. **Sadzenie wymienionych i przekazanych fasolek**
4. **Ciągnięcie nowych kart**

1. Sadzenie fasolek

Gracz rozgrywający swoją turę **musi** ułożyć pierwszą kartę w swojej dłoni na jednym z pól upraw.

Jeśli karta zgadza się rodzajem z kartami na jednym z pól, można ją tam ułożyć. Jeśli się nie zgadza, taką kartę można ułożyć na pustym polu. Jeśli karta się nie zgadza i nie ma pustego pola, gracz musi zebrać i sprzedać (zob. zbiór i sprzedaż fasolek) wszystkie fasolki z jednego ze swych pól i wtedy musi ułożyć kartę w opróżnionym polu.

Później, gracz **może** ułożyć kolejną kartę (która teraz jest jego pierwszą kartą) ze swojej ręki w ten sam sposób co pierwszą. Gracz nie może kłaść więcej kart na tym etapie swojej tury.

Jeśli gracz nie ma kart w ręce, pomija ten krok.

2. Pobieranie, wymiana i przekazywanie fasolek

Gracz wyciąga dwie karty z góry stosu na stole i kładzie je rysunkiem do góry na stole tak, by wszyscy gracze je widzieli. Gracz może zatrzymać te karty, by ułożyć je później w swojej turze, wymienić się nimi, lub przekazać je innym graczom.

Gracz może teraz wymienić się kartami z innymi graczami. Może także zaoferować przekazanie im kart na wspólnie uzgodnionych warunkach.

Przykład 2:



Piotr wyciąga fasolkę szparagową i soi. Decyduje się zatrzymać fasolkę szparagową i odkłada ją na bok. Oferuje na wymianę kartę

Krok 1:

Gracz układa pierwszą kartę z ręki. Może teraz ułożyć drugą kartę; może lecz nie musi jej układać na tym samym polu.

Krok 2:

Gracz wyciąga dwie karty i kładzie je na stole rysunkiem do góry. Może teraz wymieniać się i przekazywać te i inne karty innym graczom.



www.REBEL.pl/go/Pirates

Gracze nie mogą dokładać wymienionych / otrzymanych kart do swojej ręki i nie mogą ich dalej wymieniać, lub przekazywać.

Poprzez wymianę, lub przekazywanie kart ze swojej ręki, gracz pozbywa się niechcianych kart.

soi.

Zasady wymiany / przekazania:

- Wymiana następuje pomiędzy graczem rozgrywającym swoją turę a innym graczem. Gracze czekający na swoją turę nie mogą się między sobą wymieniać.
- Gracz rozgrywający swoją turę może wymienić / przekazać dwie karty wyciągnięte z głównego stosu i / lub karty ze swojej ręki.

Przykład 3:



Piotr wymienia leżącą na stole fasolkę soi i niebieską fasolkę ze swojej ręki za czerwoną fasolkę.

- Gracze oczekujący na swoją turę mogą wymieniać / przekazywać jedynie karty ze swojej ręki.
- Gracz rozgrywający swoją turę może dalej wymieniać / przekazywać karty ze swojej ręki, po tym, gdy dwie wyciągnięte przez niego karty zostały odłożone, wymienione, lub przekazane.

Uwaga:

Gracze nie mogą dokładać kart, które otrzymali z wymiany, lub które zostały im przekazane, do kart w ręce. Muszą odłożyć je na bok do kolejnego kroku. Karty takie nie mogą być dalej wymieniane lub przekazywane. Gracze nie mogą zmienić kolejności kart w swojej ręce, lecz mogą wymienić, lub przekazać którąkolwiek z nich. Gracze mogą wyciągać karty ze swojej ręki jedynie dla celów wymiany / przekazania, po tym, jak wymiana lub przekazanie zostało zaakceptowane.

Przekazywanie:

Mimo, iż preferowana jest wymiana niż przekazywanie, w interesie gracza leżeć może czasem by przekazać karty, nie zaś je trzymać, gdyż trzymane karty prędzej czy później trzeba ułożyć na polach. Gracz rozgrywający swoją turę może przekazać dwie wyciągnięte z głównego stosu karty, lub karty ze swojej ręki. Inni gracze mogą jedynie przekazywać karty ze swojej ręki. **Przekazywanie nie musi zostać zaakceptowane.** Gracze najpierw oferują karty, po czym jedynie, gdy ich oferta zostanie zaakceptowana, mogą fizycznie je przekazać.

Krok 3:

Wszyscy gracze muszą teraz ułożyć na swoich polach karty z fasolkami, które otrzymali poprzez wymianę, lub przekazanie.



Doskonała gra planszowa dla całej rodziny!



www.REBEL.pl/go/T2R

Krok 4:

Gracz rozgrywający swoją turę wyciąga trzy karty i układa je w swojej ręce, na końcu, jedna po drugiej.

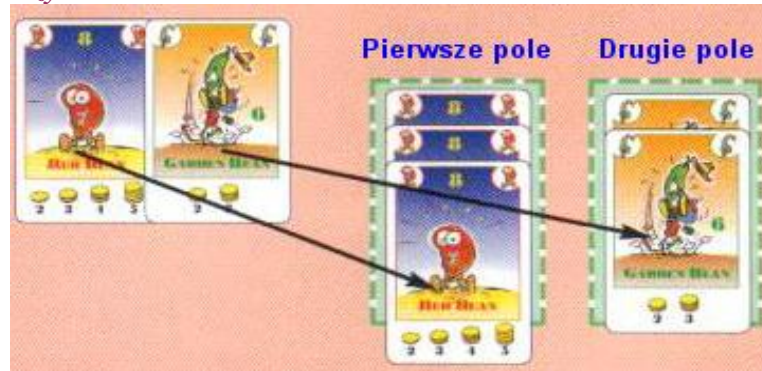
Dwie wyciągnięte z głównego stosu karty i inne karty wymienione, lub przekazane, będą układane na polach w następnym kroku.

Obecny krok kończy się, gdy gracz rozgrywający swoją kolejkę nie może więcej wymieniać, lub przekazywać.

3. Sadzenie wymienionych i przekazanych fasolek

Wszyscy gracze układają teraz karty, które otrzymali poprzez wymiany, lub przekazywanie (gracz rozgrywający swoją turę układa też karty, które wyciągnął ze stosu i zachował). Kolejność układania zależy od gracza, lecz wszystkie karty muszą zostać ułożone. Gracze mogą (lecz nie muszą) zebrać i sprzedać dany rząd fasolek w dowolnym momencie (zob. zbiór i sprzedaż fasolek).

Przykład 4:



Po tym, jak Piotr wyciągnął soję i fasolkę szparagową, wymienił soję i niebieską fasolkę ze swojej ręki na czerwoną fasolkę od Ani. Piotr zatrzymuje fasolkę szparagową. Kiedy wymiana dobiegła końca, musi umieścić nasiona na polach. Najpierw umieszcza czerwoną fasolkę na pierwszym polu, a następnie fasolkę szparagową na swoim drugim polu.

Jeśli gracz musi zasadzić fasolkę, która nie pasuje do kart na którymkolwiek z pól, a pustego pola nie ma, pole takie musi zostać przygotowane. Jedną z możliwości jest wykupienie 3-ciego pola (zob. niżej), lub zbiór i sprzedaż fasolek z jednego z pól. Następnie można przejść do sadzenia nasion na pustym polu.

4. Ciągnięcie nowych kart

Gracz rozgrywający swoją turę ciągnie trzy karty z głównego stosu. Wyciąga je po jednej na raz, kładąc każdą po kolei w swojej ręce. Gracz musi ułożyć je w takiej kolejności, w jakiej je wyciągnął. Gdy skończą się karty na głównym stosie, ciągnący karty gracz tasuje stos kart odłożonych i układa je na stole jako nowy główny stos.



www.REBEL.pl/go/Warcraft



Karta trzeciego pola

Gracz, który nie posiada minimum 3 złotych monet, nie może kupić trzeciego pola. Gracze nie mogą pożyczać pieniędzy od siebie lub od banku.

Po zakończeniu tego kroku, gracz kończy swoją turę. Następny gra uczestnik znajdujący się po jego lewej.

Zbiór i sprzedaż fasolek

Gracze mogą zbierać i sprzedawać fasolki w dowolnym momencie gry, także wtedy, gdy nie rozgrywają swojej tury. Gdy gracz sprzedaje fasolki z jednego z pól, musi sprzedać wszystkie karty na tym polu. Najpierw przelicza ilość kart na polu, a następnie sprawdza licznik na kartach, które sprzedaje, by obliczyć ile złota otrzyma. Gracz odwraca odpowiednią ilość kart stroną z monetą do góry i układa je razem z resztą swoich 'monet'. Karty nie zamienione na złoto odkładane są rysunkiem do góry na stosie kart zużytych.

Przykład 5:



Paweł chce zebrać i sprzedać swoje fasolki chili. Licznik pokazuje, że zarobi jedną złotą monetę za 3 takie karty. Paweł odwraca jedną z kart chili i kładzie ją z resztą swoich 'monet'. Pozostałe dwie karty odkłada na stos kart zużytych.

Istnieje możliwość, iż gracz sprzedając fasolki nie zarobi nic.

Przykład 6:

Jeśli Paweł zebrałby i sprzedał tylko dwie karty chili, nie zarobilby ani jednej złotej monety, ponieważ do tego potrzebowałby chociaż trzech kart.

Gdy gracz sprzedaje fasolki z jednego z pól, może on wybrać jakiegokolwiek pole z **dwiema**, lub więcej kartami. Nie można sprzedawać fasolek jeśli na danym polu jest tylko jedna karta, chyba, że **wszystkie** pozostałe pola również mają tylko **jedną** kartę. W takim przypadku gracz może wybrać którą kartę sprzedać.

Kupowanie trzeciego pola

Raz na grę, każdy gracz może dokupić trzecie pole upraw. Pozwala mu to na układanie kart na trzech polach, zamiast dwóch. Gracz może tak uczynić w dowolnym momencie, nawet jeśli nie trwa jego tura. Trzecie pole kosztuje 3 monety.



**Niezwykła
gra planszowa
dla 2 osób**

www.REBEL.plgo/Abalone



Wkurzyłeś się?!

ROZWAŁ ICH!

NA ŻYWO

Zobacz >>

www.REBEL.pl/go/DOOM

Gracz płaci biorąc trzy karty z wierzchu swojego stosu 'monet' i odkładając je na stos kart zużytych, uprzednio je odwracając. Wówczas bierze kartę 3ciego pola i umieszcza obok pozostałych swoich pól. 3cie pole może zostać natychmiast użyte do zasadzenia nasion.

Zakończenie i punktacja

Gra kończy się, gdy główny stos kart wyczerpie się po raz trzeci. Jeśli tak stanie się podczas kroku 2, grę kontynuuje się do końca kroku 3 u gracza rozgrywającego swoją turę. Jeśli nie wystarczy kart, by mógł wyciągnąć dwie, ciągnie tylko jedną. Jeśli zabraknie kart podczas kroku 4, gra zostaje natychmiast zakończona.

Na koniec gry, gracze odkładają na bok karty, które mają w ręce, oraz zbierają i sprzedają fasolki, które mają na polach. Gracz, który posiada najwięcej złotych monet wygrywa grę. Jeśli dwu lub więcej graczy ma tyle samo monet, ten z nich, kto posiadał najwięcej kart w ręce, zostaje uznany zwycięzcą.

Różnice zależnie od liczby graczy

Dla 3 graczy – usuń karty kakao z gry. Każdy gracz zaczyna grę z trzecim polem i nie może dokupić następnego. Gra kończy się, gdy główny stos kart wyczerpie się 2 razy.

Dla 4 lub 5 graczy – usuń karty kawy z gry.

Dla 6 lub 7 graczy – usuń karty kakao i fasolki szparagowej z gry. By rozpocząć grę, rozdający wydaje 3 karty pierwszemu graczowi, 4 następnemu i 5 kolejnemu (zgodnie z ruchem wskazówek zegara). Wszyscy inni gracze otrzymują po 6 kart. Podczas kroku 4, gracz rozgrywający swoją turę wyciąga cztery karty zamiast trzech. Trzecie pole upraw kosztuje dwie złote monety.

Pojedynek 2 graczy

Pojedynek pomiędzy dwoma graczami toczy się według tych samych zasad, które używa się do gry dla 3 do 7 graczy, z poniższymi zmianami:

- usuń karty fasolki szparagowej i kakao z gry
- gracz może jedynie sprzedawać fasolki ze swoich pól podczas swojej tury
- gdy gracz kupuje 3cie pole, odkłada trzy 'monety' do pudełka (poza grę)
- gra kończy się, gdy główny stos wyczerpie się za pierwszym razem

**Właśnie u nas
najniższa
cena w Polsce !!**



**Klocki, które
opanowały
świat!**

zobacz >>

www.REBEL.pl/go/Jenga

- pierwszym razem
- tura gracza wygląda następująco:

1. Zasianie lub odłożenie oferowanych fasolek

Gracz może zasiał lub odłożyć karty, które jego przeciwnik zostawił jako oferowane, podczas kroku 3 w swojej turze. Jest to pomijane przez pierwszego gracza, podczas jego pierwszej tury.

2. Zasianie i odłożenie kart

Po ułożeniu jednej lub dwóch kart na swoich polach (jak podczas normalnej rozgrywki), gracz może odłożyć jedną dowolną kartę z ręki na stos kart zużytych, wizerunkiem do góry.

3. Pobranie, zasianie i oferowanie kart

Gracz rozgrywający swoją turę wyciąga 3 karty z wierzchu głównego stosu i kładzie je wizerunkiem do góry na stole, tak, by obaj gracze je widzieli. Jeśli karta znajdująca się na wierzchu stosu kart odrzuconych jest taka sama, jak wyciągnięte właśnie karty, należy ją do nich dołożyć. Podobnie postąpić należy z kolejną kartą znajdującą się na wierzchu stosu kart odrzuconych, do momentu, gdy karta taka nie pasuje do znajdujących się na stole wyciągniętych kart. W tym momencie, gracz może użyć którejkolwiek z tych kart, sprzedając w trakcie te fasolki, które chce. Karty, których nie wykorzysta stanowią ofertę dla drugiego gracza. Nie musi on używać żadnej z tych kart. Gracze, poprzez taki rozbudowany proces mogą zarobić więcej pieniędzy.

4. Ciągnięcie nowych kart

Gracz rozgrywający swoją turę wyciąga dwie karty z głównego stosu. Wyciąga je po jednej na raz, kładąc każdą po kolei na końcu kart w ręce.

Serdeczne podziękowania dla Małej Ani
za pomoc w tłumaczeniu



Oferujemy dostawę do domu w 2 dni oraz dziesięciodniową gwarancję możliwości zwrotu zakupionych gier!

Internetowy sklep z grami wszelkiego rodzaju oraz akcesoriami. Tylko u nas masz okazję przejrzeć bogate galerie zdjęć oferowanych produktów, przeczytać komentarze innych graczy i porozmawiać ze sprzedawcą na Gadu-Gadu.

- 261 gier planszowych i towarzyskich
- 170 polskich podręczników do RPG
- 240 angielskich podręczników do RPG
- 300 akcesoriów do gier i zestawów kości
- 1700 figurek do gier bitewnych i figurkowych
- 156 talii do kartek kolekcjonerskich i nie tylko

U nas z pewnością znajdziesz coś dla siebie :-)

Piszę w związku z zabójczym wręcz wrażeniem, jaki wywarła na mnie Wasza firma - jej solidność i niezawodność jest absolutnie na najwyższym poziomie. Trochę podręczników już od Was kupiłem i za każdym razem mogłem się cieszyć profesjonalną i szybką (<--tu potrójne podkreślenie!!) transakcją. Myślę, że rodzice i cały RPGowy świat może być z Was dumny!

(...) paczka w dwa dni, niezłe (i częste) promocje, spory wybór, mile powiadomienia o nowościach (prawie jak ze starymi znajomymi :P) oraz solidność pracy, w moich oczach czynią z Was liderów na tym rynku i z przyjemnością stwierdzam, iż z dniem dzisiejszym przechodzę na monosklepowość :)

Pozdrawiam! **Wojciech "Awen" Cysdorf**

Ponad 400 komentarzy zadowolonych Klientów. Nam możesz zaufać.

<http://www.REBEL.pl>