

Final y Puntuacion

El juego acaba cuando el mazo de cartas se acaba por tercera vez. Si esto ocurre durante el paso 2, el juego continua hasta que acaba el paso 3 del jugador activo. Si no hay suficientes cartas para poder robar 2, se roba solo una. Si esto ocurre durante el paso 4, el juego acaba inmediatamente.

Al final del juego, los jugadores dejan las cartas que tienen en la mano a un lado y cosechan y venden las judias de sus campos. El jugador con mas monedas de oro gana el juego. Si dos o mas jugadores tienen las mismas monedas, el jugador con mas cartas en su mano, es decir, girandolas por el lado de la moneda de oro, es el ganador.

Variaciones segun los Jugadores

Con **3 jugadores**, quita las Cocoa beans del juego. Cada jugador comienza el juego con una carta 3rd bean field y no puede comprar otra. El juego acaba cuando el mazo de cartas se termina por segunda vez.

Con **4 o 5 jugadores**, quita las Cocoa Beans del juego.

Con **6 o 7 jugadores**, quita las Cocoa Beans y las Garden Beans del juego. Al empezar, el que reparte da 3 cartas al jugador inicial, 4 al siguiente por la derecha, y 5 al siguiente jugadore por la derecha. Finalmente reparte 6 al resto de jugadores. En el paso 4, el jugador activo roba cuatro cartas en vez de tres. Un 3er campo de judias cuesta dos monedas de oro en vez de tres.

El duelo para 2 Jugadores

El duelo para dos jugadores usa las las mismas reglas que el juego para 3 a 7 pero con los siguientes cambios:

Quita las Garden Beans y las Cocoa Beans del juego.

El jugador solo puede vender judias de su campo en su turno.

Cuando un jugador compra un 3er campo, coloca las 3 monedas de oro boca abajo en la caja (fuera del juego).

El juego termina cuando se acaba el mazo de robar por primera vez.

En un turno, eljugador puede hacer lo siguiente en este orden:

1. Plantar o desechar cartas de Judias ofrecidas

El jugador puede plantar o descartar las cartas de judia que el jugador de su izquierda ha ofrecido en el paso 3 de su turno. Esto se omite con el primer jugador que comienza su turno.

2. Plantar cartas de Judia y descartar

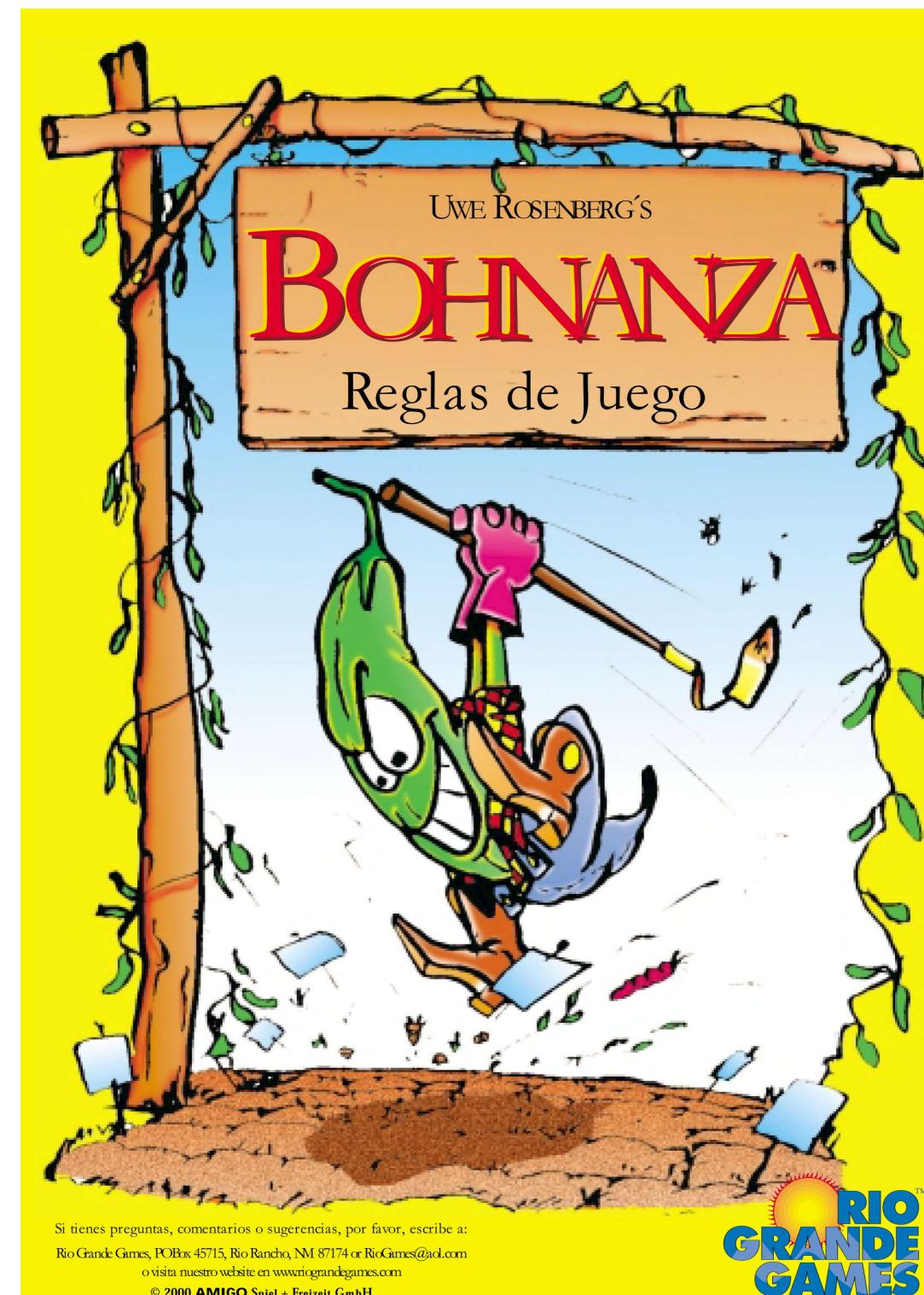
Despues de plantar una o dos cartas en sus campos (como en el juego normal), el jugador puede descartar **una** carta de su mano, poniendola boca arriba en la pila de descartes.

3. Robar, plantar y ofrecer Judias

El jugador activo roba las 3 cartas superiores del mazo de robar y las coloca boca arriba en la mesa para que ambos puedan verlas. Si la carta robada es igual a otra, la agrega a ella y se roba otra carta de la pila hasta que no coincida con ninguna de las han salido. Ahora, el jugador puede plantar cualquiera de las robadas (del mazo de robar o de descartes) que quiera, vendiendo tantas judias como pueda y quiera en el proceso. El deja cualquier carta que no quiera como oferta para su adversario. No necesita plantar ninguna de las cartas robadas. Los jugadores pueden ganar mas monedas de oro mediante este sistema de robo extendido.

4. Robar nuevas cartas de Judias

El jugador activo roba dos cartas del mazo para robar. Las coloca una a una, en la parte de atras de las cartas que tiene en la mano.



Si tienes preguntas, comentarios o sugerencias, por favor, escribe a:

Rio Grande Games, POBox 45715, Rio Rancho, NM 87174 or RioGames@aol.com

o visita nuestro website en www.riograndegames.com

© 2000 AMIGO Spiel + Freizeit GmbH

**RIO
GRANDE
GAMES**™

Jugadores: 2 - 7
Edad: +12
Tiempo: 45 minutos

Contenido:
154 cartas de judías
7 3rd bean field
cartas
1 libro de reglas

Frecuencia de cada variedad de judías en el juego:

- 24 Coffee Beans
- 22 Wax Beans
- 20 Blue Beans
- 18 Chili Beans
- 16 Stink Beans
- 14 Green Beans
- 12 Soy Beans
- 10 Black-eyed Beans
- 8 Red Beans
- 6 Garden Beans
- 4 Cocoa Beans

Descripción

Cada jugador planta judías en 2 o 3 campos e intenta venderlas de la forma más provechosa posible. Al vender judías, un jugador gana más oro por más judías de la misma variedad. La meta del juego es conseguir ganar el mayor oro posible plantando, cosechando, y vendiendo judías. Sin el planteamiento adecuado, los jugadores pueden estar obligados a cosechar y vender sus judías antes de que estén listas y a precio menor del que esperaban.

Componentes del Juego

Las cartas de Judías

Hay 11 variedades distintas de judías. Hay una cantidad distinta de cada variedad. La cantidad se muestra en la carta, junto al nombre y un dibujo de la judía.



El beanometer está en la parte inferior de cada tarjeta de judía. Indica cuantas monedas de oro gana un jugador al vender judías de esta variedad. Los numeros indican cuantas cartas de esta variedad de judía debe vender un jugador para ganar 1, 2, 3, o 4 monedas de oro representadas.



Ejemplo 1:

Cuando un jugador vende solamente 1 o 2 stink beans, no gana nada. Por vender 3 o 4 stink beans, gana una moneda de oro. Por vender 5 o 6 stink beans, gana dos monedas de oro. Por vender 7 stink beans gana 3 monedas de oro. Por vender 8 o más stink beans, gana 4 monedas de oro.

Cosechando y vendiendo Judías

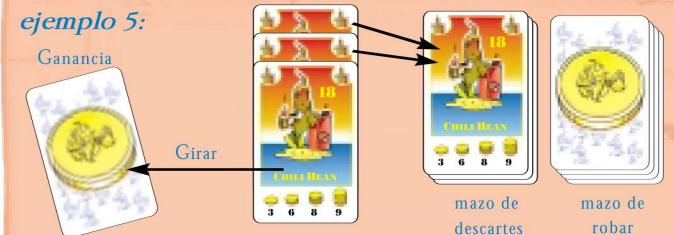
Los jugadores pueden cosechar y vender judías en cualquier momento, aunque no sea su turno. Cuando alguien vende judías de su campo, debe vender todas las que haya en el campo. Para venderlas, primero cuenta las cartas del campo. Se mira el beanometer del campo que vende para ver cuantas monedas de oro consigue. El jugador gira el numero de cartas indicadas y las coloca por el lado de la moneda en su mazo de ganancias. El resto de cartas no convertidas en oro se colocan junto al mazo de descartes.

Ejemplo 5:

Ganancia



Girar



Mark quiere cosechar y vender sus Chile beans. El Beanometer indica que ganara una moneda de oro por las 3 Chile Beans. Mark gira una de las cartas de Chile y la coloca con sus ganancias. El resto de las cartas las coloca en la pila de descartes

Es posible que un jugador no gane nada cuando venda judías.

Ejemplo 6:

Si Mark cosecha y vende solo 2 cartas de Chile, el no ganaría ninguna moneda por que necesita al menos 3 para ganar una moneda de oro.

Cuando un jugador vende judías puede elegir cualquier campo para vender con **dos** o más cartas de judías. Un jugador no puede vender de un campo con una sola carta a menos que **todos** sus campos tengan solo **una** carta. En ese caso elige que carta quiere vender.



3rd bean field card

Comprando un tercer campo de Judías

Una vez en el juego, se puede comprar un 3er campo de judías. Esto permite que se pueda plantar en 3 campos en vez de 2. Un jugador puede hacer esto en cualquier momento, aunque no sea su turno. El 3er campo tiene un coste de 3 monedas que se pagan cogiéndolas de la pila de ganancias y poniéndolas boca arriba en la pila de descartes. Entonces se coge una carta del tercer campo y se coloca boca arriba cerca de sus campos, para que todos puedan verla. Este campo se puede usar inmediatamente para plantar judías.

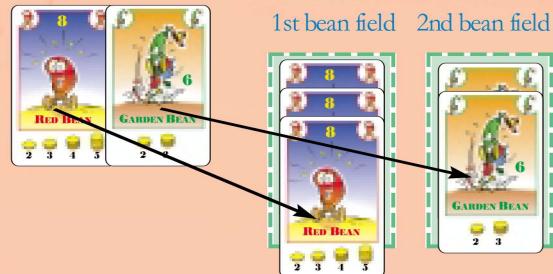
Un jugador sin al menos 3 monedas no puede comprar un 3er campo. Los jugadores no pueden pedir prestado el dinero a otro o al banco.

Paso 3:
Todos deben
ahora plantar las
cartas de judia
recibidas en cambios
y donaciones.

3. Plantar, cambiar y donar Judias

Ahora todos los jugadores plantan las cartas que han recibido en cambios o donaciones. (El jugador activo tambien planta las que robado y guardado). El orden de plantacion es individual, pero tiene que ser plantado todo. Los jugadores pueden (y pueden necesitar) cosechar y vender una fila de judias en cualquier momento (vease cosechando y vendiendo Judias).

ejemplo 4:



Despues de que Steve robara una Soy Bean y una Garden Bean, cambio la Soy Bean y una Blue Bean de su mano por una Red Bean de Anna. Steve coge la Garden Bean. El comercio ha terminado y debe plantar las dos judias. Primero planta la Red Bean en su primer campo. Luego planta la Garden Bean en su segundo campo.

Paso 4:
El jugador activo
roba tres cartas
y las coloca
detras de sus
cartas una tras
otra.

Si un jugador tiene que plantar judias y no coinciden con las que tiene en sus campos, entonces debe crear un nuevo campo de plantacion. Entonces puede comprar un tercer campo (ver abajo) o cosechar y vender las judias de alguno de sus campos. El puede entonces proceder a plantar la carta de judias en el nuevo campo vacio.

4. Robar nuevas cartas de Judias

El jugador activo roba 3 cartas del mazo. Las roba una a una colocandolas en la parte de atras de su mano en el orden robado. Cuando se acaban las cartas para robar, el jugador que esta robando baraja las cartas descartadas y las coloca en la mesa boca abajo como un nuevo mazo de cartas.

Despues de coger cartas, el jugador activo acaba su turno. El jugador de su izquierda comienza el turno.

Las monedas de oro

Cuando un jugador vende judias, recibe las monedas que gana girando las cartas de judia por el lado de la moneda de oro (reverso).



El reverso de una
carta de judia
=

una moneda de oro

Los campos de Judias

El area delante de cada jugador es su granja. Cada jugador comeinza el juego con dos campos de judias. En cada campo, el jugador solo puede plantar judias de un tipo, pero puede plantar tantas de ese tipo como pueda conseguir. Las cartas se colocan poniendolas unas sobre otras.

1st bean field 2nd bean field



Cada campo
solo puede ser
plantado con una
misma variedad -
un campo vacio
puede ser plantado
con cualquier variedad.

Preparacion

Coloca las cartas 3rd bean field en la caja. El jugador mas mayor baraja las cartas y reparte 5 cartas boca a abajo a cada jugador. Esta es la mano de inicio del jugador. Se juega la mano manteniendo el orden de las cartas en el que fueron repartidas.

Nota: Los jugadores **nunca** pueden cambiar el orden de sus cartas. Asi, ordenar las cartas por variedad u otra forma no se permite. Los deben plantar sus judias en el orden en que las recibieron. Cuando un jugador roba nuevas cartas, debe hacerlo de una en una y colocarlas detras de las que tiene en la mano.

Coloca las restantes cartas de judia boca abajo (con la moneda de oro hacia arriba) en medio de la mesa. Las que se vayan dejando formaran un nuevo mazo de descartes. El jugador que esta a la izquierda del que reparte, comienza el juego.

Como se Juega

En su turno de juego, un jugador puede hacer lo siguiente:

1. Plantar cartas de judia.
2. Coger, negociar y dar judias
3. Plantar judias conseguidas.
4. Coger nuevas cartas de judias.

Cada jugador comienza
con cinco cartas
de judia en su mano



Esta es la primera
carta en la
mano del jugador

Paso 1:
El jugador activo planta la primera judia de su mano. Entonces puede plantar la segunda judia de su mano. El puede, pero no necesita plantarlas en el mismo campo.

Paso 2:
El jugador activo roba dos cartas y las coloca boca arriba. Entonces puede negociar y dar esas y otras cartas con los demás jugadores.

1. Plantar cartas de Judia

El jugador **debe** plantar la primera carta de su mano en uno de sus campos.

Si la carta es de la misma variedad de uno de sus campos puede plantarla allí. Si no coincide, puede plantarla en otro de sus campos vacíos.

Si la carta no coincide y no tiene campos libres, deberás cosechar y vender (ver cosechando y vendiendo judias) todas las judias de uno de tus campos y entonces plantar en ese campo vacío.

Después, el jugador **puede** plantar la siguiente carta (que ahora es la primera) de su mano de la misma forma que antes. El jugador nunca puede plantar una tercera judia en este paso de su turno.

Si el jugador no tiene cartas en la mano, se omite este paso.

2. Coger, negociar y dar cartas de Judia

El jugador roba las dos primeras cartas del mazo y las coloca boca arriba encima de la mesa para que todos los jugadores puedan verlas. El jugador puede quedárselas para plantarlas más tarde, negociar con ellas, o regalarlas a los demás jugadores.

El jugador puede ahora negociar con sus compañeros de juego. El puede también regalar, y ofrecer o recibir ofertas por las cartas.

ejemplo 2:



Steve roba una Garden Bean y una Soy Bean. Decide quedarse la Garden Bean, dejándola aparte. Entonces ofrece negociar la Soy Bean preguntando: "Alguien quiere esta Soy Bean?; me gustaría cambiarla por una Red Bean".

Reglas para negociar/dar:

El jugador activo y otro jugador pueden negociar entre ellos. Los que no tienen el turno no pueden negociar entre ellos.

El jugador puede negociar/dar las 2 cartas que están boca arriba y/o las cartas que tiene en la mano.

ejemplo 3:



Steve dice: "Me gustaría cambiar la Soy Bean y una Blue Bean de mi mano por una Red Bean".

Los jugadores no activos solo pueden cambiar/dar cartas que tengan en su mano.

El jugador puede seguir negociando/dando cartas de su mano hasta que las dos cartas boca arriba hayan sido negociadas, dadas o puestas a un lado.

Nota:

No se pueden poner las cartas cambiadas o recibidas en la mano; deben dejarse a un lado hasta el siguiente paso. Estas cartas no pueden ser cambiadas o regaladas. Los jugadores no pueden cambiar la secuencia de cartas de su mano, pero si pueden dar cartas de cualquier sitio de su mano. Para asegurarse, los jugadores solo pueden coger cartas de su mano una vez que la transacción ha sido aceptada.

Los jugadores no pueden tener judias negociadas/dadas en su mano y no pueden negociar con ellas ni darlas.

Negociando o cambiando cartas de su mano, se pueden librarse de las cartas que no se quieren plantar.

Donaciones:

Aunque negociar es mejor que regalar, a menudo interesa regalar cartas en lugar de guardárlas, puesto que las cartas guardadas deben ser plantadas eventualmente. Se pueden dar las dos cartas boca arriba robadas o cartas de su propia mano. Los demás solo pueden dar cartas al jugador activo y de su propia mano. **Las donaciones no tienen por que aceptarse.** Así, los jugadores deben primero ofrecer cartas y aceptar las ofertas antes de coger las cartas de su mano.

Las dos cartas boca arriba del turno y todas las cartas cambiadas o regaladas deberán ser plantadas en el siguiente paso.

Este paso acaba cuando el jugador activo no puede hacer más cambios o donaciones.