

Diseñador: Uwe Rosenberg
Fabricante: AMIGO
Jugadores: 2-7
Tiempo: 45 minutos
Año: 1997

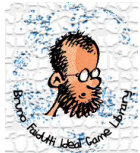


1997 Deutscher SpielePreis
5th place 1997

GAMES GAMES Magazine
Best Family Card Game 1999



Spiel Des Jahres
Nominee 1997



Bruno Faidutti's
Ideal Game Library

PREPARACION DEL JUEGO

Para 3-5 jugadores: Se mezclan las cartas y se reparten 5 cartas a cada jugador. Las cartas se juegan en el orden en que se reparten. No debe alterarse el orden de las cartas. El resto de cartas se colocan bocabajo en la mesa (mazo de robar). Cuando un jugador roba cartas de judía, lo hace en orden. Todo el mundo comienza el juego con dos campos para plantar dos tipos de judías, una en cada campo. En un campo sólo es posible plantar judías de un sólo tipo al mismo tiempo.

JUGANDO

1.- Jugar cartas de judía.

El jugador debe plantar su primera carta en uno de sus campos. Si no tuviese cartas se saltaría este paso. Puede plantar la judía en un campo ya trabajado (el tipo de judía debe coincidir) o puede empezar a trabajar un nuevo campo. Después de jugar su primera carta **puede**, si quiere, plantar la segunda judía en el mismo campo u otro. Si no puede jugar la primera carta porque no coincide con ninguno de sus campos, entonces debe vender las judías de uno de sus campos para hacer sitio.

2.- Vender judías.

Cuando un jugador quiere, o se ve obligado a vender judías, puede escoger el campo del cual hacerlo. Quita todas las cartas de judía del mismo, las cuenta y las compara con los números indicados en la carta de ese tipo de judía, y coge el número indicado de monedas. Las cartas de judía no usadas se ponen en un montón de descarte. Si no hay suficientes judías para generar dinero, entonces se descartan todas. Un jugador no puede vender judías de un campo que solo contenga una carta (*el campo todavía no ha brotado*) si le es posible vender de otro campo. Si sólo posee campos con una carta, entonces puede escoger de cual vender. Los campos con una sola judía plantada no generan ningún dinero al venderlos.

3.- Ir al Mercado.

El jugador roba 2 cartas del mazo y las coloca bocarriba en la mesa. Puede quedarse esas dos cartas, pero debe plantarlas en sus campos. Pero también puede ofrecerlas a otros jugadores a cambio de otras. Puede requerir una carta específica o preguntar que están dispuestos a ofrecer. El jugador en posesión del turno puede ofrecer estas dos cartas ó cartas de sus manos. Los otros jugadores solo pueden ofrecer cartas de sus manos y sólo pueden comerciar con el jugador en posesión del turno.

Los jugadores deben plantar las judías justo después de que termine el trato o regalo. Se pueden regalar. Ahora, el jugador en posesión del turno debe plantar cualquier carta. Si no puede, debe vender judías de sus campos para poder plantarlas. Es posible re-comerciar las cartas de judía adquiridas en tratos o regalos (no plantándolas inmediatamente), pero siempre con el jugador que está en posesión del turno.

4.- Robar nuevas cartas de judía.

El jugador roba 3 cartas de una en una del mazo y las añade a las que tenía en su mano en el orden en que las ha robado. El turno pasa al siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj.

OTRAS ACCIONES

Los jugadores pueden en cualquier momento, incluso si no es su turno, vender judías de cualquiera de sus campos.

Es posible comprar un 3^{er} campo de judías en cualquier momento al precio de 3 monedas.

Los jugadores pueden también hacer promesas a otros jugadores para comerciar con cartas, pero no tienen porqué cumplirse...

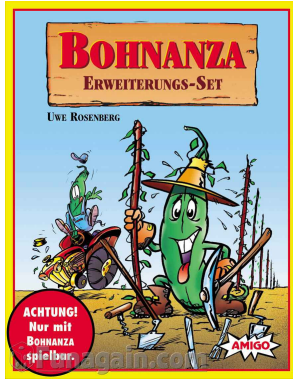
FINAL DEL JUEGO

Re-mezclar el mazo de descarte cada vez que se acabe el mazo de robar. El juego termina en el momento en el que el mazo de robar se acabe por 3^a vez.

Las cartas que en ese momento tengan los jugadores se ponen aparte. Cada jugador debe vender todas las judías plantadas en sus campos. El que tenga más dinero es el ganador. En caso de empate, el jugador que tuviese más cartas de judía en su mano al final de la última ronda, entre los empatados, será el

ganador.

Extension bohnanza



Con 3 personas:

- Quitar las Kakaobohne Y Ackerbohne.
- Cada jugador comienza el juego con un 3^{er} campo de judías sin precio extra.
- El juego termina cuando el mazo de robar se acaba por segunda vez.

Con 4 o 5 personas:

- Quitar las Kaffeebohne, Kakaobohne Y Ackerbohne.

Con 6 o 7 personas:

- Quitar las Kaffeebohne, Ackerbohne y Gartenbohne.
- El primer jugador empieza el con 3 cartas en su mano, el jugador a su izquierda con 4 cartas, el siguiente jugador con 5 y el resto con 6 cartas.
- Robar 4 cartas nuevas.
- El tercer campo de judías cuesta 2 monedas.

Al juego original se añaden nuevas clases de judía y la variante de las cartas de Trabajo.

Ackerbohne: Permiten cambiar 2 de estas judías por un campo o plantar 3 para que te den 3 monedas. Después de cualquiera de estas 2 acciones se sacan del juego.

Cartas de campo numeradas: son necesarias para la variante de trabajos ya que es importante saber en que campo están sembradas las judías, pero se pueden usar en el juego estándar de la siguiente manera:

- 4-7 personas: Cada jugador comienza con los campos de judías 1 y 2.
- 3 personas: Cada jugador comienza con los 3 campos de judías.

Cartas de trabajo: significan más dinero. Las cartas se mezclan y se ponen separadas en otro mazo en el centro de la mesa.

Cada jugador toma 1 carta de trabajo y la coloca en su mano después del conjunto de judías iniciales.

Cada jugador debe tener siempre una única carta de trabajo en su mano, y cuando se roban nuevas judías se colocan detrás de ella, sin alterar el orden. Las cartas de trabajo no se pueden comerciar con otros jugadores. Una vez jugadas, al final del turno el jugador vuelve a tomar otra carta y la coloca al final de las cartas de su mano. Las cartas de trabajo pueden completarse en cualquier momento del juego, siempre que se tenga el turno. Una carta muestra dos números separados por una barra. Para completar el trabajo, el jugador debe tener dos campos adyacentes (campo 1 y 2 o campo 2 y 3) con el número exacto de judías indicado en la carta y en el mismo orden.

Si un jugador ve que su trabajo se puede completar debe esperar hasta que le llegue el turno, entonces coge la carta de su mano (da

igual la posición en la que se encuentre), la muestra y la coloca en su mazo de monedas.

Jugando cartas de trabajo: El turno se divide en las fases básicas del juego, pero hay algunos cambios:

1. Fase; Jugar cartas de judía: Si la primera carta es una carta de trabajo se coloca debajo de los campos del jugador. En este caso es obligatorio jugar una segunda carta de la mano (plantar). El jugador no puede plantar otra segunda judía.

Si un jugador planta su primera judía y la segunda carta es una carta de trabajo, puede escoger jugarla o no. Si lo hace, no puede plantar una segunda judía.

2. Fase; Ir al Mercado: Si el jugador tiene una carta de trabajo debajo de sus campos, y no ha sido capaz de completarla al final de la fase de tratos, la carta se elimina y se coloca debajo del mazo de trabajos.

3. Fase; Robar cartas de judía: Al final de esta fase, el jugador roba una carta de trabajo si no tiene ninguna en su mano.

Comprando un 3^{er} campo: Es posible comprar un 3^{er} campo de judías en cualquier momento, incluso fuera de turno:

- 4 o 5 personas: el 3^{er} campo vale 4 monedas
- 6 o 7 personas: el 3^{er} campo vale 3 monedas

Final del juego

Los jugadores, que al final del juego tengan judías en sus manos, crean tantos campos como sea necesario y las plantan, pero sin comerciar entre ellos, y luego las recolectan.