

BOHNAPARTE

Liberté! Egalité! Bohnité!

di Hanno Girke / Uwe Rosenberg

Giocatori: 3 – 6

Età: dai 12 anni in su

Durata: 90 minuti

Contenuto: 72 segnalini in 6 gruppi da 12 di differenti colori,
6 Accampamento (feldlager) 1 per ogni colore,
6 Deposito munizioni/Mercante (munitionsdepot/handler),
6 Fattoria (bauernhof),
6 Villaggio (dorf),
4 Città (stadt),
4 Monastero (kloster),
3 Fortezza/Foresta (festung/wald),
3 Miniera/Miniera vuota (steinbruch/leerer steinbruch),
3 Miniera di ferro/Recinto dei cavalli (eisenmine/pferdekoppel),
3 Cannone/Cavalleria (kanone/reiterschar),
3 Fiume (fluss),
3 Fanghiglia (morast).



Alcune carte hanno disegni differenti in entrambi i lati. Il **Mercante**, la **Foresta**, il **Recinto dei cavalli** e la **Cavalleria** sono usate solo nella variante Cavalleria e sono utilizzate con queste facce rivolte verso il basso durante la partita. Solo della **Miniera/Miniera vuota** saranno usati entrambi i lati durante la partita. Nota: Bohnaparte non è un gioco a se stante, ma un'espansione di Bohnanza. Per poterla utilizzare occorre avere anche il gioco base. Queste regole spiegano solo le differenze che l'espansione porta al gioco base.

Descrizione

Malcontento nella Terra dei Fagioli. Il regno è caduto. In ogni luogo, i principi dei fagioli stanno tentando di conquistare i vicini villaggi e le città, per accrescere il loro potere nel regno. Usano i profitti delle loro vendite per finanziare gli attacchi. Alla fine del gioco, le monete non hanno valore. Invece, i giocatori conteggiano come punti vittoria i terreni che controllano. Solo allora, il principe più potente sarà incoronato Bohnaparte della Terra dei Fagioli.

Preparazione

La preparazione è simile a quella del gioco base. Sono utilizzate tutte le carte del gioco base, con l'eccezione dei fagioli wax, caffè, cacao e le carte 3° campo. (N.d.T. si fa riferimento all'edizione americana, che sarebbe il gioco base tedesco + qualcosa dell'espansione erweiterung set, chi ha la versione tedesca in pratica non deve usare l'espansione)

In questa espansione le carte terreno (come le **Fattorie** e le **Miniere di Ferro**) si usano in orizzontale e le carte giocatore (come i **Depositi Munizioni/Mercanti** e i **Cannoni/Cavalleria**) si usano in verticale. In base al numero di giocatori, vengono piazzate le carte terreno, con l'eccezione della **Fortezza**, nel mezzo del tavolo e nel modo raffigurato sotto per creare il tabellone di gioco. Le carte **Fortezza** e le carte giocatore (con il **Deposito Munizioni** ed il **Cannone** a faccia in su) sono posizionate di fianco al tabellone, in modo che tutti i giocatori possano raggiungerle.

Preparazione per una partita a 3 giocatori



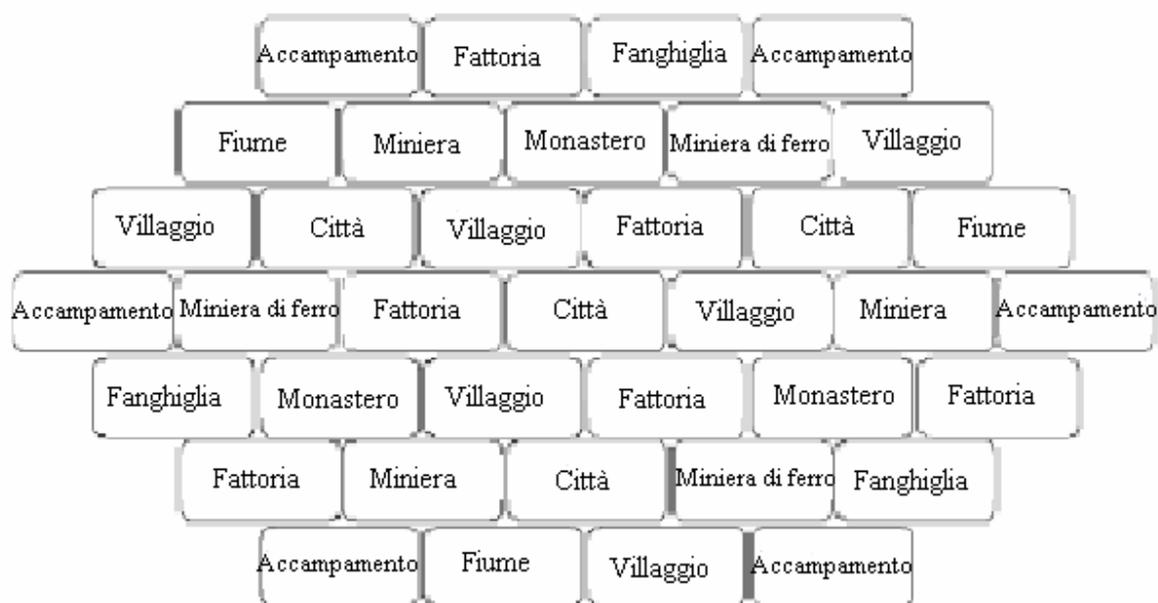
Preparazione per una partita a 4 giocatori



Preparazione per una partita a 5 giocatori



Preparazione per una partita a 6 giocatori



Accampamento

Gli Accampamenti sono presenti in 6 colori. I giocatori scelgono che colore usare mentre si crea il tabellone di gioco. Dopo che i giocatori hanno creato il tabellone di gioco, viene stabilito un giocatore e da lui, in senso orario, ogni giocatore sceglie un Accampamento e prende i 12 segnalini di quel colore. Ogni giocatore piazza uno dei suoi segnalini sull'Accampamento ed i restanti nella sua area di gioco (la parte di tavolo davanti a lui). Gli Accampamenti sono gli spazi di partenza per i giocatori. Rimetti le carte ed i segnalini inutilizzati nella scatola.

Giocare una partita

L'ultimo giocatore ad aver selezionato un Accampamento diventa il primo giocatore della partita. Gli altri giocatori seguiranno in senso orario. Nel suo turno un giocatore deve fare le seguenti azioni nell'ordine mostrato:

Fase 1: Piantare carte fagiolo

Fase 2: Pescare, commerciare e regalare fagioli

Fase 3: Piantare i fagioli acquistati o ricevuti in regalo

Fase 4: Attaccare

Fase 5: Pescare nuove carte fagiolo

Le regole seguenti descrivono i cambiamenti delle fasi del gioco. Non vengono ripetute le regole del gioco base.

Fase 1: Piantare carte fagiolo

Questa fase è identica a quella del gioco base, tranne la seguente eccezione: se il giocatore possiede un Deposito delle munizioni, può piantare una o due carte fagiolo dalla sua mano, **come al solito**, nei suoi campi, ma **può anche** piazzarli nel Deposito delle munizioni.

Fase 2: Pescare, commerciare e regalare fagioli

Questa fase è identica a quella del gioco base.

Fase 3: Piantare i fagioli acquistati o ricevuti in regalo

Questa fase è identica a quella del gioco base, tranne la seguente eccezione: se il giocatore possiede il Deposito delle munizioni, può piantare nei suoi campi, **come al solito**, le carte fagiolo pescate, ricevute in scambio o in dono nella fase 2, ma **può anche** piazzarle nel Deposito delle munizioni.

Fase 4: Attacco

Questa fase è nuova. Un giocatore può eseguire un attacco solo se ha almeno una moneta d'oro. Dato che i giocatori iniziano la partita senza monete, non possono esserci attacchi nel primo round di gioco. **Ogni attacco costa una moneta.** Un giocatore può eseguire un attacco **solo** nel suo turno.

L'attaccante attacca con una carta fagiolo ed il difensore prova a respingere l'attacco usando una carta fagiolo. I giocatori hanno tre possibilità tra cui scegliere per giocare la carta fagiolo d'attacco e la carta fagiolo da difesa:

1)Mano: il giocatore può utilizzare una carta fagiolo dalla sua mano per attaccare o difendere. Il giocatore può prendere la carta da una qualsiasi posizione della sua mano.

2)Deposito: un giocatore può utilizzare una carta a sua scelta da un Deposito delle Munizioni, se ne possiede uno.

3)Mazzo: il giocatore può scegliere di usare una carta pescata dalla cima del mazzo. Ovviamente, la pescata è cieca, ed il giocatore non saprà che carta sta pescando.

Nota: le carte terreno neutrali (quelle senza segnalini) difendono sempre con la carta pescata dal mazzo. Il giocatore alla sinistra dell'attaccante prende il ruolo del difensore e pesca la carta dal mazzo.

L'attacco:

1) L'attaccante paga una moneta. Prende una moneta dalla pila dei suoi guadagni e la posiziona nel mazzo degli scarti a faccia in su (fagiolo rivolto verso l'alto).

2) L'attaccante indica quale terreno sta attaccando. Deve attaccare una carta terreno adiacente ad una delle proprie carte terreno (quelle in cui si trova un suo segnalino).

3) L'attaccante prende una carta fagiolo dalla sua mano, dal Deposito munizioni o dal mazzo e la mette a faccia in giù nella sua area di gioco.

4) Il difensore prende una carta fagiolo dalla sua mano, dal Deposito munizioni o dal mazzo e la mette a faccia in giù nella sua area di gioco.

5) Entrambi i combattenti rivelano la loro carta fagiolo. Il numero sulla carta è il valore di battaglia, che può essere modificato da specifiche carte terreno. (Il valore è dato dal numero di carte fagiolo di quel tipo che si possono trovare nel mazzo, ad esempio il Brechbohne - Green bean ha un valore di 14.)

6) Dopo l'attacco, entrambe le carte sono scartate scoperte nella pila degli scarti.

Risultato:

Se l'attaccante ha ottenuto un valore di battaglia maggiore del difensore, ha vinto la battaglia. L'attaccante piazza uno dei suoi segnalini sulla carta terreno attaccata. Se ci sono già dei segnalini, ritornano nella riserva del proprietario.

Se l'attaccante ha ottenuto un valore minore o uguale a quello del difensore, è quest'ultimo ad aver vinto la battaglia e nessun segnalino viene aggiunto o rimosso.

Indipendentemente dal risultato, l'attaccante può eseguire altri attacchi. L'attaccante può tornare ad attaccare la stessa carta terreno (se ha perso la battaglia precedente) oppure una carta terreno diversa.

Quando il giocatore di turno non desidera fare altri attacchi, la fase termina.

Nota: quando un giocatore perde il suo accampamento in una battaglia contro un avversario, rimane in gioco finché ha almeno un segnalino su una carta terreno o sul tabellone di gioco (vedere anche "Fine del gioco").

Esempio: Uwe vuole attaccare la Fattoria di Hanno dal suo accampamento. Uwe prende una moneta dalla sua pila dei guadagni e la scarta a faccia in su nella pila degli scarti, come pagamento per effettuare l'attacco. Poi prende un Chili bean (Feuerbohne), valore di battaglia 18, dalla sua mano e lo piazza a faccia in giù nella sua area di gioco. Hanno possiede un Deposito delle munizioni e prende una carta da lì, anche lui un Chili bean (Feuerbohne), e lo piazza a faccia in giù nella sua area di gioco. A questo punto i giocatori rivelano insieme la loro carta fagiolo. Dato che il valore di battaglia è lo stesso, l'attacco di Uwe è fallito. I giocatori scartano le carte fagiolo utilizzate, nel mazzo degli scarti. Uwe non si dà per vinto e decide di attaccare di nuovo la Fattoria di Hanno. Paga un'altra moneta dalla pila dei suoi guadagni, prende un altro Chili bean (Feuerbohne) dalla sua mano, e lo piazza a faccia in giù nella sua area di gioco. Hanno non ha altre carte nel suo Deposito delle munizioni, e non ha carte con un valore elevato in mano. Quindi decide di tentare la fortuna e pescare una carta dal mazzo, piazzandola poi a faccia in giù nella sua area. Di nuovo i giocatori mostrano insieme la propria carta fagiolo. La carta di Hanno si rivela essere un Green bean (Brechtbohne) che ha valore di battaglia 14, quindi perde la battaglia contro il Chili bean (Feuerbohne) di Uwe. I giocatori scartano le carte fagiolo appena utilizzate, nella pila degli scarti. Uwe piazza un suo segnalino sulla Fattoria, mentre Hanno rimette il suo segnalino della Fattoria nella sua riserva.

Fase 5: Pescare nuove carte fagiolo

Questa fase è identica a quella del gioco base.

Altre Azioni dei giocatori

Costruire una Fortezza

In qualsiasi momento del suo turno, un giocatore che possiede (occupa) una Miniera (non una Miniera Vuota) può costruire una **Fortezza**. Paga **due monete**, gira la carta Miniera facendola diventare una Miniera vuota e prende una carta Fortezza. Piazza la carta Fortezza sotto qualsiasi carta terreno in cui ha un segnalino. Dispone la Fortezza in modo che le linee d'informazione della carta terreno scelta e della Fortezza siano entrambe visibili. Un giocatore può avere solo **una** carta Fortezza sotto ogni carta terreno. Una Fortezza aumenta il valore di difesa della carta terreno in cui si trova di 2 punti, e si aggiunge alle normali abilità della carta terreno. Una volta scelto, il terreno in cui si trova la Fortezza non può più essere cambiato, neanche se il possessore della carta cambia. La Fortezza vale un punto vittoria addizionale per il giocatore che la possiede, a fine partita.

Comprare un Deposito munizioni

Un giocatore può comprare un Deposito di munizioni in qualsiasi momento della partita. Può comprarlo anche nel turno di un altro giocatore. Il Deposito costa **3 monete**. Ogni giocatore può avere solo un Deposito munizioni.

Il Deposito delle munizioni è una sorta di magazzino, dove un giocatore può conservare tante carte fagiolo quanti sono i giocatori. Con cinque giocatori ognuno può immagazzinare cinque carte fagiolo nel suo Deposito delle munizioni, con tre giocatori ognuno può immagazzinare fino a tre carte fagiolo e così via.

Le carte fagiolo, che devono essere piantate nella fase 1 e nella fase 3 come descritto nel regolamento base, possono invece essere immagazzinate nel Deposito delle munizioni, se il giocatore lo desidera. Il giocatore le piazza **a faccia in giù** nel Deposito. I fagioli immagazzinati non potranno più essere piantati, ma utilizzati solo per attaccare. Un giocatore può decidere di piantare alcuni fagioli e di immagazzinarne altri.

Carte Terreno

Miniera

Ogni **Miniera** fornisce abbastanza pietra per costruire una Fortezza. Se un giocatore possiede una Miniera (non vuota), può costruire una Fortezza in qualsiasi momento del suo turno. In seguito, il giocatore deve girare la carta della Miniera verso il lato della Miniera vuota. Una Miniera (sia vuota che piena) vale un punto vittoria alla fine della partita.

Villaggio

Un **Villaggio** serve a migliorare il raccolto. Per ogni Villaggio che il giocatore possiede, pesca una carta in più tra quelle da aggiungere alla sua mano nella fase 5. Ad esempio se possiede due villaggi, pesca 5 carte nella fase 5.

Quando un Villaggio viene attaccato, il valore difensivo di battaglia è automaticamente 16 se il valore di battaglia della carta fagiolo è più basso (es. Green bean/Brechbohne con valore 14). Quando un Villaggio con una Fortezza è attaccato, la Fortezza aumenta di 2 il valore di battaglia difensivo della carta fagiolo usata. Se il valore di battaglia, incluso il bonus di 2 punti è ancora minore di 16, il valore di battaglia del Villaggio diventa 16. Alla fine del gioco, un Villaggio vale un punto vittoria.

Città

Quando una **Città** viene attaccata, il valore difensivo di battaglia è automaticamente 18 se il valore di battaglia della carta fagiolo è più basso. Quando una Città con una Fortezza è attaccata, la Fortezza aumenta di 2 il valore di battaglia difensivo della carta fagiolo usata. Se il valore di battaglia incluso il bonus di 2 punti è ancora minore di 18, il valore di battaglia della Città diventa 18. Alla fine del gioco, una Città vale tre punti vittoria.

Fattoria

Le Fattorie servono ad avere raccolti più ricchi. Per ogni **Fattoria** che il giocatore possiede, pesca una carta in più dal mazzo nella fase 2. Ad esempio, se il giocatore possiede due Fattorie, deve pescare quattro carte nella fase 2. Alla fine della partita, una Fattoria vale un punto vittoria.

Fanghiglia

Combattere nella **Fanghiglia** è difficile. Per questo, né l'attaccante né il difensore possono utilizzare carte fagiolo dal Deposito delle munizioni durante la battaglia. Alla fine della partita, una Fanghiglia vale un punto vittoria.

Miniera di Ferro

Se un giocatore possiede una **Miniera di ferro**, può prendere una carta Cannone. Il Cannone può essere usato da un giocatore che sta attaccando una Città, un Villaggio e le carte terreno protette da una Fortezza. Quando attacca con un Cannone, l'attaccante vince anche se il valore di battaglia è uguale.

Eccezione: tuttavia, se l'attaccante ed il difensore hanno entrambi un valore di 20, vince il difensore. Alla fine della partita, una Miniera di Ferro vale un punto vittoria.

Fiume

Una carta Fiume non può essere attraversata né attaccata. Quindi, alla fine della partita, un Fiume non dà punti vittoria. Il **Fiume** è solo un ostacolo per gli attacchi.

Monastero

Per ogni **Monastero** che un giocatore possiede, all'inizio del turno (prima della fase 1), il giocatore può pescare una carta dalla cima del mazzo. Se il valore va da 6 (Garden bean - Gartenbohne) al 12 (Soy bean - Soyabohne), mette la carta direttamente nel suo mazzo dei guadagni. Se il valore va da 14 (Green bean - Brechbohne) a 20 (Blue bean - Blaubohne) scarta la carta nel mazzo degli scarti. Alla fine della partita, un Monastero vale un punto vittoria.

Fine della partita

A differenza che nel gioco base, la partita finisce quando il mazzo è esaurito per la quarta volta. La partita può anche terminare quando un giocatore conquista dodici carte terreno o quando un giocatore non possiede più nessuna carta terreno. In tutti i casi, il vincitore sarà il giocatore con il maggior numero di punti vittoria. I punti vittoria sono illustrati sotto forma di bandierina sul fondo delle carte terreno.

Nota: se il mazzo è finito per la quarta volta durante un attacco ed un giocatore coinvolto nell'attacco vuole pescare una carta, viene rimischiata la pila degli scarti per creare un nuovo mazzo da cui far pescare

al giocatore. Il gioco finisce dopo che l'attacco è stato risolto. L'attaccante non può fare altri attacchi, ormai la partita è terminata!

Variante della Cavalleria

Per la variante della Cavalleria, i giocatori usano le stesse regole descritte sopra, ma utilizzando l'altro lato di alcune carte.

I giocatori usano il **Recinto dei cavalli** e la **Foresta** al posto della Miniera di Ferro e della Fortezza. In base al numero di giocatori, si piazzano le carte terreno nel mezzo del tavolo, in un modo specifico (vedere sotto), per creare il tabellone di gioco. Gira le carte Deposito delle munizioni e Cannone dal lato del Commerciante e della Cavalleria e piazzale vicino al tabellone in modo che tutti i giocatori possano raggiungerle. Riponi i segnalini e le carte non utilizzate nella scatola.

Preparazione per una partita a 3 giocatori



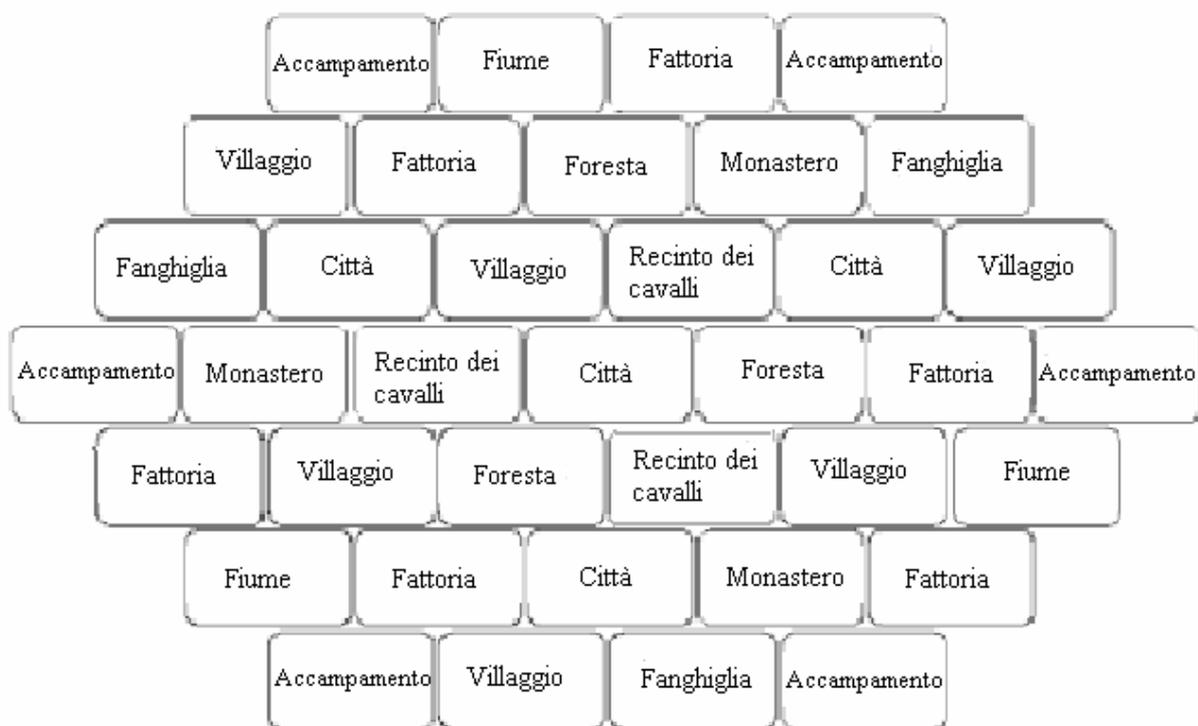
Preparazione per una partita a 4 giocatori



Preparazione per una partita a 5 giocatori



Preparazione per una partita a 6 giocatori



Comprare un Mercante

Quando un giocatore possiede una Foresta, può, una volta nella partita, comprare un **Mercante** per **tre monete**. Se in seguito il giocatore perde la Foresta, mantiene il Mercante. Ogni giocatore può avere un solo mercante.

Il Mercante aiuta ad avere una raccolta regolata. Quando un giocatore compra un Mercante, pesca immediatamente due carte dal mazzo e le piazza a faccia in su sulla carta del Mercante. Nella fase 5 del suo turno, il possessore del Mercante può piazzare le carte pescate sulla carta Mercante, **invece** che nella sua mano. Poi sceglie altrettante carte da aggiungere alla sua mano, tra quelle che si trovano sul Mercante, come avrebbe fatto con quelle pescate nella fase 5. Le piazza nella sua mano secondo l'ordine che preferisce. Rimarranno, quindi, sempre due carte sul Mercante. Questo permette al giocatore di avere un certo controllo sulle carte che deve aggiungere alla sua mano.

CARTE TERRENO

Recinto dei cavalli

Quando un giocatore possiede un **Recinto dei cavalli**, prende immediatamente la corrispondente carta **Cavalleria**. Per rendere chiaro quale carta Cavalleria proviene da quale Recinto dei cavalli, il colore dei cavalli è lo stesso per entrambe le carte. Quando un giocatore perde un Recinto dei cavalli, perde anche la Cavalleria. Alla fine della partita un Recinto dei cavalli vale un punto vittoria.

Foresta

Solo quando un giocatore possiede una **Foresta** può comprare un Mercante. Quando una Foresta è attaccata, il valore di battaglia difensivo è automaticamente 17, se il valore ottenuto con la carta fagiolo è minore. Se un giocatore possiede una Foresta, può attraversare un Fiume adiacente per attaccare una carta terreno adiacente al Fiume. Alla fine del gioco, una Foresta vale un punto vittoria.

Fase 4 (attaccare con la Cavalleria)

Un giocatore che possiede un Recinto dei cavalli e la corrispondente Cavalleria, **può** scegliere di inviare la sua Cavalleria in attacco. In questo caso, l'attacco può durare due round.

Nel primo round di battaglia, l'attaccante usa la sua Cavalleria come carta da battaglia. La Cavalleria ha un valore di battaglia di 17. Il difensore sceglie la sua carta da battaglia come al solito. Se l'attaccante vince, la carta Cavalleria torna nella sua area di gioco. Non ci sarà un secondo round. Se la Cavalleria è sconfitta, il giocatore la mette "tappata" (in orizzontale) nella sua area di gioco e la battaglia procede nel secondo round.

Il secondo round di battaglia avviene seguendo le normali regole dell'attacco, spiegate in precedenza. La carta Cavalleria rimane "tappata" fino alla Fase 1 del prossimo round di gioco, allora il giocatore la "stappa" (torna in verticale). Può essere usata per gli attacchi nel prossimo round di gioco.

Se un giocatore ha più di un'unità di Cavalleria, deve dichiarare quale ha inviato in battaglia. Si può usare solo un'unità di Cavalleria per attacco. Se un'unità di Cavalleria viene sconfitta, si può usare un'unità di Cavalleria diversa in un attacco seguente. Un'unità di Cavalleria che non viene sconfitta può essere usata in più attacchi durante un turno del giocatore, finché rimane vincitrice.

Ogni attacco costa sempre una moneta, che sia condotto o meno con la Cavalleria ed indipendentemente dal numero di battaglie per round.

Nota: un giocatore non deve per forza usare la Cavalleria in un attacco. Quando un giocatore attacca una Città o una Foresta, ad esempio, usare la Cavalleria non ha senso, perché la Città ha un valore di battaglia di 18 e la Foresta di 17. Comunque, un giocatore può decidere d'inviare la sua Cavalleria ad una sconfitta sicura, se crede che un avversario conquisterà il suo Recinto di cavalli corrispondente. In questo modo, impedirà all'avversario di utilizzare immediatamente la Cavalleria appena conquistata.

Quando un giocatore conquista un Recinto dei cavalli avversario, prende la corrispondente Cavalleria orientata nello stesso senso in cui si trova: che sia "tappata" o "stappata". In base al senso d'orientamento, il giocatore potrà usare immediatamente la Cavalleria oppure dovrà attendere fino al suo prossimo turno.

Varianti

1) Per una partita più corta, terminate il gioco quando il mazzo è finito per la terza volta. Se i giocatori desiderano una partita più lunga con più attacchi, potranno giocare finché il mazzo non sarà finito per la quinta volta. Quest'ultima variante è ottima con sei giocatori.

2) I giocatori possono decidere di utilizzare "tabelloni" di gioco differenti, ma sempre utilizzando le carte terreno mostrate negli schemi di Preparazione. Ad esempio, con tre giocatori, possono creare un "tabellone" a forma di piramide, con gli accampamenti agli angoli.

3) I giocatori possono anche piazzare le carte a formare una scacchiera. In questo caso, i giocatori non possono effettuare attacchi tra carte terreno che si trovano in diagonale.

4) I giocatori possono anche usare le carte terreno di Bohnaparte quando giocano la variante Cavalleria. In questo modo, la Terra dei Fagioli sarà più grande ed i giocatori avranno più opportunità di gioco.

Meaning of the symbols on the cards

	punti vittoria
	il minimo valore di difesa è 16
	il minimo valore di difesa è 17
	il minimo valore di difesa è 18
	il valore di difesa aumenta di 2
	l'attaccante vince in caso di pareggio contro i Villaggi, le Città e le terre protette da una Fortezza
	due monete per comprare una Fortezza
	Non si può usare il Deposito delle munizioni
	Pesca una carta in più nella Fase 5
	Pesca una carta in più nella Fase 2
	il valore di battaglia è 17



il giocatore prende la Cavalleria corrispondente



il Fiume non può essere attraversato
o conquistato



il fiume può essere attraversato



Paga tre monete per il Mercante



Pesca una carta, se il valore è tra 6 e 12,
prendi una moneta

L'autore dell'espansione Bohnaparte, inclusa la variante Cavalleria, è Hanno Girke. L'autore del gioco base Bohnanza è Uwe Rosenberg.

© original published Bohnaparte by Lookout Games, 2003

© original published Dschingis Bohn by Lookout Games, 2003

© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMIV Version 1.0

Se avete domande, volete fare commenti o dirci le vostre impressioni, scrivete pure a:

Rio Grande Games, PO Box 45715, Rio Rancho, NM 87174

www.riograndegames.com, E-Mail: RioGames@aol.com

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.

Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.



www.goblins.net

Traduzione di Gabriele "Falcon" Boldreghini