

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à

une heure de Châlon-sur-Saône ou de

Lyon, une heure et demi de Roanne ou

Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).



L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



La Isla Bohnitâ

Idée du jeu

Avec cette extension, Bohnanza se jette à l'eau. Auparavant, les haricots étaient plantés dans des champs et les récoltes directement vendues. Maintenant, il est possible de stocker sa récolte dans un bateau et de les transporter, afin de faire un profit encore plus important ultérieurement. Avec cette extension le métier de planteur de haricots est aussi devenu plus dangereux. En effet, des pirates hantent la haute mer, n'attendant qu'une occasion de piller des cargaisons.

"La Isla Bohnita" ne peut se jouer qu'avec le jeu de base. Qui plus est, pour jouer à 6 ou 7, il faut disposer de l'extension. Sauf indication contraire, les règles du jeu de base s'appliquent.

Préparation du jeu

Selon le nombre de joueurs présents, on retire certains types de haricots du jeu, lorsque l'on utilise "La Isla Bohnita":

Nombre de joueurs	Jeu de base avec <i>La Isla Bohnita</i>	Jeu de base + extension avec <i>La Isla Bohnita</i>
2	Gartenbohne, Mokkabohne	Kakaobohne, Gartenbohne, Rote Bohne, Augenbohne, Sojabohne, Brechbohne, Mokkabohne
3	Gartenbohne, Mokkabohne	Kakaobohne, Gartenbohne, Rote Bohne, Augenbohne, Sojabohne, Mokkabohne
4	Gartenbohne, Mokkabohne	Kakaobohne, Gartenbohne, Rote Bohne, Augenbohne, Mokkabohne
5	Gartenbohne	Kakaobohne, Gartenbohne, Rote Bohne, Mokkabohne
6	Impossible!	Kakaobohne, Gartenbohne, Rote Bohne, Augenbohne
7	Impossible!	Kakaobohne, Gartenbohne, Rote Bohne

Chaque joueur reçoit un navire de commerce et une carte de port de la même couleur, qu'il pose devant lui. La carte de port représente le port d'origine et est utilisée pour entreposer les talers.

Pour chaque joueur, on prépare en réserve un deuxième bateau de sa couleur, une carte de troisième champ et un bateau pirate, à portée de main. Les autres bateaux et troisièmes champs ne sont pas utilisés.

On mélange les cartes de haricots. On pose cinq cartes en une rangée, côté haricot visible, en haut à droite et en bas à gauche de la Isla Bohnitâ. Chaque rangée appartient à un des deux ports de l'île.

Puis, on distribue les cartes aux joueurs. Le premier joueur reçoit trois cartes, son voisin de gauche en reçoit quatre, le suivant cinq et tous les autres six. Les cartes de haricots restantes forment la pioche.

Déroulement du jeu

Le tour d'un joueur se décompose en trois phases:

1. Jouer des cartes de haricots
2. Marchandage, voyages en bateau et plantation
3. Pioche de nouvelles cartes de haricots

Première phase: jouer des cartes de haricots

Cette phase est exactement similaire à celle du jeu de base. Des cartes de haricots de sa main ne peuvent pas être directement mises dans un bateau.

Deuxième phase: marchandage, voyage en bateau et plantation

Comme dans le jeu de base, le joueur dont c'est le tour prend deux cartes de la pioche et les retourne au milieu de la table, bien en vue de tous. Les actions qui sont décrites ci-dessous (marchandage, voyage en bateau, piratage et plantation) peuvent être effectuées dans n'importe quel ordre, même plusieurs fois.

a) Marchandage

Cette action est tout à fait similaire à la deuxième action, "marchander et faire des cadeaux", du jeu de base, mais sans retourner de cartes supplémentaires de la pioche (NdT: la deuxième partie de la phrase m'échappe; je ne vois pas à quel moment du jeu de base on aurait l'occasion de retourner d'autres cartes. Y a-t-il plusieurs versions des règles de base ?).

b) Voyage en bateau

Voyage vers la Isla Bohnitâ

Le joueur dont c'est le tour peut se rendre avec un de ses bateaux de commerce, plein ou vide, dans l'un des deux ports de la Isla Bohnitâ (Bohnbay ou Bohnaco). A partir d'un port de la Isla Bohnitâ, un joueur peut soit se rendre dans l'autre port, soit rentrer dans son port d'origine. Ces trajets peuvent être effectués autant de fois que le joueur le désire.

Pour effectuer un tel trajet, le joueur désigne le bateau concerné et le port de destination. Il prend alors la carte qui se trouve sur le dessus de la rangée de haricots du port de destination et la met dans le bateau désigné. Si plusieurs haricots du même type se trouvent à la suite, le joueur peut les prendre tous.

Les haricots qui se trouvent dans les ports de la Isla Bohnitâ ont déjà été récoltés. Ils ne peuvent donc pas être plantés dans des champs. Un bateau ne peut être chargé qu'avec des haricots du même genre.

Piratage

Si le joueur dont c'est le tour possède un bateau pirate (voir "Autres actions des joueurs"), il peut effectuer un pillage. Un bateau pirate peut se rendre depuis son port d'origine dans les ports d'origine des autres joueurs et y attaquer des bateaux de commerce (pas d'autres bateaux pirates).

Pour effectuer un piratage, le joueur désigne son bateau pirate, indique le port d'origine dans lequel il va se rendre et quel bateau de commerce il va attaquer.

Le propriétaire du bateau attaqué peut encore juste vendre sa cargaison. S'il ne le fait pas, on lui retire une carte de haricot de son bateau pour la poser dans le bateau pirate. Le piratage est ainsi terminé.

Le joueur peut, au cours de son tour, attaquer tous les bateaux de commerce des autres joueurs, mais une seule fois chacun. Un bateau pirate ne peut être chargé qu'avec des haricots du même genre. Les haricots piratés peuvent être transférés à tout moment dans un bateau de commerce du même joueur.

Il est interdit de:

- transférer un haricot d'un de ses propres bateaux de commerce vers son propre bateau pirate;
- charger une récolte de haricots dans un bateau pirate;
- planter le contenu du bateau pirate dans un champ.

c) Plantation

Cette action est accomplie de la même manière que la troisième action, "planter les haricots", du jeu de base.

La phase "marchandage, voyage en bateau et plantation" est terminée lorsque tous les joueurs ont planté tous les haricots échangés et lorsque le joueur dont c'est le tour ne souhaite plus effectuer d'actions.

Troisième phase: pioche de nouvelles cartes de haricots

Le joueur dont c'est le tour pioche un certain nombre de nouvelles cartes, dépendant du nombre de joueurs:

trois ou quatre joueurs = trois cartes

cinq joueurs = quatre cartes

six ou sept joueurs = cinq cartes

S'il ne reste plus de cartes de haricots dans l'un des ports de la Isla Bohnitâ, on en remet cinq nouvelles depuis la pioche pendant cette phase.

Récolte et vente de haricots

Les récoltes des champs ou les cargaisons des bateaux de commerce et pirates peuvent être vendues à tout moment. Il est aussi possible de récolter un champs et d'entreposer cette récolte dans un bateau de commerce. Une cargaison de bateau doit toujours être vendue dans son intégralité. Elle doit par contre rapporter un minimum de 1 taler. Une cargaison ne peut pas être offerte.

Attention: les cargaisons des bateaux de commerce et pirates peuvent être échangées entre elles même si elles ne valent pas au moins 1 taler.

Autres actions des joueurs

Au cours du jeu, un joueur peut à tout moment, même si ce n'est pas son tour, acheter un troisième champ, un deuxième bateau de commerce ou un bateau pirate. Ces différents achats sont tous utilisables tout de suite.

- Le troisième champ coûte 3 talers
- Le deuxième bateau de commerce coûte:
 - à trois ou quatre joueurs: 4 talers
 - de cinq à sept joueurs: 3 talers
- Le bateau pirate coûte 2 talers

Les talers dépensés sont mis à la défausse, côté haricot vers le haut.

Fin du jeu

Le jeu se termine ainsi qu'il est décrit dans les règles de base.