

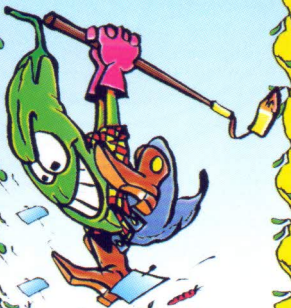
**BOHNANZA**

**POR UM PUNHADO DE FEIJÕES**

**REGRAS**

**REGLAS**

**RULES**



Cada jogador planta feijões em 2 ou 3 campos e tenta vendê-los da melhor forma possível. Quanto mais feijões da mesma espécie você tiver plantado, mais ouro conseguirá na venda. O objetivo do jogo é ganhar a maior quantidade de ouro, plantando, colhendo e vendendo feijões. Se você não planejar bem suas plantações, você pode ver-se forçado a colher e a vender seus feijões antes do tempo, e por um preço menor do que esperava. Na verdade, às vezes, a colheita pode nem dar dinheiro...

### Conteúdo do jogo

#### 1. As cartas de feijões:

Existem oito variedades de feijões. Para cada variedade, existe um número diferente de cartas que aparecem junto com o nome e a figura do feijão.



Em cada carta de feijão aparece também, na sua parte inferior, um **Feijômetro** indicando quantas moedas de ouro um jogador pode ganhar, ao vender os feijões dessa variedade. Os números indicam quantas cartas dessa variedade deve-se vender para ganhar as moedas desenhadas: uma, duas, três ou quatro.

#### Feijões por tipo e quantidade no jogo:

Quantidade	Tipo
20	Feijão Azul
18	Feijão Escarlate
16	Feijão Fava
14	Feijão Verde
12	Feijão de Soja
10	Feijão de Corda
8	Feijão Vermelho
6	Feijão Comum

#### Feijômetro:



**Exemplo 1:** Quando um jogador vende apenas um ou dois Feijões Fava, ele não ganha nada. Se ele vende três ou quatro, ele ganha uma moeda de ouro. Se vender cinco ou seis, ele ganha duas moedas de ouro. Se ele vende sete, ganha três moedas de ouro. Se vende oito ou mais, ele ganha quatro moedas de ouro.



## 2. As moedas de ouro

Quando um jogador vende feijões, ele recebe as moedas de ouro relativas ao preço deles. Para isso, ele vira as cartas de feijão que vendeu, deixando para cima o lado da figura das moedas de ouro. As cartas restantes vão para a pilha de descarte.

## 3. Os campos de feijão

A área à frente de cada jogador é a sua fazenda de feijão. Cada jogador inicia o jogo com dois campos de feijão imaginários na sua fazenda. Em cada campo de feijão, só se pode plantar uma única variedade, mas você pode plantar quantas cartas quiser dessa variedade.



## Preparação

Deixe as cartas de 3º Campo de Feijão de lado. Embaralhe as cartas de feijões muito bem. Cada jogador recebe cinco cartas viradas para baixo.

**Importante:** Os jogadores nunca podem mudar a ordem das cartas em suas mãos. Não é permitido ordenar as cartas por ordem de variedade ou qualquer outra ordem. Quando um jogador compra cartas novas, ele deve comprar de uma em uma, colocando-a atrás da última carta da mão.

As cartas restantes são colocadas viradas para baixo (com o lado da moeda para cima) no centro da mesa, formando um monte de compra. O jogador à esquerda de quem deu as cartas começa o jogo.

## Como jogar

A vez de um jogador tem quatro fases:

1. Plantar as cartas de feijão
2. Comprar e negociar feijões
3. Plantar os feijões ganhos
4. Comprar novos feijões

## 1ª Fase: Plantar as cartas de feijão

Na sua vez, o jogador deve plantar a primeira carta da sua mão em um dos seus campos. Se a carta coincidir com uma das variedades de seus campos, ele pode plantar nesse campo. Caso contrário, pode começar a plantar em um novo campo seu que esteja vazio.

Se a carta não coincide e não existem campos vazios, ele tem que fazer uma colheita e vender todos os feijões de um dos seus campos (veja “Colher e vender feijões”) e depois deve plantar a carta nesse campo que acaba de esvaziar.

Depois, o jogador pode plantar uma segunda carta (a que vier primeiro na sua mão agora) da mesma forma. O jogador nunca pode plantar uma terceira carta de feijões nesse momento da sua vez.

Se o jogador não tiver cartas em sua mão na sua vez, ele deve pular essa fase.

## 2ª Fase: Comprar e negociar feijões

O jogador compra duas cartas do monte de compra e as abre na mesa para que todos as vejam. Então, o jogador pode: pegar essas cartas para plantar em outra fase da sua vez, trocar ou doar a carta para outros jogadores.

O jogador pode então negociar com os outros jogadores.

**Exemplo 2:** João compra um Feijão Comum e um Feijão de Soja. Decide ficar com o Feijão Comum. Então, negocia a troca do Feijão de Soja perguntando: “Alguém quer esse Feijão de Soja? Eu troco por um Feijão Vermelho com prazer”.



## A. Regras para negociar

Cada negociação deve ser feita entre o jogador da vez e outro jogador. Se não for sua vez, você não pode negociar com outros jogadores. O jogador da vez pode trocar ou doar as cartas viradas na mesa e/ou as cartas da sua mão.

**Exemplo 3:** João diz “Troco o Feijão de Soja da mesa e um Feijão Azul da minha mão por um Feijão Vermelho”.



Na sua vez, o jogador pode continuar trocando e doando cartas de sua mão depois de ter pegado, trocado ou doado as cartas da mesa.

Os jogadores que não tenham a vez, só podem trocar ou doar cartas de suas mãos.

**Atenção:** Os jogadores não podem colocar as cartas que receberam na troca ou doação em suas mãos; eles devem colocá-las de lado, até o passo seguinte. Essas cartas não podem mais ser trocadas ou doadas. Os jogadores não podem mudar a sequência, mas podem trocar ou doar qualquer carta de sua mão. Para garantir que isso aconteça, os jogadores só poderão tirar as cartas para trocar ou doar, depois que a troca ou doação tenha sido aceita.

## B. Doações

Embora seja preferível trocar a doar, é comum que ao jogador seja mais interessante doar cartas do que ficar com elas, pois as cartas da mão serão plantadas mais cedo ou mais tarde. O jogador pode doar as cartas da mesa que comprou ou as cartas da mão. Os demais jogadores só podem doar suas cartas ao jogador da vez. As doações não precisam ser aceitas. Os jogadores devem primeiro oferecer as cartas e, uma vez aceitas, podem ser tiradas da mão.

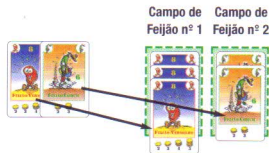
As cartas viradas para cima na mesa durante essa rodada, e todas as cartas trocadas ou doadas, devem ser plantadas na fase seguinte.

Essa fase termina quando o jogador da vez não quiser mais trocar ou doar cartas.

## 3ª Fase: Plantar os feijões ganhos

Agora, todos os jogadores plantam as cartas que ganharam com a troca ou doação. O jogador da vez planta também as possíveis cartas que comprou e pegou. A ordem em que se planta fica a critério do jogador, mas todas devem ser plantadas. Os jogadores podem (ou talvez devam) colher e vender uma linha de feijões a qualquer momento (veja “Colher e vender feijões”).

**Exemplo 4:** Depois que João comprou o Feijão de Soja e o Feijão Comum, trocou o Feijão de Soja e mais um Feijão Azul da sua mão por um Feijão Vermelho da Maria. João ficou com o Feijão Comum. Quando termina a negociação, ele deve plantar os feijões. Primeiro ele escolhe plantar o Feijão Vermelho no primeiro campo. Depois, planta o Feijão Comum no segundo campo.



Se um jogador tem que plantar um feijão que não combine com as cartas de nenhum de seus campos e não tem um campo vazio, ele deve criar um novo campo. Isso pode ser feito comprando um 3º campo de feijão (ver a seguir) ou colhendo e vendendo feijões de um de seus campos. Então, poderá plantar a carta de feijão nesse campo que foi desocupado.

## 4ª Fase: Comprar novos feijões

O jogador da vez compra três cartas do monte de compra, uma por vez, e as coloca atrás das cartas em sua mão, na ordem em que comprou. Quando o monte de compra acabar, o jogador embaralha o monte de descarte e o coloca virado para baixo na mesa, formando um novo monte de compra.

Depois de comprar, o jogador termina sua vez. Então, a vez passa para o jogador à sua esquerda.



## A. Colher e vender feijões

Os jogadores podem colher e vender seus feijões, a qualquer momento, mesmo se não for sua vez. Quando um jogador colhe e vende feijões, ele tem que vender todas as cartas do campo colhido. Para vendê-los, primeiro ele deve contar quantas cartas existem no campo. Então, olha o Feijômetro das cartas que está vendendo, para saber quantas moedas de ouro vai ganhar com a venda.

**Exemplo 5:** Alberto vendeu seus Feijões Escalates. O Feijômetro mostra que receberá uma moeda de ouro pelos três Feijões Escalates que ele tem. Então, ele virou uma das três cartas e coloca em seu monte de ganhos. Depois, coloca as cartas restantes na pilha de descarte.



Quando o jogador vai vender feijões de um campo, ele pode escolher qualquer campo com duas ou mais cartas de feijões nele.

**Importante:** Não se pode vender um campo de feijões que só tenha uma carta, a não ser que todos os campos só tenham uma carta neles. Nesse caso, ele pode escolher qual carta vender. É possível que um jogador não ganhe nada quando vender seus feijões.

**Exemplo 6:** Se Alberto colhesse e vendesse somente um Feijão Escarlata, ele não ganharia nenhuma moeda de ouro, pois precisaria de pelo menos três cartas para ganhar uma moeda de ouro.

## B. Comprar um 3º Campo de Feijão

**Somente uma vez no jogo,** cada jogador pode comprar um 3º Campo de Feijão. Com ele, o jogador poderá plantar feijões em três campos ao invés de dois. O jogador pode fazer isso a qualquer momento, mesmo se não for a sua vez.

O 3º campo custa três moedas de ouro. O jogador paga com as três moedas de cima de seu monte de ganhos e as coloca viradas com as moedas para baixo, na pilha de descarte. Então compra uma carta do 3º campo e coloca ao lado de seus outros campos, visível a todos. O jogador pode usar o campo novo imediatamente para plantar feijões.

**Observação:** O jogo inclui uma sexta carta de Campo de Feijão que não será utilizada nesta versão do jogo.

## Final do jogo

O jogo termina quando o monte de compra acabar pela terceira vez. Se isso acontecer durante a segunda fase, o jogo continua até a terceira fase com o jogador da vez. Se não existirem cartas suficientes para comprar duas cartas, compra-se apenas uma. Se acontecer durante a quarta fase, o jogo termina imediatamente. Ao final do jogo, todos vendem seus feijões plantados. O jogador com mais moedas de ouro é o vencedor. Se dois ou mais jogadores empatarem, aquele com mais cartas na mão é o vencedor.



**COPAG**  
[www.COPAG.com.br](http://www.COPAG.com.br)

