

# FASOLKI

## SADŹ I ZBIERAJ!

Gra autorstwa Uwe Rosenberga

### OPIS GRY

Każdy z graczy handluje fasolkami, które wyhodował na swoich polach uprawnych, chcąc je sprzedać po najkorzystniejszych cenach. Im więcej fasolek jednego gatunku będzie miał na swoim polu, tym więcej złotych monet za nie otrzyma. Niestety, niejednokrotnie gracz jest zmuszony sprzedać swoje fasolki wcześniej, niż by chciał, a czasem nawet zbiera swoje plony nie otrzymując za nie ani grosza. Celem gry jest zebranie jak największej liczby złotych monet dzięki umiejętnej hodowli i przemyślanym wymianom.

### ELEMENTY GRY

#### Karty fasolek

W talii występuje osiem gatunków fasolek. Poszczególne gatunki fasolek występują w talii w różnej ilości. Liczba fasolek danego gatunku jest zaznaczona na karcie razem z nazwą gatunku i rysunkiem przedstawiającym daną fasolkę.

Na dolnej części każdej karty znajduje się **fasolometr**, który informuje, po jakiej cenie fasolki mogą zostać sprzedane. Liczby na fasolometrze oznaczają, ile takich samych fasolek musi znajdować się na jednym polu, aby gracz mógł otrzymać jedną, dwie, trzy lub cztery złote monety za ich sprzedaż (wyjątkiem jest Ogrodnik). Gracz nie może otrzymać więcej niż 4 złote monety za jednorazową sprzedaż swoich fasolek jednego rodzaju.



Fasolometr

Utarg w złotych monetach



Liczba kart jednego rodzaju i złotych monet, jaką można otrzymać za ich sprzedaż.

#### Przykład 1:

Jeden lub dwa Grubasy nie przyniosą graczowi żadnych złotych monet, jeśli zostaną zebrane. Trzy i cztery karty Grubasa mogą zostać sprzedane za jedną złotą monetę, pięć i sześć kart przyniesie graczowi dwie złote monety, siedem może zostać sprzedanych za trzy złote monety, a osiem i więcej za cztery złote monety.

#### Złote monety

Gracz za sprzedaż swoich fasolek otrzymuje złote monety. Tylna część każdej karty przedstawia monetę o wartości 1.

#### Pola uprawne

Przeźreń na stole znajdująca się bezpośrednio przed graczem to jego obszar do uprawy fasolek. Na początku gry każdy gracz ma do dyspozycji dwa pola uprawne, na których może sadzić fasolki. Na jednym polu uprawnym można sadzić kilka fasolek jednego rodzaju. Oznacza to, że kolejne karty fasolek można dokładać do zagrych wcześniej kart, tworząc w ten sposób rząd kart.

Pierwsze pole uprawne

Dругие pole uprawne



Odwrócona karta fasolki = 1 złota moneta

Na jednym polu uprawnym mogą znajdować się tylko fasolki jednego gatunku.

### PRZYGOTOWANIE GRY

Karty *Trzecie pole* odkłada się do pudełka. Talię fasolek dokładnie tasuje się. Każdy gracz otrzymuje na początku gry pięć kart.

**Uwaga!** Gracz musi podnieść karty w takiej kolejności, w jakiej zostały rozdane, bez ich układania. W żadnym momencie gry nie wolno zmieniać kolejności posiadanych kart. Układanie kart zgodnie z ich rodzajami jest zabronione!

Dociągnięte karty gracz układa za posiadany już kartami fasolek.

Pozostałe karty fasolek trzeba położyć na środku stołu w formie zakrytego stosu do dobierania (strona z monetą do góry). Obok talii będą odkładane karty odrzucone. Gracz siedzący po lewej stronie rozdającego rozpoczyna grę.

### PRZEBIEG ROZGRYWKI

Podczas swojej tury gracz wykonuje poniższe akcje w ustalonej kolejności:

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

#### Etap 1: Zagranie kart fasolek

Aktywny gracz musi zasadzić pierwszą w kolejności kartę fasolki z ręki na jednym ze swoich pól. Umieszcza ją na pustym polu lub dokłada do zagrych wcześniej kart tego samego gatunku. Jeśli żadne z pól nie zawiera fasolek tego gatunku co karta, którą gracz musi zagrać, zmuszony jest on do **zebrania i sprzedania** wszystkich fasolek z jednego ze swoich pól (patrz: *Zbieranie i sprzedaż fasolek*).

Następnie gracz może zagrać drugą w kolejności kartę ze swojej ręki na takich samych warunkach, jak zagrał pierwszą.

**Uwaga!** W tym etapie gracz może zasadzić maksymalnie dwie karty fasolek.

Jeśli gracz nie ma żadnych kart na ręce, omija ten etap swojej tury.

#### Etap 2: Handlowanie i przekazywanie fasolek

W tym etapie swojej tury gracz **ciągnie** dwie karty z talii fasolek i kładzie je odkryte na stole.

Gracz może zatrzymać te karty (kładąc jedną lub obie obok swoich pól), wymienić je z pozostałymi graczami lub przekazać im je za darmo. Aktywny gracz może także **wymieniać/przekazywać** karty, które ma na ręce.

**Uwaga!** Jeśli nikt nie jest zainteresowany dociągniętymi kartami, aktywny gracz musi je zatrzymać.

#### Przykład 2:

Dociągnięte karty

Karta z ręki jednego z graczy

Wymiana



Na stole znajdują się karty Hipisa i Ogrodnika. Kuba zdecydował się zatrzymać dla siebie kartę Ogrodnika. Kartę Hipisa chce wymienić, więc mówi innym graczom „Chętnie oddam Hipisa w zamian za Golasa”.

#### Zasady wymiany i przekazywania fasolek:

Handlować wolno tylko z osobą, której tura aktualnie trwa. Pozostałym graczom nie wolno handlować między sobą. Aktywny gracz może wymienić/przekazać dwie karty leżące na stole oraz karty ze swojej ręki. W tym przypadku kolejność kart na ręce nie ma znaczenia.

#### Przykład 3:



Kuba mówi: „Wymienię Hipisa leżącego na stole i dołożę do niego Kowboja, którego mam na ręce w zamian za Golasa”.

Pozostali gracze mogą tylko wymienić/przekazywać fasolki, które mają na ręce. Aktywny gracz może nadal wymienić/przekazywać fasolki, które ma na ręce nawet po tym, jak fasolki leżące na stole zostały odłożone, wymienione czy przekazane.

Wymieniając lub przekazując karty, gracze mogą pozbyc się z ręki kart, które im przeszkadzają.

**Uwaga!** Gracze nie mogą otrzymanych/wymienionych fasolek dokładać do kart trzymanych na ręce – muszą je odłożyć na bok do czasu rozpoczęcia kolejnego etapu tej tury. Karty te nie mogą służyć do kolejnych wymian, ani nie mogą zostać dalej przekazane. Graczom nie wolno zmieniać kolejności trzymanych kart, ale wolno im wymienić karty trzymane na ręce. Dlatego, w celu upewnienia się, że kolejność kart nie zostanie zamieniona, gracze mogą wyciągać karty dopiero po ustaleniu ostatecznych warunków wymiany.

Liczba graczy: 3-5  
Wiek graczy: od 12 lat  
Czas rozgrywki: ok. 45 min.

#### Zawartość:

- 104 karty
- 6 kart *Trzecie pole*
- 1 instrukcja

W talii występują różne rodzaje kart fasolek:

- 20 x Kowboj
- 18 x Piroman
- 16 x Grubasy
- 14 x Pijak
- 12 x Hipis
- 10 x Bokser
- 8 x Golasa
- 6 x Ogrodnik

Każdy gracz otrzymuje pięć kart na ręce.



Pierwsza karta

#### Etap 1:

Gracz sadzi pierwszą w kolejności kartę fasolki, jaką ma na ręce. Następnie może zasadzić także drugą kartę. Obie karty mogą, ale nie muszą, zostać zasadzone na tym samym polu.

#### Etap 2:

Gracz ciągnie dwie karty z talii i kładzie je na stole. Następnie może zatrzymać te karty, wymienić je lub przekazać innym graczom.

Gracze nie mogą wymienionych/otrzymanych fasolek dokładać do tych trzymanych na ręce, ani wykorzystywać ich do kolejnych wymian.



### Przekazywanie kart:

Pomimo tego, że handel jest bardziej opłacalny od przekazywania kart, bardzo często zdarza się, że w interesie gracza jest przekazać innej osobie jedną z posiadanych kart za darmo. Aktywny gracz może przekazywać karty leżące na stole lub te, które ma na ręce. Pozostali gracze mogą przekazywać tylko karty, które mają na ręce i wyłącznie do aktywnego gracza. **Przekazywanie kart wymaga zgody osoby, do której karty mają zostać przekazane.** Dlatego też, przed przekazaniem trzeba ustalić wszystkie szczegóły transakcji.

Dwie dociągnięte karty oraz wszystkie wymienione i przekazane fasolki zostaną posadzone w kolejnym etapie.

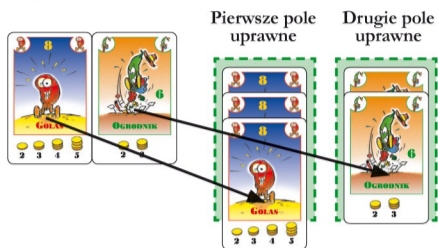
Etap wymieniania i przekazywania fasolek kończy się, kiedy gracze nie chcą lub nie mogą dokonać kolejnych transakcji.

### Etap 3: Sadzenie fasolek

W tym etapie wszyscy gracze muszą zasadzić **wszystkie** fasolki, które zostały wymienione lub przekazane podczas poprzedniego etapu (włączając w to obie dociągnięte karty). Kolejność sadzenia fasolek jest dowolna, pod warunkiem, że wszystkie z nich zostaną zasadzone. Gracze mogą (a czasami nawet muszą) w dowolnym momencie gry zebrać fasolki, które mają już zasadzone na swoich polach, aby zrobić miejsce na nowe karty (patrz: *Zbieranie i sprzedaż fasolek*).

**Uwaga!** W tym etapie nikomu nie wolno sadzić fasolek z ręki.

#### Przykład 4:



Zaraz po tym, jak Kuba wyciągnął Hipsa oraz Ogrodnika, wymienił Hipsa i Kowboja (którego miał na ręce) za Golasa od Wiktora. Kuba zdecydował się zachować Ogrodnika. Po skończeniu wszystkich wymian, musi on zasadzić obie fasolki na swoich polach. Najpierw sadi Golasa na pierwszym polu, a zaraz potem sadi Ogrodnika na drugim polu.

Jeśli gracz musi zasadzić fasolkę innego rodzaju niż te, które zasadził wcześniej, a nie ma wolnego ani jednego pola, to zmuszony jest do znalezienia przestrzeni na nowe rośliny. Może zrobić to dokupując kartę *Trzecie pole*, płacąc za nią 3 złote monety lub zbierając i sprzedając zasadzone wcześniej fasolki. Po dokonaniu tego, może sadzić nowe fasolki na wolnym polu.

### Etap 4: Dociąganie nowych kart

Aktywny gracz dociąga z talii trzy nowe karty. Musi jednak robić to pojedynczo, za każdym razem dokładając dociągniętą kartę za kartami, które trzyma już na ręce. Dociągnięte karty muszą zostać ułożone zgodnie w kolejności w jakiej zostały dobrane. Karty te będą ostatnimi w kolejności na ręce gracza.

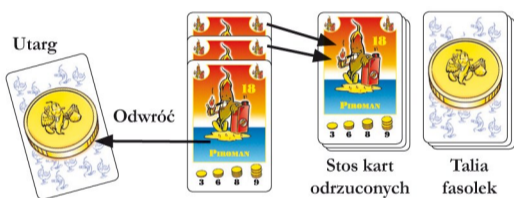
Jeśli talia fasolek wyczerpie się, to trzeba przetasować stos kart odrzuconych.

Tura gracza kończy się zaraz po tym, jak dociągnie nowe karty i kolej przechodzi na osobę siedzącą po jego lewej stronie.

### Zbieranie i sprzedaż fasolek

W dowolnym momencie gry gracze mogą zbierać i sprzedawać wyhodowane przez siebie fasolki, nawet podczas tury innego gracza. Kiedy gracz decyduje się sprzedać fasolki z jednego ze swoich pól, musi sprzedać **wszystkie** fasolki danego gatunku wyhodowane na jednym polu. Aby sprzedać fasolki, najpierw trzeba podliczyć wszystkie karty znajdujące się na tym polu, a następnie sprawdzić na fasolometrze, ile złotych monet można otrzymać za daną liczbę fasolek. Następnie gracz odwraca na drugą stronę tyle kart, ile złotych monet otrzymuje za tę transakcję i dokłada je do wcześniej zarobionych. Pozostałe karty (te nie zamienione na monety) odkłada się na stos kart odrzuconych.

#### Przykład 5:



Marek zdecydował się zebrać i sprzedać swoich Piromanów. Fasolometr wskazuje, że za sprzedaż trzech fasolek tego gatunku otrzyma jedną złotą monetę. Marek odwraca więc jedną z zebranych kart na stronę z monetą i dokłada ją do puli zarobionych monet, a pozostałe karty odkłada na stos kart odrzuconych.

Jeśli gracz musi lub chce zebrać fasolki, to może wybrać pole, z którego zbierze i sprzeda karty. Jednak pole zawierające tylko jedną kartę nie może zostać opróżnione.

**Wyjątek:** Jeśli na wszystkich swoich polach gracz posiada po jednej karcie, to wolno mu wybrać jedną z kart i zebrać ją nie otrzymując za nią żadnych złotych monet.

Czasem zdarza się, że gracz nie otrzymuje żadnych złotych monet za zebrane fasolki.

#### Przykład 6:

Jeśli Marek sprzedawałby tylko dwóch Piromanów, to nie otrzymalby za nie ani jednej złotej monety.

### Pozostałe akcje graczy

Gracz może zbierać i sprzedawać fasolki w dowolnym momencie gry, nawet podczas tury innego gracza.

Raz podczas gry, gracz może dokupić sobie kartę *Trzecie pole*, na którym będzie mógł sadzić fasolki. Gracz może to zrobić w dowolnym momencie gry, nawet podczas tury innego gracza. *Trzecie pole* kosztuje trzy złote monety. Gracz płaci za to pole trzema górnymi kartami ze stosu swoich monet, które odkłada na stos kart odrzuconych (obrazkiem do góry). Następnie bierze z pudełka kartę *Trzecie pole* i kładzie ją przed sobą tak, aby była ona widoczna dla wszystkich graczy. *Trzecie pole* może natychmiast zostać wykorzystane do sadzenia nowych fasolek.



Karta *Trzecie pole*

\* Szósta karta *Trzecie pole* jest wykorzystywana jedynie podczas gry z rozszerzeniem.

## KONIEC GRY

Kiedy talia fasolek wyczerpie się po raz trzeci, gra kończy się. Jeśli ma to miejsce podczas drugiego etapu tury gracza, to trzeba normalnie rozegrać etap trzeci. Jeżeli gracz nie może dociągnąć dwóch kart, to ciągnie tylko jedną. Gdy talia wyczerpie się podczas czwartego etapu, to gra kończy się natychmiast.

Na koniec gry wszyscy gracze po raz ostatni zbierają i sprzedają fasolki wyhodowane na swoich polach. Zwycięzcą jest gracz, który uzbierał największą liczbę złotych monet. W przypadku remisu, zwycięzcą zostaje osoba z większą liczbą kart na ręce.

Gra kończy się, kiedy talia wyczerpie się po raz trzeci. Gracze po raz ostatni zbierają i sprzedają swoje fasolki. Zwycięzcą zostaje osoba z największą liczbą złotych monet.



**SPODOBAŁY CI SIĘ FASOLKI ?**

**SIĘGNIJ PO FASOLKI ROZSZERZENIE!**

Poznaj nowe gatunki fasolek, zaprzyjaźnij się z Fasolkopajakami, rozegraj emocjonujący pojedynek i zakochaj się w Fasolufce!

**JESZCZE WIĘCEJ FASOLEK W FASOLKACH!**



Masz jakieś pytania? Napisz do nas, a my chętnie Ci pomożemy!

Wydawca i dystrybutor:  
G3 Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością Spółka komandytowa  
62-510 Korin, ul. Spółdzielców 18A, www.g3poland.com

 [www.facebook.com/G3Poland](http://www.facebook.com/G3Poland)

Wyprodukowano w Niemczech.      Wydanie 7. Rok 2015.      Wersja 3.0

