

FASOLKI



SADZIĆ CZY NIE SADZIĆ, OTO JEST PYTANIE!

Autor: Uwe Rosenberga Ilustracje: Björn Pertoft
Liczba graczy: 3-5 • Wiek: 10+ • Czas: ok 45 min.

O GRZE

Fasolki to gra o sadzeniu, handlowaniu i zbieraniu fasolek. Handluj z innymi graczami, a otrzymane fasolki sadź na własnych polach. To sedno zabawy! Im więcej fasolek na polu tym więcej złotych monet za nie otrzymasz przy zbieraniu. A kto będzie miał najwięcej złotych monet na koniec gry, ten wygra!

ZAWARTOŚĆ I PRZYGOTOWANIE

Każdy gracz otrzymuje jedną plansztkę. Na jednej stronie znajdują się dwa pola a na drugiej trzy:
w przypadku rozgrywki trzysobowej plansztki obraca się stroną z trzema polami do góry,
w przypadku rozgrywki cztero- lub pięciosobowej używa się strony z dwoma polami.



Przy rozgrywce trzysobowej



Przy rozgrywce cztero- i pięciosobowej
Karta gracza rozpoczynającego

Należy wybrać gracza rozpoczynającego, otrzymuje on kartę rozpoczynającego. Druga karta gracza rozpoczynającego jest zapasowa, należy ją zostawić w pudełku.

W talii znajdują się 104 karty, które przedstawiają 8 różnych rodzajów fasolek. Liczba nadrukowana na każdej karcie pokazuje ile kart tego rodzaju jest w talii.



20



Należy potasować wszystkie karty i rozdać każdemu z graczy 5 kart.



Uwaga!
Najważniejsza zasada gry!
Nie można zmieniać kolejności kart na ręce w żadnym momencie gry! Pierwsza karta, którą gracz otrzymał jest pierwszą na ręce i jest całkowicie widoczna. Pozostałe karty dokłada się za nią, w takiej kolejności w jakiej gracz je otrzymał. Nie można układać kart na ręce.



Przykładowe rozłożenie początkowe w rozgrywce czterosobowej

Pozostałe karty odkłada się na środku stołu w formie stosu do dobierania. Podczas gry obok niego będzie się tworzył stos kart odrzuconych, a przed każdym graczem będzie stos złotych monet (tak jak pokazano na rysunku obok).

PRZEBIEG GRY

Gracz rozpoczynający będzie pierwszym graczem aktywnym. Dalej rozgrywka toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Uwaga: Nie przekazuje się karty gracza rozpoczynającego. Pozostaje ona przed pierwszym graczem aż do końca rozgrywki (patrz: Koniec gry).

Podczas swojej tury gracz wykonuje poniższe akcje w określonej kolejności:

1. Zagranie kart fasolek
2. Handlowanie i przekazywanie fasolek
3. Sadzenie fasolek
4. Dobieranie nowych kart

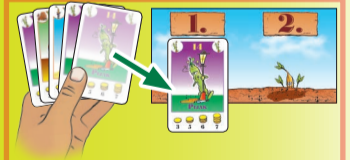


Ważna zasada dotycząca sadzenia fasolek

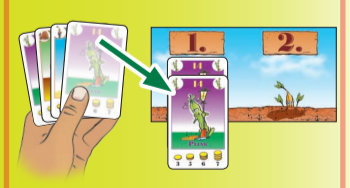
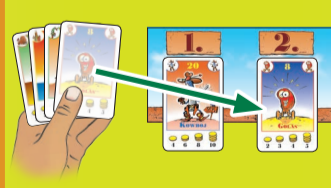
Na jednym polu może być sadzony tylko jeden gatunek fasolek. Można sadzić taki sam gatunek na kilku polach, ale nigdy kilka gatunków na jednym polu. Sadzoną fasolkę dokłada się na ostatnią umieszczoną na danym polu kartę tak, jak pokazano na rysunku obok.

Faza 1. Zagrywanie kart fasolek

Gracz **musi** zagrać pierwszą kartę z ręki (tą w pełni widoczną) na jedno ze swoich pól (tak jak pokazano na rysunku obok).



Następnie gracz **może** zagrać jeszcze jedną kartę, która teraz jest zupełnie widoczna, na jedno ze swoich pól (tak jak pokazano na rysunku obok). Nie można zagrać trzeciej fasolki.



Podczas sadzenia fasolek gracz **zaczyna** lub **powiększa** rząd kart na polu.

Jeśli gracz musi zagrać rodzaj fasolki, którego nie ma gdzie zasadzić, musi najpierw ściąć fasolki z jednego ze swoich pól (patrz: Zbieranie fasolek).

Jeśli gracz nie ma na początku fazy 1. żadnych kart na ręce, pomija ją i przechodzi od razu do fazy 2.

Faza 2. Handlowanie i przekazywanie fasolek

Gracz odkrywa dwie wierzchnie karty ze stosu do dobierania i odkłada je obok niego tak, aby były widoczne dla wszystkich graczy.



Odkryte karty należą do aktywnego gracza, może je zasadzić na swoich polach lub użyć ich do handlu z innymi graczami.

Przykład 1. Tomek odkrył Hipisa i Kowboja. Zatrzymuje Kowboja, ale nie ma miejsca na Hipisa, więc wystawia go na sprzedaż. Składa głośno ofertę „Czy ktoś chciałby Hipisa? Chętnie go oddam w zamian za Golasa.”



Zasady handlowania fasolkami

- Możliwy jest handel tylko z aktywnym graczem. Pozostali gracze nie mogą handlować między sobą.
- Można handlować wszystkimi kartami z ręki, bez znaczenia jest w tym przypadku kolejność kart na ręce.
- Aktywny gracz może handlować dwoma odkrytymi kartami jak i kartami z ręki.
- Nie można wykorzystywać do handlu kart, które w tej turze się wyhandlowało.
- Nie można również wykorzystywać kart z pól.
- Można sprzedawać dowolną liczbę fasolek za dowolną liczbę fasolek (np. dwa Kowboje za jednego Pijaka).

Przykład 2. Nikt nie chce handlować z Tomkiem, więc podwyższa ofertę: „Oddam odkrytego Hipisa i Piromana z ręki za Golasa”.

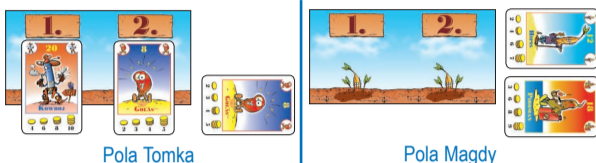


Uwaga: Karty z ręki należy wyciągać dopiero po uzgodnieniu warunków handlu. Gracze muszą się zgodzić na handel i jego warunki. Pozwoli to uniknąć sytuacji kiedy gracz nie pamięta gdzie na ręce znajdowała się dana karta.

Fasolki otrzymane w wyniku handlu odkłada się poziomo przed sobą.

Nie można ich wziąć na rękę!

Przykład 3. Magda akceptuje ofertę Tomka i daje mu Golasa w zamian za Hipisa i Piromana. Oboje odkładają otrzymane karty poziomo przed sobą.



Uwaga: W ramach handlu można również komuś podarować fasolkę. Jednak gracz, któremu chcemy ją dać musi się na to zgodzić, w przeciwnym razie nie można dać mu karty.

Handel może trwać tak długo jak chce aktywny gracz, nawet jeśli już rozdysponował dwie odkryte karty. Kiedy chce zakończyć handel ogłasza to innym i tym samym kończy fazę 2.

Faza 3. Sadzenie fasolek

Wszyscy gracze, którzy mają przed sobą odłożone poziomo karty muszą je teraz zasadzić. Aktywny gracz musi również zasadzić odkryte przez siebie karty, których nikomu nie sprzedał. Kolejność sadzenia fasolek jest dowolna.

Przykład 4. Tomek sadi otrzymanego Golasa i Kowboja, którego odkrył ze stosu kart do dobierania, na swoich dwóch polach. Magda sadi Hipisa i Piromana na dwóch swoich polach.



Jeśli fasolki, które gracz musi posadzić nie pasują rodzajem do żadnego z tych znajdujących się już na jego polach, musi ściąć fasolki, aby zrobić miejsce na nowe (patrz: Zbieranie fasolek).

Faza 4. Dobieranie kart

Na koniec tury, aktywny gracz dobiera ze stosu do dobierania pojedynczo trzy karty. Umieszcza je za wszystkimi kartami, które ma na ręce, w kolejności zgodnej z ich dobieraniem. Następnie kolejka przechodzi na gracza siedzącego po lewej.

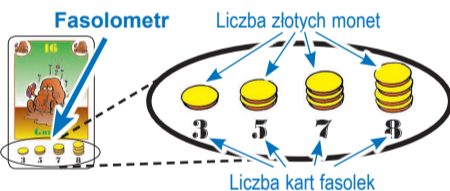


ZBIERANIE FASOLEK

Fasolki można zbierać w dowolnym momencie gry, nawet podczas tury innego gracza. Każdy rodzaj fasolek ma swój **fasolometr**. Pokazuje on ile złotych monet gracz dostanie za daną liczbę zebranych fasolek.

Uwaga: Może się zdarzyć, że gracz za zebrane fasolki nie dostanie żadnych złotych monet.

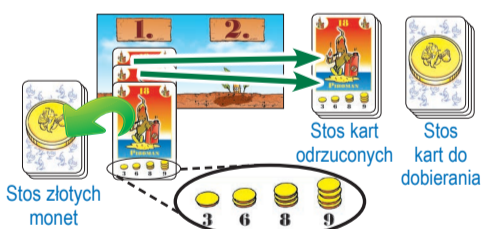
Fasolometr Grubasa pokazuje, że jeśli gracz zbierze 1 lub 2 Grubasy nie otrzyma nic, za 3 lub 4 dostanie 1 złotą monetę, za 5 lub 6 otrzyma 2 złote monety, za 7 Grubasów otrzyma 3 złote monety, a za 8 lub więcej otrzyma 4 złote monety.



Podczas zbierania należy wypełnić po kolei następujące kroki:

- Policzyć ile kart znajduje się na polu, które gracz chce opróżnić.
- Sprawdzić fasolometr na wierzchniej karcie.
- Gracz obraca tyle kart ile, według fasolometru, powinien otrzymać złotych monet, tak aby strona z monetami była widoczna.
- Odkłada te karty na swój stos złotych monet.
- Pozostałe karty odkłada się odkryte na stos kart odrzuconych.
- Po zebraniu fasolek pole musi zostać puste, nie można zebrać tylko części fasolek.

Przykład 5. Kasia ma na jednym ze swoich pól trzech Piromanów. Z fasolometru wynika, że za te trzy karty dostanie 1 złotą monetę. Kasia odwraca jedną kartę tak, aby widoczna była strona z monetą i odkłada na swój stos złotych monet. Następnie odkłada pozostałe karty odkryte na stos kart odrzuconych.



Zasada ochrony fasolek

Jeśli na polu znajduje się tylko jedna fasolka danego rodzaju, gracz nie może jej zebrać, dopóki na innym polu ma więcej niż jedną kartę.

WYCZERPANIE STOSU DO DOBIERANIA

Kiedy stos kart do dobierania się wyczerpie, należy przetasować stos kart odrzuconych i utworzyć z niego nowy stos do dobierania.

KONIEC GRY

Gra kończy się kiedy po raz trzeci skończy się stos kart do dobierania. Jeśli tak się stanie podczas fazy 2. – **Handlowanie i przekazywanie fasolek**, gracz aktywny kończy drugą i trzecią fazę swojej tury (nawet jeśli mógł odkryć tylko jedną kartę zamiast dwóch), następnie gra się kończy.

Wtedy wszyscy gracze zbierają swoje fasolki i odkładają na swoje stosy złotych monet odpowiednią ich liczbę. Karty na ręce graczy do niczego się nie liczą. Gracze liczą karty w swoich stosach złotych monet. Każda karta to jedna moneta, gracz, który ma najwięcej złotych monet, wygrywa!

W przypadku remisu, wygrywa gracz, który spośród remisujących, siedzi najdalej od gracza rozpoczynającego (zgodnie z ruchem wskazówek zegara).



Masz jakieś pytania? Napisz do nas, a my chętnie Ci pomożemy!
Wydawca i dystrybutor:
G3 Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością Spółka komandytowa
62-510 Konin, ul. Spółdzielców 18A, www.g3poland.com

www.facebook.com/G3Poland

Wyprodukowano w Niemczech.

Wydanie 9. Rok 2017.

Wersja 4.0



© AMIGO Spiel
+ Freizeit GmbH,
D-63128 Dietzenbach,
MCMXCVII, MMXXVI