



FASOLKI ROZSZERZENIE

Niniejsze rozszerzenie do bestsellerowej gry *Fasolki* składa się z 4 modułów. Każdy z modułów, z wyjątkiem *Pojedyńku*, wykorzystuje się osobno, w połączeniu z podstawową wersją gry *Fasolki*.

NOWE GATUNKI FASOLEK

Rozszerzenie dla 3-7 graczy

Opis

Przy pomocy tego rozszerzenia do talii *Fasolek* zostają dodane karty z nowymi gatunkami fasolek, umożliwiając w ten sposób rozgrywkę w większym gronie. Pośród nowych kart znajdują się Rolnicy, którzy zapewniają w trakcie gry alternatywny sposób na zdobycie karty *Trzecie pole*.

Uwaga: Kart nowych gatunków fasolek można używać tylko w połączeniu z podstawową grą. W związku z tym podczas rozgrywki z tym rozszerzeniem obowiązują zasady z podstawowej wersji gry, chyba że w niniejszej instrukcji zaznaczono inaczej.

Elementy

W zestawie podstawowym i niniejszym rozszerzeniu znajduje się w sumie 12 gatunków fasolek. Nowe rodzaje fasolek to: Biznesmen (24 karty), Imprezowicz (22 karty), Łasuch (4 karty) oraz Rolnik (3 karty).

Rolnik

Rolnicy zapewniają graczom specjalną możliwość. Jeżeli gracz wyhoduje na jednym ze swoich pól dwie fasolki tego gatunku i je zbierze, w zamian za to otrzyma za darmo kartę *Trzecie pole*. Po wykonaniu tej czynności obie karty zostają odłożone na stos kart odrzuconych. Jeśli gracz posiada już kartę *Trzecie pole*, to nie otrzyma niczego.

Przygotowanie gry

Zawartość talii a liczba graczy

W zależności od liczby graczy biorących udział w rozgrywce różna jest liczba kart w grze:

6 lub 7 osób: karty Ogrodnik, Łasuch oraz Rolnik zostają usunięte z talii. Gracz siedzący po lewej stronie rozdającego otrzymuje na początku gry trzy karty. Kolejny gracz otrzymuje cztery karty, a następny pięć kart. Wszyscy pozostali gracze otrzymują po sześć kart.

4 lub 5 osób: karty Biznesmen usuwa się z talii. Poza tym gracze muszą wybrać, czy usuną karty Łasuch, czy Rolnik. Wszyscy gracze otrzymują na początku gry po pięć kart.

3 osoby: z talii usuwa się karty Łasuch i Rolnik. Wszyscy gracze otrzymują na początku gry po pięć kart. Każdy gracz zaczyna grę z trzecim polem.

Sposób przygotowania gry w zależności od liczby graczy został przedstawiony na jednej ze stron karty pomocniczej.

Karta *Trzecie pole*

W niniejszym dodatku znajduje się jedna karta *Trzecie pole*, przeznaczona dla siódmego gracza. Pozostałe sześć kart jest dostępnych w zestawie podstawowym.

Koniec gry

Rozgrywka kończy się, tak jak w grze podstawowej, kiedy talia fasolek wyczerpie się po raz trzeci.

Jedynie podczas rozgrywki w trzy osoby gra kończy się, kiedy talia fasolek wyczerpie się po raz drugi.

Liczba graczy: 3-7
Wiek graczy: od 12 lat
Czas rozgrywki: ok. 60 min.

Zawartość:
24 x Biznesmen
22 x Imprezowicz
4 x Łasuch
3 x Rolnik
1 karta *Trzecie pole*
3 karty pomocnicze



W zależności od liczby osób biorących udział w rozgrywce gracze otrzymują na początku gry różną liczbę kart.



Karta *Trzecie pole*

FASOLKOPAJĄKI

Minidodatek dla 3-5 graczy

Opis

Dodatek ten składa się z 6 kart z Fasolkopajakiem, które wprowadzają do rozgrywki możliwość bławowania, a także prezentują inny rodzaj fasolometru, oparty na grupach fasolek tego samego koloru.

Uwaga: Kart Fasolkopajaków można używać tylko w połączeniu z podstawową grą. W związku z tym podczas rozgrywki przy ich użyciu obowiązują zasady z podstawowej wersji gry, chyba że w niniejszej instrukcji zaznaczono inaczej.

Elementy

W zestawie podstawowym i niniejszym minidodatku znajduje się w sumie 9 gatunków fasolek. Nowy rodzaj fasolek to Fasolkopajak (6 kart).

Trzy spośród Fasolkopajaków są czarne, a trzy czerwone, co jest istotne podczas handlowania. Karty Fasolkopajaków zawsze traktuje się jak jeden gatunek fasolek i obowiązują normalne zasady sadzenia.

Na kartach Fasolkopajaków znajduje się zupełnie inny fasolometr. Przedstawia on symbol biegnącej fasolki – zwany „fasolowym wyścigiem”.

Fasolowy wyścig

Fasolowy wyścig to grupa kart Fasolkopajaków w jednym kolorze, znajdująca się na jednym polu. W tym wypadku nie ma znaczenia, ile Fasolkopajaków znajduje się na jednym polu. Ważna jest tylko liczba grup fasolek jednego koloru.

Fasolometr ten należy odczytywać w następujący sposób:

Jeżeli na polu znajduje się co najmniej dwie karty tego samego koloru, gracz otrzymuje jedną złotą monetę. Jednak jeżeli na polu znajduje się jedna czerwona i jedna czarna karta Fasolkopajaka (2 grupy), gracz otrzymuje dwie złote monety.

Pozostałe przypadki:

2 grupy Fasolkopajaków zapewniają 2 złote monety. **Przykład:** czerwona, czerwona, czarna, czarna = 2 grupy

3 grupy zapewniają 3 złote monety. **Przykład:** czarna, czerwona, czerwona, czerwona, czarna = 3 grupy

4 grupy zapewniają 4 złote monety. **Przykład:** czarna, czarna, czerwona, czarna, czerwona = 4 grupy

Przygotowanie gry

Z talii usuwa się karty Ogrodnika i zastępuje je kartami Fasolkopajaków, które należy normalnie wtasować do talii.

Przebieg gry

Etap 2: Handlowanie i przekazywanie fasolek

Gracz, który w ramach wymiany oferuje czerwoną kartę Fasolkopajaka ze swojej ręki, musi powiedzieć, że jest to czerwona karta. Jednak gracz chcący wymienić lub oddać ze swojej ręki czarną kartę Fasolkopajaka, nie musi powiedzieć prawdy odnośnie jej koloru – może skłamać, mówiąc, że jest to karta czerwona. Dopiero po zawarciu transakcji kolor karty jest ujawniany.

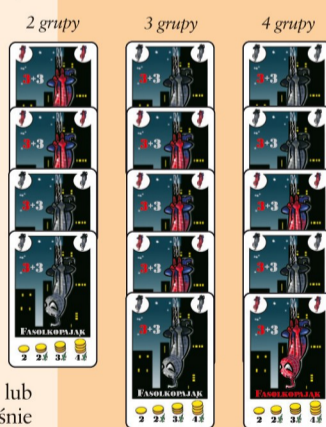
Liczba graczy: 3-5
Wiek graczy: od 12 lat
Czas rozgrywki: ok. 45 min.

Zawartość:
6 x Fasolkopajak

Uwaga: Na kartach Fasolkopajaków znajduje się specjalny fasolometr!



Fasolowy wyścig:
Grupa Fasolkopajaków znajdująca się na jednym polu.



POJEDYNEK

Wariant dla 2 graczy

Podczas rozgrywki dwuosobowej obowiązują te same zasady co w podstawowej wersji *Fasolek*. Ponadto wprowadza się następujące zmiany:

Do talii trzeba dodać karty Imprezowiczów oraz Biznesmenów (z rozszerzenia *Nowe gatunki fasolek*) i usunąć karty Ogrodników.

Gracze otrzymują na początku gry po pięć kart. Gracz może sprzedawać fasolki ze swoich pól tylko podczas swojej tury.

W tym wariacie gracze nie handlują fasolkami. Za zakup trzeciego pola gracz płaci trzy złote monety, które odkłada do pudełka.

Rozgrywka kończy się kiedy talia wyczerpie się po raz pierwszy. Runda dokończana jest w normalny sposób, a gracze mogą sprzedawać fasolki, które mają na swoich polach.

Podczas swojej tury gracz wykonuje następujące czynności, zgodnie z podaną kolejnością:

1. Zasadzenie lub odrzucenie zaoferowanych kart fasolek
Gracz może zasadzić albo odrzucić karty fasolek, które przeciwnik pozostawił jako ofertę w 3 etapie tury. Sam wybiera kolejność, w której odrzuca karty. Etap ten jest pomijany na początku rozgrywki.

2. Sadzenie kart fasolek i odrzucanie karty z ręki
Po zasadzeniu jednej lub dwóch kart z ręki (tak jak normalnie) gracz może usunąć z ręki jedną dowolną kartę i odłożyć ją odkrytą na stos kart odrzuconych.

3. Odkrywanie, sadzenie i oferowanie fasolek
Aktywny gracz odkrywa z wierzchu talii trzy karty i kładzie je odkryte na środku stołu, tak aby były widoczne dla obu graczy. Jeżeli karta znajdująca się na wierzchu stołu kart odrzuconych jest tego samego gatunku co jedna z odkrytych kart, gracz przekłada ją do odkrytych kart. Czyni to samo z kolejną kartą znajdującą się na stosie kart odrzuconych, dopóki karta znajdująca się na wierzchu stołu kart odrzuconych nie będzie pasowała do żadnej z trzech odkrytych kart. Następnie gracz może zasadzić dowolne z odkrytych fasolek znajdujących się na środku stołu. Może w tym czasie dowolnie sprzedawać karty fasolek, które ma na swoich polach. Wszystkie odkryte karty, których nie chce zatrzymać pozostawia jako ofertę dla swojego przeciwnika. Gracz nie musi sadzić żadnej z odkrytych kart.

4. Dociąganie nowych kart
Aktywny gracz dociąga z talii dwie nowe karty. Robi to pojedynczo, dokładając każdą z dobranych kart na koniec kart, które ma na ręce.

Fasolki są gorące!
Rozszerzenie dla 3-5 graczy

Opis

W tym rozszerzeniu, w przeciwieństwie do podstawowej wersji gry, gracze muszą zwracać większą uwagę na fasolometri znajdujące się na zasadzonych przez nich fasolkach, ponieważ panie i panowie fasolki tego samego gatunku mają całkowicie różne fasolometry, a fasolki dzieci nie mają w ogóle fasolometrów.

Uwaga: Kart z niniejszego rozszerzenia można używać tylko w połączeniu z podstawową grą. W związku z tym podczas rozgrywki przy ich użyciu obowiązują zasady z podstawowej wersji gry, chyba że w niniejszej instrukcji zaznaczono inaczej.

Elementy

W tym rozszerzeniu występują karty tych samych gatunków co w podstawowym zestawie. Jednak karty z rozszerzenia przedstawiają panie oraz dzieci gatunków znanych z *Fasolek*:

- 10 x Kowboj (5 x pani, 5 x dziecko)
- 9 x Piroman (4 x pani, 5 x dziecko)
- 8 x Grubas (4 x pani, 4 x dziecko)
- 6 x Pijak (3 x pani, 3 x dziecko)
- 5 x Hipis (2 x pani, 3 x dziecko)
- 4 x Bokser (2 x pani, 2 x dziecko)
- 3 x Golas (1 x pani, 2 x dziecko)
- 2 x Ogrodnik (1 x pani, 1 x dziecko)

Przygotowanie gry

Przed rozgrywką talię kart fasolek przygotowuje się w następujący sposób: Z talii kart znajdującej się w podstawowym zestawie należy odliczyć 11 Kowboi, 10 Piromanów, 9 Grubasów, 9 Pijaków, 8 Hipisów, 7 Bokserów, 5 Golasów oraz 4 Ogrodników. Pozostałe karty z podstawowej wersji *Fasolek* nie będą potrzebne i odkłada się je do pudełka.

Oddzielone karty z podstawowej wersji gry trzeba potasować wraz z kartami wchodzącymi w skład tego rozszerzenia. Z tak przygotowanej talii rozdaje się graczom karty tak jak w podstawowej wersji gry.

Uwaga: W ramach tego rozszerzenia nie wszystkie karty fasolek z gry podstawowej zostaną wykorzystane. W związku z tym, że do talii dokłada się karty pań oraz dzieci, zmienia się liczba fasolek pojedynczego gatunku obecnych w grze. W talii przygotowanej zgodnie z powyższym opisem jest o 1 kartę Kowboja, Piromana, Grubasa, Pijaka, Hipisa i Boksera więcej, niż pokazuje wartość przedstawiona na karcie z zestawu podstawowego. Przypomina o tym karta pomocnicza znajdująca się w pudełku.

Przykład: Na karcie Kowboja z podstawowej wersji gry widnieje liczba 20. Jednak podczas rozgrywki w *Fasolufkę* w talii znajduje się 21 kart Kowboi: 11 panów, 5 pań oraz 5 dzieci.

Liczba kart Ogrodników i Golasów dostępnych w grze nie ulega zmianie.

Liczba występująca na kartach pań oraz dzieci odwzorowuje rzeczywistą liczbę kart danego gatunku obecnych w grze.

Przebieg gry

Przebieg gry zmienia się odrobinę w porównaniu z podstawową wersją *Fasolek*. Panowie, panie i dzieci tego samego gatunku są sadzeni na tym samym polu. Sadzenie ma miejsce – tak jak w podstawowej wersji – w fazie *Zagranie kart fasolek* oraz *Sadzenie fasolek*. Dzieci są sadzone w fazie 2. Nową kartę fasolki zawsze układa się na wierzchu pola i nie można jej wsuwać pomiędzy karty, które już znajdują się na polu.

Uwaga: Podczas zbierania fasolek bierze się pod uwagę fasolometr na karcie znajdującej się na wierzchu pola!

Etap 2: Handlowanie i przekazywanie fasolek

W trakcie wymian i przekazywania kart z ręki gracze mogą udzielać sobie informacji na temat gatunku fasolek. Natomiast nigdy nie wolno im powiedzieć, czy oferowana fasolka to pani, pan czy dziecko.

Dokładanie dzieci: Jeżeli gracz otrzyma w wyniku wymiany lub przekazania kartę dziecka, **musi ją natychmiast** umieścić na wierzchu pola z fasolkami tego samego gatunku. Jeżeli gracz nie ma pola z fasolkami odpowiedniego gatunku, posadzi tę fasolkę w fazie 3. Za każde dziecko dołożone na pole pani znajdującą się już na tym polu może być przesunięta o dwie pozycje w stronę wierzchu pola (do góry). W ten sposób fasolometr na karcie pani fasolki może „pojawić się” na wierzchu.

Przykład: Na polu z Golasem karty są ułożone w następującej kolejności: pan – pan – pani – pan – pan (A). Na polu zostaje zasadzone dziecko, w związku z tym kartę pani przesuwa się o dwa miejsca do góry. Nowa kolejność kart jest następująca: pan – pan – pan – pan – pani – dziecko (B). Na polu zostaje umieszczone kolejne dziecko, a cel zamierzony przez panią zostaje osiągnięty – pani znajdzie się na wierzchu rzędu. Końcowa kolejność kart jest następująca: pan – pan – pan – pan – dziecko – dziecko – pani (C).

Wskazówka: Gdyby przeciwnicy chcieli zdenerwować gracza, powinni mu dać dziecko i pana. Będzie musiał zasadzić na swoim polu najpierw dziecko, a potem pana.

Etap 3: Sadzenie fasolek

Podobnie jak w fazie 2, obowiązuje zasada, że za każde dziecko dołożone do rzędu pani znajdującą się w tym samym rzędzie może być przesunięta o dwa miejsca do góry.

Zbieranie i sprzedaż fasolek

Podczas zbioru i sprzedaży fasolek bierze się pod uwagę tylko fasolometr znajdujący się na karcie na wierzchu rzędu. W związku z tym, że na kartach pań fasolometry są o wiele bardziej korzystne, najlepiej jest sprzedawać fasolki, jeżeli na wierzchu rzędu leży karta pani fasolki.

Jako złote monety zawsze wykorzystuje się karty dołożone do rzędu jako ostatnie. Pozostałe karty są normalnie odkładane na stos kart odrzuconych.

Wyjątek: Na kartach pań Ogrodników znajduje się wyjątkowy fasolometr. Jeżeli fasolki są zbierane z pola, na wierzchu którego znajduje się karta pani Ogrodnik, **złote monety należy wziąć ze stosu kart odrzuconych**. Jeżeli na stosie kart odrzuconych braknie kart, monety należy dobrać z talii. Na przykład cztery karty Ogrodników z jednego pola są warte pięć złotych monet zabieranych ze stosu kart odrzuconych.

Wszystkie zebrane karty Ogrodników są odkładane na stos kart odrzuconych, dzięki czemu cały czas są dostępne w grze.

Uwaga: Na kartach dzieci nie ma żadnych fasolometrów. Jeżeli na wierzchu pola znajduje się karta dziecka, gracz nie otrzymuje żadnych złotych monet za swoje zbiory.

Karty Trzecie pole

W trakcie gry są dostępne tylko dwie karty *Trzecie pole*. Jeżeli dwie osoby kupią trzecie pole, pozostali gracze muszą do końca gry obejść się bez dodatkowego pola. Gracz może kupić jedną kartę *Trzecie pole* tylko podczas swojej tury. Pole to kosztuje trzy złote monety. Gracz, który je kupi, ma do dyspozycji trzy pola do uprawy fasolek, a nie dwa. Gracz płaci za pole wybranymi trzema kartami złotych monet, które odkłada na stos kart odrzuconych stroną ze złotą monetą do dołu. Gracz kładzie przed sobą kartę trzeciego pola tak, aby była ona widoczna dla przeciwników.

Liczba graczy: 3-5
Wiek graczy: od 12 lat
Czas rozgrywki: ok. 60 min.

Zawartość:

- 10 x Kowboj (5 x pani, 5 x dziecko)
- 9 x Piroman (4 x pani, 5 x dziecko)
- 8 x Grubas (4 x pani, 4 x dziecko)
- 6 x Pijak (3 x pani, 3 x dziecko)
- 5 x Hipis (2 x pani, 3 x dziecko)
- 4 x Bokser (2 x pani, 2 x dziecko)
- 3 x Golas (1 x pani, 2 x dziecko)
- 2 x Ogrodnik (1 x pani, 1 x dziecko)

3 karty pomocnicze

Z podstawowego zestawu fasolek trzeba wziąć następujące karty:

- 11 Kowboi
- 10 Piromanów
- 9 Grubasów
- 9 Pijaków
- 8 Hipisów
- 7 Bokserów
- 5 Golasów
- 4 Ogrodników

Liczba kart każdego gatunku poza Golasami i Ogrodnikami jest o 1 większa od wartości pokazanej na karcie z zestawu podstawowego.



W trakcie wymian nie wolno ujawniać informacji na temat rodzaju karty (pani, pan czy dziecko).

Dzieci otrzymane w ramach wymiany lub przekazania należy natychmiast umieścić na polu. Każde dziecko przesuwa o 2 miejsca do góry kartę pani fasolki, która znajduje się na tym samym polu.



Podczas zbiorów bierze się pod uwagę tylko fasolometr wydrukowany na karcie znajdującej się na wierzchu rzędu.

Uwaga: Fasolometr na kartach pań Ogrodników zapewnia złote monety wzięte ze stosu kart odrzuconych.

Jeżeli podczas zbiorów na wierzchu rzędu znajduje się karta dziecka, gracz nie zarabia żadnych złotych monet.

Podczas rozgrywki dostępne są tylko dwie karty *Trzecie pole*.



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 4. Rok 2015.

Wersja 1.0



AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach