



per 3-6 giocatori da 8 anni in su

Traduzione e adattamento a cura di Gylas

Versione 1.0 – Gennaio 2004



<http://www.gamesbusters.com>
e-mail: info@gamesbusters.com

NOTA. Questa traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco; il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco e le carte.
Tutti i diritti sul gioco "Bohnaparte" sono detenuti dal legittimo proprietario.



COMPONENTI

- 72 segnalini, 12 per ogni colore;
- 6 Campi Base ("*Feldlager*"), uno per ogni colore;
- 6 Depositi di Munizioni / Commercianti ("*Munitionsdepot / Händler*");
- 6 Fattorie ("*Bauernhof*");
- 6 Villaggi ("*Dorf*");
- 4 Città ("*Stadt*");
- 4 Monasteri ("*Kloster*");
- 3 Fortezze / Foreste ("*Festung / Wald*");
- 3 Miniere di Pietre / Miniere di Pietre vuota ("*Steinbruch / Steinbruch Leer*");
- 3 Miniere di Ferro / Recinto dei Cavalli ("*Eisenmine / Pferdekoppel*");
- 3 Cannoni / Assalto della Cavalleria ("*Kanone / Reiterschar*");
- 3 Paludi ("*Morast*");
- 3 Fiumi ("*Fluss*");

Alcune carte sono illustrate sul fronte e sul retro (Commercianti, Foreste, Recinti dei Cavalli e gli Assalti della Cavalleria). Questo retro verrà utilizzato solo nella variante Cavalleria.

Nel gioco base, le uniche carte doppie che verranno usate sono le carte Miniera di Pietra / Miniera di Pietre vuota.

- 4 fogli di pedine con un totale di 60 segnalini in 5 colori;
- 1 Libretto delle Regole.

OBIETTIVO DEL GIOCO

Per poter giocare a Bohnaparte, dovete possedere il gioco base di Bohnanza.

Verranno applicate le normali regole del gioco base, ma al termine della partita, le monete guadagnate non varranno nulla. Invece, con esse si dovrà finanziare la

guerra dei fagioli. I giocatori tenteranno di impossessarsi del maggior numero di territori dei fagioli (Bohnreich).

Per il controllo di questi territori, si riceveranno dei Punti Vittoria. Se non è indicato diversamente sulle carte, alla fine della partita ogni territorio frutterà 1 Punto Vittoria (indicati da una bandiera).

PREPARAZIONE

Con questa espansione si gioca con tutte le carte, senza i sei Campi di Fagioli, e i Fagioli "Wax. Coffee" e "Cocoa". Quindi, questi Campi dovranno essere ritirati nella scatola.

Le 3 carte Fortezza, Deposito di Munizioni e Cannone dovranno essere lasciate da parte. Ora verrà preparato il tavolo di gioco, in base al numero di giocatori, come esposto sul manuale in tedesco nelle pagine 3 e 4.

Viene poi scelto il primo giocatore. Dopo la preparazione iniziale, il giocatore alla destra del Primo Giocatore sceglierà uno dei Campi Base presenti come area di partenza, prenderà 20 segnalini del colore di quel Campo e ne userà uno per marcare il Campo che ha scelto. In senso anti-orario, gli altri giocatori faranno lo stesso, in modo che il Primo Giocatore sarà l'ultimo a scegliere, e quindi dovrà prendersi il Campo restante.

Alla fine di questo regolamento, troverete delle varianti per una diversa preparazione iniziale della partita.

Chi ha scelto per ultimo il proprio Campo Base, diventerà il Primo Giocatore. Poi la partita proseguirà in senso orario intorno al tavolo. Le fasi di gioco sono le seguenti:

- Fase 1: Piantare i Fagioli;
- Fase 2: Commerciantare i Fagioli;
- Fase 3: Piantare i Fagioli scambiati;
- Fase 4: Attaccare;
- Fase 5: Pescare nuove carte Fagiolo;



Di seguito verranno descritte solo le nuove regole dell'espansione.

FASE 1: PIANTARE I FAGIOLI

Questa fase è identica a quella del gioco base, con le seguenti eccezioni: se il giocatore di turno possiede un Deposito di Munizioni, allora potrà piazzare una o entrambe le carte che decide di giocare sia nei suoi campi che nel Deposito delle Munizioni.

FASE 2: COMMERCiare I FAGIOLI

Questa fase è identica a quella del gioco base.

FASE 3: PIANTARE I FAGIOLI SCAMBIATI

Questa fase è identica a quella del gioco base, con le seguenti eccezioni: se il giocatore attivo possiede un Deposito di Munizioni, allora potrà piazzare le carte Fagiolo scambiate nella fase 2 sia nei suoi campi che nel Deposito delle Munizioni.

FASE 4: ATTACCARE

Questa fase è completamente nuova. Le monete guadagnate dai giocatori verranno utilizzate per finanziare la guerra dei fagioli. Ogni moneta equivale ad un possibile attacco, quindi passeranno alcuni turni prima che ci possa essere il primo attacco.

Solo il Giocatore Attivo può attaccare, al termine del suo turno, prima di ripescare. Un attacco segue le prossime regole:

- Il giocatore deve pagare 1 Moneta (scartando la carta);
- Poi, dichiara il territorio che vuole attaccare. Questo territorio dovrà essere direttamente adiacente ad un altro di cui l'attaccante ne possiede già il controllo;

- L'attaccante sceglie con quale carta attaccare (Mano, Deposito, Mazzo - *vedere più avanti*) e la piazza di fronte a se coperta;
- Il difensore sceglie con che carta difendersi e la piazza anch'egli di fronte a se, coperta.
- Ora, entrambi i fronti rivelano le carte che hanno giocato. Il numero presente sulle carte sarà il valore di battaglia (questo potrà essere modificato da certi territori).
- Dopo l'attacco, le carte giocate verranno scartate.

Se il valore di battaglia dell'attaccante è maggiore di quello del difensore, l'attaccante vince. In questo caso, quest'ultimo rimuove dal territorio conteso il segnalino del difensore (se presente), e ne piazza uno dei suoi. Se il valore di battaglia dell'attaccante è minore o uguale di quello del difensore, l'attacco fallisce e non ci saranno aggiornamenti di segnalini. Indipendente dal risultato del combattimento, l'attaccante può decidere se fare altri attacchi (anche nello stesso territorio in cui aveva fallito l'attacco precedente).

Nota: *quando a causa di un combattimento un giocatore perde il suo Campo Base, resterà in gioco fino a quando possiede ancora dei segnalini in qualche territorio.*

Quando i giocatori scelgono la loro carta battaglia, hanno tre possibilità:

Mano: il giocatore può usare una carta che ha in mano, da qualunque posizione.

Deposito: se il giocatore possiede un Deposito di Munizioni, può usare una delle carte nel suo Deposito;

Mazzo: il giocatore può usare la prima carta del mazzo delle pescate.

Territori Neutrali. Questi territori non sono occupati da nessuno, e quindi per difenderli, un giocatore qualunque dovrà obbligatoriamente pescare la prima carta del mazzo (opzione 'Mazzo').

FASE 5: PESCARE NUOVE CARTE FAGIOLO

Questa fase è identica a quella del gioco base.

ALTRE AZIONI POSSIBILI

COSTRUIRE UNA FORTEZZA

In qualunque momento, il giocatore attivo che possiede una Miniera ancora piena, può costruire una Fortezza. Pagando 2 monete, volterà la carta della Miniera Piena sull'altro lato, e riceverà la carta Fortezza. Questa carta può essere piazzata sotto una qualunque carta che compone la mappa e che contenga un suo segnalino, in modo che restino comunque sempre visibili i suoi valori.

Sotto una carta della mappa ci può essere solo una Fortezza. Tale Fortezza incrementa di 2 punti il valore difensivo dell'area in cui si trova, da sommarsi al valore della carta giocata in difesa. Una volta piazzata, una Fortezza non potrà più essere spostata, anche se il proprietario della carta cambia. Alla fine della partita, ogni Fortezza vale 1 Punto Vittoria.

IL DEPOSITO DELLE MUNIZIONI

Al prezzo di 3 Monete e in qualunque momento della partita, il giocatore attivo può comprare un Deposito di Munizioni (e solo uno). Questo gli permetterà di formare un mazzo nel quale si potranno avere un numero di carte pari al numero di giocatori. Quindi, in una partita con cinque giocatori si potrà tenere in un Deposito di Munizioni un massimo di cinque carte, in una partita con tre giocatori si potrà tenere in un Deposito di Munizioni un massimo di

tre carte, ecc. Nel Deposito delle Munizioni possono essere piazzate le carte che sono state giocate dalla propria mano durante la Fase 1, quelle che sono state pescate dal mazzo durante la Fase 2, oppure che se ne è ottenuto il possesso durante una contrattazione. Le carte nel Deposito delle Munizioni devono essere tenute nascoste. I fagioli che si trovano nel Deposito delle Munizioni non possono essere piantati, ma solo utilizzati per i combattimenti.

I TERRITORI

Molti carte hanno delle caratteristiche particolari:

Miniere di Pietre: ogni Miniera di Pietre contiene un numero di pietre sufficienti per costruire solo una Fortezza. Se un giocatore controlla una Miniera di Pietre non ancora svuotata e spende 2 Monete, in qualunque momento del suo turno può costruire una Fortezza. Per farlo, volta la carta della Miniera di Pietre in modo che presenti il lato Miniera di Pietre Vuota, e prende dalla scorta comune una carta Fortezza. Le Fortezze sono piazzate sotto la carta Territorio che si vuole difendere, in modo da lasciarle visibili in parte. A fine partita, una carta Miniera di Pietra vale 1 Punto Vittoria, sia piena che vuota.

Villaggi: un Villaggio fornisce un raccolto migliore. Per ogni Villaggio che controlla, e nell'ultima Fase del suo turno, il giocatore può pescare una carta aggiuntiva. Per esempio, se un giocatore possiede 2 Villaggi, nella Fase 5 pescherà 5 carte. Se un Villaggio viene attaccato, il valore di battaglia del difensore sarà incrementato automaticamente a 16 Punti (se minore). Se venisse attaccato un Villaggio che contiene anche una Fortezza, il valore della carta usata in difesa nel combattimento verrebbe per prima cosa incrementato di 2 Punti (per la Fortezza), e soltanto dopo e se minore di 16, verrebbe portato a 16 Punti.

Città: una Città vale 3 Punti Vittoria. Se una Città viene attaccata, il valore di battaglia del difensore sarà incrementato automaticamente a 18 Punti (se minore).

Se venisse attaccata una Città che contiene anche una Fortezza, il valore della carta usata in difesa nel combattimento verrebbe per prima cosa incrementato di 2 Punti (per la Fortezza), e soltanto dopo e se minore di 18, verrebbe portato a 18 Punti.

Fattorie: le Fattorie forniscono dei raccolti fruttuosi. Per ogni Fattoria controllata, durante la Fase 2 del suo turno, un giocatore pesca una carta in più. Al termine della partita, una Fattoria vale 1 Punto Vittoria.

Paludi: in una Palude, i combattimenti sono più difficili. In questo caso, nessun dei due giocatori coinvolti nel combattimento potrà giocare delle carte prelevate dal proprio Deposito di Munizioni.

Miniere di Ferro: se un giocatore controlla almeno una Miniera di Ferro, può prendere una carta Cannone. I Cannoni possono essere usati per attaccare le Città, i Villaggi o gli altri territori protetti da una Fortezza.

In questo caso, il giocatore che ha usato un Cannone, vincerà tutti i pareggi (Eccezione: se l'attaccante e il difensore hanno un valore di battaglia pari a 20, vincerà sempre il difensore. Quindi non esistono attacchi imbattibili). Al termine della partita, una Miniera di Ferro vale 1 Punto Vittoria.

Fiumi: non si può entrare in una carta Fiume, e questa non può nemmeno essere conquistata. Quindi, non fornisce nessun Punto Vittoria. Il Fiume è un ostacolo, che renderà gli attacchi più difficili.

Monasteri: per ogni Monastero che un giocatore possiede, all'inizio del suo turno dovrà pescare una carta. Se questa carta ha un valore da 6 a 12, la piazzerà direttamente nella sua scorta come Moneta. Se il valore è da 14 a 20, dovrà scartarla. Al termine della partita, un Monastero vale 1 Punto Vittoria.

Campi Base: i Campi Base rappresentano la posizione iniziale di ogni giocatore. Non possiedono nessuna caratteristica particolare. Un giocatore che perde il suo Campo, uscirà dal gioco solo quando non avrà più sulla mappa nessun segnalino.

FINE DELLA PARTITA

A differenza del gioco base, una partita ha termine quando il mazzo delle pescate termina per la quarta volta. Una partita termina prematuramente se un giocatore dovesse perdere il suo ultimo Territorio, oppure se dovesse riuscire a conquistare 20 territori della mappa. In entrambi i casi, il giocatore con più Punti Vittoria vincerà la partita.

Nota: se durante un attacco viene pescata l'ultima carta del quarto mazzo (facendo quindi terminare la partita), e tale attacco dovesse richiedere altre carte da pescare, gli scarti dovranno essere rimescolati ancora una volta, in modo da poter terminare l'attacco in corso. Una volta che l'attacco è terminato, anche la partita termina. Non sono permessi eventuali altri attacchi del giocatore di turno.

VARIANTI

LA CAVALLERIA

Per questa variante verranno utilizzate le carte Carica della Cavalleria e Foresta, invece delle Miniere di Ferro e delle Fortezze. Le carte verranno sistemate sul tavolo a seconda del numero dei giocatori, come esposto nelle figure delle pagine 16

e 17 del manuale in tedesco. Le carte che rappresentano il Deposito delle Munizioni e il Cannone sono voltate rispettivamente sui lati Commerciante e Carica della Cavalleria.

Comprare un Commerciante

Se un giocatore possiede una Foresta, per una volta durante la partita può comprare un Commerciante al costo di 3 Monete. Anche se successivamente dovesse perdere la Foresta, può tenere il Commerciante. Un giocatore può avere solo un Commerciante.

Quando il giocatore compra un Commerciante, potrà pescare immediatamente due carte dal mazzo, e piazzarle scoperte sulla carta Commerciante. Nella Fase 5 del suo turno, il proprietario del Commerciante dovrà piazzare per prima cosa le carte pescate sul Commerciante, e non in mano. Poi, potrà scegliere tra tutte le carte che si trovano sopra al Commerciante, e prenderle in mano, nell'ordine che preferisce. A questo punto, sul Commerciante ci dovranno essere ancora 2 carte. In questo modo, il giocatore avrà un maggior controllo sulle carte che ha in mano.

Le Carte Territorio della Variante

Recinto dei Cavalli

Quando un giocatore possiede questa carta, può prendere immediatamente la carta Assalto della Cavalleria. Per maggior chiarezza, la carta Assalto della Cavalleria che prenderà il giocatore dovrà essere dello stesso colore della carta Recinto dei Cavalli che possiede. Se il giocatore dovesse perdere la carta Recinto dei Cavalli, allora perderebbe anche l'Assalto della Cavalleria. Al termine della partita, il Recinto dei Cavalli vale 1 Punto Vittoria.

Foresta

Un Commerciante può essere acquistato solo da un giocatore che possiede la carta

Foresta. Quando la Foresta viene attaccata, se è minore, il suo valore in difesa aumenta automaticamente a 17. Se un giocatore possiede una carta Foresta, può attraversare un Fiume adiacente per portare un attacco nel territorio vicino.

Al termine della partita, una carta Foresta vale 1 Punto Vittoria.

Fase 4: attaccare con la Cavalleria

Se un giocatore possiede un Recinto dei Cavalli e di conseguenza anche la carta Assalto della Cavalleria, può decidere di inviare in un attacco la propria cavalleria. In questo caso, la battaglia si svolgerà in due round di combattimento. Nel primo round, l'attaccante utilizza la sua carta Assalto della Cavalleria, che ha un valore di 17. Il difensore sceglierà la propria carta come al solito.

Se l'attaccante vince il primo round, lascerà la carta Assalto della Cavalleria nell'area, e non ci sarà il secondo round di battaglia. Se invece la Cavalleria viene sconfitta, allora si giocherà il secondo round di combattimento. Questo secondo round si svolgerà normalmente, come già descritto per i combattimenti normali.

Una Cavalleria sconfitta resta inattiva fino all'inizio della Fase 1 del round successivo del giocatore che la possiede. A quel punto, potrà essere usata per un nuovo attacco.

Se un giocatore possiede più di una unità di Cavalleria, dovrà indicare quale userà nel combattimento. In un attacco si può usare solo un'unità di Cavalleria. Se un'unità di Cavalleria viene sconfitta, allora il giocatore potrà usarne una delle altre. Una Cavalleria che non è stata sconfitta può essere usata in diversi attacchi nello stesso turno del giocatore, ma solo fintanto che essa rimarrà vittoriosa. Ogni attacco costa sempre 1 Moneta, indipendentemente dal fatto che venga utilizzata o meno la Cavalleria, e indipendentemente dal numero di round che verranno combattuti.

Nota: un giocatore non è obbligato ad usare la propria Cavalleria in un attacco.

Per esempio, quando si attacca una Città o una Foresta, non avrebbe senso usare la Cavalleria, perché una Città ha un valore in difesa di 18 e la foresta di 17. Tuttavia, un giocatore può decidere di inviare la propria Cavalleria ad una sconfitta certa, se pensa che l'avversario possa conquistare la corrispondente carta Recinto dei Cavalli. Quando un giocatore conquista un Recinto dei Cavalli di un avversario, prenderà la corrispondente carta Assalto della Cavalleria, senza cambiarne l'orientamento. A seconda di tale orientamento, il giocatore che l'ha conquistata potrà o meno usarla immediatamente.

VARIANTI

- Per una partita più breve, fate terminare la partita quando il mazzo delle pescate si esaurisce per la terza volta. Se invece i giocatori vogliono una partita più lunga e con maggiori attacchi, dovranno giocare fino a che il mazzo delle pescate si esaurisce per la quinta volta.
- I giocatori possono scegliere di usare diverse disposizioni iniziali della mappa. Con tre giocatori, potreste creare una struttura a piramide, di 5 o 6 righe e con i Campi Base ai vertici.
- I giocatori possono piazzare le carte come in una scacchiera. In questo caso non si potrà attaccare in diagonale.

SIMBOLI SULLE CARTE

	Punti Vittoria
	Valore minimo in difesa di 16
	Valore minimo in difesa di 17
	Valore minimo in difesa di 18
	Valore in difesa incrementato di 2
	L'attaccante vince i pareggi contro Villaggi, Città e terreni protetti da una Fortezza
	2 Monete per comprare una Fortezza
	Non è permesso l'uso del Deposito di Munizioni
	Nella Fase 5, pescare una carta in più
	Nella Fase 2, pescare una carta in più
	Valore in battaglia di 17
	Prendere la corrispondente carta Assalto della Cavalleria
	Il Fiume non può essere attraversato o conquistato
	Il Fiume può essere attraversato
	Costo di 3 Monete per la carta Commerciante
	Pescare una carta. Se il suo valore è da 6 a 12, tenerla come se fosse una Moneta