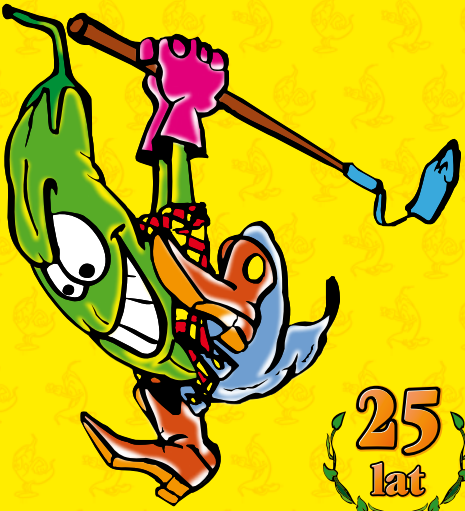
FASOLKI

Wydanie jubileuszowe



25 lat

G3

Gra autorstwa Uwe Rosenberga
z ilustracjami Björna Pertofta.

Liczba graczy:	2 – 7
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!

Ta wersja jubileuszowa, wydana na 25-lecie gry, oprócz jej podstawowej wersji, zawiera fasolki z dodatku *Nowe rodzaje fasolek*, zasady gry aż do siedmiu osób, a także wersję dwuosobową. Grę uatrakcyjnia również Złota moneta i Sroki umożliwiające kradzież fasolek z pól przeciwników.

Zawartość

Gra podstawowa: 20 Kowbojów, 18 Piromanów, 16 Grubasów, 14 Pijaków, 12 Hipisów, 10 Bokserów, 8 Golasów, 6 Ogrodników, 5 planszetek z polami, karta gracza rozpoczynającego, 5 kart z zasadami

Dodatek: 24 Biznesmenów, 22 Imprezowiczów, 4 Łasuchów, 3 Rolników, 2 planszetki z polami, 5 kart z zasadami

Ekskluzywna wersja jubileuszowa: 1 złota moneta, 6 Srok

Spis treści

Fasolki – podstawowa wersja gry ..... strona 3
Wariant 1. – Trzy nowe rodzaje fasolek ..... strona 10
Wariant 2. – Rolnik ..... strona 11
Wariant 3. – Pojedynek ..... strona 12
Złota moneta ..... strona 14
Sroka ..... strona 15

FASOLKI

Wersja podstawowa, dla 3 do 5 graczy

Zawartość i przygotowanie

Każdy gracz otrzymuje jedną planszetkę. Na jednej stronie znajdują się dwa pola a na drugiej trzy:

- w przypadku rozgrywki trzyosobowej planszetki obraca się stroną z trzema polami do góry,
- w przypadku rozgrywki cztero- lub pięcioosobowej używa się strony z dwoma polami.

Przy rozgrywce trzyosobowej

Przy rozgrywce cztero- i pięcioosobowej

Należy wybrać gracza rozpoczynającego, otrzymuje on kartę rozpoczynającego. Każdy gracz otrzymuje również kartę z podsumowaniem tury gracza.

Karta gracza rozpoczynającego

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.

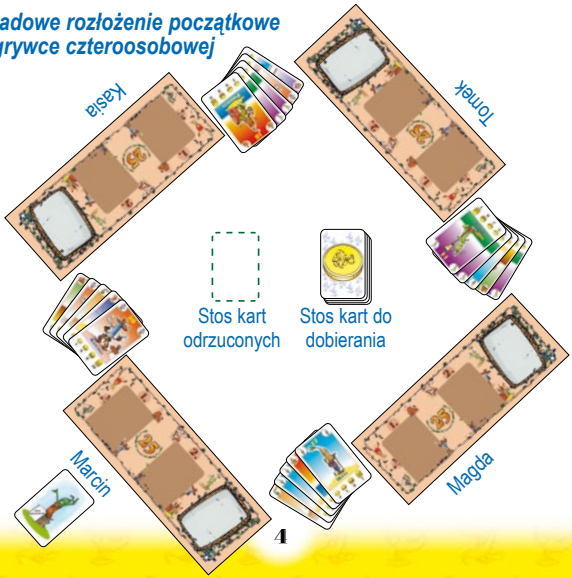
Uwaga: Fasolki Łasuch, Imprezowicz, Biznesmen, Rolnik i Sroka biorą udział tylko w rozgrywce w Warianty (patrz strony 10-15).

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.

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 poniżej).

Przykładowe rozłożenie początkowe w rozgrywce czteroosobowej



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:

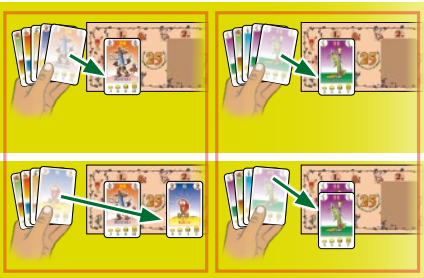
1. **Zagranie kart fasolek**
2. **Handlowanie i przekazywanie fasolek**
3. **Sadzenie fasolek**
4. **Dobieranie nowych kart**

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.

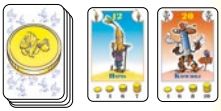
Podczas sadzenia fasolek gracz **zaczyna** lub **powiększa** rząd kart na polu.

Jeśli gracz musi zagrać rodzaj fasolki, którego nie ma gdzie zasadzić, musi najpierw zebrać 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 sprzedać 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!**

Pola Tomka

Pola Magdy

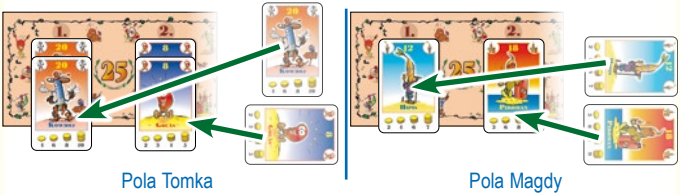
Przykład 3. *Magda akceptuje ofertę Tomka i daje mu Golasa w zamian za Hipisa i Piromana. Oboje odkładają otrzymane karty poziomo przed sobą.*

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 sadzi otrzymanego Golasa i Kowboja, którego odkrył ze stosu kart do dobierania, na swoich dwóch polach. Magda sadzi 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 zebrać fasolki, aby zrobić miejsce na nowe (patrz: Zbieranie fasolek).

Faza 4. Dobieranie kart

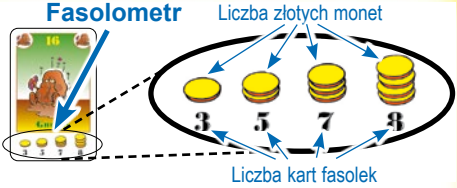
Na koniec tury, aktywny gracz dobiera ze stosu do dobierania pojedynczo trzy karty. Umieszcza je za wszystkimi kartami, które ma na ręce, w kolejności zgodnej z ich dobieraniem. Następnie kolejka przechodzi na gracza siedzącego po lewej.

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.

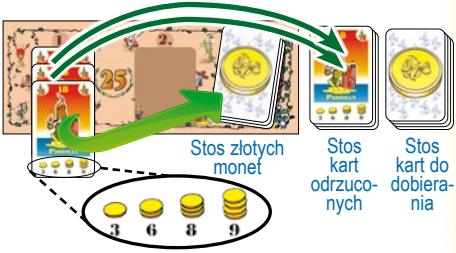
Uwaga: Może się zdarzyć, że gracz za zebrane fasolki nie dostanie żadnych złotych monet.

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:



❶ Policzyć ile kart znajduje się na polu, które gracz chce opróżnić. ❷ Sprawdzić fasolometr na wierzchniej karcie. ❸ Gracz obraca tyle kart ile, według fasolometru, powinien otrzymać złotych monet, tak aby strona z monetami była widoczna. ❹ Odkłada te karty na swój stos złotych monet. ❺ Pozostałe karty odkłada się odkryte na stos kart odrzuconych. ❻ 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).

Wariant ❶. – Trzy nowe rodzaje fasolek (dla 3 do 7 graczy)

Elementy i przygotowanie

Do talii z wersji podstawowej należy dodać nowe fasolki: **Łasucha**, **Biznesmena** i **Imprezowicza**. Zależnie od liczby graczy, trzeba usunąć z talii odpowiednie rodzaje fasolek. Od liczby graczy zależna jest również liczba pól, którymi będą dysponować.

4x

22x

24x

Fasolki w grze

Zależnie od liczby graczy należy usunąć następujące fasolki z gry i odłożyć je do pudełka:

3 graczy: karty Łasuchów
4-5 graczy: karty Biznesmenów
6-7 graczy: karty Łasuchów i Ogrodników

Liczba pól

W rozgrywce trzyosobowej planszetki odwraca się tak, żeby widoczna była strona z trzema polami. W przypadku gry w 4 do 7 osób, używa się strony planszetek z dwoma polami.

3 graczy

4-7 graczy

Przebieg gry

Gra przebiega zgodnie z zasadami podstawowej wersji *Fasolek*. Gracze rozpoczynają mając po 5 kart na ręce. W swojej turze gracz rozgrywa wszystkie fazy gry, tylko w fazie 4. i Końcu gry zachodzą zmiany, kiedy rozgrywka toczy się z udziałem nowych rodzajów fasolek.

Faza 4. Dobieranie kart

Inaczej niż w podstawowej wersji gry, tutaj każdy gracz dobiera po jednej karcie ze stosu kart do dobierania i dokłada ją na koniec posiadanych na ręce kart. Dobieranie rozpoczyna aktywny gracz, a następnie dobierają kolejni, zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Koniec gry

W przypadku rozgrywki trzyosobowej, gra kończy się kiedy stos do dobierania wyczerpie się po raz drugi. Kiedy w grze uczestniczy 4 lub więcej graczy, to gra kończy się kiedy stos wyczerpie się po raz trzeci.

Wariant ❷. – Rolnik (dla 4-5 graczy)

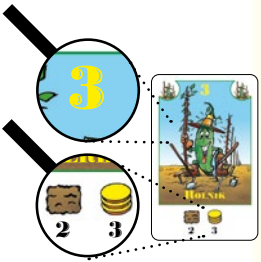
Elementy i przygotowanie

Rolnicy mogą brać udział w grze, kiedy uczestniczy w niej 4 lub 5 graczy. Używa się wszystkich fasolek z podstawowej wersji gry, a także Imprezowiczów i Rolników. Każdy gracz ma na początku rozgrywki dwa pola.

Gra toczy się zgodnie z zasadami Wariantu ❶. – Nowe rodzaje fasolek.

Zbieranie fasolek

Fasolometr Rolnika różni się od tego na innych typach fasolek. Jeśli gracz zbierze dwóch Rolników otrzyma **trzecie pole**. Odwraca swoją planszetkę tak, aby widoczna była strona z trzema polami. Przekłada na nowe pola fasolki, które miał zasadzone. Rolników odrzuca na stos kart odrzuconych. Jeśli gracz miał trzy pola i odrzucił dwóch Rolników, nie dostanie niczego. Jeśli gracz zbierze trzech Rolników otrzyma 3 złote monety.



Wariant ❸. – Pojedynek (dla 2 graczy)

Elementy i przygotowanie

Z gry usuwa się karty **Ogrodnika** (z podstawowej wersji gry). Do talii dokłada się karty **Imprezowiczów** i **Biznesmenów**. Planszetki graczy układa się tak, aby widoczna była strona z **trzema polami**.

Przebieg gry

Większość zasad pozostaje taka jak w podstawowej wersji gry. Gracze rozpoczynają mając 5 kart na ręce i rozgrywają w swojej turze wszystkie fazy. **Zamiast handlu** w fazie 2. aktywny gracz przedstawia przeciwnikowi ofertę, której można użyć w kolejnej turze, **w nowej fazie 0.** – Użycie fasolek z oferty.

Faza 0. – Użycie fasolek z oferty

Jeśli na stole znajdują się fasolki z fazy 3. tury przeciwnika, gracz aktywny musi zdecydować, czy zasadzić wszystkie karty jednego rodzaju czy odłożyć je na stos odrzuconych. Decyzję podejmuje się oddzielnie dla każdego rodzaju fasolek znajdującego się na stole. Jeśli gracz zdecyduje się zasadzić dany rodzaj fasolek, musi zasadzić na jednym polu wszystkie karty tego rodzaju, które są na stole. Jeżeli nie chce sadzić odrzuca wszystkie karty danego rodzaju na stos odrzuconych.

Faza 1. Zagranie kart fasolek

Gracz musi zasadzić na polu pierwszą kartę z ręki, następnie może, ale nie musi, zasadzić również drugą kartę. Dodatkowo może odrzucić dowolną fasolkę z ręki, odkrytą na stos kart odrzuconych. Odrzucić kartę może w dowolnym momencie fazy 1.

Faza 2. Odkrywanie kart fasolek

Gracz dobiera trzy wierzchnie karty ze stosu do dobierania i umieszcza je odkryte na stole. Jeśli gracz dobrał co najmniej dwie fasolki tego samego rodzaju, układa je razem. Następnie gracz sprawdza, czy wierzchnia karta ze stosu odrzuconych jest tego samego rodzaju jak odkryte ze stosu do dobierania. Jeśli tak zabiera kartę ze stosu odrzuconych i dokłada do tych na stole, powtarza tę czynność dopóki na stosie kart odrzuconych nie pojawi się rodzaj fasolki, którego nie ma na stole. Wtedy ta faza dobiega końca.

Faza 3. Sadzenie lub oferowanie odkrytych kart fasolek

Gracz wybiera, które fasolki chce zasadzić na swoich polach, a które woli zostawić przeciwnikowi. Jeśli zdecyduje się na sadzenie fasolek, musi posadzić wszystkie karty danego rodzaju na jednym polu, jeśli nie chce to musi zostawić wszystkie karty danego rodzaju przeciwnikowi. Decyzję podejmuje się oddzielnie dla każdego rodzaju fasolek.

Faza 4. Dobieranie nowych kart

Tura kończy się dobraniem pojedynczo **dwóch kart ze stosu** do dobierania. Gracz umieszcza je na końcu kart na ręce, za posiadanymi kartami, w kolejności, w której je dobrał. Następnie tura przechodzi na drugiego gracza.

Zbieranie fasolek

W przeciwieństwie do gry podstawowej, tutaj fasolki można zbierać tylko w swojej turze.

Koniec gry

Gra kończy się kiedy stos do dobierania wyczerpie się po raz pierwszy. Przed podliczeniem punktów, gracze mogą zebrać swoje fasolki.

Złota moneta (dla 3-5 graczy)

Złotej monety można używać z podstawową wersją gry. Rozgrywka toczy się zgodnie z podstawowymi zasadami z następującymi wyjątkami:

O wariancie

Jeśli aktywny gracz, na koniec swojej tury, posiada złotą monetę, może dobrać więcej kart niż zwykle.

Przygotowanie

Na początku gry złotą monetę otrzymuje gracz siedzący po prawej stronie gracza rozpoczynającego.

Przebieg gry

Podczas gry, gracz może zabrać złotą monetę, o ile jest graczem aktywnym i jego niezebrane fasolki są warte:

- co najmniej 6 monet, jeśli w rozgrywce bierze udział trzech graczy. Sumuje się wartości fasolek na wszystkich polach.
- co najmniej 5 monet w przypadku rozgrywki cztero- lub pięcioosobowej. Sumuje się wartości fasolek na wszystkich polach.

Złotą monetę można zabrać w dowolnym momencie swojej tury, nawet przed posadzeniem pierwszej karty z ręki.

Powstrzymaj innych graczy przed zabraniem monety!

Jeśli gracz posiada złotą monetę może powstrzymać innych przed jej zabraniem. Jeśli się na to decyduje, podaje swoje karty z ręki aktywnemu graczowi, który w ciemno losuje jedną kartę i odkrywa ją.

- Jeśli to Kowboj, to aktywny gracz nie może w tej turze próbować zabrać złotej monety.
- Jeśli to fasolka innego rodzaju, obrona się nie powiodła i aktywny gracz może odebrać złotą monetę.

W obu przypadkach aktywny gracz musi od razu zasadzić dobraną fasolkę na jednym ze swoich pól.

Faza 4. Dobieranie kart fasolek

Jeśli fasolki na wszystkich polach aktywnego gracza są warte mniej niż 1 monetę, dobiera on tylko dwie karty zamiast trzech. Jeśli posiada złotą monetę, zawsze dobiera cztery karty, niezależnie od wartości fasolek na polach.

Koniec gry

Na koniec gry złota moneta daje graczowi, który ją posiada, dodatkową monetę. Dodatkowo, w przypadku remisu, jeśli wśród remisujących jest posiadacz złotej monety, to on wygrywa.

Sroka

Tych fasolek można używać zarówno przy rozgrywce w wersji podstawowej jak i przy dowolnym z wariantów. Gra toczy się zgodnie z podstawowymi zasadami z następującymi wyjątkami:

O wariancie i przygotowanie

Sześć kart Srok wtasowuje się do talii. Kiedy aktywny gracz, na samym początku swojej tury, zanim zagra pierwszą kartę, ma na ręce jako pierwszą Srokę, może kraść fasolki z pól innych graczy.

Przebieg gry

Sroki traktuje się tak samo, jak każdy inny rodzaj fasolek w grze, jednakże nigdy nie są one sadzone na polach.

Faza 1. Zagranie kart fasolek

Kiedy gracz zagrywa Srokę, ponieważ była jedną z dwóch pierwszych kart na jego ręce, nie sadzi jej na polu, tylko odrzuca na stos odrzuconych. Wtedy może ukraść jedną albo dwie fasolki z pól różnych graczy i zasadzić je na własnych polach. Inni gracze nie mogą powstrzymać kradzieży zebraniem fasolek.

Faza 3. Sadzenie fasolek

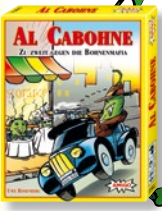
Kiedy gracz w fazie 2. otrzymał Srokę, nie sadzi jej na polu, a dokłada na rękę, za ostatnią kartą.

25 lat Fasolek (Bohnanza) w Niemczech – od 1997 po dziś dzień

Bohnanza
gra podstawowa
& Dodatek
1997

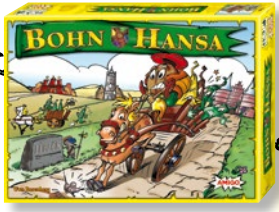
La Isla Bohnitâ
1998

Spacebeans
1999



Al Cabohne
2000

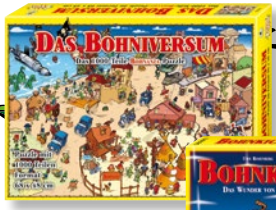
Highbohn &
Odświeżenie Dodatku
2001



Bohn Hansa
2002

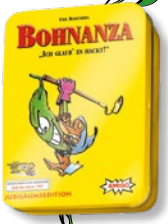
Bohnaparte & Bohnentaler

2004



Bohniversum Puzzle
& Bohnkick

2006

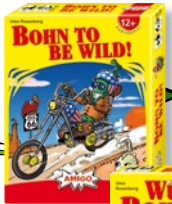


Jubileusz 10-lecia, Ladybohn, Bohnröschen,
Bohnanza Fan Edition & Fanbook, The Big Bohnanza Book

2007

Bohnanza Fun & Easy

2010



Bohn to be Wild, Dice Bohnanza
i jubileusz 15-lecia

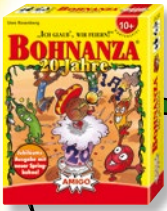
2012

My First Bohnanza

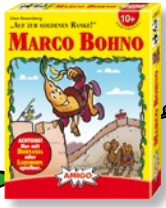
2015

Nowe wydanie Fasolek,
Bohnanza-The Duel & Bohnedikt

2016



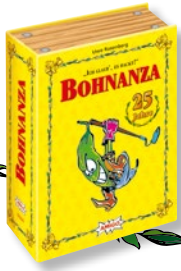
Jubileusz 20-lecia
& Ladybohn Relaunch
2017



Marco Bohno
2018

Bohna Nostra
2019

Deluxe Bohnanza-Das Duell,
Excalibohn
2020



Jubileusz 25-lecia
2022

FASOLKI do

okoła świata

Poznaj inne świetne gry:

Wolfgang Kramer
6. bierze!
bycza gra nie dla osłów!
G3

Wolfgang Kramer
6. bierze!
G3

Wolfgang Kramer
11. bierze!
G3

Wolfgang Kramer
i Reinhard Staupe
X bierze!
GRA DLA
2 DO 4 BYCZYCH
GŁÓW!
G3

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 Chinach. Wydanie 1. Rok 2022. Wersja 1.0

© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, 1997-2022