

UVES ROZENBERGA SPĒLE

BOHNANZA

„PUPAS NEKRĀSI, PIE DĀLDERA NETIKSI!”



BRAIN GAMES



WWW.BRAIN-GAMES.COM

Spēlētāju skaits:

2–7

Vecums:

no 12 gadiem

Ilgums:

apm. 45 min.

Saturs:

154 kārtis

7 kārtis „3. vaga”

Spēles noteikumi

Kāršu skaits

pa šķirnēm:

24 Coffee Bean kārtis

22 Wax Bean kārtis

20 Blue Beans kārtis

18 Chili Bean kārtis

16 Stink Bean kārtis

14 Green Bean kārtis

12 Soy Bean kārtis

10 Black-eyed Bean kārtis

8 Red Bean kārtis

6 Garden Bean kārtis

4 Cocoa Bean kārtis

Spēles apraksts

Katrs spēlētājs audzē pupas divās vai trijās vagās un cenšas iegūto ražu pārdot pēc iespējas ienesīgāk. Jo vairāk vagā ir vienas šķirnes pupu, jo lielāka ir peļņa no ražas pārdošanas. Spēles mērķis ir nopelnīt visvairāk dālderu, rūpīgi plānojot stādīšanu, tirgojoties un pārdodot ražu. Var gadīties, ka, nepareizi plānojot, spēlētājs ir spiests savu ražu pārdot pārāk agri un par pārāk zemām cenām. Gadās arī tā, ka raža nenes vispār nekādus ienākumus.

Spēles komplekts

Kārtis

Spēlē ir vienpadsmit dažādas pupu šķirnes. Katrai šķirnei spēlē ir dažāds kāršu skaits. Uz katras kārts ir norādīts, cik šī veida kāršu ir komplektā. Apakšējā kārts daļā atrodas **cenu skala**. Tajā redzams, cik dālderu

var saņemt, pārdodot šīs šķirnes pupas. Skaitļi norāda, cik šī veida kārtis ir jāpārdod, lai saņemtu vienu, divus, trīs vai četrus dālderus.



cenų skala

Ienākumi dāleros



Pārdoto kāršu skaits

1. piemērs:

Pārdodot vienu vai divas Stink Bean kārtis, spēlētājs nesaņem nevienu dālderu, taču pārdodot trīs vai četras Stink Bean kārtis, viņš saņem vienu dālderu, par piecām vai sešām Stink Bean kārtīm – divus dālderus, par septiņām Stink Bean kārtīm – trīs dālderus, savukārt pārdodot astoņas vai vairāk Stink Bean kārtis, spēlētājs saņem četrus dālderus.

Dālderī

Kad spēlētājs pārdod pupu kārtis, viņš saņem dālderus, apgriežot pupu kārtis ar dāldera pusi uz augšu. Vienai kārtij ir viena dāldera vērtība.

Vagas

Galda virsma spēlētāja priekšā ir viņa „dārziņš”. Tur viņš stāda pupu kārtis divās vagās, kas viņam pieder jau spēles sākumā. Vienā vagā drīkst stādīt tikai vienas šķirnes pupu kārtis, cik vien izdodas sakrāt. Kārtis tiek liktas vagā, pārklājot viena otru, kā redzams attēlā. Par to, kā tikt pie trešās vagas, var izlasīt sadaļā „Trešā vaga”.

1. vaga



2. vaga



Kārts, apgriezta uz otru pusi = viens dālderis.

Vienā vagā drīkst likt tikai vienas šķirnes pupas.

Sagatavošanās spēlei

Spēles sākumā kārtis „3. vaga” atstāj kastītē. Rūpīgi sajauc pupu kārtis un izdali **katram spēlētājam pa piecām kārtīm, ar attēlu uz leju**.

Uzmanību: Spēles gaitā spēlētāji nekad nedrīkst mainīt kāršu secību savā rokā. Nav atļauts šķirot kārtis, kā tas parasti ir pieņemts kāršu spēlēs. Spēlētājiem ir jāstāda kārtis tajā pašā secībā, kā tās tika saņemtas. Vienmēr, kad spēlētājs saņem jaunas kārtis, viņš tās uzņem pa vienai, noliekot jauno kārti aiz pēdējās kārts savā rokā. Pārējās kārtis tiek noliktas galda vidū, krājumu kaudzītē, ar attēlu uz leju, no kuras turpmāk tiks ņemtas jaunas kārtis. Spēli uzsāk spēlētājs, kas sēž pa kreisi no kāršu dalītāja.

Katrs spēlētājs saņem 5 kārtis.



Priekšējā kārts

Spēles gaita

Spēlētāja gājiens sastāv no četrām fāzēm:

1. Stādīšana
2. Tirdzniecība un dāvināšana
3. Ietirgoto un iedāvināto kāršu stādīšana
4. Jaunu kāršu uzņemšana

1. fāze:

Spēlētājs, kuram ir gājiens, iestāda pirmo kārti no rokas vienā no savām vagām. Pēc tam drīkst iestādīt vēl arī nākamo priekšējo kārti. Abas šīs kārtis nav nepieciešams stādīt vienā vagā.

2. fāze:

Spēlētājs, kuram ir gājiens, paņem divas kārtis no krājumu kaudzītes un noliek tās ar attēlu uz augšu. Pēc tam viņš drīkst ar šīm un kārtīm no rokas mainīties ar citiem spēlētājiem, kā arī dāvināt tās.

1. fāze: Stādīšana

Spēlētājam ir **noteikti** jāiestāda pirmā kārts no rokas — tādat priekšējā, pati redzamākā kārts, novietojot to vienā no savām vagām. Tādējādi spēlētājs aizsāk vai pagarina vienas šķirnes kāršu rindu.

Pēc tam viņš **drīkst** iestādīt arī vienu nākamo kārti (tādat to, kas tagad ir priekšējā), novietojot to kādā no vagām.

Ja spēlētājam rokā nav nevienas kārts, tad šo fāzi izlaiž.

Ja spēlētājam jātāda šķirne, kas nesakrīt ar nevienu no tām, kas tiek audzētas viņa vagās, tad viņam vispirms ir jāpārdod vienas vagas raža (skatīt sadaļu „Ražas ievākšana un pārdošana”), lai atbrīvotu vietu jaunajai šķirnei, vai arī jāiegādājas 3. vaga (skatīt sadaļu „Trešā vaga”).

2. fāze: Tirgošanās un dāvināšana

Spēlētājs paņem **divas virsējās kārtis no krājumu kaudzītes** un noliek tās uz galda ar attēlu uz augšu. Tagad spēlētājam ir jānolemj, vai viņš vēlas šīs kārtis paturēt. Ja viņš izlemj paturēt vienu vai abas kārtis, tad viņš to/tās noliek sev priekšā atsevišķi no kārtīm, kas atrodas viņa vagās. Kārtis, kuras spēlētājs nevēlas paturēt, viņš tagad drīkst piedāvāt pārējiem spēlētājiem.

2. piemērs:



Tika atklāta viena Soy Bean kārts un viena Garden Bean kārts. Evita patur Garden Bean kārti sev un piedāvā pārējiem spēlētājiem Soy Bean kārti, jo tā neder nevienā no viņas vagām. Viņa jautā: „Vai kādam ir vajadzīga Soy Bean kārts? Pretī es labprāt saņemtu vienu Red Bean kārti.”

Tirgošanās un dāvināšanas noteikumi:



Tirgoties drīkst tikai ar spēlētāju, kam ir gājiens.



Papildus divām atklātajām kārtīm spēlētājs drīkst piedāvāt arī kārtis no rokas. Šajā gadījumā drīkst piedāvāt jebkuras kārtis no rokas, ne tikai priekšējās.

3. piemērs:



Evita saka: „Es piedāvāju vienu atklāto Soy Bean kārti un vēl vienu Blue Bean kārti no rokas pret vienu Red Bean kārti.”



Tirgojoties drīkst mainīt vienu vai vairākas kārtis pret vienu vai vairākām kārtīm.



Pārējie spēlētāji drīkst tirgoties tikai un vienīgi ar kārtīm no savas rokas.



Arī kad atklātās kārtis ir atliktas malā, notirgotas vai uzdāvinātas, vēl joprojām drīkst tirgoties ar kārtīm, kas atrodas rokā.

Uzmanību:

Ietirgotās kārtis ir jānoliek katra spēlētāja priekšā atsevišķi no kārtīm, kas atrodas vaģās. **Tās nedrīkst uzņemt rokā vai tirgot tālāk!**

Tirgojoties ar rokā esošajām kārtīm, tām nedrīkst sajaukt secību. Taču spēlētāji drīkst piedāvāt jebkuru kārti, ne tikai priekšējo. Kārtis, kuras spēlētājs vēlas iemainīt, drīkst izņemt no rokas vienīgi tad, kad vienošanās par maiņu jau ir panākta, un ne agrāk!

Ietirgotās kārtis nedrīkst ne uzņemt rokā, ne tirgot tās tālāk.

Aizmainot vai uzdāvinot kārtis no savas rokas, spēlētāji atbrīvojas no kārtīm, kuras viņi nevēlas stādīt sava gājiena pirmajā fāzē.

Dāvināšana:

Visas tirgošanās fāzes laikā kārtis drīkst arī dāvināt. Spēlētājs savā gājienā drīkst dāvināt pārējiem spēlētājiem kārtis no rokas vai arī tās kārtis, kas tika paņemtas no kaudzītes un atklātas. Pārējie spēlētāji drīkst dāvināt kārtis no rokas tikai spēlētājam, kuram ir gājiens. Dāvanas drīkst arī nepieņemt. Gan abas atklātās kārtis, gan visas ietirgotās un uzdāvinātās kārtis tiks iestādītas nākamās fāzes laikā. Fāze „Tirgošanās un dāvināšana” beidzas tad, kad spēlētājs, kuram ir gājiens, nevar noslēgt nevienu tirdzniecības vai dāvināšanas darījumu.

3. fāze:

Visiem spēlētājiem jāiestāda visas iegūtās kārtis savās vagās.

3. fāze: Ietirgoto un iedāvināto kāršu stādīšana

Tagad visiem spēlētājiem jāstāda visas iegūtās kārtis savās vagās. Spēlētājs pats izvēlas, kādā secībā viņš tās iestāda. Pēc vajadzības spēlētājs stādīšanas laikā drīkst (vai ir spiests) pārdot kādas vagas ražu (skatīt sadaļu „Ražas ievākšana un pārdošana”), jo jāiestāda ir visas iegūtās kārtis.

4. piemērs:



Pēc tam, kad Evita atklāja vienu Soy Bean kārti un vienu Garden Bean kārti, viņa iemaina Soy Bean kārti un vienu Blue Bean kārti no rokas pret Andreja Red Bean kārti. Atklāto Garden Bean kārti Evita patur sev. Tagad viņai ir jāiestāda abas pupas. Sākumā viņa stāda Red Bean kārti savā pirmajā vagā. Pēc tam viņa iestāda klāt Garden Bean kārti otrajā vagā.

Ja spēlētājam ir jāstāda šķirne, kas nesakrīt ne ar vienu no tām, kas tiek audzētas viņa vagās, tad viņam vispirms ir jāpārdod vienas vagas raža (skatīt sadaļu „Ražas ievākšana un pārdošana”), lai atbrīvotu vietu jaunajai šķirnei, vai arī jāiegādājas 3. vaga (skatīt sadaļu „Trešā vaga”).

4. fāze: Jaunu kāršu uzņemšana

Spēlētājs, kuram ir gājiens, pa vienai uzņem no krājumu kaudzītes rokā trīs kārtis. Katra uzņemtā kārte jāliek rokā kā pēdējā — aiz visām citām kārtīm. Brīdī, kad šajā vai tirgošanās fāzē krājumu kaudzīte beidzas, tiek sajaukta spēles gaitā radusies izlietoto kāršu kaudzīte, un tā kļūst par jauno krājumu kaudzīti. Kā nākamais gājienu uzsāk spēlētājs, kurš ež pa kreisi.

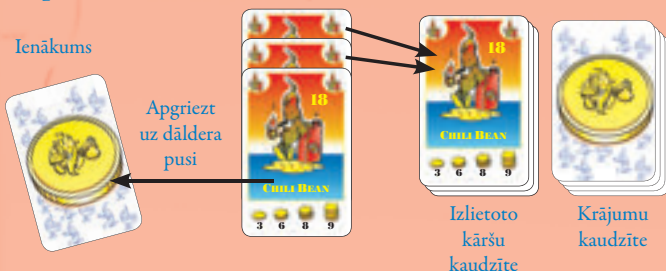
4. fāze:

Spēlētājs, kam ir gājiens, pa vienai ņem trīs jaunas kārtis un katru pieliek rokā kā pēdējo.

Ražas ievākšana un pārdošana

Spēlētāji drīkst ievākt ražu un to pārdot **jebkurā** laikā, ne tikai savā **gājienā**. Kad spēlētājs vēlas ievākt ražu, tad viņam ir jāpārdod visas pupas no vienas vagas pēc viņa izvēles. Vispirms spēlētājs saskaita pupas izvēlētajā vagā. Cenu skala uz kārts nosaka, cik dālderus spēlētājs saņem par šīm pupām. Tad spēlētājs apgriež tikpat kārtis ar dāldera pusi uz augšu un noliek tās savā ienākumu kaudzītē sev priekšā. Kārtis, kas netika pārveidotas par dālderiem, atklātā veidā tiek noliktas izlietoto kāršu kaudzītē.

5. piemērs:



Par trijām Chili Bean kārtīm pienākas viens dālderis. Madara apgriež vienu no trijām Chili Bean kārtīm ar dāldera pusi uz augšu, iegūstot vienu dālderī. Pārējās divas Chili Bean kārtis viņa noliek izlietoto kāršu kaudzītē.

Dažos gadījumos, pārdodot pupas, spēlētājs nesaņem nevienu dālderī.

6. piemērs:

Pārdodot ražu no vagas ar divām Chili Bean kārtīm, Evita nesaņem nevienu dālderī. Vagu, kurā atrodas tikai viena kārts, nedrīkst pārdot. Vienīgi gadījumā, kad visās spēlētāja vagās ir ne vairāk kā viena kārts, viņš drīkst pārdodot vagu ar vienu kārti.

Trešā vaga

Spēles gaitā katrs spēlētājs vienu reizi drīkst nopirkt kārti „3. vaga”. Spēlētājs to drīkst izdarīt jebkurā laikā, ne tikai savā gājienā. Spēlētājam, kurš iegādājies trešās vagas kārti, līdz pat spēles beigām parasto divu vagu vietā ir pieejamas trīs vagas. Trešās vagas kārts maksā trīs dālderus, ko spēlētājs samaksā, paņemot trīs virsējās kārtis no savas ienākumu kaudzītes un novietojot tās ar dāldera pusi uz leju izlietoto kāršu kaudzītē. Viņš saņem kārti „3. vaga” un novieto to savā priekšā visiem redzamā vietā. Iegādāto trešo vagu uzreiz drīkst izmantot pupu stādīšanai.



kārts
„3. vaga”

Spēle beidzas tad, kad kāršu kaudzīte beidzas trešo reizi. Katrs spēlētājs vēl drīkst pārdot ražu no visām savām vagām. Uzvarētājs ir spēlētājs ar visvairāk dālderiem.

SPĒLES BEIGAS

Spēle beidzas, tiklīdz krājumu kaudzīte beidzas trešo reizi. Ja tas notiek fāzes “Tirgošanās un dāvināšana” laikā, tad vēl tiek pabeigta šī fāze un tai sekojošā „Ietirgoto un iedāvināto kāršu stādīšanas” fāze. Ja, uzsākot „Tirdzniecības un dāvināšanas” fāzi, krājumu kaudzītē ir tikai viena kārts, tad tiek atklāta tikai šī viena kārts. Savukārt, ja kāršu kaudzīte beidzas trešo reizi fāzes „Jaunu kāršu uzņemšana” laikā, tad spēle beidzas uzreiz. Kārtis, kas palikušas rokā, vairs stādīt nedrīkst. Spēlētāji drīkst pārdot ražu no visām savām vagām. Spēles uzvarētājs ir spēlētājs ar visvairāk dālderiem viņa ienākumu kaudzītē. Ja vairākiem spēlētājiem ir vienāds dālderu skaits, uzvarētājs ir tas, kura rokā palicis visvairāk kāršu.

IZMAIŅAS SPĒLĒ ATKARĪBĀ NO SPĒLĒTĀJU SKAITA

3 spēlētāju spēlē, jāizņem visas *Cocoa Bean* kārtis. Katram spēlētājam sākumā ir jau pieejama 3.vaga, un spēles laikā citu pirkt vairs nav atļauts. Spēle beidzas, tiklīdz krājumu kaudzīte ir tukusi izlietota divas reizes.

4 vai 5 spēlētāju spēlē, jāizņem visas *Coffee Bean* kārtis.

6 vai 7 spēlētāju spēlē, jāizņem visas *Cocoa Bean* un *Garden Bean* kārtis. Spēles sākumā dalītājs izdala 3 kārtis spēlētājam, kurš uzsāks spēli, 4 kārtis nākamajam spēlētājam un 5 kārtis vēl nākamajam spēlētājam pulkstenrādītāja virzienā. Visiem pārējiem spēlētājiem tiek izdalītas 6 kārtis. 4. fāzē spēlētājs, kuram ir gājiens paceļ četras kārtis. 3. vaga maksā divus dālderus nevis trīs.

2 SPĒLĒTĀJU DUELIS

Divu spēlētāju duelī tiek izmantoti tie paši noteikumi, kas 3 līdz 7 spēlētāju spēlē, ar šādām izmaiņām:

No spēles tiek izņemtas *Garden Bean* un *Cocoa Bean* kārtis.

Spēlētājs no savām vagām drīkst pārdot pupu kārtis tikai sava gājiena laikā.

Kad spēlētājs nopērk 3.vagu, par to samaksātās trīs zelta monētas tiek izņemtas no spēles.

Spēle beidzas, tiklīdz krājumu kaudzīte ir izlietota vienu reizi.

Savā gājienā spēlētājs veic šādas darbības tieši tādā secībā:

1. Iestāda vai noliek piedāvātās pupu kārtis

Spēlētājs drīkst iestādīt vai nolikt izlietoto kāršu kaudzītē tās pupu kārtis, ko pretinieks piedāvāja 3.fāzē savā gājienā.

2. Iestāda un noliek pupu kārtis

Pēc vienas vai divu pupu kāršu iestādīšanas (kā pamatnoteikumos) spēlētājs drīkst no rokām nolikt vienu kārti izlietoto kāršu kaudzītē ar attēlu uz augšu.

3. Paceļ, iestāda un piedāvā pupu kārtis

Spēlētājs, kuram ir gājiens, paņem trīs virsējās kārtis no krājumu kaudzītes un novieto tās ar attēlu uz augšu, lai abi spēlētāji tās var redzēt. Ja virsējā kārtis izlietoto kāršu kaudzītē sakrīt ar kādu no šīm trim kārtīm, tad tā arī tiek tām pievienota. Tas tiek darīts arī ar nākamo virsējo kārti izlietoto kāršu kaudzītē tik ilgi, kamēr virsējā kārts nesakrīt ne ar vienu atklāto kārti. Tagad spēlētājs drīkst iestādīt jebkuras no šīm kārtīm, paralēli arī pārdodot pupu kārtis no savām vagām, ja to vēlas. Visas pārējās kārtis, kuras viņš nevēlas iestādīt, tiek atstātas kā piedāvājums pretiniekam. Drīkst arī nestādīt nevienu no pieejamām kārtīm.

4. Paceļ jaunās pupu kārtis

Spēlētājs, kuram ir gājiens, paceļ divas kārtis no krājumu kaudzītes, vienu pēc otras tās novietojot sev rokās.



Apmeklē „Brain Games” mājas lapu internetā — www.prataspeles.lv. Tur tu atradīsi papildus informāciju par spēli, kā arī forumā iepazīsies ar citiem spēlētājiem. Ja tev ir kāds jautājums par noteikumiem, uz kuru tu nerodi atbildi noteikumu grāmatīnā, raksti „Brain Games” Gudrniekam uz gudrnieks@prataspeles.lv Ikvienai spēlei, ko izdod „Brain Games”, ir spēkā mūža garantija. Ja kāda no spēles sastāvdaļām ir pazudusi vai sabojāta un ir nepieciešams to aizvietot, sazinies ar mums.

SIA Brain Games

Telefons: 67334034
Fakss: 67334064

E-pasts: info@brain-games.com
Adrese: Atlaša 10, Rīga, LV-1026

© Brain Games, 2011