



WORKSHOP 3

BOHNANZA

O poder da negociação

Introdução

Agora vamos jogar Bohnanza, que durará cerca de 45 minutos. Vamos jogar em equipes de 4 pessoas, seguindo as regras que passaremos a explicar..

ATIVIDADES

A1

Antes de começar o jogo, a preparação que devemos fazer é:

Bohnanza

- Cada jogador começa com 5 cartas cuja sequência não pode ser alterada.
- Na frente de cada jogador haverá dois cartões que indicam os dois campos de feijões iniciais.

Por favor, lembrem-se das seguintes informações:

- As cartas são jogadas na ordem em que foram recebidas.
- Os jogadores NUNCA podem mudar a ordem das suas cartas.
- Quando um jogador “rouba” cartas, irá fazê-lo uma por uma e irá colocá-la atrás da última carta da sua mão.



RULES

Para o desenvolvimento do jogo existem **4 ações** que correspondem a cada jogador. O objetivo do jogo é obter o máximo de ouro possível plantando e vendendo feijões.

Durante a vossa vez devem:

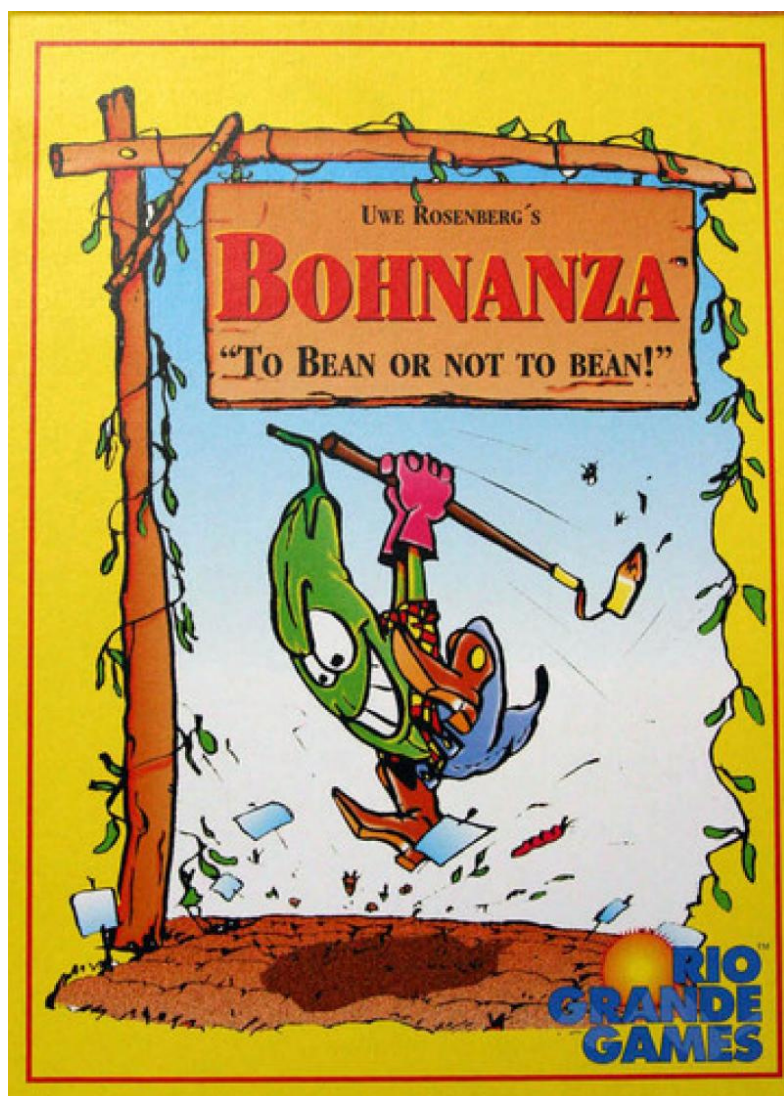
- **Plantar cartas de feijões.** Deve ser plantado a primeira carta num dos campos. As segundas cartas podem ser plantadas no mesmo campo ou em outro campo.
- **Retirar, negociar e dar feijões.** 2 cartas são retiradas do baralho e colocados com a face para cima. O jogador ativo é o único que pode negociar com os outros, não os restantes entre eles. As cartas retiradas também podem ser doadas a outros jogadores.



- **Plantar os feijões obtidos.** As cartas que são obtidas após uma negociação devem ser plantadas por todos; NUNCA são devolvidas. Se o número de cartas em ambos os campos não atingir o mínimo a ser trocado por ouro, o jogador decidirá qual é o campo que descartará para plantar os feijões obtidos.
- **Retirar novas cartas de feijões.** O jogador ativo retira 3 cartas do baralho, uma a uma, e coloca-as no final das cartas da sua mão.

A vez passa para o jogador do lado esquerdo, no sentido horário.

- Quando acabar o baralho, baralha-se novamente para se formar um novo baralho.



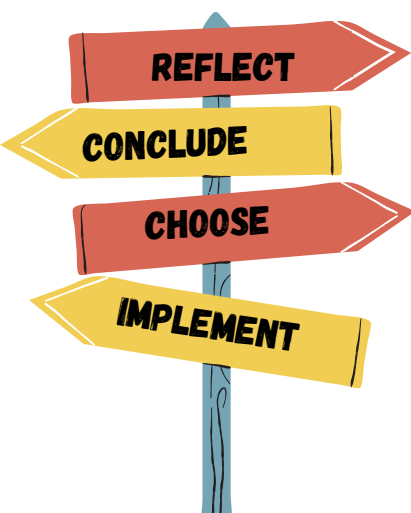
Na parte inferior de cada carta, aparece quantas moedas de ouro são obtidas vendendo o número de cartões iguais à variedade de feijão. Um jogador pode colher feijões ou comprar um novo campo de feijão (3 moedas de ouro) a qualquer momento.

O jogo termina quando o baralho de cartas termina pela terceira vez. Nesse momento, as cartas são colocadas de lado e os jogadores recolhem e vendem os seus campos de feijão. **O jogador com o maior número de moedas é o vencedor.** Em caso de empate, o jogador com mais cartas na mão é o vencedor.

Podem colocar as seguintes questões para reflexão e conclusão:

A2

Conclusões



- Que tipo de argumento usou para negociar com os outros? (emocional, racional)
- Qual foi o seu objetivo neste jogo? (Divertir-se, enfrentar os outros, conseguir mais moedas / campos, etc.)
- Como foi para si pedir uma carta e como foi quando os outros lhe pediram?
- Quando mais pessoas queriam negociar consigo, como decidiu com quem ia colaborar?