

Un gioco di
Uwe Rosenburg



La Isla Bohnitâ

Bohnanza sul mare



L'idea del gioco

Con l'espansione "La Isla Bohnita" Bohnanza si affaccia al mare. Fino ad ora i fagioli sono stati coltivati nei campi e il raccolto è stata venduto. Ora invece può essere caricato sulle navi e trasportato in modo da eseguire la vendita in un momento successivo per realizzare un più alto profitto.

Con questa espansione di Bohnanza il commercio dei fagioli però è più pericoloso: al largo le navi pirata cercheranno di attaccare le vostre navi.

Preparazione

Per giocare con l'espansione di "La Isla Bohnita" i seguenti tipi di fagioli devono essere rimossi:

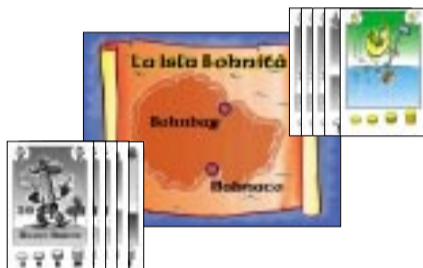
Giocatori	Bohnanza & LIB	Bohnanza, Espansione & LIB
2	Gartenb. Mokkab.	Kakaob. Gartenb. Rote B. Augenb. Sojab. Breehb. Mokkab.
3	Gartenb. Mokkab.	Kakaob. Gartenb. Rote B. Augenb. Sojab. Mokkab.
4	Gartenb. Mokkab.	Kakaob. Gartenb. Rote B. Augenb. Mokkab.
5	Gartenb.,	Kakaob. Gartenb. Rote B. Mokkab.
6	Nicht möglich!	Kakaob. Gartenb. Rote B. Augenb.
7	Nicht möglich!	Kakaob. Gartenb. Rote B.

Ogni giocatore riceve e posiziona davanti a sé una nave e una carta porto dello stesso colore. La carta porto è il posto dove tenere le vostre monete.

Per ogni giocatore distribuire un seconda nave nel suo colore, una carta terzo campo e una nave pirata, che verranno disposte a lato.

La carta di "Isla Bohnita" è disposta nel mezzo del tavolo.

Le carte fagiolo sono mescolate. Due file di cinque carte alla volta, rivolte verso l'alto, sono disposte a destra e a sinistra dell'Isla Bohnita. Ogni fila di fagioli appartiene ad uno dei due porti.



Le carte fagiolo sono distribuite ai giocatori. Il giocatore iniziale riceve 3 carte. Il giocatore seguente (alla sua sinistra, in un senso orario) riceve 4 carte ed il giocatore seguente riceve 5 carte. Tutti i altri giocatori ricevono 6 carte. Il resto delle carte fagiolo componono il mazzo di gioco.

La partita

Il turno di ogni giocatore si compone di 3 fasi:

1. *Giocare le carte fagiolo;*
2. *Commercio, movimento della nave e piantagione;*
3. *Pesca di nuove carte.*

Fase 1. Giocare le carte fagiolo.

Questa fase è identica alle regole del gioco di base. Le carte fagiolo non possono essere disposte nella nave.

Fase 2. Commercio, movimento della nave e piantagione.

Il giocatore di turno gira due carte dal mazzo come nel gioco base e le dispone rivolte verso l'alto affinché tutti le vedano. Ha, quindi, la possibilità di eseguire le seguenti azioni: commercio, movimento nave e piantagione. (Le azioni possono essere eseguite nell'ordine che si preferisce e possono essere ripetute più volte).

(a) Commercio

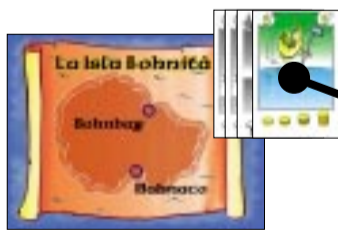
Questa azione è la stessa della seconda fase del gioco base.

(b) Movimento della nave

Movimento della nave nell'Isla Bohnita

Il giocatore di turno può spostare il suo carico o svuotare la nave dal suo porto ad uno dei porti sull'Isla Bohnita (Bohnbay o Bohnacoo). Il giocatore può spostarsi da un porto all'altro dell'Isla Bohnita o raggiungere il proprio porto. Il giocatore può ripetere questo movimento più volte e nell'ordine che preferisce.

Per viaggiare nell'Isla Bohnita il giocatore nomina la nave e il porto di destinazione verso cui la nave si sta dirigendo. A questo punto prende la carta superiore dalla fila dei fagioli presenti nel porto e li posiziona nella nave. Il giocatore ha la possibilità di prendere più fagioli della stessa specie se sono di seguito nello stesso porto.



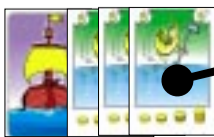
I fagioli in entrambi i porti dell'Isla Bohnita sono fagioli raccolti. Non è permesso piantarli in un campo. Una nave può trasportare soltanto **fagioli di uno stesso genere**.

Incursioni dei pirati

Se il giocatore di turno è in possesso della nave pirata nel corso del gioco (vedere più avanti le relative azioni), può eseguire un'incursione del pirata. Una nave pirata può viaggiare dal suo porto ad un porto di uno degli altri giocatori ed attaccare tutto il carico perduto che si trova nel porto (non delle altre navi pirata).

Per eseguire un'incursione pirata, il giocatore prende la sua nave pirata e nomina il porto dove vuole dirigersi e la nave che vuole attaccare.

Il possessore della nave attaccata ha la possibilità di vendere il suo carico, altrimenti se non coglie questa opportunità, perde una carta fagiolo dalla sua nave e la dispone nella nave del pirata. Questo conclude l'incursione del pirata.



Giocatori: 2-7

Età: dai 12 anni in su

Durata: 90 minuti circa

Contenuto: 82 carte da gioco
8 carte territorio
1 regolamento

Fagioli & Navi

28 X Mokkabohnene

26 X Wachsohnen

14 X Navi
in 7 colori differenti

7 X Navi pirata

Carte territorio

7 X carte territorio

in 7 colori differenti
1 X "La Isla Bohnita"

Carte 3° campo

7 X carte 3° campo

Porto personale



Pila monete guadagnate

Le carte in mano non possono essere posate su nessuna nave.

Al giocatore di turno è permesso attaccare ogni nave degli altri giocatori, ma soltanto una volta ciascuna. Nella nave pirata possono esserci solo fagioli di un tipo. I fagioli presi dalle altre navi non possono essere caricati in una delle navi del giocatore di turno.

Non è consentito:

- Caricare fagioli da una delle vostre navi in una del vostro pirata;
- Caricare fagioli raccolti da uno dei vostri campi su una nave pirata;
- Piantare un fagiolo raccolto da una nave pirata in un campo.

(c) Piantagione

Questa azione è effettuata allo stesso modo del gioco base.

La fase di commercio, il movimento della nave e la piantagione si concludono quando tutti i giocatori hanno piantato i fagioli che sono stati commerciati e quando il giocatore di turno non vuole compiere nuove azioni.

Fase 3. Pesca di nuove carte.

Il giocatore di turno pesca dal mazzo il seguente numero di carte:

3 & 4 giocatori = 3 carte

5 giocatori = 4 carte

6 & 7 giocatori = 5 carte

Se non ci sono carte su uno dei porti dell'Isla Bohnita allora si dispongono 5 nuove carte dal mazzo.

Raccogliere e vendere fagioli

I fagioli raccolti dai campi o depositati nelle navi personali o dei pirati possono essere venduti in qualunque momento. Un giocatore può raccogliere un campo e depositare il raccolto in una nave. Il carico di una nave deve essere completamente venduto. Tuttavia deve far guadagnare almeno una moneta, altrimenti non è consentito vendere. Inoltre il carico non può essere regalato.

N.B.: i fagioli delle navi pirata e delle altre navi possono essere scaricati se non riuscite a venderli.

Ulteriori azioni

Nel corso del gioco un giocatore può comprare un terzo campo di fagioli, una seconda nave ed una nave pirata in qualunque momento. Non è necessario che sia il suo turno. Tutto quel che viene comprato è immediatamente disponibile e può essere usato.

Il terzo campo di fagiolo costa 3 monete

Il costo della seconda nave:

- 4 monete con 3 o 4 giocatori

- 3 monete da 5 a 7 giocatori

La nave pirata costa 2 monete

Le monete usate per gli acquisti vengono disposte sul mucchio degli scarti.

Fine del gioco

Il gioco si conclude come nelle regole di base.

Das Bohnenduell

Il duello del fagiolo

“La Isla Bohnita,, per 2 giocatori

Per il duello del fagiolo ci sono le seguenti norme specifiche. All'inizio del gioco entrambi i giocatori ricevono 5 carte fagiolo in mano.

Le tre fasi del turno di un giocatore sono modificate come segue:

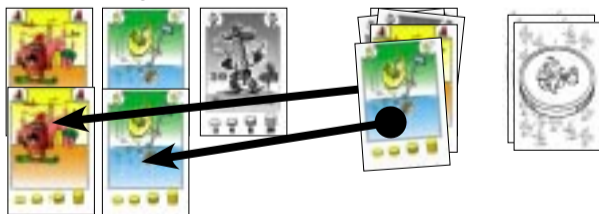
Fase 1. Giocare le carte fagiolo

Prima o dopo aver piantato una carta fagiolo in un campo è permesso scartare una carta dalla propria mano (indipendentemente dalla posizione dove essa si trovi). È permesso soltanto per sbarazzarsi di una carta durante il proprio turno.

Fase 2. Commercio, movimento della nave e piantagione.

Il giocatore gira 3 piuttosto che 2 carte dal mazzo. Se la carta in cima al mucchio degli scarti è della stessa specie del fagiolo di una delle carte che sono state girate questa viene aggiunto a loro.

Questa operazione è ripetuta fino a che la carta superiore non si abbina più con nessuna delle carte girate.



Questi fagioli sono a disposizione del giocatore di turno.

Sia i fagioli nel campo che i fagioli sulle navi possono essere venduti soltanto nel vostro turno.

Eccezione: Se una delle vostre navi commerciali è attaccata (vedere le incursioni del pirata).

Fase 3. Pesca di nuove carte.

Le monete che sono usate per pagare il terzo campo, la seconda nave o la nave pirata sono disposte a lato. Sono rimesse in gioco soltanto quando il mucchio degli scarti ridiventa il mazzo di gioco.

Il terzo campo costa 3 monete, la seconda nave ne costa 5 e la nave pirata 2.

Traduzione italiana a cura di Franchija



Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach

E-mail: AMIGO_Spiele@compuserve.com

