

FASOLKI

SADŹ I ZBIERAJ!

Gra autorstwa Uwe Rosenberga z ilustracjami Björna Pertofta
Liczba graczy: 3-5 • Wiek: od 10 lat • Czas: ok. 45 min



CEL GRY

Gra *Fasolki* polega na sadzeniu, wymianianiu i zbieraniu kart fasolek. Wymieniaj się kartami fasolek z innymi graczami i sadź je na swoim polu. To wielka frajda! Im więcej kart fasolek masz na swoim polu, tym więcej fasolowych dolarów otrzymasz, gdy je zbierzesz. Jeśli na koniec gry będziesz mieć najwięcej fasolowych dolarów, wygrasz rozgrywkę!

ZAWARTOŚĆ I PRZYGOTOWANIE DO GRY

Rozdajcie każdemu z graczy po 1 planszy pola fasolek. Plansze są dwustronne. Jedna strona przedstawia 3, a druga 2 pola fasolek.

Jeśli w grze bierze udział 3 graczy, korzystajcie ze strony przedstawiającej 3 pola fasolek.

Jeśli w grze bierze udział 4 albo 5 graczy, korzystajcie ze strony przedstawiającej 2 pola fasolek.



dla 3 graczy



dla 4-5 graczy

Wybierzcie gracza rozpoczynającego, ten gracz otrzymuje 1 z 2 kart gracza rozpoczynającego. Każde z Was otrzymuje kartę pomocy, na której opisano etapy rozgrywki. (Uwaga! Karta pomocy dla 5. gracza znajduje się na odwrocie 2. karty gracza rozpoczynającego).



karta gracza rozpoczynającego

W grze są 104 karty 8 różnych rodzajów fasolek. Liczba znajdująca się na każdej karcie mówi, ile kart danego rodzaju fasolki jest w grze.



Potasujcie wszystkie karty fasolek i rozdajcie każdemu graczowi po 5 kart.



Uwaga! To najważniejsza zasada w całej grze!

Nie możesz zmieniać kolejności kart na ręce przez cały czas trwania rozgrywki! Pierwsza karta, którą otrzymasz, jest 1. kartą na Twojej ręce. Ta karta jest dla Ciebie całkowicie widoczna.

Wszystkie inne otrzymane karty umieść za nią, w kolejności dobrania. Pod żadnym pozorem nie możesz ułożyć kart według rodzaju fasolek ani w żaden inny sposób.



układ początkowy dla 4 graczy

Pozostałe karty fasolek połóżcie na środku stołu, tworząc talię, stroną przedstawiającą dolara do góry. Podczas rozgrywki stworzycie stos kart odrzuconych obok talii i stos dolarów przed każdym z graczy (zob. ilustracja po prawej).

PRZEBIEG GRY

Gracz rozpoczynający jest 1. graczem. Po nim gracze rozgrywają swoje tury zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

Uwaga! Nie przekazujcie sobie karty gracza rozpoczynającego. Pozostaje ona u gracza rozpoczynającego przez cały czas trwania rozgrywki (zob. „Koniec gry”).

Podczas swojej tury rozgrywasz następujące etapy w podanej kolejności:

1. Posadź karty fasolek z ręki.
2. Odkryj i wymień karty fasolek.
3. Posadź odkryte i wymienione karty fasolek.
4. Dobierz karty fasolek.



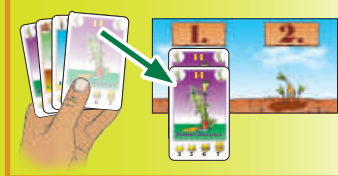
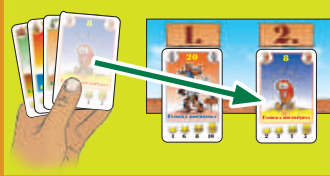
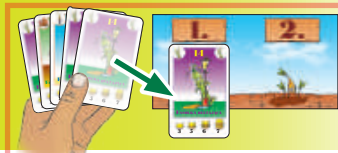
Ważne zasady sadzenia kart fasolek:

Na 1 polu możesz jednocześnie posadzić karty fasolek tylko 1 rodzaju. Możesz posadzić karty fasolek tego samego rodzaju na 2 różnych polach jednocześnie, ale nie karty fasolek 2 rodzajów na tym samym polu. Umieszczaj karty fasolek na swoim polu jedna na drugiej, jak pokazano po lewej stronie.

Etap 1. Posadź karty fasolek z ręki

Musisz posadzić pierwszą kartę fasolki z ręki (czyli tę, która jest całkowicie widoczna) na 1 z Twoich pól (zob. obie ilustracje po prawej).

Następnie możesz zdecydować się na posadzenie jeszcze 1 karty – tej, która jest teraz całkowicie widoczna – na 1 ze swoich pól (zob. obie ilustracje po prawej stronie). Nie możesz posadzić 3. karty fasolki.



Gdy sadzisz fasolki, **rozpoczynasz** albo **przedłużasz** kolumnę kart na polu.



Jeśli musisz posadzić kartę fasolki rodzaju, na który nie masz miejsca, najpierw **musisz** zebrać karty fasolek z dowolnego pola (zob. „Zbieranie kart fasolek”).



Jeśli na początku etapu 1. nie masz kart na ręce, pomiń go i przejdź do etapu 2.

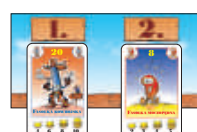
Etap 2. Odkryj i wymień karty fasolek

Odkryj 2 wierzchnie karty talii i połóż je obok, aby wszyscy gracze mogli je zobaczyć.

Odkryte karty należą do Ciebie. Możesz posadzić je na swoich polach albo użyć ich do wymiany z innymi graczami.



Przykład 1. Tomek odkrył kartę fasolki wegańskiej i kartę fasolki kowbojskiej. Zatrzymuje kartę fasolki kowbojskiej, ale na kartę fasolki wegańskiej nie ma miejsca na swoich polach, więc proponuje wymianę z innym graczem. Pyta: „Czy ktoś chciałby tę fasolkę wegańską? Chciałbym ją wymienić na fasolkę moczopędną”.



Zasady wymieniać się kartami fasolek.

- Tylko aktywny gracz może wymieniać się kartami z innymi graczami. Pozostali gracze nie mogą wymieniać się między sobą.
- Możecie wymieniać się wszystkimi kartami na ręce, niezależnie od tego, które miejsce na ręce zajmują.
- Aktywny gracz może wymieniać się 2 odkrytymi kartami i kartami na swojej ręce.
- Nie możesz** wymieniać się kartami *otrzymanymi* w wyniku wymiany.
- Nie możesz** wymieniać się kartami znajdującymi się na Twoich polach.
- Możesz wymienić dowolną liczbę kart fasolek za dowolną liczbę innych kart fasolek (np. 2 karty fasolek kowbojskich za 1 kartę fasolki bełtającej).

Przykład 2. Nikt nie chce wymienić się z Tomkiem, więc podnosi stawkę: „Dam chętniej osobie odkrytą kartę fasolki wegańskiej i kartę fasolki piekielnej z ręki za kartę fasolki moczopędnej”.



Uwaga! Wyciągaj karty fasolek z ręki tylko wtedy, gdy wymiana zostanie uzgodniona. Oboje gracze muszą zgodzić się na wymianę. W ten sposób unikniesz dyskusji o tym, w którym miejscu dana karta znajdowała się na Twojej ręce po zbyt szybkim wyciągnięciu jej.

Położ karty fasolek otrzymane w wyniku wymiany poziomo obok swoich pól. **Nie bierz ich na rękę!**

Przykład 3. Nina przyjmuje propozycję Tomka i daje mu pożądaną kartę fasolki moczopędnej w zamian za kartę fasolki wegańskiej i kartę fasolki piekielnej. Tomek umieszcza ją poziomo obok swoich pól. Nina postępuje tak samo z kartą fasolki wegańskiej i kartą fasolki moczopędnej.



Uwaga! W ramach specjalnej formy wymiany możesz również dać innym graczom swoje karty fasolek. Gracz otrzymujący taki prezent musi się jednak na niego zgodzić. Jeśli gracz odmówi, nie możesz dać mu kart.

Możesz wymieniać się tak długo, jak chcesz, nawet gdy odkryte karty się skończą. Gdy chcesz zakończyć wymianę, poinformuj innych graczy. Na tym kończy się 2. etap tury.

Etap 3. Posadź odkryte i wymienione karty fasolek

Wszyscy gracze, którzy mają poziome karty obok swoich pól, **muszą je teraz posadzić**. Jako aktywny gracz musisz również posadzić **wszystkie odkryte karty**, których nie wymieniałeś na inne. Możesz posadzić swoje nowe karty fasolek w dowolnej kolejności.

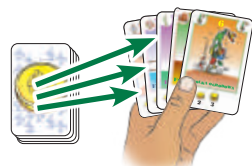
Przykład 4. Tomek sadzi kartę fasolki moczopędnej, którą otrzymał w wyniku wymiany, i kartę fasolki kowbojskiej na swoich 2 polach. Nina sadzi kartę fasolki wegańskiej i kartę fasolki piekielnej na swoich 2 polach.



Jeśli musisz posadzić kartę fasolki rodzaju, który nie pasuje do kart fasolek już znajdujących się na Twoich polach, musisz najpierw zebrać karty fasolek z pola, zanim posadzisz nową kartę fasolki (zob. „Zbieranie kart fasolek”).

Etap 4. Dobierz karty fasolek

Zakończ swoją turę, dobierając z talii 3 karty jedna po drugiej. Umieść je na tyle swojej ręki, za ostatnią kartą, w kolejności, w której zostały dobrane. Następny gracz w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara staje się nowym aktywnym graczem.

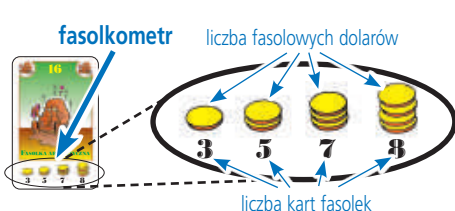


ZBIERANIE KART FASOLEK

Możesz zebrać karty fasolek ze swoich pól w dowolnym momencie, nawet jeśli nie jesteś aktywnym graczem. Każdy rodzaj fasolki ma swój własny fasolkometr. Wskazuje on, ile fasolowych dolarów dostaniesz za daną liczbę zebranych kart fasolek.

Uwaga! Niektóre zbiory mogą nie przynieść Ci żadnych fasolowych dolarów!

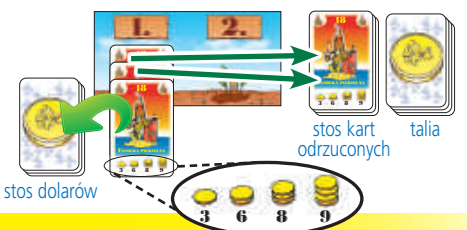
Fasolkometr fasolki aromatycznej mówi, że jeśli zbierzesz 1 albo 2 karty fasolek aromatycznych, nie otrzymasz żadnych fasolowych dolarów. Za 3 albo 4 karty fasolek aromatycznych otrzymasz 1 fasolowego dolara, za 5 albo 6 kart fasolek aromatycznych otrzymasz 2 fasolowe dolary, za 7 kart fasolek aromatycznych otrzymasz 3 fasolowe dolary, a za 8 albo więcej otrzymasz 4 fasolowe dolary.



Gdy zbierasz karty fasolek, wykonaj następujące kroki:

- 1 Policz karty na polu, z którego chcesz zebrać fasolki.
- 2 Sprawdź fasolkometr wierzchniej karty pola.
- 3 Odwróć na stronę z dolarem tyle kart z tego pola, ile dolarów wskazuje fasolkometr.
- 4 Połóż te karty na swoim stosie dolarów.
- 5 Połóż pozostałe karty odkryte na stosie kart odrzuconych.
- 6 Po zbiorze pole musi być puste – **nie możesz** zebrać tylko części kart fasolek z pola.

Przykład 5. Krystian ma 3 karty fasolek piekielnych na 1 ze swoich pól. Fasolkometr fasolki piekielnej mówi mu, że 3 karty są warte 1 dolara. Krystian odwraca 1 kartę na stronę z dolarem i kładzie ją na swój stos dolarów. Następnie kładzie 2 pozostałe karty fasolek piekielnych na stosie kart odrzuconych.



Zasada ochrony fasolek

Jeśli na którymś z Twoich pól znajduje się tylko 1 karta fasolki, **nie możesz** jej zebrać tak długo, jak na innym z Twoich pól znajduje się **więcej** niż 1 karta fasolki.

JEŚLI TALIA JEST PUSTA

Gdy dobierzesz ostatnią kartę z talii, przetasuj stos kart odrzuconych. Odwróć go i umieść na środku stołu jako nową talię.

KONIEC GRY

Rozgrywka dobiega końca, gdy talia wyczerpie się po raz 3. Jeśli stanie się to w 2. etapie tury, „Odkryj i wymień karty fasolek”, wykonaj etap 2. i 3. swojej tury (nawet jeśli możliwe było odkrycie tylko 1 karty zamiast 2), następnie gra się kończy.

Na koniec gry zbierzcie wszystkie karty fasolek ze swoich pól i dodajcie sobie odpowiednią liczbę fasolowych dolarów. Karty na ręce **nie** liczą się do punktacji.

Policz karty w swoim stosie dolarów. Każda karta jest warta 1 dolara. Gracz, który ma najwięcej dolarów, wygrywa!

W przypadku remisu wygrywa gracz, który siedzi najdalej od gracza rozpoczynającego (zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara).



Producent:
© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH,
D-63128 Dietzenbach, Niemcy, 1997, 2016

Dystrybucja w Polsce: Rebel Sp. z o.o.
ul. Budowlanych 64c, 80-298 Gdańsk
wydawnictwo@rebel.pl
www.wydawnictworebel.pl

rebel

Już po rozrywce?
Podziel się wrażeniami z innymi graczami
w grupie PLANSZOWA REBELIA
FB/groups/planszowarebelia

Tłumaczenie: Kacper Podliński
Redakcja: zespół Rebel

Wersja 5.3