



# WORKSHOP 3

## BONANZA (SEMENZA)

Il potere della negoziazione

### Introduzione

Adesso giocheremo a Bohnanza, che durerà circa 45 minuti. Giocheremo in squadre da 4 persone, seguendo le regole che sto per spiegarti.

## ATTIVITÀ

Prima di iniziare il gioco, ecco cosa bisogna preparare:

**A1**

### Bonanza

- Ogni giocatore inizia con 5 carte, la cui sequenza non può essere cambiata.
- Davanti ogni giocatore ci saranno due carte che indicano entrambi i campi di fagiolo iniziali.

Per favore, ricordate le seguenti informazioni:

- Le carte vengono giocate nell'ordine in cui si ricevono.
- I giocatori NON POSSONO MAI cambiare l'ordine delle loro carte.
- Quando un giocatore prende delle carte, lo farà una alla volta e le metterà dietro l'ultima carta che ha in mano.
- In ogni campo può esserci un solo tipo di fagiolo.



### RULES

Per lo svolgimento del gioco, seguiremo l'ordine dei turni con le **4 mosse** che corrispondono ad ogni giocatore.

Lo scopo del gioco è ottenere più oro possibile piantando e vendendo fagioli.

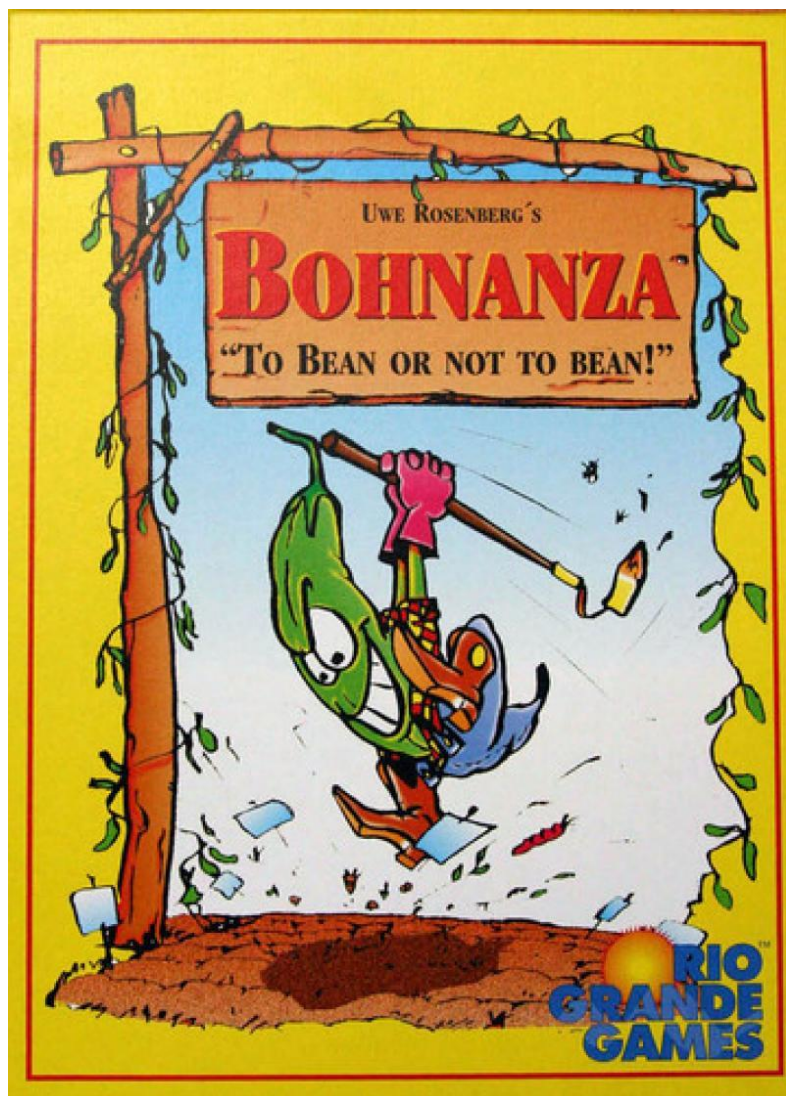
#### Ecco cosa si fa durante un turno:

- **Piantare carte-fagioli.** La prima carta deve essere piantata in uno dei campi. La seconda carta può essere piantata, nello stesso o in un altro campo.
- **Prendere, negoziare e dare fagioli.** Si prendono 2 carte e si lasciano scoperte. Con queste carte e con le altre che si hanno in mano si può piantare o negoziare con gli altri giocatori. Il giocatore attivo è l'unico che può negoziare con gli altri. La carta presa può anche essere donata.



- **Piantare i fagioli ottenuti.** Le piante ottenute durante una negoziazione devono essere piantate; non tornano MAI in mano. Per piantare, sarà possibile raccogliere nei campi. Se il numero di carte in entrambi i campi non raggiunge il minimo per essere scambiato con le monete d'oro, il giocatore decide quale campo scarterà per piantare i fagioli ottenuti.
  - **Prendere nuove carte-fagiolo.** Il giocatore attivo prende 3 carte una alla volta e le mette alla fine delle carte che ha in mano.
- Il turno passa al giocatore alla propria sinistra, seguendo il senso orario.
- Quando il mazzo è finito, viene mescolato per creare un nuovo mazzo.





Nella parte inferiore di ogni carta è indicato quante monete d'oro si ottengono vendendo un certo numero di carte uguali per ogni varietà di fagiolo. Un giocatore può raccogliere fagioli o acquistare un nuovo campo di fagioli (3 monete d'oro) in qualsiasi momento.

Il gioco si conclude quando il mazzo di carte finisce per la terza volta. In quel momento, le carte in mano vengono messe da parte e i giocatori raccolgono e vendono i loro campi di fagioli. **Il giocatore con il maggior numero di monete è il vincitore.** In caso di pareggio, il giocatore con più carte in mano è il vincitore.

Si possono porre le seguenti domande per la fase di debriefing e per trarre delle conclusioni:

## A2

### Conclusioni

REFLECT

CONCLUDE

CHOOSE

IMPLEMENT

Che tipo di argomenti hai usato per negoziare con gli altri? (emozionali, razionali)

- Qual è stato il tuo scopo nel gioco? (divertirti, vincere, confrontarti con gli altri, ottenere campi/monete, ecc.)
- Com'è stato per te chiedere una carta e com'è stato quando gli altri te l'hanno chiesta? Quando più persone hanno chiesto, come hai scelto la persona con cui collaborare?