

Fine del gioco e punteggio

Il gioco finisce quando il mazzo si esaurisce per la terza volta. Se questo avviene durante lo step 2, il gioco continua fino alla fine dello step 3 del giocatore attivo. Se non ci sono abbastanza carte per pescarne 2, ne pesca solo una. Se il mazzo si esaurisce durante lo step 4, il gioco finisce immediatamente.

Alla fine del gioco, i giocatori mettono via le carte della loro mano e raccolgono e vendono i fagioli rimasti dai loro campi. Il giocatore con più monete vince la partita. In caso di parità tra 2 o più giocatori, il vincitore è il giocatore con più carte in mano.

Varianti in base al n° di giocatori

Con **3 giocatori**, rimuovete i Cocoa Beans dal gioco. Ogni giocatore inizia il gioco già con il 3° campo e non può comprarne altri. Il gioco finisce quando il mazzo si esaurisce per la seconda volta.

Con **4 o 5 giocatori**, rimuovete i Coffee Beans dal gioco.

Con **6 o 7 giocatori**, rimuovete i Cocoa Beans ed i Garden Beans dal gioco. All'inizio del gioco, il mazzinista dà 3 carte al primo giocatore, 4 al secondo in senso orario, 5 carte al terzo e 6 carte a tutti gli altri giocatori. Nello step 4, il giocatore attivo pesca 4 carte anziché 3. Il 3° campo costa 2 monete d'oro anziché 3.

Il Bean Duel per 2 giocatori

Il Bean Duel a due giocatori utilizza le stesse regole del gioco a 3-7 giocatori con i seguenti cambiamenti:

Rimuovete i Garden Beans e i Cocoa Beans dal gioco.

Un giocatore può vendere i fagioli dei suoi campi solo nel proprio turno.

Quando un giocatore compra il 3° campo, pone le 3 monete nella scatola (fuori dal gioco).

Il gioco finisce quando il mazzo si esaurisce per la prima volta.

Nel proprio turno il giocatore segue i seguenti steps nell'ordine:

1. Pianta o scarta i fagioli offerti

Il giocatore può piantare o scartare le carte fagiolo che il suo avversario gli ha offerto nello step 3 del suo turno. Questo step è saltato dal primo giocatore nel suo primo turno.

2. Pianta i fagioli e scarta

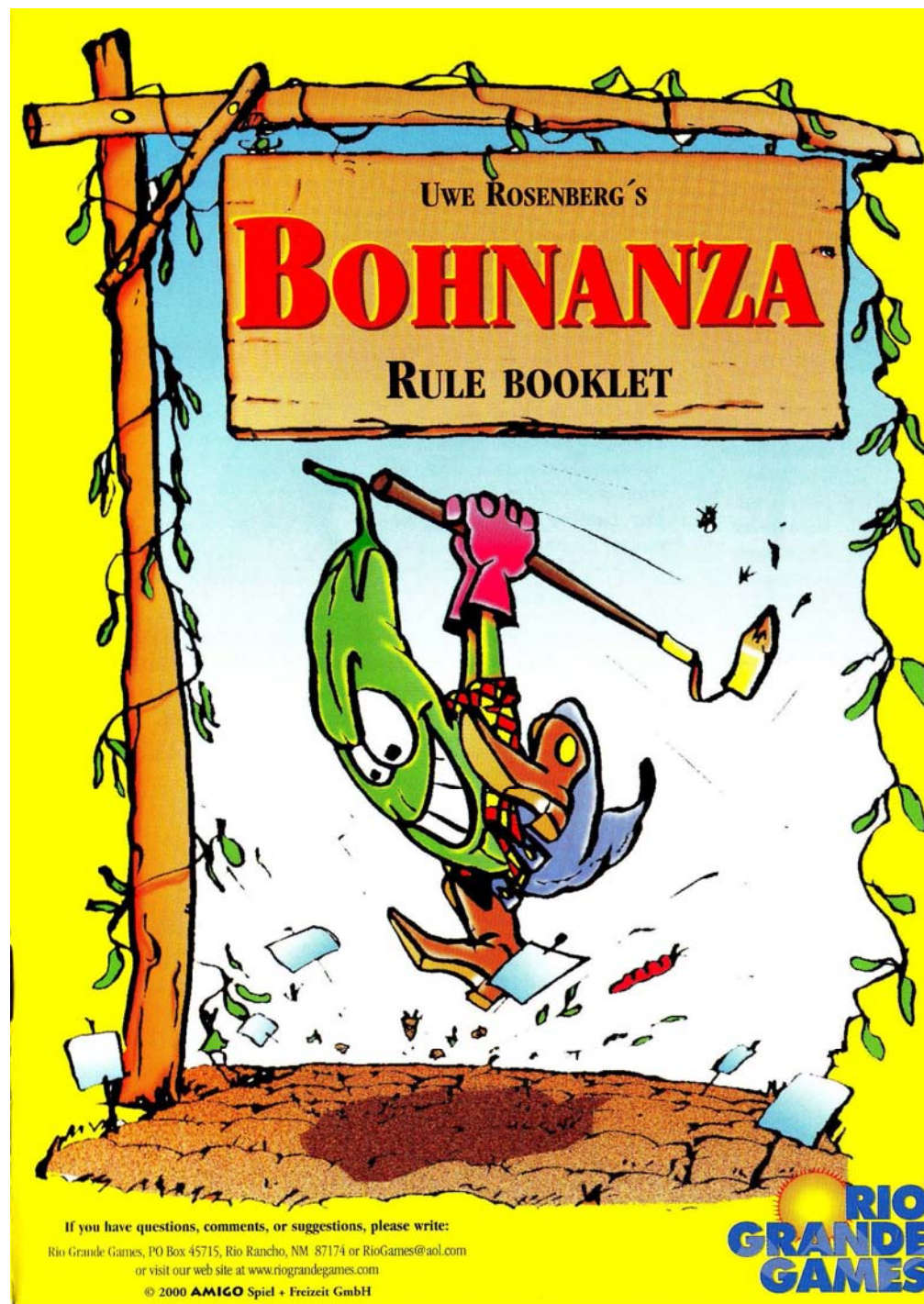
Dopo aver piantato 1 o 2 carte nei suoi campi (come nel gioco normale), il giocatore può scartare **una** carta da qualsiasi punto della sua mano scoperta nella pila degli scarti.

3. Pesca, pianta e offri fagioli.

Il giocatore attivo pesca 3 carte dal mazzo e le mette scoperte sul tavolo visibile ad entrambi. Se l'ultima carta della pila degli scarti coincide con una delle carte appena pescate, il giocatore la aggiunge ad esse. Ripete la stessa operazione con la nuova ultima carta della pila degli scarti e così via fino a quando questa non coincide più con nessuna delle carte pescate. Adesso il giocatore può piantare tutte le carte pescate (sia dal mazzo che dalla pila degli scarti) che vuole, vendendo fagioli come può e come ritiene opportuno. Lascia poi in offerta al suo avversario tutte le carte pescate che non ha voluto piantare. Non c'è bisogno di piantare tutte le carte pescate. Il giocatore può guadagnare molte monete d'oro attraverso questo pescaggio esteso.

4. Pesca nuovi fagioli.

Il giocatore attivo pesca 2 carte dal mazzo, piazzandole una alla volta in fondo alla sua mano.



If you have questions, comments, or suggestions, please write:

Rio Grande Games, PO Box 45715, Rio Rancho, NM 87174 or RioGames@aol.com
or visit our web site at www.riograndegames.com

© 2000 AMIGO Spiel + Freizeit GmbH

**RIO
GRANDE
GAMES**

Giocatori: 2-7
Età: 12+
Durata: 45 minuti

Contenuto:
 154 carte fagiolo
 7 carte 3th campo
 1 regolamento

Quantità di ogni tipo di fagiolo:
 24 Coffee Beans
 22 Wax Beans
 20 Blue Beans
 18 Chili Beans
 16 Stink Beans
 14 Green Beans
 12 Soy Beans
 10 Black-eyed Beans
 8 Red Beans
 6 Garden Beans
 4 Cocoa Beans

Introduzione

Ogni giocatore pianta fagioli nei suoi 2 o 3 campi e cerca di venderli ricavandone il maggiore profitto possibile. Vendendo fagioli il giocatore guadagna monete d'oro in proporzione a quanti fagioli della stessa varietà ha. Lo scopo del gioco è quello di guadagnare più oro degli altri piantando, raccogliendo e vendendo fagioli. Senza un'attenta pianificazione i giocatori saranno obbligati a raccogliere e vendere i loro fagioli prima che siano pronti e ad un prezzo più basso di quello sperato. Infatti talvolta un raccolto può non portare alcun guadagno.

Componenti del Gioco

Le Carte Fagiolo.

Ci sono 11 diverse varietà di fagioli con un diverso numero di carte ciascuna. Il numero totale delle carte per varietà è mostrato sulla carta, assieme al nome e alla figura del fagiolo.



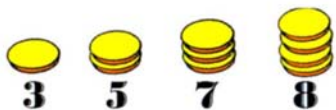
Numero di carte della stessa varietà

In fondo ad ogni carta è posto un *Beanometro* che indica quante monete d'oro guadagna un giocatore se vende fagioli di quella varietà. Il numero indica quante carte fagiolo di quella varietà il giocatore deve vendere per guadagnare le monete d'oro disegnate (1, 2, 3 o 4).



Beanometro

Guadagno in monete d'oro



Numero di carte vendute

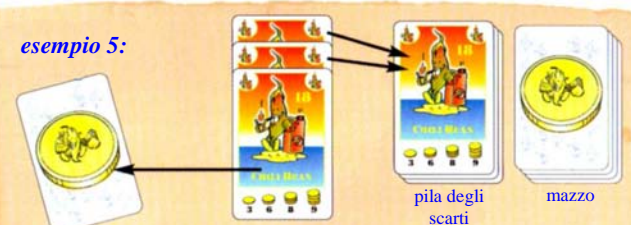
esempio 1:

Quando un giocatore vende soltanto 1 o 2 Stink Beans non guadagna nulla. Per 3 o 4 Stink Beans guadagna 1 moneta. Vendendone 5 o 6 guadagna 2 monete. Per 7 Stink Beans guadagna 3 monete. Per 8 o più si incassano 4 monete.

Raccolta e vendita dei fagioli

I giocatori possono raccogliere e vendere fagioli in qualsiasi momento, anche quando non è il loro turno. Quando un giocatore vende i fagioli di un campo, deve vendere tutti i fagioli in esso presenti. Per vendere i fagioli, prima conta il numero di carte presenti nel campo. Poi guarda il beanometro sulle carte che sta vendendo per vedere quante monete d'oro ricava dalla vendita. Il giocatore gira il corrispondente numero di carte, di quelle che sta vendendo, e le mette nella sua pila dei guadagni. Pone poi le carte non convertite in oro scoperte nella pila degli scarti.

esempio 5:



Mark vuole raccogliere e vendere i suoi Chili Beans. Il beanometro gli mostra che guadagnerà una moneta d'oro per 3 Chili Beans. Mark gira una carta Chili Bean e la pone nella sua pila dei guadagni. Poi scarta le altre due carte rimaste.

E' possibile che un giocatore non guadagni niente dalla vendita di fagioli.

esempio 6:

Se Mark avesse venduto solo 2 Chili Beans non ne avrebbe ricavato nulla poiché, per 1 moneta, ne ha bisogno di almeno 3.

Quando un giocatore vende fagioli, deve scegliere un campo con **2 o più** fagioli. Un giocatore non può vendere fagioli di un campo in cui sia presente una singola carta a meno che in **tutti** i suoi campi ci sia **una** sola carta fagiolo. In questo caso può scegliere quale singola carta vendere.

Acquisto del 3° campo di fagioli

Una volta in tutta la partita, ogni giocatore può acquistare il 3° campo di fagioli. Questo permette al giocatore di piantare fagioli in 3 campi anziché 2. Un giocatore può farlo in qualsiasi momento, anche quando non è il giocatore attivo. Il 3° campo costa 3 monete d'oro. Il giocatore lo paga prendendo tre monete dalla sua pila dei guadagni e ponendole nella pila degli scarti. Può a questo punto prendere una carta 3rd bean field e porla vicino ai suoi campi di fagioli visibile a tutti. Il giocatore può usare la carta 3° campo immediatamente dopo l'acquisto per piantarvi dei fagioli.



carta 3th bean field

Un giocatore senza almeno 3 monete d'oro non può comprare un terzo campo. I giocatori non possono ottenere prestiti dagli altri o dalla banca

Step 3:

Tutti i giocatori devono ora piantare i fagioli che hanno ricevuto attraverso commerci e donazioni.

3. Pianta i fagioli commerciati e donati

Tutti i giocatori adesso devono piantare le carte che hanno ricevuto attraverso commerci o donazioni (il giocatore attivo pianta anche le carte che aveva pescato ed eventualmente accantonato). Il giocatore può scegliere l'ordine nel quale piantare le carte, ma in ogni caso le deve piantare tutte. I giocatori possono (a volte per necessità) raccogliere e vendere una fila di fagioli in qualsiasi momento (vedi "Raccolta e vendita dei fagioli").

esempio 4:



Dopo aver pescato un Soy Bean ed un Garden Bean, Steve ha scambiato il Soy Bean ed il Blue Bean della sua mano per il Red Bean di Anna. Steve aveva messo da parte il Garden Bean. Adesso che i commerci sono finiti deve piantare i 2 fagioli. Prima pianta il Red Bean nel suo primo campo e poi il Garden Bean nel secondo.

Se un giocatore è costretto a piantare un fagiolo che non coincide con quelli presenti attualmente nei suoi campi e non ha campi vuoti, deve necessariamente procurarsi un campo vuoto. Può farlo comprando il terzo campo (vedi in seguito) oppure raccogliendo e vendendo i fagioli presenti in uno dei suoi campi. Può quindi procedere a piantare il fagiolo nel campo ora vuoto.

4. Pesca nuove carte fagiolo

Il giocatore attivo pesca 3 carte dal mazzo. Le pesca una alla volta, piazzando ognuna in coda alla sua mano. Deve aggiungerle alla sua mano nell'ordine nel quale le ha pescate. Quando il mazzo coperto si esaurisce, il giocatore che ha pescato l'ultima carta, mischia la pila degli scarti e la pone coperta al centro del tavolo a formare un nuovo mazzo.

Dopo aver pescato le carte, il giocatore attivo finisce il suo turno ed inizia quello del giocatore alla sua sinistra.

Le monete d'oro

Quando il giocatore vende fagioli, mette da parte le monete d'oro che ha guadagnato girando tutte o parte delle carte corrispondenti sul lato della moneta e scartando l'eccesso.

I campi di fagioli

L'area di fronte ad ogni giocatore è la sua piantagione. Ogni giocatore inizia il gioco con 2 campi nella sua piantagione. In ogni campo, un giocatore può piantare solo fagioli dello stesso tipo, ma ve ne può piantare quanti ne riesce ad ottenere. Le carte vanno piazzate sovrapposte.



il retro di una carta fagiolo = una moneta d'oro

in ogni campo si può piantare solo una varietà di fagioli alla volta

in un campo vuoto si può piantare una qualsiasi varietà di fagioli

Preparazione

Riponi le carte "3th bean field" nella scatola. Il giocatore più anziano (il mazziere) mischia accuratamente le carte fagiolo e distribuisce 5 carte coperte ad ogni giocatore. Questa è la loro prima mano. I giocatori raccolgono la loro mano mantenendone l'ordine originale.

Nota: I giocatori non devono mai cambiare l'ordine delle carte della loro mano. Di conseguenza non è permesso ordinare le carte per varietà o in qualsiasi altro modo. I giocatori devono piantare le carte nell'ordine nel quale le hanno ricevute. Quando un giocatore pesca delle nuove carte, deve raccogliergle una alla volta e porle dietro l'ultima carta della sua mano.

Porre le carte rimanenti coperte (con la moneta verso l'alto) al centro del tavolo. Lasciate un po' di spazio accanto al mazzo per la pila degli scarti. Il giocatore a sinistra di chi ha dato le carte inizia il gioco.



questa è la prima carta della mano del giocatore

Regole del Gioco

Nel suo turno il giocatore viene considerato attivo e fa le seguenti cose:

1. Pianta i fagioli
2. Pesca, commercia e dona fagioli
3. Pianta i fagioli commerciati e donati
4. Pesca nuovi fagioli

Step 1:

Il giocatore attivo pianta la prima carta fagiolo della sua mano. Può poi piantare la seconda carta della sua mano. Può piantarla nello stesso campo, ma non è obbligatorio.

Step 2:

Il giocatore attivo pesca 2 carte e le piazza scoperte di fronte a se. Può poi commerciare o donare queste e altre carte della sua mano con altri giocatori. La donazione deve essere accettata dal giocatore beneficiario

1. Pianta i fagioli

Il giocatore attivo **deve** piantare la prima carta della sua mano in uno dei suoi campi.

Se la carta corrisponde alla varietà di fagioli presente in uno dei suoi campi, può piantarla lì. Se non corrisponde, può piantarla in un qualsiasi suo campo vuoto. Se la carta non corrisponde e non vi sono campi vuoti, deve raccogliere e vendere (vedi *Raccolta e Vendita dei fagioli*) tutti i fagioli presenti in uno dei suoi campi, per poi piantare la carta nel campo appena liberato.

Successivamente, il giocatore attivo **può** piantare la successiva carta (che ora è la prima) della sua mano allo stesso modo della prima. Il giocatore non può in nessun caso piantare una terza carta in questo step del turno corrente.

2. Pesca, commercia e dona fagioli

Il giocatore attivo pesca due carte dal mazzo e le pone scoperte sul tavolo in modo che tutti i giocatori le possano vedere.

Il giocatore attivo può accantonare queste carte per piantarle nello step successivo di questo turno, commerciarle con altri giocatori oppure donarle ad altri giocatori.

esempio 2:



Steve pesca un Garden Bean e un Soy Bean. Decide di tenere il Garden Bean accantonandolo. Poi si offre di commerciare il Soy Bean chiedendo "Qualcuno vuole questo Soy Bean? Vorrei scambiarlo per un Red Bean!"

Regole per commercio/donazione

- 🧑 Ogni scambio deve coinvolgere il giocatore attivo ed uno degli altri giocatori. I giocatori non attivi non possono commerciare tra loro.
- 🧑 Il giocatore attivo può commerciare/donare le 2 carte scoperte e/o le carte della sua mano.

esempio 3:



Steve dice: "Vendo il Soy Bean scoperto ed un Blue Bean della mia mano in cambio di un Red Bean"

- 🧑 I giocatori non attivi possono solo commerciare/donare carte della loro mano.
- 🧑 Il giocatore attivo può continuare a commerciare/donare carte dalla sua mano dopo che le 2 carte scoperte siano state accantonate, commerciate o donate.

Nota:

I giocatori non possono mettere nella loro mano le carte ricevute attraverso uno scambio o una donazione; devono accantonarle fino allo step successivo. Di conseguenza le carte non possono essere ulteriormente commerciate o donate. I giocatori non possono cambiare la sequenza delle carte della loro mano, ma possono commerciarle o donarle prendendole da qualsiasi punto di essa. Per assicurarsi di ciò, i giocatori possono rimuovere carte dalla loro mano per commerciare/donare solo dopo che la transazione è stata definita e accettata.

Donazioni:

Sebbene commerciare sia preferibile a donare, è spesso nell'interesse del giocatore donare carte piuttosto che tenersele, poiché le carte tenute devono essere successivamente piantate. Il giocatore attivo può donare le 2 carte scoperte pescate oppure le carte della sua mano. Gli altri giocatori possono donare solo carte al giocatore attivo e solo della loro mano. **Le donazioni possono non essere accettate.** Di conseguenza, i giocatori devono prima offrire in dono le loro carte e vedere la loro donazione accettata e solo successivamente togliere le carte dalla loro mano.

Le 2 carte scoperte pescate in questo turno e tutte le carte commerciate o donate verranno piantate nel prossimo step.

Questo step finisce quando il giocatore attivo non è più in grado di combinare commerci o donazioni.

I giocatori non possono mettere i fagioli commerciat/donati nella loro mano e non possono commerciarli/donarli ulteriormente.

Commerciando o donando carte della loro mano, i giocatori si possono sbarazzare di carte che non vogliono piantare.