

BOHNANZA®

“POR UM PUNHADO DE FEIJOES!”

por Uwe Rosenberg, com ilustrações de Björn Pertoft

3 a 5 jogadores • 45 minutos de duração



A IDEIA DO JOGO

Bohnanza é um jogo sobre plantar, trocar e colher. Troque feijões com os outros jogadores e plante-os em seus campos! Quanto mais feijões você tiver nos seus campos, mais moedas de ouro você ganha quando os colhe. Ao final da partida, quem tiver mais ouro vence!

COMPONENTES E PREPARAÇÃO

Dê um tapete de campos de feijão a cada jogador. Estes tapetes têm um lado mostrando três campos de feijão e outro lado mostrando dois campos:

Se houver três jogadores, use o lado de três campos de feijão para cima.

Se houver quatro ou cinco jogadores, use o lado com dois campos de feijão.



em 3 jogadores



em 4 a 5 jogadores

Escolha um jogador inicial e dê a ele a carta de jogador inicial.

Há 104 cartas que mostram 8 tipos diferentes de feijão. O número impresso no topo da carta indica quantas cartas daquele tipo de feijão existem no jogo:



Carta de Jogador Inicial

Embaralhe todas as cartas e distribua cinco cartas para cada jogador.

Atenção! Esta é a regra mais importante de todo o jogo!

Você **jamais** pode alterar a ordem das cartas em sua mão! A primeira carta que lhe é distribuída é a primeira carta da sua mão. Ela fica completamente visível para você. Coloque todas as outras cartas que receber atrás dela, na ordem recebida. Você nunca pode agrupar suas cartas por tipo de feijão ou por qualquer outro critério. **Nunca mexa na ordem das cartas.**



Disposição dos componentes no início de uma partida com quatro jogadores.

Coloque as cartas restantes no centro da mesa formando uma pilha de compras, com o lado da moeda de ouro para cima. Durante o jogo, você irá criar uma pilha de descarte ao lado dela e uma pilha de ouro à frente de cada jogador (veja a ilustração à direita).

COMO JOGAR

O jogador inicial é o primeiro jogador ativo. Depois disso, os jogadores alternam turnos em sentido horário.

Nota: Não passe a carta do jogador inicial. Ela fica com o jogador inicial pela partida inteira (veja o tópico “O Final da Partida”).

Quando for sua vez, você executa estas quatro fases nessa ordem:

1. Plantar Cartas de Feijão da Mão
2. Virar e Trocar Cartas de Feijão
3. Plantar Cartas de Feijão Viradas e Trocadas
4. Comprar Cartas de Feijão

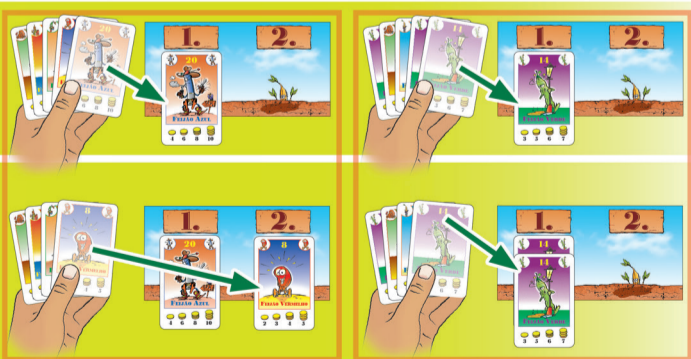
Regras Importantes para Plantar Feijões:

Você só pode plantar um tipo de feijão em cada campo. É permitido a você plantar o mesmo tipo de feijão em dois campos diferentes ao mesmo tempo, mas não dois tipos de feijão no mesmo campo. Coloque as cartas de feijão em seu campo uma em cima da outra, formando fileiras verticais, deixando apenas o topo à mostra, como mostrado à esquerda.

Fase 1: Plantar Cartas de Feijão da Mão

Você **deve** plantar a primeira carta da sua mão (isto é, aquela que está completamente visível) em um dos seus campos (veja a ilustração à direita).

Depois disso, você pode **escolher** plantar mais uma carta, se quiser – aquela que agora está completamente visível – em um de seus campos (veja a ilustração à direita). Você **não pode** plantar um terceiro feijão.



Ao plantar, você **inicia** ou **aumenta** a coluna de cartas no campo.

Se você tiver que plantar um tipo de feijão para o qual você não tem espaço, você **deve** colher um campo primeiro (veja o tópico “Colhendo Feijões”).

Se você não tiver nenhuma carta na mão no começo da Fase 1, pule esta fase e vá direto para a Fase 2.

Fase 2: Virar e Trocar Cartas de Feijão

Pegue as **duas** cartas de cima da pilha de compras e abra-as ao lado daquela pilha para que todos as vejam.

Estas cartas pertencem a **você**: você pode plantá-las em seus campos ou usá-las para trocar com os outros jogadores.

Exemplo 1: João virou um Feijão de Soja e um Feijão Azul. Ele fica com o Feijão Azul, mas não há espaço para o Feijão de Soja em seus campos de feijão, então ele o oferece para troca aos demais jogadores. Ele pergunta: “Alguém quer este Feijão de Soja? Eu aceito a troca por um Feijão Vermelho”.



Regras para Trocar Feijões:

- ⚠ Apenas o **jogador ativo** é permitido trocar com outros jogadores. Os demais jogadores não podem trocar entre si.
- ⚠ Todos os jogadores podem trocar usando suas cartas da mão, não importa a posição onde elas estejam na mão.
- ⚠ O jogador ativo pode usar as duas cartas abertas para trocar, mas também pode usar as cartas de sua mão.
- ⚠ Os jogadores **não podem** trocar cartas que tenham acabado de receber em uma troca.
- ⚠ Os jogadores **não podem** trocar cartas plantadas em seus campos.
- ⚠ É **permitido** trocar qualquer número de feijões, de qualquer tipo, por qualquer outro número de feijões, de qualquer tipo (por exemplo, dois Feijões Azuis por um Feijão Verde).

Exemplo 2: Ninguém quer trocar com João, então ele aumenta a oferta: "Eu troco o Feijão de Soja aberto e um Feijão Escarlate da minha mão por um Feijão Vermelho".



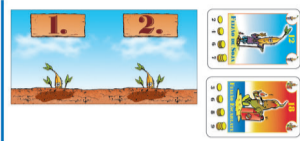
Nota: Somente remova feijões da sua mão quando a troca for acordada. Ambos os jogadores devem concordar com a troca. Assim, você evita discussões sobre onde a carta estava na sua mão depois de tê-la tirado da ordem cedo demais.

Ponha todas as cartas de feijão que você receber em troca próximas a seus campos de feijão na posição horizontal, por enquanto. **Não as coloque na mão!**

Exemplo 3: Maria aceita a oferta de João do Feijão de Soja mais o Feijão Escarlate e entrega-lhe o Feijão Vermelho desejado. João coloca-o próximo a seus campos de feijão na horizontal. Maria faz o mesmo com o Feijão de Soja e o Feijão Escarlate.



Campos de Feijão de João



Campos de Feijão da Maria

Nota: Como uma forma especial de negociação, você também pode dar cartas de feijão a outro jogador. Mas aquele jogador que está recebendo os presentes tem que concordar em recebê-los. Se ele recusar, você não pode dar as cartas a ele.

Você pode continuar trocando quanto quiser, mesmo depois de já ter trocado as cartas abertas. Quando quiser parar, avise aos demais jogadores. Isto termina a Fase 2.

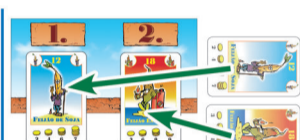
Fase 3: Plantar Cartas de Feijão Viradas e Trocadas

Todos os jogadores que possuem cartas na horizontal próximas a seus campos de feijão devem plantá-las agora. Como jogador ativo, você também terá que plantar quaisquer cartas abertas da pilha que não tenha conseguido trocar. Você pode plantar suas novas cartas de feijão na ordem que escolher.

Exemplo 4: João planta o Feijão Vermelho que ele recebeu na troca e o Feijão Azul que ele abriu em seus dois campos de feijão. Maria planta o Feijão de Soja e o Feijão Escarlate em seus dois campos de feijão.



Campos de Feijão de João



Campos de Feijão da Maria

Se você tiver que plantar um tipo de feijão que não corresponde com os feijões que você já tem plantados, você terá que colher um campo antes de poder plantar seus novos feijões (veja o tópico "Colhendo Feijões").

Fase 4: Comprar Cartas de Feijão

Termine seu turno comprando três cartas, uma após a outra, da pilha de compras. Coloque-as no fundo da sua mão, atrás da última carta, na ordem que você as comprar. Então, o jogador à sua esquerda torna-se o novo jogador ativo.



COLHENDO FEIJÕES

Você pode colher feijões de seus campos a qualquer momento, mesmo quando não for o jogador ativo, quantas vezes quiser.

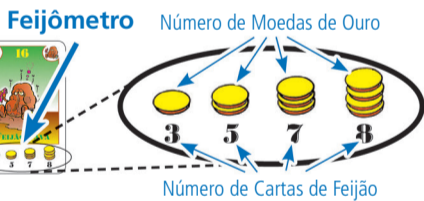
Cada tipo de feijão tem seu próprio "Feijômetro". Isto lhe diz quantas moedas de ouro você ganha por um determinado número de feijões que colher.

Nota: Algumas colheitas podem não lhe render nenhuma moeda!

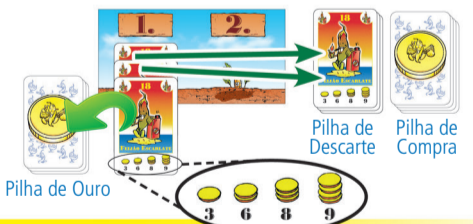
O Feijômetro do Feijão Fava lhe diz: Se você colher 1 ou 2 Feijões Fava, você não ganha nenhuma moeda de ouro. Para 3 ou 4 Feijões Fava, você ganha uma moeda. 5 ou 6 Feijões Fava lhe dão duas moedas, para 7 Feijões Fava você ganha 3 moedas e 8 ou mais Feijões Fava pagam 4 moedas de ouro.

Quando colher feijões, siga estes passos:

- 1 Conte o número de cartas no campo de feijão que você quer colher.
- 2 Verifique o Feijômetro na carta do topo do campo.
- 3 Vire uma quantidade de cartas daquele campo igual à quantidade de ouro que você ganha (de acordo com o Feijômetro) para que o lado com a moeda de ouro seja mostrado.
- 4 Ponha aquelas cartas em sua pilha de ouro.
- 5 Ponha as demais cartas do seu campo viradas para cima na pilha de descarte.
- 6 Depois da colheita, aquele campo deve ficar vazio – você **não pode** colher só parte de um campo.



Exemplo 5: Eduardo tem 3 Feijões Escarlate em um de seus campos. O Feijômetro do Feijão Escarlate diz que aqueles três feijões valem uma moeda de ouro. Eduardo vira uma daquelas cartas para o outro lado e a coloca na sua pilha de ouro. Então, ele põe os outros dois Feijões Escarlate na pilha de descarte.



A Regra de Proteção do Feijão

Se houver apenas um feijão em um dos seus campos, você **não pode** colhê-lo se tiver um outro campo contendo mais de uma carta de feijão.

SE A PILHA DE COMPRAS ESTIVER VAZIA

Quando você comprar a última carta de pilha de compras, reembalhe a pilha de descarte e coloque-a no centro da mesa como a nova pilha de compras.

FINAL DA PARTIDA

O jogo termina quando a pilha de compras se esgotar pela terceira vez. Se isto ocorrer durante a Fase 2, "Virar e Trocar Cartas de Feijão", complete as Fases 2 e 3 de seu turno (mesmo se você puder virar apenas uma carta ao invés de duas), então o jogo termina.

Ao final do jogo, colha todos os seus campos de feijão e receba a quantidade apropriada de ouro. Cartas na sua mão **não contam** para seu total. Conte as cartas na sua pilha de ouro. Cada carta vale uma moeda de ouro. O jogador com mais moedas vence o jogo!

Se houver empate, o jogador empatado que está sentado mais distante do jogador inicial, que recebeu a carta de Jogador Inicial no início da partida (contando em sentido horário), vence o jogo!



Versão Original © 1997 AMIGO Spiel + Freizeit GmbH. Todos os direitos reservados.
Versão Brasileira © 2017 PaperGames. Todos os direitos reservados.

Tradução: Gabriel C. Schweitzer
Revisão: Eduardo Cella e Lucas Andrade
Edição e Produção: Eduardo Cella
Diagramação: Gilberto Martimiano Jr.

Para mais jogos, informações adicionais, manuais ou suporte, visite nosso site: www.papergames.com.br
Nenhuma parte deste produto pode ser reproduzida sem permissão prévia. Regras v1.0 - edição brasileira (baseada na versão 5.0 internacional)

