



Traduzione e adattamento a cura di Gylas per Giochi Rari
Versione 1.0 – Luglio 2001



<http://giochirari.it>
e-mail: giochirari@giochirari.it

NOTA. La presente 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 "La Isla Bohnita" sono detenuti dal legittimo proprietario.

La “Isla Bohnita”

Bohnanza sul Mare

Creato da Uwe Rosenburg

Distribuito da The Rules Bank by Mike Siggins

L’Idea del Gioco

Con l’espansione “La Isla Bohnita”, Bohnanza va sul mare. Fino ad ora, i Fagioli erano coltivati nei campi e poi venduti. Ora, i raccolti possono essere caricati sulle navi e trasportati in modo che anche con una vendita modesta, un giocatore possa avere alti profitti. Però, con questa espansione di Bohnanza, il commercio dei Fagioli diventa più pericoloso. I pirati si nascondono nei mari in attesa di catturare le navi commerciali.

“La Isla Bohnita” si può giocare solo se si possiede il gioco base. Inoltre, questa espansione è compatibile con l’espansione per 6 e 7 giocatori. Nel caso in cui queste regole non chiariscano qualche cosa, seguite quelle del gioco base.

Preparazione

Quando usate questa espansione, rimuovete dal mazzo i seguenti tipi di Fagiolo:

Numero Giocatori	Gioco Base & La “Isla Bohnita”	Gioco Base, Espansione & La “Isla Bohnita”
2	Gartenb. Mokkab	Kakaob, Garetnb, Rote B, Augen B, Sojab, Brechb, Mokkab
3	Gartenb. Mokkab	Kakaob, Garetnb, Rote B, Augen B, Sojab, Mokkab
4	Gartenb. Mokkab	Kakaob, Garetnb, Rote B, Augen B, Mokkab
5	Gartenb.	Kakaob, Garetnb, Rote B, Mokkab
6	Non giocabile!	Kakaob, Garetnb, Rote B, Augen B
7	Non giocabile!	Kakaob, Garetnb, Rote B

Ogni giocatore riceve una nave e una carta porto dello stesso colore, e le piazza di fronte a se sul tavolo. La carta porto con il porto di casa è il posto ove tenere le proprie monete.

Per ogni giocatore viene messa da parte una seconda nave dello stesso colore, un terzo campo e una nave pirata. Tutte le altre navi e gli altri terzi campi di Fagioli, non vengono usati.

La carta “Isla Bohnita” viene messa al centro del tavolo.

Vengono mescolate le carte Fagiolo. Vengono piazzate scoperte cinque carte alla volta in una riga vicino alla destra e alla sinistra della carta “Isla Bohnita”. Ogni riga di Fagioli appartiene ad uno dei due porti [Il diagramma espone queste carte negli angoli a NE e SO dell’isola così che sia chiaro a quale porto esse appartengono].

Poi vengono distribuite le carte ai giocatori. Il primo giocatore riceve 3 carte. Il successivo alla sinistra ne riceve 4 e il seguente in senso orario ne riceve 5. Tutti gli altri giocatori ricevono 6 carte. Le restanti carte Fagiolo formeranno il mazzo delle pescate.

Il Turno di Gioco

Il turno di ogni giocatore è diviso in 3 fasi:

1. **Giocare una o più carte.**
2. **Commerciare, spostare la nave e coltivare.**
3. **Pescare nuove carte.**

1. Giocare una o più carte

Questa fase è uguale a quella delle regole base. I Fagioli non possono essere piazzati in una nave.

2. *Commerciare, spostare la nave e coltivare.*

Il giocatore di turno pesca due carte dal mazzo come succede nel gioco base e le piazza scoperte sul tavolo in modo che tutti possano vederle. Poi si possono eseguire le azioni di commercio, movimento della nave e di coltivazione, in qualsiasi ordine si voglia, che possono anche essere ripetute.

(a) **Commerciare**

Questa azione è la stessa della seconda fase del gioco base, a questo punto senza più carte scoperte del mazzo.

(b) **Movimento della Nave**

La Nave muove verso "Isla Bohnita".

Il giocatore attivo può muovere la sua nave, che sia carica oppure vuota, dal porto di casa verso uno dei porti su "Isla Bohnita" (Bohnbay oppure Bohnanco). Il giocatore può spostare la nave sia dal suo porto di casa verso "Isla Bohnita" che da "Isla Bohnita" verso il suo porto di casa.

Per viaggiare verso "Isla Bohnita", il giocatore dichiara la nave e la sua destinazione. Poi prende la prima carta dalla riga di Fagioli del porto di destinazione e la piazza sopra la nave dichiarata. Al giocatore è permesso di prendere più Fagioli dello stesso ordinamento se ce ne sono uno vicino all'altro nella riga.

I Fagioli in entrambe i porti su "Isla Bohnita" sono Fagioli raccolti. Essi non possono essere piantati nuovamente in qualche campo. Una nave può trasportare solo Fagioli di uno stesso tipo.

Attacco dei Pirati

Se il giocatore attivo ha comprato una nave pirata nel corso del gioco (vedere "Azioni Secondarie"), egli può inviare una nave per un attacco. Una nave pirata può viaggiare dal suo porto di casa verso quello di uno degli avversari ed attaccare qualunque nave (non un'altra nave pirata) che si trovi lì.

Per eseguire un attacco dei pirati, il giocatore prende la sua nave pirata nominando un porto avversario e la nave che vuole attaccare.

L'altro giocatore, quello che ha la sua nave attaccata, ha ora l'opportunità di vendere il suo carico. Se non lo fa, allora viene presa una carta Fagiolo dalla nave e piazzata sulla nave pirata. Ciò termina l'attacco Pirata.

Nel suo turno, il giocatore può attaccare qualunque nave degli avversari, ma può fare solo un attacco per nave. Sulla nave pirata ci possono essere solo Fagioli di uno stesso tipo. I Fagioli catturati non possono essere scaricati nello stesso turno in cui sono catturati.

Non è permesso:

- Spostare dei Fagioli da una nave da carico verso una nave pirata.
- Spostare un raccolto di Fagioli da un campo verso una nave pirata.
- Spostare un raccolto di Fagioli da una nave pirata verso un campo.

(c) Coltivare

Questa azione è la stessa della terza fase delle regole base del gioco.

La fase di commercio, spostamento navi e coltivazione, termina quando tutti i giocatori hanno piantato i Fagioli che sono stati scambiati e il giocatore di turno ha terminato le sue azioni.

3. Pescare Nuove Carte

Il giocatore di turno pesca il seguente numero di carte, a seconda del numero di giocatori:

3 & 4 giocatori = 3 carte

5 giocatori = 4 carte

6 & 7 giocatori = 5 carte

Se non ci sono carte in uno dei porti di "Isla Bohnita", allora vengono prese 5 nuove carte dal mazzo e vengono piazzate in tale porto.

Raccogliere e Vendere Fagioli

La raccolta dei Fagioli da un campo e il carico di questi su una nave da carico o una nave pirata, può essere eseguita in qualunque momento. Un giocatore può raccogliere un campo e piazzare la sua raccolta su una nave da carico. Tale carico deve essere venduto completamente. Tuttavia, è necessario ricavare da questa vendita almeno una moneta, altrimenti tale vendita non è permessa. Il carico non può essere regalato.

Nota: I Fagioli che provengono da navi pirata e da navi da carico, possono essere scaricati se non si riesce a venderli guadagnando almeno una moneta.

Azioni Secondarie

In qualunque momento, nel corso della partita, un giocatore può comprare un terzo campo, una seconda nave commerciale e una nave pirata. Questo può essere fatto anche fuori dal proprio turno di gioco. Tutte le navi e il terzo campo di Fagioli che vengono comprati, sono immediatamente disponibili per l'uso.

- Il terzo campo di Fagioli costa 3 monete.
- La seconda nave commerciale costa:
 - 4 monete con 3 o 4 giocatori
 - 3 monete da 5 a 7 giocatori
- La nave pirata costa 2 monete.

Le monete usate per l'acquisto vengono piazzate scoperte (con in alto il lato che presenta il Fagiolo) nel mazzo e gli scarti.

Termine del Gioco

La partita termina seguendo le stesse regole del gioco base.

Il Duello dei Fagioli - "La Isla Bohnita" per 2 giocatori

Per il duello dei Fagioli, ci sono alcune regole particolari. All'inizio del gioco, entrambe i giocatori ricevono 5 carte Fagiolo.

La terza fase si alterna tra i giocatori nel modo seguente:

1. Giocare una o più carte

Prima o dopo avere giocato una carta Fagiolo in un campo, un giocatore può prendere una carta che si trova nella sua mano o da qualunque posizione, e scartarla. E' permesso sbarazzarsi di una carta in questo modo solo una volta per turno.

2. Commerciare, spostare la nave e coltivare.

Il giocatore pesca 3 carte dal mazzo invece di 2. Se la prima carta del mazzo degli scarti è dello stesso tipo di quello di una delle carte appena pescate, questa si aggiunge a loro. Ciò viene ripetuto fino a che la prima carta del mazzo degli scarti non è più dello stesso tipo di quelle pescate.

Questi Fagioli sono poi presi, a sua scelta, dal giocatore di turno.

Sia i Fagioli nei campi che quelli sulle navi possono essere venduti durante il proprio turno.

Eccezione: se una delle vostre navi viene attaccata (vedere "Attacco dei Pirati").

3. Pescare nuove carte.

Le monete usate per pagare il terzo campo, una seconda nave da carico o una nave pirata, sono messe a lato. Esse ritorneranno nel gioco solo quando il mazzo degli scarti verrà rimescolato per formare il nuovo mazzo delle pescate.

Il terzo campo di Fagioli costa 3 monete. La seconda nave da carico costa 5 monete. La nave pirata costa 2 monete.