



BOHNANZA

Un juego de Uwe Rosenberg,
con ilustraciones de Björn Perftoft



“UN POROTO POR OTRO POROTO”

Participantes: 3-5 • Edad: a partir de los 10 años • Duración: 45 minutos.

OBJETIVO DEL JUEGO

La esencia de **Bohnanza** es el arte de plantar, intercambiar y cosechar porotos. ¡No hay nada como intercambiar porotos con el resto para luego plantarlos en tus campos! Mientras más porotos logres plantar, más monedas recibirás al cosecharlos. La persona con más monedas al final de la partida será la ganadora.

CONTENIDO Y PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Entrega un campo de cultivo a cada participante. Estos tienen por un lado dos campos y por el otro tres.

Si son tres participantes, usen el lado que contiene tres campos de cultivo.

Si son cuatro o cinco participantes, comiencen con el lado que tiene dos campos de cultivo.



Para 3 participantes



Para 4-5 participantes

Escojan quien comenzará la partida y entréguele una de las dos cartas de poroto inicial. Además, cada participante recibe una carta de resumen de fases. Nota: la carta de resumen de fases para el quinto participante es la parte trasera de la segunda carta de poroto inicial.



Poroto Inicial

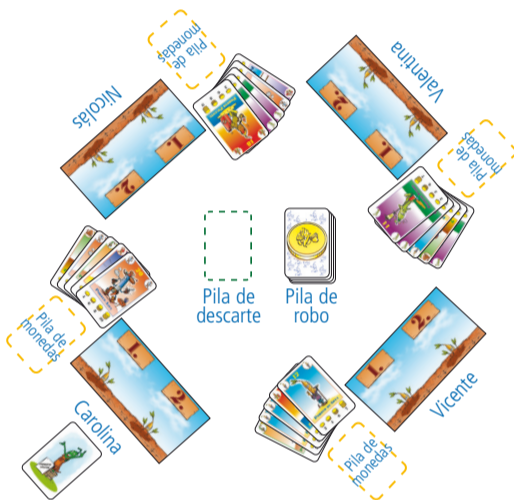
Existen 104 cartas que muestran 8 tipos distintos de porotos. El número de mayor tamaño impreso en cada carta indica la cantidad de copias que existen de ese poroto en el juego.



Baraja todo el mazo y reparte cinco cartas a cada participante.

¡Atención! Esta es la regla más importante del juego:
No puedes cambiar el orden de las cartas en tu mano en ningún momento de la partida. A medida que recibas las cartas que conformarán tu mano, debes ordenarlas de derecha a izquierda, ubicando cada nueva carta a la izquierda y detrás de la última que recibiste. Cada vez que vayas a robar una carta, debes continuar ubicándolas a la izquierda y detrás de la última que recibiste. Nunca debes reordenar tu mano por tipo de poroto o por cualquier otro motivo.

Coloca el resto de cartas en el centro de la mesa formando una pila de robo, con el lado de la moneda hacia arriba. Durante la partida, van a crear una pila de descarte al lado de esta, y una pila de monedas en frente de cada participante (ver ilustración de la derecha).



Esquema de preparación de una partida para cuatro participantes.

DESARROLLO DE LA PARTIDA

Quien tenga una carta de poroto inicial será la primera persona en jugar. Luego los turnos correrán hacia la izquierda. **Nota:** no entregues a otra persona la carta de poroto inicial. Esta se mantiene con quien haya comenzado por el resto de la partida (ver “Fin de la partida”). Cuando sea tu turno, debes realizar estas cuatro fases en orden:

1. Planta cartas de poroto de tu mano
2. Revela e intercambia porotos
3. Planta los porotos revelados e intercambiados
4. Roba cartas de poroto



Regla importante para plantar porotos:

Solo puedes plantar un tipo de poroto en cada campo a la vez. Tienes permitido plantar el mismo tipo de poroto en dos campos distintos, pero no dos tipos de poroto en el mismo campo. Coloca tus cartas de poroto en el campo, una encima de la otra, del modo que se muestra a la izquierda.

Fase 1: Planta cartas de poroto de tu mano

Tu debes plantar la primera carta de tu mano (es decir, la que está más a la derecha en tu mano) en uno de tus campos (ver ambas ilustraciones).

Luego de eso, puedes plantar una carta más – la que ahora queda completamente visible – en uno de tus campos (ver ambas ilustraciones de la derecha). No puedes plantar una tercera carta.



Cuando plantas, comienzas o extiendes una columna de cartas en un campo.

Si debes plantar un tipo de poroto y no tienes espacio para este, debes primero cosechar un campo para luego plantarlo con el nuevo poroto (ver “Cosechando porotos”).

Si no tienes cartas en tu mano al iniciar la fase 1, sáltala y ve directo a la fase 2.

Fase 2: Revela e intercambia porotos

Revela las primeras dos cartas de la pila de robo y colócalas bocarriba encima de la mesa al alcance del resto de participantes.

Las cartas reveladas te pertenecen: puedes plantarlas en tus campos o intercambiarlas con el resto de participantes.



Ejemplo 1: Nicolás revela un poroto de Soya y un poroto Azul. Decide quedarse con el poroto Azul, pero no tiene un campo disponible para el poroto de Soya, por lo que decide ofrecerlo de intercambio a otro participante. Él pregunta: “¿Alguien quiere este poroto de Soya? Me gustaría cambiarlo por un poroto Rojo”.



Reglas para intercambiar porotos:

- 👤 Solo el participante activo tiene permitido cambiar porotos con otros participantes.
- 👤 Puedes intercambiar cualquier carta de tu mano, sin importar en que posición se encuentre.
- 👤 El participante activo puede usar tanto las dos cartas reveladas, como las de su mano para intercambiar.
- 👤 **No puedes** intercambiar cartas que hayas recibido en un intercambio.
- 👤 **Tampoco puedes** intercambiar cartas ya plantadas en tus campos.
- 👤 Tienes permitido intercambiar cualquier cantidad de porotos por cualquier cantidad de otros porotos (por ejemplo, dos porotos Azules por un poroto Verde).

Ejemplo 2: nadie quiere intercambiar con Nicolás, por lo que él aumenta su oferta: "ofrezco dar la carta de Soya revelada más un poroto Picante de mi mano por un poroto Rojo".



Nota: solo remueve los porotos de tu mano una vez hayan acordado un intercambio. Ambas personas deben estar de acuerdo con el cambio. Así puedes evitar discusiones sobre donde estaba la carta en tu mano si la ofreciste antes de tiempo.

Coloca cualquier carta recibida en el intercambio al lado de tus campos de manera horizontal. ¡No las agregues a tu mano!

Ejemplo 3: Valentina acepta la oferta de Nicolás y recibe un poroto de Soya y uno Picante por el atractivo poroto Rojo. Nicolás lo coloca adyacente a sus campos de forma horizontal. Valentina hace lo mismo con sus cartas.



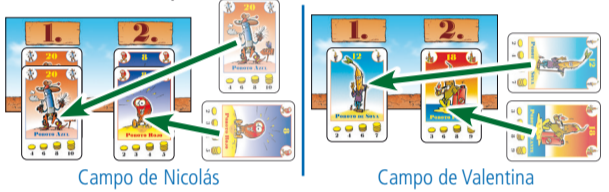
Nota: como una forma especial de intercambio, también puedes regalar una carta a otro participante. La persona que reciba el regalo debe estar de acuerdo, si se niega no puedes regalarle cartas.

Puedes continuar intercambiando cartas cuantas veces desees, incluso si las dos cartas reveladas ya no siguen en juego. Cuando quieras terminar debes avisar al resto. Así termina la fase 2.

Fase 3: Planta los porotos revelados e intercambiados

Quienes tengan cartas horizontales adyacentes a su campo ahora **deben plantarlas**. Como participante activo, también debes plantar cualquier carta revelada que no hayas podido intercambiar. Puedes plantar estas cartas en el orden que desees.

Ejemplo 4: Nicolás planta el poroto Rojo que recibió en el intercambio y el poroto Azul de las cartas reveladas en sus dos campos. Valentina planta el poroto de Soya y el poroto Picante en sus dos campos.



Si debes plantar un tipo de poroto que no coincide con ninguno de los que ya tienes en tus campos, debes cosechar un campo antes de plantarlo (ver "Cosechando porotos").

Fase 4: Roba cartas de poroto

Finaliza tu turno robando tres cartas, una tras otra, de la pila de robo. Colócalas en la parte de atrás de tu mano, detrás de la última carta, en el orden que las vayas robando. Luego, quien esté sentado a tu izquierda, se convierte en el nuevo participante activo.



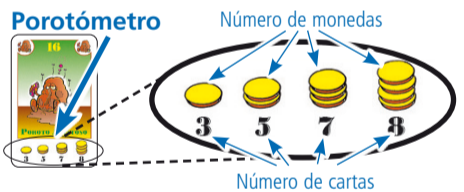
COSECHANDO POROTOS

Puedes cosechar los porotos de tus campos en cualquier momento de la partida, incluso si no eres el participante activo.

Cada tipo de poroto posee su propio "porotómetro". Este indica cuantas monedas recibirás según la cantidad de porotos que coseches.

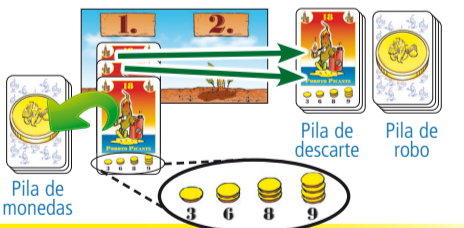
Nota: algunas cosechas pueden no llegar a entregarte ninguna moneda.

El porotómetro del poroto Apestoso te indica: si cosechas uno o dos porotos Apestosos no recibes monedas. Por tres o cuatro porotos Apestosos obtienes una moneda. Por cinco o seis obtienes dos monedas, por siete obtienes tres y por ocho o más porotos Apestosos te llevas cuatro monedas.



- 1 Cuenta el número de cartas en el campo que quieras cosechar.
- 2 Revisa el porotómetro de la carta ubicada encima.
- 3 Da vuelta tantas cartas de ese tipo como monedas obtengas por tu cosecha (de acuerdo al porotómetro), dejándolas por su lado de moneda.
- 4 Coloca esas cartas en tu pila de monedas.
- 5 Coloca el resto de cartas de ese campo en la pila de descarte bocarriba.
- 6 Luego de la cosecha, el campo debe quedar vacío, **no puedes** cosechar solo parte de ese campo.

Ejemplo 5: Carolina tiene tres porotos Picantes en uno de sus campos. El porotómetro de los porotos Picantes le indica que cosechar tres le reporta una moneda. Carolina voltea una de las cartas hacia su lado de moneda y la coloca en su pila de monedas. Luego, coloca las dos cartas de porotos Picantes restantes en la pila de descarte.



La regla de protección de porotos

Si uno de tus campos contiene solo una carta de poroto, no puedes cosecharla mientras tengas otro campo que contenga más de una carta de poroto.

SI LA PILA DE ROBO SE AGOTA

Cuando robes la última carta de la pila de robo, baraja la pila de descarte. Voltéala y colócala en el centro de la mesa bocabajo como una nueva pila de robo.

FIN DE LA PARTIDA

La partida termina cuando la pila de robo se agota por tercera vez. Si esto ocurre durante la fase 2, "Intercambiando cartas de poroto", completa las fases 2 y 3 de tu turno (incluso si pudiste revelar solo una carta en vez de las dos) y luego la partida finaliza.

Al final de la partida cosecha todos tus campos de porotos que puedas y obtén las monedas correspondientes. Las cartas en tu mano **no cuentan** para determinar tu total.

Cuenta las cartas de tu pila de monedas. Cada carta vale una moneda. ¡Quien haya obtenido más monedas gana la partida!

Si hay un empate, el participante que esté más alejado del poroto inicial (en sentido de las agujas del reloj) ganará la partida.