

UWE ROSENBERG

BOHNANZA

„KES UBA EI KÜLVA, SEE KULDA EI KORJA!“



BRAIN GAMES



WWW.BRAIN-GAMES.COM

Mängijate arv:

2–7

Vanus:

alates 12. eluaastast

Mängu kestus:

umbes 45 minutit

Mänguosad:

154 oakaarti

73. oapõllu

(3. bean field) kaarti

1 mängureeglid

Oakaartide jaotus

sortide kaupa:

24 Coffee Bean kaarti

22 Wax Bean kaarti

20 Blue Bean kaarti

18 Chili Bean kaarti

16 Stink Bean kaarti

14 Green Bean kaarti

12 Soy Bean kaarti

10 Black-eyed Bean kaarti

8 Red Bean kaarti

6 Garden Bean kaarti

4 Cocoa Bean kaarti

Ülevaade mängust

Mängijad külvavad 2 või 3 põllule ube ning püüavad neid võimalikult suurte kasudega maha müüa. Tulusam on alati müüa korraga rohkem sama sorti ube. Mängu eesmärgiks on ubade külvamise, koristamise ja müüigiga teenida kõige rohkem kulda. Tegevusi peab aga hoolikalt plaanima, muidu võib juhtuda, et osa ube tuleb põllult koristada ja maha müüa toorelt ning loodetust madalama hinnaga. Mõnikord juhtub ka seda, et oasaagi eest ei õnnestu üldse kulda teenida.

Mänguosad

Kaardid

Mängus on 8 sorti ube. Kaardide arv on iga sordi puhul erinev. Kaardil olev number näitab, mitu vastavast sordist oakaarti mängus leidub. Kaardi alumises osas asub hinnaskaala, mis näitab, kui palju kuldmünti on võimalik teenida sedasorti ube müües. Skaalalt on näha, mitu oakaarti tuleb ära anda, et saada 1, 2, 3 või 4 münti.



Number näitab vastavat sorti ubade hulka mängus



Hinnaskaala

Sissetulekud kuldmüntides



Müüdüd kaardide arv

Näide 1:

Kui mängija müüb 1 või 2 Stink Bean kaarti, siis ta raha ei saa. Müües 3 või 4 Stink Bean'i, teenib ta 1 kuldmündi. 5 või 6 sama sorti oa müümisel saab ta 2 münti, 7 oa puhul 3 münti ning 8 või rohkema oa müümisel 4 kuldmünti.

Kuldmündid

Kui mängija ube müüb, pöörab ta teistpidi niipalju ookaarte, kui palju ta raha sai.

Oapõllud

Iga mängija ees olev ala on ta oakasvatustalu. Mängu alguses on igal mängijal 2 oapõldu. Ühel põllul võib kasvatada vaid samast sordist ube, kuid neid mahub põllule piiramatult. Kaardid asetatakse pooleldi üksteise peale (vt joonist). Kolmanda oapõllu rajamisest on juttu lõigus "3. oapõllu ostmine"

1. oapõld



2. oapõld



Ookaardi
teine külg
=
1 kuldmünt

Ühele põllule võib
külvata ainult sama
sorti ube.

Ettevalmistus mänguks

Pane 3. oapõllu (3. bean field) kaardid karpi tagasi. Ookaardid segatakse põhjalikult ja **igale mängijale jagatakse 5 kaarti pildiga allapoole**. Mängijad võtavad kaardid kätte sellises järjekorras, nagu need jagati.

Tähelepanu! Mängijad ei tohi käes olevate kaartide järjekorda muuta. Seega pole lubatud kaarte osortide kaupa või mingil muul viisil grupeerida. Ka põllule külvata tuleb kaarte jagamise järjekorras. Uusi kaarte tõmmatakse ühekaupa ja need asetatakse käes viimase kaardi taha. Aseta ülejäänud kaardid lauale pildiga allapoole pakki. Jäta ruumi ka sinna kõrvale tekkivale mahakäidud kaartide pakile. Kaartide jagajast vasakul istuv mängija alustab mängu.

Mängimine

Mängija käik on jagatud 4 faasiks, mis tuleb sooritada sellises järjekorras:

1. Külvamine
2. Kauplemine ja kinkimine
3. Kaubeldes või kingiks saadud ookaartide külvamine
4. Uute ookaartide tõmbamine

Iga mängija
saab 5 kaarti.



Esimene kaart

1. faas:

Mängija, kelle kord on, külvab esimese oakaardi käest põllule. Seejärel võib ta külvata järgmise oa. Ube ei pea külvama samale põllule.

2. faas

Mängija, kelle kord on, tõmbab pakist 2 kaarti ja asetab need lauale pildiga ülespoole. Ta võib neid ja käes olevaid kaarte kaasmängijatega vahetada või neile kaarte kinkida.

1. faas: Külvamine

Oma korra ajal **peab** mängija kõigepealt käest esimese oakaardi ühele oma põllule külvama. Seega käiakse kõige pealmine (tervenisti näha olev) oakaart käest lauale. Mängija saab kas oma sama sorti ube kasvatavat põldu laiendada või rajada uue põllu. Seejärel võib ta välja käia ja põllule asetada veel ühe kaardi (selle, mis nüüd esimeseks sai). Kui mängijal pole käes ühtegi kaarti, jätab ta selle tegevuse vahele. Kui mängija peaks alustama uue sordiga, kuid kõik põllud on juba kasutusel, peab ta ühelt oma põllult saagi ära koristama ja maha müüma (vt lõiku “Saagikoristus ja ubade müük”), et uuele sordile ruumi teha. Selle asemel võib ta endale osta ka kolmanda põllu (vt lõiku “Kolmanda oapõllu ostmine”).

2. faas: Kauplemine ja kinkimine

Seejärel tõmbab mängija pakist 2 pealmist kaarti ja asetab need lahtiselt (pildiga ülespoole) enda ette lauale. Nüüd tuleb tal otsustada, kas võtta need kaardid endale või mitte. Kui mängija otsustab kaardid endale jätta, asetab ta need enda ette nii, et need põllul olevate kaartidega segamini ei läheks. Kaarte, mida ta endale ei taha, võib kaasmängijatega vahetada või neile kinkida.

Näide 2:



Pakist tõmmatud
lahtised kaardid



Asetatakse
enda ette



Selle kaardi
jätab mängija
endale



Allan tõmbas ühe Garden Bean ja ühe Soy Bean kaardi. Ta otsustab Garden Bean'i endale jätta ning Soy Bean'i kaasmängijatele pakkuda: “Kas keegi seda Soy Bean'i tahab? Vahetaksin selle Red Bean'i vastu.”

Kauplemis- ja kinkimisreeglid:



Kauplemisel peab üks osapool alati olema see mängija, kelle kord parajasti on.



Lisaks laual olevatele kaartidele võib vahetada või ära kinkida ka käes olevaid kaarte. Sel juhul ei pruugi tegu olla esimese kaardiga, sobivad kõik käes leiduvad kaardid.

Näide 3:



Allan ütleb: “Vahetan laualt Soy Bean’i ja käest Blue Bean’i kaardi mõlemad ühe Red Bean’i vastu.”



Üht või mitut kaarti võib vahetada ühe või mitme kaardi vastu;



Väljaspool oma käigukorda saab kaubelda vaid käes olevate kaartidega;



Kui lahtised kaardid on endale jäetud, vahetatud või ära kingitud, võib mängija, kelle kord on, kauplemist jätkata käes olevate kaartidega.

Tähelepanu:

Kaubeldes või kingiks saadud kaardid on mängija ees laual ning neid ei tohi põllul olevate kaartidega segamini ajada. Neid ei tohi ka rohkem vahetada ega edasi kinkida. Kõiki käes leiduvaid kaarte võib vahetada või kinkida, kuid käes olevate kaartide järjekord peab alati jääma samaks. Et seda mitte sassi ajada, ärge võtke kaarti käest enne, kui vahetuskaup või kinkimisplaan on kindel.

Kaubeldes ja kingiks saadud kaarte ei tohi kätte võtta ega nendega rohkem tehinguid teha.

Kauplemine ja kinkimine võimaldab mängijail lahti saada käes olevatest kaartidest, mida nad külvata ei soovi.

Kinkimine:

Nüüd võib mängija oma kaarte teistele anda. Kinkida võib nii käes leiduvaid kui ka kahte pakist tõmmatud kaarti. Ülejäänud mängijad võivad kaarte ära anda ainult käest ja ainult sellele mängijale, kelle kord parajasti on. Kingitud kaartide vastuvõtmine pole kohustuslik, neist võib ka keelduda. Järgmisena toimivas külvamisfaasis tuleb kõik kaubeldes või kingiks saadud kaardid ning kaks pakist tõmmatud lahtist kaarti põllule külvata. Kauplemine ja kinkimine saavad läbi, kui mängija, kelle kord on, ei saa enam rohkem tehinguid sõlmida.

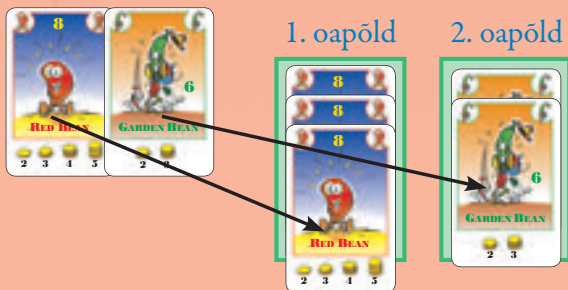
3. faas:

Kõik mängijad peavad kõik saadud oad põllule külvama.

3. faas: Kaubeldes või kingiks saadud oakaartide külvamine

Nüüd külvavad kõik mängijad kingiks või vahetuskaubana saadud oad põllule. Selle, mis järjekorras ube külvata, saab iga mängija ise valida. Mängijad võivad vahepeal põllult ka saagi ära koristada ja maha müüa (vt lõiku “Saagikoristus ja ubade müük”), peaasi, et kõik eelmises faasis omandatud oad põllule jõuaks.

Näide 4:



Pärast pakist Soy Bean'i ja Garden Bean'i kaartide tõmbamist vahetas Allan Soy Bean'i ning käes olnud Blue Bean'i ühe Red Bean'i kaardi vastu. Garden Bean'i jättis ta endale. Nüüd on kauplemine läbi ja tal tuleb kaks oakaarti põllule külvata. Kõigepealt külvab ta Red Bean'i esimesele ja seejärel Garden Bean'i teisele põllule.

Kui mängija peab külvama oasorte, mis ta põldudele ei sobi, on tal kaks võimalust. Ta võib ühe oasordi põllult koristada ja maha müüa, et uuele sordile ruumi teha. Samuti võib ta endale osta kolmanda põllu (3. bean field — vt allapoole).

4. faas: Uute oakaartide tõmbamine

Mängija, kelle kord on, tõmbab pakist üksikshaaval 3 kaarti ja asetab need tõmbamise järjekorras käes viimasteks. Kui kaardipakk saab otsa, segatakse mahakäidud kaartide pakk ära ja võetakse uuesti kasutusse.

Pärast kaartide tõmbamist on mängija käigukord lõppenud ning algab temast vasakul istuva mängija kord.

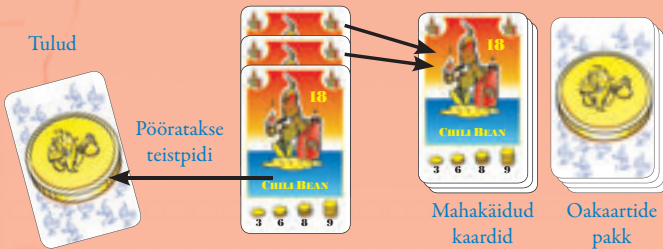
4. faas:

Mängija, kelle kord on, tõmbab üksikshaaval 3 kaarti ja asetab need käes viimasteks, ülejäänud kaartide taha.

Saagikoristus ja ubade müük

Mängijad võivad ube põllult koristada ja müüa kogu aeg, mitte ainult oma korra ajal. Korraga tuleb maha müüa kõik ühel põllul kasvavad oad. Kui mängija otsustab oad maha müüa, loeb ta kõigepealt kokku, mitu oakaarti tal sellel põllul on. Seejärel saab ta kaardi allosas oleva hinnaskaala abil kindlaks teha, mitu kuldmünti ta ube müües teenib. Mängija pöörab nüüd vastava arvu oakaarte teistpidi (kuldmündiga pealepoole) ning paneb need kõrvale, oma tulude hulka. Ülejäänud oakaardid, mida ümber ei pööratud, pannakse mahakäidud kaartide pakki.

Näide 5:



Margus tahab oma Chili Bean kaardid maha müüa. Hinnaarvesti näitab, et 3 kaardi eest saab ta ühe kuldmündi. Margus pöörab ühe Chili Bean kaardi ümber ja asetab selle oma tulude hulka.

Võib juhtuda, et mängija ube müües raha ei teenigi.

Näide 6:

Kui Margusel oleks põllul olnud 2 Chili Bean kaarti, poleks ta raha saanud, sest ühe kuldmündi teenimiseks peab maha müüma 3 uba.

Põllult, kus kasvab ainult üks uba, saaki koristada ega maha müüa ei tohi, välja arvatud juhul, kui mängija kõigil põldudel ongi ainult üks uba. Sel juhul võib ta selle siiski põllult koristada.

3. oapõllu ostmine

Korra mängu jooksul võib mängija endale osta kolmanda põllu ehk kaardi 3. *bean field*. Lisapõllu võib osta vabalt valitud ajal, ka siis, kui parajasti on mõne teise mängija kord. Põllu ostnud mängija võib seda kuni mängu lõpuni kasutada. 3. põld maksab 3 kuldmünti. Mängija võtab oma tulude hulgast 3 kaarti ja asetab need kullaküljega allapoole mahakäidud kaartide pakki. Seejärel võtab ta ühe kaardi kirjaga 3. *bean field* ning asetab selle nähtavale kohale enda ette. Mängija võib kolmandale põllule kohe ube külvata.



3. põllu kaart

Mäng lõpeb, kui oakaartide pakk kolmandat korda otsa saab. Iga mängija võib kõigilt oma põldudelt saagi ära koristada ja maha müüa. Võidab kõige rohkem kulda kogunud mängija.

MÄNGU LÕPP

Mäng lõpeb, kui ookaartide pakk kolmandat korda otsa saab. Kui see juhtub 2. faasi ajal, mängitakse läbi ka 3. faas, uute ookaartide külvamine. Kui mängija, kelle kord on, ei saa pakist 2 uut kaarti tõmmata (sest pakk saab otsa), tõmbab ta ainult ühe. Kui pakk saab otsa 4. faasi, uute ookaartide tõmbamise ajal, lõpeb mäng kohe.

Mängijad panevad käes olevad kaardid kõrvale ning koristavad põldudelt saagi ja müüvad selle maha. Võidab mängija, kellel on kõige rohkem kulda. Kui mitmel mängijal on kuldmünte ühepalju, võidab neist see, kellel oli käes rohkem kaarte.

VARIANDID ERINEVA MÄNGIJATE HULGA KORRAL

3 mängijaga mängides jätkke mängust välja kaardid *Cocoa Bean*. Igal mängijal on mängu algusest peale 3 põldu ning neid ei saa juurde osta. Mäng lõpeb, kui kaardipakk teist korda otsa saab.

4 või 5 mängijaga mängides jätkke mängust välja kaardid *Coffee Bean*.

6 või 7 mängijaga mängides jätkke mängust välja kaardid *Cocoa Bean* ja *Garden Bean*. Mängu algul saab alustav mängija 3 kaarti, temast järgmine 4 ning ülejäämine 5 kaarti. Ülejäänud mängijatele jagatakse 6 kaarti. 4. faasis tõmbab mängija 4 uut kaarti tavalise 3 asemel. 3. oapõld maksab 2 kuldmünti tavalise 3 asemel.

UBADE DUELL KAHELE MÄNGIJALE

Udade duellis on kasutusel tavapärased reeglid järgmiste muudatustega:

Jätke mängust välja kaardid *Garden Bean* ja *Cocoa Bean*.

Ube tohib põllult koristada ja müüa ainult oma korra ajal.

Kui mängija ostab 3. oapõllu (3. bean field), asetab ta 3 kuldmünti mängukarpi, need eemaldatakse mängust.

Mäng lõpeb, kui kaardipakk esimest korda otsa saab.

Oma korra ajal saab mängija teha järgmisi tegevusi alltoodud järjekorras:

1. Vastase pakutud ookaartide külvamine või äraviskamine

Mängija võib põllule külvata või maha käia ookaarte, mis ta vastasmängijalt tema eelmise käigu 3. faasis sai. See ei kehti alustava mängija esimese käigukorra puhul.

2. Ookaartide külvamine ja käest kaardi mahapanek

Kui mängija on tavareeglite kohaselt ühe või kaks kaarti oma põldudele külvanud, võib ta käest omal valikul ühe kaardi maha panna. See kaart pannakse mahakäidud kaartide pakki pildiga ülespoole.

3. Ookaartide tõmbamine, külvamine ja pakkumine

Mängija, kelle kord on, tõmbab pakist 3 pealmist kaarti ja asetab need lauale mõlema mängija vaatevälja. Kui mahakäidud kaartide paki pealmine kaart on samasugune, kui mõni tõmmatud kaardist, lisatakse see nende juurde. Kui ka nüüd on mahakäidud kaartide paki pealmine kaart mõne pakist tõmmatud kaardiga samasugune, lisatakse ka see kaart pakist tõmmatud kaartide juurde. See jätkub, kuni mahakäidud kaartide paki pealmiseks satub mõni laualolevatest erinev kaart. Nüüd võib mängija kõik need mõlemast pakist võetud kaardid (või osa neist) oma põllule külvata, vajadusel vahepeal saaki koristades ja müües. Ülejäävad kaardid saab endale ta vastane. Mängija ei ole kohustatud ühtegi kaarti põllule külvama. Selle lisamehhanismiga teenivad mängijad rohkem kulda.

4. Uute ookaartide tõmbamine

Mängija, kelle kord on, tõmbab pakist ühekaupa 2 kaarti ja asetab need tõmbamise järjekorras käes viimasteks.



Külastage meie kodulehekülge internetis — www.taibumangud.ee. Seal leiate täiendavat infot mängu kohta ning võite foorumis suhelda teiste mängijatega. Kui Teil tekib küsimusi mängureeglite kohta, kirjutage Taibule aadressil taibu@taibumangud.ee!

Igal „Brain Games“ mängul on eluaegne garantii. Kui mõni mänguosaadest on kadunud või katki ja see on tarvis asendada, võtke meiega ühendust

OÜ Brain Games

Address: Ahtri 10A,
10151 Tallinn

Telefon: 6661120
E-post: info@taibumangud.ee

© Brain Games, 2011