

# High Bohn

## Game Concept

V této variantě hry Bohnanza obchodníci s fazolemi investují vydělané peníze do rozšíření svých rančů v okolí města Fazolkov. Budovy poskytují svým vlastníkům výhody při obchodování. Hráči, kteří na konci hry vlastní více budov navíc získávají bonusové peníze. Karty budov a nový typ fazole *Cognacbohne* obohacují hru o nové taktické a strategické prvky. Vítězem se stává hráč s nejvyšším počtem penízků na konci hry. Celkové jmění je součtem hráčových, penízků, bonusových penízků a pořizovací ceny všech hráčových budov.

**Poznámka:** *High Bohn je hratelný pouze se základní sadou Bohnanza. Pro jakoukoliv situaci, která v těchto pravidlech není popsána odlišně, použijte pravidla základní verze.*

## Příprava hry

Abyste mohli hrát High Bohn potřebujete všechny typy fazolí a 3. fazolové pole ze základní sady Bohnanza. Obsahem tohoto rozšíření jsou karty budov pro konkrétní typy fazolí. *Cognacbohnen* a čtyři karty *Distillery* zůstanou v krabici. Ty jsou určeny pro **Cognac variantu** (viz níže).

Příprava hry je stejná jako u základní hry. Karty budov jsou seřazeny podle typu a pořizovací ceny a položeny na dosah všem hráčům. Každý hráč obdrží přehledovou kartu.

## Karty Budov

Ke každému typu fazole patří určitý typ budovy. Například *Saloon* patří *Brechbohne*; *Bank* patří *Augenbohne*. Pro každý typ budovy, existují čtyři karty – po jedné pro každou pořizovací cenu - jeden, dva, tři a čtyři peníze. Čím vyšší je pořizovací cena, tím lepší má budova schopnosti.

**Poznámka:** *Penízky investované do budov nejsou ztraceny. Pořizovací cena budovy je na konci hry připočtena k celkovému zisku hráče.*

## Nakupování karet budov.

Každá budova může být koupena pouze za peníze utržené z odpovídajícího druhu fazolí. Například 4 karty *Saloon* musí být zaplacený peníze, na jejichž druhé straně je obrázek *Brechbohne*; 4 karty *Bank* musí být zaplacený peníze s obrázkem *Augenbohne*.

**Poznámka:** *Na rozdíl od základní sady Bohnanza, je zde důležitý původ penízků - z jakého druhu fazolí peníze pochází.*

Požizovací cena budovy je reprezentovaná sloupečkem zlatých penízků na každé kartě.

Takže 3 *Saloon* stojí tři peníze s obrázkem *Brechbohne*; 1 *Bank* se dá pořídit za 1 peněz s obrázkem *Augenbohne*.

Každý hráč může koupit jeden typ budovy pouze **1 krát**. Hráč tedy může vlastnit pouze jeden *Saloon* a pouze jednu *Bank*. Hráč však může koupit několik budov najednou. Není důležité, v jakém pořadí se budovy nakupují. Ani pořizovací cena budov nijak neurčuje jejich pořadí.

Hráči mohou nakupovat budovy kdykoliv, i mimo svůj tah. Pokud chce ale kupovat budovy několik hráčů najednou, je třeba dodržovat následující pořadí. Hráč, který je na tahu může kupovat první, po něm mohou

nakupovat ostatní ve směru hodinových ručiček. Penízky, za které hráč koupí budovu se odloží na odhazovací balíček. Schopnosti koupené budovy může hráč využívat okamžitě.

## Průběh hry s kartami budov

Jeden tah se skládá, stejně jako v základní variantě hry Bohnanza, z následujících čtyř fází.

### Fáze 1: sázení fazolí

### Fáze 2: vyložení nových fazolí a obchodování

### Fáze 3: sázení směněných nebo darovaných fazolí

### Fáze 4: dobírání nových karet fazolí

Průběh herních fází může být změněn dle popisu na kartách budov. Tyto vlastnosti budov částečně ruší některá pravidla základní hry Bohnanza. Tato pravidla se však vztahují pouze na toho hráče, který tu kterou budovu koupil.

Karta 1 *budova* nemá žádnou vlastnost, která by měnila průběh hry. Nicméně držení 1 *budova* může mít ve hře důležitý význam. Stejně jako jakákoliv jiná budova pomáhá i 1 *budova* svému vlastníkovi dostat bonusové peníze (viz Konec hry).

Během hry jsou, v závislosti na počtu hráčů, z balíčku odstraněny některé karty budov:

**3 hráči:** Jakmile koupí dva hráči po jedné budově stejného druhu (např. 2 *Farm* a 4 *Farm*), v tom okamžiku jsou ze hry odstraněny zbývající 2 karty *Farm*. Třetí hráč už si tedy nikdy nebude moci koupit kartu *Farm*.

**4 hráči:** Jakmile koupí tři hráči po jedné budově stejného druhu (např. 1 *Bank*, 3 *Bank* a 4 *Bank*), v tom okamžiku je ze hry odstraněna zbývající 2 *Bank*. Čtvrtý hráč už si tedy nikdy nebude moci tuto kartu koupit.

**5 hráčů:** Pouze při hře pěti hráčů nedojde k odstranění žádných budov ze hry. Pokud hráč koupí například kartu 3 *Saloon*, ostatní hráči si už budou moci koupit pouze karty 1, 2, a 4 *Saloon*. Jeden hráč si nebude moci koupit žádnou kartu *Saloon*, protože na něj už žádná nezbude. 2, 3, a 4 *budovy* přidávají do hry více variant, protože dokáží měnit pravidla. Tato pravidla jsou popsána na kartách. Následují další informace o jednotlivých budovách.

### Gartenbohnen → Goldmine

Vlastník 2 **Goldmine** zaplatí pouze 1 peněz za 3. fazolové pole.

Vlastníkovi 3 **Goldmine**, se změní fazoloměr pro *Gartenbohnen* dle obrázku. Navíc může ze svého pole sklídit i jedinou *Gartenbohne*. Tato schopnost se týká pouze *Gartenbohnen*.

4 **Goldmine** je další fazolové pole. Pokud hráč koupí 3. fazolové pole, bude mít celkem 4 fazolová pole.

### Rote Bohnen → Indian Teepee

Na konci hry dostane vlastník (v závislosti na svém **Indian Teepee**) za každý osmý, šestý, nebo pátý peněz v cash kartu z odhazovacího balíčku. Tato karta se počítá jako peněz v cash.

### Augenbohnen → Bank

Schopnosti **Bank** musí být provedeny přesně před tahem nebo při dobírání. Pokud hráč promešká tyto okamžiky, nemůže tyto schopnosti využít.

## Sojabohnen —> Farm

Schopnost **2 Farm** se použije pouze tehdy, když jsou na pole obsazené nějakým druhem fazolí položeny jedna nebo více *Sojabohnen*. Pokud je první kartou na poli *Sojabohne*, tuto schopnost nelze použít. Při *fazolačce* (viz také 3 a 4 *Saloon*) je vlastnost **2 Farm** také nepoužitelná.

Vlastník **3 Farm** může zahrát jednu kartu z ruky navíc. Tím pádem může hrát 2 nebo 3 fazolky z ruky.

Prostřednictvím **4 Farm** může vlastník vždy dostat místo čtyř až pět penízků. **4 Farm** lze vhodně kombinovat s dalšími budovami – zejména s **3 Saloon**, **4 Saloon** a **3 Jail**. Pokud má hráč například, **4 Farm** a **3 Jail**, může dostat pět penízků za sklizení osmi *Blau Bohnen*.

## Brechbohnem —> Saloon

**2 Saloon** se nepovažuje za 3. *fazolové pole*. Vlastník nesmí sklízet jednotlivé *Brechbohne* z **2 Saloon**, jestliže má na některém ze svých normálních polí zasazeno více fazolí. Naproti tomu také nesmí sklízet z normálního pole jedinou fazoli když má zároveň na **2 Saloon** zasazenu víc než jednu *Brechbohne*.

Vlastníci **3** a **4 Saloon** mohou na svá pole zasadit fazole také tak, že se na jednom poli vyskytne každý druh fazole maximálně jednou. **Takovéto pěstování se nazývá fazolačka**. Při sklizení *fazolačky* se použije fazoloměr podle **3** nebo **4 Saloon**. Za penízky z *fazolačky* se nemohou kupovat žádné budovy. Hráč takto vydělané penízky založí do konce hry pod **Saloon**. Při závěrečném sčítání se však tyto penízky počítají k celkovému skóre (viz také *Indian Teepee*). Kdokoli koupí **3** nebo **4 Saloon** může použít jejich schopnosti okamžitě na pole, na kterém již je fazole.

## Saubohnen —> General Store

Vlastník může umístit jednu, dvě nebo tři fazole na svůj **General Store**. **General store** je dočasným skladištěm pro karty fazolí, které jsou hrány z ruky ve fázi 1, pro otočené karty z fáze 2 a pro karty získané obchodováním nebo darováním z fáze 3. Hráč sem umísťuje karty, které nemůže nebo nechce zasadit. Tyto fazolky mohou být darovány nebo vyměňovány s ostatními hráči. Mohou být také zasazeny na hráčovo pole. Dokonce mohou být umístěny do jiného **General Store**.

## Feuerbohnem —> Blacksmith

**2 Blacksmith** se nepovažuje za 3. *fazolové pole*. Vlastník nesmí sklízet jednotlivé *Feuerbohnem* z **2 Blacksmith**, jestliže má na některém ze svých normálních polí zasazeno více fazolí. Naproti tomu také nesmí sklízet z normálního pole jedinou fazoli a zároveň mít na **2 Blacksmith** zasazenu víc než jednu *Feuerbohne*. Kdokoli získá **2 Blacksmith** a má již na normálním poli zasazeny *Feuerbohnem*, může použít schopnosti **2 Blacksmith** až poté, co sklídí *Feuerbohnem* z normálního pole.

Vlastníkovi **3 Blacksmith** se změní fazoloměr pro *Feuerbohnem* dle obrázku.

Vlastník **4 Blacksmith** může vždy sklídit pole i s jen jedinou fazolí.

## Blaue Bohnem —> Jail

Vlastníkovi **2** a **3 Jail** se změní fazoloměr pro *Blau Bohnem* dle obrázku.

Vlastník **4 Jail** dostane peníze ze všech prodejů *Blauen Bohnem* (dokonce i za svůj vlastní), kde byl výdělek

aspoň jeden penízek. Tento hráč dostane penízky, i když bylo pole s *Blauen Bohnem* sklizeno až na konci hry.

## Konec hry

Při hře tři a čtyř hráčů končí hra při třetím vyčerpání balíčku fazolí. V pěti hráčích musí být balíček vyčerpán 4x. Ještě teď mohou být koupeny karty budov. Kupovat začíná hráč, který byl poslední na tahu. Potom mohou nakupovat další hráči ve směru hodinových ručiček. Konečné sčítání penízků začne až když už žádný hráč nechce nakupovat budovy.

Každý hráč nyní přičte pořizovací ceny svých budov k penízkům v cash. Pokud hráč vlastní 4 a více budov, přičte ke svému skóre ještě bonusové penízky podle následující tabulky.

**4 budovy = 1 bonusový penízek**

**5 budovy = 2 bonusové penízky**

**6 budovy = 3 bonusové penízky**

**7 budovy = 5 bonusových penízků**

**8 budovy = 8 bonusových penízků**

Hráč s největším počtem penízků vyhrává.

**Příklad:** Hráč má 6 penízků cash. Vlastní následující budovy: **2 Saloon**, **2 Blacksmith**, **4 Jail**, **3 Goldmine**, **4 Indian Teepee** a **4 Farm**. Všechny budovy dohromady mají cenu 19 penízků. **4 Indian Teepee** přináší hráči další penízek za každý pátý penízek v cash. Protože hráč vlastní 6 budov, obdrží ještě navíc 3 bonusové penízky.

Tohle všechno hráči vynese (6+19+1+3) 29 penízků.

## Cognac varianta

K této variantě budete potřebovat **Cognacbohnem** a jejich budovy - **Distillery**. Ve hře je teď devět druhů fazolí a devět druhů budov. V pravidlech High Bohn se nic nezmění, jen budovy *Distillery* mají své speciální vlastnosti.

## Cognacbohnem —> Distillery

Schopnosti **2 Distillery** musí být provedeny ihned po jejím zakoupení.

Hráč, který sklídí a prodává fazole z *fazolačky*, vydělá o jeden penízek méně, protože tenhle penízek odevzdá vlastníkovi **3 Distillery**. Je na majiteli **3 Distillery**, který penízek to bude. Majitel **3 Distillery** dostane své penízky i když je *fazolačka* sklizena až na konci hry. Takto získané penízky hráč uloží pod kartu *Distillery*. Na konci hry jsou tyto penízky přidány k hráčově cash. (viz také *Indian Teepee*).

Vlastníkovi **4 Distillery** se změní fazoloměr pro *Cognacbohnem* dle obrázku.

Věnováno má milované Piki.

Přeložil Pablíčko, 2004