SEMENZA

(Bohnanza,Bohnilãum,Bonanza,Boonanza,Fasolki,Fazole)di Uwe Rosenberg, 2-7 giocatori

PREPARAZIONE

Lasciate le carte "3° Campo" nella scatola. Il giocatore casuale mischia il mazzo e distribuisce 5 carte ad ogni giocatore, questa è la mano di partenza. I giocatori raccolgono le carte mantenendo l'esatto ordine in cui gli sono state distribuite. I giocatori non devono mai modificare l'ordine in cui ricevono le carte, ad esempio dividendole per tipo o in qualunque altro modo. Ogni giocatore deve piantare i semi nell'esatto ordine con cui li ha ricevuti.
Quando un giocatore deve pescare delle nuove carte, le prende una alla volta dal mazzo e le mette in coda all'ultima carta che ha in mano.
Piazzate le rimanenti carte a faccia coperta (con la moneta rivolta verso l'alto) al centro del tavolo. Questo sarà il mazzo per la pesca.
Lasciate dello spazio accanto al mazzo per la pila degli scarti. Il giocatore alla sinistra del mazziere potrà iniziare a giocare.

SVOLGIMENTO

Il turno di gioco si divide in 4 fasi: 1. Piantare; 2. Pescare, commerciare e donare; 3. Piantare i semi scambiati/donati 4. Pescare nuove carte.

Fase 1: Piantare

Il giocatore attivo deve piantare il primo seme presente nella sua mano. Se la carta è dello stesso tipo di quelle già presenti in uno dei campi, può essere piantata, altrimenti deve essere piantata in un campo vuoto o, se non avete campi vuoti, dovete prima effettuare il raccolto in uno dei campi (vedi la sezione: Raccogliere e Vendere i semi) e quindi piantare il nuovo seme.
Dopo questa azione il giocatore attivo può, se lo desidera, piantare anche il seme seguente (che ora è diventato il primo della sua mano) con lo stesso criterio con cui ha piantato il primo.
In ogni caso la fase si chiude qui, poiché non si può mai piantare un terzo seme.
Se il giocatore non dovesse avere più carte in mano, salta questa fase o parte di essa.

Fase 2: Pescare, commerciare e donare semi

Il giocatore attivo pesca le prime due carte del mazzo e le pone scoperte di fronte a se in modo che tutti le possano vedere. Quindi il giocatore di turno può decidere se tenere queste due carte per piantarle, scambiarle con altri o donarle a chi le volesse accettare. Lo scambio e le donazioni sono oggetto di trattativa in questa fase.
Regole per lo Scambio
Ogni scambio deve coinvolgere il giocatore di turno ed un altro. I giocatori che non sono di turno, non possono scambiare nulla tra loro.
Il giocatore di turno può scambiare e/o donare sia le due carte scoperte, che altre provenienti dalla sua mano. I giocatori non di turno possono scambiare e/o donare solo carte prese dalla propria mano. Il giocatore di turno può continuare a scambiare e/o donare carte prese dalla propria mano anche dopo aver messo da parte, scambiato e/o donato le due che aveva pescato.
I giocatori non possono mai aggiungere alla propria mano semi scambiati o provenienti da donazioni, né possono scambiare donare i semi ricevuti.
Attraverso scambi e donazioni i giocatori possono liberarsi di carte che non vogliono piantare.
Ma attenti a non aiutare i vostri avversari! I giocatori non possono aggiungere alla mano carte che hanno ricevuto in seguito a scambi/donazioni, devono tenerle da parte fino alla Fase 3.
Queste carte non possono essere oggetto di nuovi scambi/donazioni.
I giocatori non possono cambiare mai la sequenza delle carte che hanno in mano, ma possono scambiare/donare carte prese da un qualunque punto della mano. Per essere sicuri di non commettere errori, si invitano i giocatori a non sfilare carte dalla mano finché gli accordi non sono stati perfezionati.
Le Donazioni
Benché sia sempre preferibile scambiare anziché donare, spesso accade che un giocatore abbia l'interesse di liberarsi di una carta piuttosto che piantarla.
Si possono donare sia carte prese dalla mano, che quelle pescate scoperte. I giocatori non di turno possono soltanto donare carte prese dalla loro mano. Non è obbligatorio accettare una donazione quindi prima si fanno le offerte di donazione, quindi, se accettate, levate le carte dalla vostra mano.
Le due carte pescate scoperte come anche tutte quelle scambiate/donate, vengono piantate nella successiva Fase 3. La Fase 2 termina quando il giocatore di turno non è più in grado di organizzare scambi/donazioni.

Fase 3: Piantare semi scambiati/donati

In questa fase tutti i giocatori piantano le carte che hanno ricevuto con scambi/donazioni (il giocatore di turno pianta anche le carte che aveva eventualmente messo da parte dopo aver pescato).
L'ordine in cui vengono piantati i semi è a completa discrezione del giocatore, ma in ogni caso bisogna piantare tutte le carte. Tutti i giocatori devono piantare i semi ricevuti in seguito a scambi/donazioni.
I giocatori possono (e a volte devono) effettuare dei raccolti nei campi (vedi "Raccogliere e Vendere i semi").
Se un giocatore fosse costretto a piantare un seme diverso da quelli presenti nei suoi campi e non avesse a disposizione campi vuoti, dovrà creare un nuovo campo vuoto; per cui potrà o comprare il terzo campo (vedi di seguito) o raccogliere e vende i semi presenti in uno dei suoi campi, dopodiché potrà piantare il seme desiderato nel campo rimasto vuoto.

Fase 4: Pescare nuove carte seme

Il giocatore di turno pesca 3 carte dal mazzo, ne pesca una alla volta piazzandole di volta in volta in fondo alla sua mano senza alterare l'ordine in cui le ha pescate.

Una volta terminato il mazzo, mischiate la pila degli scarti e mettetela a faccia in giù, creando così un nuovo mazzo. Dopo aver pescato, il giocatore termina il suo turno e la mano passa al giocatore posto alla sua sinistra. Il giocatore di turno pesca 3 carte e le piazza in fondo alla sua mano una dopo l'altra (senza cambiare l'ordine).

RACCOGLIERE E VENDERE I SEMI

I giocatori possono raccogliere e vendere semi in qualunque momento anche se non sono di turno. Quando un giocatore vende dei semi da uno dei suoi campi deve comunque vendere tutte le carte presenti in quel campo.
Quando vendete dei semi per prima cosa contate quanti sono, quindi consultate il "Fagiolometro" sulla carta per vedere a quanto ammonterà la quotazione. Girate tante carte quante sono le monete guadagnate e mettetele da parte, quindi scartate le altre. E' possibile anche che non guadagniate nulla dalla vendita se avevate pochi semi di un tipo.

ACQUISTARE IL "3° CAMPO"

Una sola volta durante la partita un giocatore può acquistare il "3° Campo"; questo consente al giocatore di piantare i propri semi su tre diversi campi anziché due soli. Il terzo campo può essere acquistato in qualsiasi momento anche se non si è di turno.
Il "3° Campo" costa 3 monete. Il pagamento viene effettuato prendendo le tre monete dalla cima del mazzo dei guadagni e scartandole nella pila degli scarti.

FINE DELLA PARTITA E PUNTEGGIO

La partita termina quando finisce per la terza volta il mazzo delle carte da cui pescare.
Se ciò capita durante la Fase 2, la partita continua fino al termine della fase 3 del giocatore attivo.
Nel caso non ci fossero almeno due carte da pescare, ne pescherà solo una.
Se il mazzo finisce nella fase 4, il gioco terminerà immediatamente.
Al termine della partita, i giocatori metteranno da parte le carte rimaste in mano, raccoglieranno e venderanno tutti i semi presenti in quel momento nei loro campi.
Il giocatore che avrà il maggior numero di monete d'oro sarà il vincitore.
Nel caso di pareggio, il vincitore sarà il giocatore che avrà il maggior numero di carte ancora nella propria mano.

VARIAZIONI IN BASE AL NUMERO DI GIOCATORI

Con 3 giocatori rimuovete Chicco Cacao dal gioco. Ogni giocatore inizia la partita con il terzo campo (ovviamente non ne potrà comprare un altro). La partita termina quando il mazzo finisce per la seconda volta.
Con 4 o 5 giocatori, rimuovete Chicco Isterico dal gioco.
Con 6 o 7 giocatori, rimuovete Chicco Cacao e Jhonny Semente dal gioco. Al principio della partita consegnate 3 carte al primo giocatore, 4 al giocatore alla sua sinistra, 5 al giocatore successivo, e 6 a tutti i giocatori rimanenti. Durante la Fase 4, ogni giocatore pescherà 4 carte anziché 3. Il terzo campo costerà solo due monete, anziché tre.

IL DUELLO A COLPI DI SEMI VARIANTE PER DUE GIOCATORI

Questa variante utilizza le normali regole di gioco, con le seguenti modifiche:
Rimuovete Jhonny Semente e Chicco Cacao dal gioco.
Ogni giocatore può vendere i semi provenienti dai propri campi solo nel proprio turno.
Quando un giocatore compra il terzo campo, il pagamento di tre monete verrà scartato e lasciato fuori dal gioco.
La partita termina quanto il mazzo di gioco finisce per la prima volta.
Ogni giocatore durante il proprio turno potrà effettuare le seguenti azioni nell'ordine qui indicato:

1. Piantare o scartare le carte offerte.

Il giocatore di turno può piantare o scartare le carte che gli sono state offerte dal suo avversario nella fase 3 del proprio turno. Ciò non accade nel primo turno di gioco del primo giocatore.

2. Piantare semi e scartare.

Dopo aver piantato uno o due semi nei propri campi (come accade nel
gioco base), il giocatore di turno potrà scartare una qualsiasi carta della propria mano a faccia scoperta nella pila degli scarti.

3. Pescare, piantare e offrire le proprie carte.

Il giocatore di turno pesca le prime tre carte del mazzo di gioco, le rivela e le posiziona sul tavolo di gioco scoperte, in modo che entrambi i giocatori possano vederle. Quindi posiziona anche le carte provenienti dalla pila degli scarti finché almeno una di queste carte non sarà uguale ad una delle carte scoperte appena pescate dal mazzo di gioco. Ora il giocatore di turno può piantare le carte che desidera che si trovano scoperte sul tavolo. In questa fase può anche vendere tutte le carte che desidera. Tutto ciò che rimarrà sul tavolo, diventerà un'offerta per l'avversario. Il giocatore di turno non è costretto ad utilizzare nessuna delle carte appena rivelate.
4. Pescare nuove carte. Il giocatore di turno può pescare due nuove carte dal mazzo di gioco. Ne pesca una alla volta, posizionandole nella propria mano nell'ordine in cui le ha pescate.

154 Carte Seme

24 Chicco Isterico(Cofee Bean); **22** Seme Lindo(Wax Bean); **20** Baccello Cassidy(Bluea Bean); **18** Sem Molotov(Chili Bean); **16** Homer Semson (Stink Bean); **14** Paul Fava(Grean Bean); **12** Jim Porrison(Soy Bean); **10** Rocky Legume(Black-Eyed Bean); **8** Rocco Fagiolo(Red Bean); **6** Jhonny Semente(Garden Bean); **4** Chicco Cacao(Cocoa Bean); **7** Carte "Terzo Campo"(3rd Bean Field).