



TALLER 3

BOHNANZA

El poder de la negociación

Introducción

Vamos a jugar a Bohnanza, que durará unos 45 minutos. Jugaremos en equipos de 4 personas, siguiendo las reglas que te vamos a explicar.

ACTIVIDADES

A1

Bohnanza

Antes de iniciar el juego, la preparación que tenemos que hacer es:

- Cada jugador comienza con 5 cartas, cuya secuencia no se puede cambiar.
- Delante de cada jugador habrá 2 cartas que indican ambos campos de alubias iniciales.

Y por favor, recuerda la siguiente información:

- Las cartas se juegan en el orden en que se reciben.
- Los jugadores NUNCA PUEDEN cambiar el orden de sus cartas.
- Cuando un jugador roba cartas, lo hará una a una y la pondrá detrás de la última carta de su mano.
- En cada campo, solo puede haber un tipo de alubia.



RULES

Para el desarrollo del juego seguiremos el orden de los turnos con las **4 acciones** que corresponden a cada jugador.

El objetivo del juego es obtener el máximo oro posible plantando y vendiendo frijoles.

Durante un turno se realiza lo siguiente:

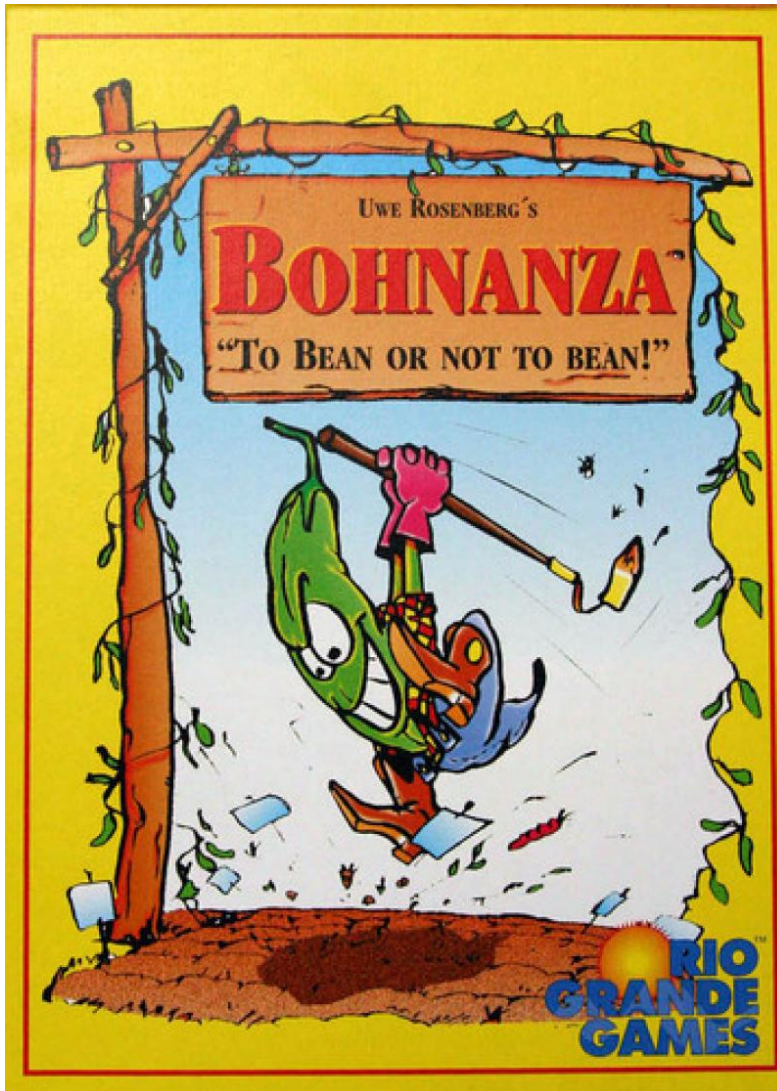
- **Plantar tarjeta de frijoles.** Hay que plantar la primera carta en uno de los campos. La segunda carta se puede plantar, en el mismo campo o en otro.
- **Robar, negociar y dar frijoles.** Se roban 2 cartas y se ponen boca arriba. Se puede plantar o negociar con ellos y con los demás de la mano con el resto de jugadores. El jugador activo es el único que puede negociar con los demás, no el resto entre ellos. Las tarjetas robadas también se pueden donar.



- **Plantar los frijoles obtenidos.** Las plantas que se obtengan después de una negociación deben plantarse; NUNCA se devuelven a la mano. Para plantar, será posible recolectar los campos. Si el número de cartas en ambos campos no alcanza el mínimo para ser canjeado por oro, el jugador decide qué campo descartará para plantar los frijoles obtenidos.
- **Robar cartas nuevas de frijoles.** El jugador activo roba 3 cartas una por una y las coloca al final de las cartas de su mano.

El turno pasa al jugador izquierdo, en el sentido de las agujas del reloj.

- Cuando se gasta el mazo, se baraja y se vuelve a dar la vuelta para crear un nuevo mazo de robo.



En la parte inferior de cada carta aparece cuántas monedas de oro se obtienen vendiendo el número de cartas iguales de la variedad de frijoles. Un jugador puede cosechar frijoles o comprar un nuevo campo de frijoles (3 monedas de oro) en cualquier momento.

El juego termina cuando la baraja de cartas termina por tercera vez. En ese momento, las cartas de la mano se dejan a un lado y los jugadores recolectan y venden sus campos de frijoles. **El jugador con la mayor cantidad de monedas es el ganador.** En caso de empate, el jugador con más cartas en la mano es el ganador.

Puede plantear las siguientes preguntas para informar y sacar conclusiones:

A2

Conclusiones

REFLECT

CONCLUDE

CHOOSE

IMPLEMENT

- ¿Qué tipo de argumentos utilizaste para negociar con los demás? (emocional, racional)
- ¿Cuál fue tu propósito en este juego? (divertirte, ganar, enfrentarte a los demás, conseguir más monedas / campos, etc.)
- ¿Cómo fue para ti pedir una tarjeta y cómo fue cuando los demás te la pidieron? Cuando más personas preguntaron, ¿cómo decidiste con quién colaborar?