

### Récoltes et vente de haricots

Les récoltes de haricots des champs et les cargaisons des navires marchands et des bateaux pirates peuvent être vendues à tout moment. Un joueur peut faire une récolte dans un champ et la placer dans un navire marchand. La cargaison d'un bateau doit toujours être vendue entièrement. Elle doit cependant rapporter au moins un Thaler, sinon il n'est pas possible de la vendre. On ne peut pas offrir sa cargaison. Il est permis de planter des haricots, de les récolter tout de suite et de les charger dans un bateau.

**Attention:** Les haricots des navires marchands et des bateaux pirates peuvent être déchargés même s'il ne valent pas un Thaler.

### Autres actions d'un joueur

Au cours de la partie, un joueur peut acheter un troisième champ, un deuxième navire marchand ou un bateau pirate. Il n'est pas nécessaire d'attendre son tour pour faire cela. Tout bateau ou troisième champ acheté est placé immédiatement.

• La carte Troisième champ coûte trois Thalers.

• Le deuxième navire marchand coûte:

- quatre Thalers à trois ou quatre joueurs.

- trois Thalers à cinq ou six joueurs.

• Le bateau pirate coûte deux Thalers.

Les Thalers payés sont défaussés, face haricot cachée.

### Fin d'une partie

La partie se termine comme dans le jeu de base.

## La Isla Bohnitâ pour jouer à deux

Au départ, chaque joueur reçoit cinq cartes en main.

Les trois phases du tour d'un joueur sont modifiées comme suit:

**Phase 1: jouer des cartes Haricot** - Avant ou après avoir joué une carte dans un champ, un joueur peut défausser une carte de son choix de sa main. Il n'est ainsi possible que de défausser une seule carte.

**Phase 2: commerce, navigation et planter** - Le joueur tire trois cartes de la pioche au lieu de deux. Si la carte du dessus de la défausse est identique à l'une des cartes tirées, on l'ajoute à ces dernières. Cette action est répétée jusqu'à ce que la carte de la défausse ne corresponde plus.

drei aufgedeckte Karten      Ablagestapel      Zugstapel  
trois cartes retournées      défausse      pioche

Cartes rajoutées:    1. Wachsohne    2. Mokkaohne

**Phase 3: tirer de nouvelles cartes Haricots** - Le joueur dont c'est le tour tire deux cartes de la pioche.

**Thalers** : Les Thalers utilisés pour payer une carte troisième champ, le deuxième navire marchand ou un bateau pirate sont mis de côté.

**Bohnanza L'Extension** et **La Isla Bohnitâ** sont des jeux de Uwe Rosenberg

### Récoltes et vente de haricots

Les récoltes de haricots des champs et les cargaisons des navires marchands et des bateaux pirates peuvent être vendues à tout moment. Un joueur peut faire une récolte dans un champ et la placer dans un navire marchand. La cargaison d'un bateau doit toujours être vendue entièrement. Elle doit cependant rapporter au moins un Thaler, sinon il n'est pas possible de la vendre. On ne peut pas offrir sa cargaison. Il est permis de planter des haricots, de les récolter tout de suite et de les charger dans un bateau.

**Attention:** Les haricots des navires marchands et des bateaux pirates peuvent être déchargés même s'il ne valent pas un Thaler.

### Autres actions d'un joueur

Au cours de la partie, un joueur peut acheter un troisième champ, un deuxième navire marchand ou un bateau pirate. Il n'est pas nécessaire d'attendre son tour pour faire cela. Tout bateau ou troisième champ acheté est placé immédiatement.

• La carte Troisième champ coûte trois Thalers.

• Le deuxième navire marchand coûte:

- quatre Thalers à trois ou quatre joueurs.

- trois Thalers à cinq ou six joueurs.

• Le bateau pirate coûte deux Thalers.

Les Thalers payés sont défaussés, face haricot cachée.

### Fin d'une partie

La partie se termine comme dans le jeu de base.

## La Isla Bohnitâ pour jouer à deux

Au départ, chaque joueur reçoit cinq cartes en main.

Les trois phases du tour d'un joueur sont modifiées comme suit:

**Phase 1: jouer des cartes Haricot** - Avant ou après avoir joué une carte dans un champ, un joueur peut défausser une carte de son choix de sa main. Il n'est ainsi possible que de défausser une seule carte.

**Phase 2: commerce, navigation et planter** - Le joueur tire trois cartes de la pioche au lieu de deux. Si la carte du dessus de la défausse est identique à l'une des cartes tirées, on l'ajoute à ces dernières. Cette action est répétée jusqu'à ce que la carte de la défausse ne corresponde plus.

drei aufgedeckte Karten      Ablagestapel      Zugstapel  
trois cartes retournées      défausse      pioche

Cartes rajoutées:    1. Wachsohne    2. Mokkaohne

**Phase 3: tirer de nouvelles cartes Haricots** - Le joueur dont c'est le tour tire deux cartes de la pioche.

**Thalers** : Les Thalers utilisés pour payer une carte troisième champ, le deuxième navire marchand ou un bateau pirate sont mis de côté.

**Bohnanza L'Extension** et **La Isla Bohnitâ** sont des jeux de Uwe Rosenberg

# BOHMANZA A LA MER

Nombre de joueurs: de 2 à 7

Âge: à partir de 12 ans

Durée d'une partie: environ 90 minutes

Contenu: 82 cartes - 8 cartes Port - 1 règle de jeu

Haricots et bateaux : 28 Mokkaohnen - 26

Wachsohnen

14 navires marchands dans 7 couleurs

7 bateaux pirates

Cartes Port : 7 cartes Port de couleurs différentes

1 carte La Isla Bohnitâ

Cartes Troisième champ : 7 nouvelles cartes

Troisième champ qui remplacent les 6 anciennes.



### Concept du jeu

Avec l'extension *La Isla Bohnitâ*, *Bohnanza* s'en va à la mer. Jusqu'à présent, les haricots étaient cultivés dans des champs et la récolte était vendue directement. Maintenant la récolte peut être entreposée et transportée en bateau afin de permettre aux joueurs d'obtenir de plus gros bénéfices à la revente. Avec cette extension de *Bohnanza*, le commerce des négociants en haricots est devenu plus dangereux. Des pirates rôdent en haute mer et essaient d'aborder les navires marchands. *La Isla Bohnitâ* ne peut être jouée qu'avec *Bohnanza*, le jeu de base. En outre, six ou sept joueurs ne peuvent participer qu'avec l'extension *Bohnanza* pour 5 à 6 joueurs. Sans autre précision, les règles du jeu de base s'appliquent.

### Préparation d'une partie

Certaines variétés de haricots sont retirées du jeu en fonction du nombre de joueurs:

1/ Avec *Bohnanza* + *La Isla Bohnitâ*

2/ Avec *Bohnanza* + son Extension + *La Isla Bohnitâ*

2 joueurs 1/Garten, Mokka 2/Kakao, Garten, Rote, Augen,

Soja, Brech, Mokka

3 joueurs 1/Garten, Mokka 2/Kakao, Garten, Rote, Augen, Soja,

Mokka

4 joueurs 1/Garten, Mokka 2/Kakao, Garten, Rote, Augen, Mokka

5 joueurs 1/Garten 2/Kakao, Garten, Rote, Mokka

6 joueurs 1/pas possible! 2/Kakao, Garten, Rote, Augen

7 joueurs 1/pas possible! 2/Kakao, Garten, Rote

Chaque joueur prend un navire marchand et une carte Port de la même couleur et les pose devant lui sur la table. La carte Port avec le Port d'origine constitue l'emplacement des Thalers.

Pour chaque joueur, un deuxième navire marchand de sa couleur, une carte Troisième champ et un bateau pirate sont disponibles sur le côté. Tous les autres bateaux et toutes les autres cartes Troisième champ ne sont pas utilisées. La carte *La Isla Bohnitâ* est placée au centre de la table.

# BOHMANZA A LA MER

Nombre de joueurs: de 2 à 7

Âge: à partir de 12 ans

Durée d'une partie: environ 90 minutes

Contenu: 82 cartes - 8 cartes Port - 1 règle de jeu

Haricots et bateaux : 28 Mokkaohnen - 26

Wachsohnen

14 navires marchands dans 7 couleurs

7 bateaux pirates

Cartes Port : 7 cartes Port de couleurs différentes

1 carte La Isla Bohnitâ

Cartes Troisième champ : 7 nouvelles cartes

Troisième champ qui remplacent les 6 anciennes.



### Concept du jeu

Avec l'extension *La Isla Bohnitâ*, *Bohnanza* s'en va à la mer. Jusqu'à présent, les haricots étaient cultivés dans des champs et la récolte était vendue directement. Maintenant la récolte peut être entreposée et transportée en bateau afin de permettre aux joueurs d'obtenir de plus gros bénéfices à la revente. Avec cette extension de *Bohnanza*, le commerce des négociants en haricots est devenu plus dangereux. Des pirates rôdent en haute mer et essaient d'aborder les navires marchands. *La Isla Bohnitâ* ne peut être jouée qu'avec *Bohnanza*, le jeu de base. En outre, six ou sept joueurs ne peuvent participer qu'avec l'extension *Bohnanza* pour 5 à 6 joueurs. Sans autre précision, les règles du jeu de base s'appliquent.

### Préparation d'une partie

Certaines variétés de haricots sont retirées du jeu en fonction du nombre de joueurs:

1/ Avec *Bohnanza* + *La Isla Bohnitâ*

2/ Avec *Bohnanza* + son Extension + *La Isla Bohnitâ*

2 joueurs 1/Garten, Mokka 2/Kakao, Garten, Rote, Augen,

Soja, Brech, Mokka

3 joueurs 1/Garten, Mokka 2/Kakao, Garten, Rote, Augen, Soja,

Mokka

4 joueurs 1/Garten, Mokka 2/Kakao, Garten, Rote, Augen, Mokka

5 joueurs 1/Garten 2/Kakao, Garten, Rote, Mokka

6 joueurs 1/pas possible! 2/Kakao, Garten, Rote, Augen

7 joueurs 1/pas possible! 2/Kakao, Garten, Rote

Chaque joueur prend un navire marchand et une carte Port de la même couleur et les pose devant lui sur la table. La carte Port avec le Port d'origine constitue l'emplacement des Thalers.

Pour chaque joueur, un deuxième navire marchand de sa couleur, une carte Troisième champ et un bateau pirate sont disponibles sur le côté. Tous les autres bateaux et toutes les autres cartes Troisième champ ne sont pas utilisées. La carte *La Isla Bohnitâ* est placée au centre de la table.

Les cartes Haricot sont mélangées. Cinq cartes Haricot, face haricot visible, sont placées en rangée de part et d'autre de La Isla Bohnitâ. Chaque rangée de haricots appartient à un de ses deux ports.

Puis le reste des cartes Haricot est distribué aux joueurs. Le premier joueur reçoit trois cartes. Son voisin de gauche en reçoit quatre, le suivant cinq. Les autres joueurs reçoivent 6 cartes. Les cartes non distribuées forment la pioche.

### Déroulement d'une partie

Le tour d'un joueur se compose des trois phases suivantes:

*Phase 1: poser une (des) carte(s) Haricot(s)*

*Phase 2: commerce, navigation et vente*

*Phase 3: tirer de nouvelles cartes Haricot*

*Phase 1: jouer des cartes Haricot*

Cette phase est identique à celle des règles de base. Les cartes Haricot ne peuvent pas être posées dans des bateaux.

*Phase 2: commerce, navigation des bateaux et vente*

Le joueur dont c'est le tour tire deux cartes, comme dans le jeu de base, et les place visiblement sur la table. Les actions de commerce, de navigation, d'abordage et de vente peuvent être menées dans l'ordre qu'on désire et plusieurs fois si nécessaire.

*a) Commerce*

Cette action s'effectue conformément à la phase 2 (commercer et offrir) de la règle de base, cependant on ne découvre pas d'autres cartes de la pioche.

*b) Navigation*

Navigation vers La Isla Bohnitâ.

Le joueur dont c'est le tour, peut aller de son port d'origine à un port de La Isla Bohnitâ (Bohnbay ou Bohnaco) avec son navire marchand vide ou chargé. A partir d'un port de La Isla Bohnitâ, un joueur peut naviguer vers l'autre port de l'île ou bien vers son port d'origine. Le joueur peut faire cela autant qu'il le désire.

Pour naviguer de son port d'origine vers La Isla Bohnitâ, le joueur annonce le bateau et le port cible vers lequel son bateau va aller. Puis, il prend la carte Haricot supérieure du port cible concerné et la pose dans le bateau annoncé. Le joueur peut prendre plusieurs cartes du même type lorsqu'elles se trouvent l'une derrière l'autre dans la même rangée.

Les haricots des deux ports de La Isla Bohnitâ ont déjà été récoltés. Ils ne peuvent plus être plantés dans un champ. Un bateau ne peut charger que des haricots de la même variété.

Contrairement aux champs, les haricots sont placés à l'horizontale dans les bateaux.

Les cartes Haricot sont mélangées. Cinq cartes Haricot, face haricot visible, sont placées en rangée de part et d'autre de La Isla Bohnitâ. Chaque rangée de haricots appartient à un de ses deux ports.

Puis le reste des cartes Haricot est distribué aux joueurs. Le premier joueur reçoit trois cartes. Son voisin de gauche en reçoit quatre, le suivant cinq. Les autres joueurs reçoivent 6 cartes. Les cartes non distribuées forment la pioche.

### Déroulement d'une partie

Le tour d'un joueur se compose des trois phases suivantes:

*Phase 1: poser une (des) carte(s) Haricot(s)*

*Phase 2: commerce, navigation et vente*

*Phase 3: tirer de nouvelles cartes Haricot*

*Phase 1: jouer des cartes Haricot*

Cette phase est identique à celle des règles de base. Les cartes Haricot ne peuvent pas être posées dans des bateaux.

*Phase 2: commerce, navigation des bateaux et vente*

Le joueur dont c'est le tour tire deux cartes, comme dans le jeu de base, et les place visiblement sur la table. Les actions de commerce, de navigation, d'abordage et de vente peuvent être menées dans l'ordre qu'on désire et plusieurs fois si nécessaire.

*a) Commerce*

Cette action s'effectue conformément à la phase 2 (commercer et offrir) de la règle de base, cependant on ne découvre pas d'autres cartes de la pioche.

*b) Navigation*

Navigation vers La Isla Bohnitâ.

Le joueur dont c'est le tour, peut aller de son port d'origine à un port de La Isla Bohnitâ (Bohnbay ou Bohnaco) avec son navire marchand vide ou chargé. A partir d'un port de La Isla Bohnitâ, un joueur peut naviguer vers l'autre port de l'île ou bien vers son port d'origine. Le joueur peut faire cela autant qu'il le désire.

Pour naviguer de son port d'origine vers La Isla Bohnitâ, le joueur annonce le bateau et le port cible vers lequel son bateau va aller. Puis, il prend la carte Haricot supérieure du port cible concerné et la pose dans le bateau annoncé. Le joueur peut prendre plusieurs cartes du même type lorsqu'elles se trouvent l'une derrière l'autre dans la même rangée.

Les haricots des deux ports de La Isla Bohnitâ ont déjà été récoltés. Ils ne peuvent plus être plantés dans un champ. Un bateau ne peut charger que des haricots de la même variété.

Contrairement aux champs, les haricots sont placés à l'horizontale dans les bateaux.

Si un navire marchand part pour un port de La Isla Bohnitâ, le bateau reste devant le joueur.

*Piratage*

Si un joueur dont c'est le tour a acheté un bateau pirate au cours du jeu (voir actions supplémentaires des joueurs), il peut envoyer ce bateau à l'attaque. Un bateau pirate peut partir de son port de base pour le port de base d'un autre joueur et y attaquer les navires marchands qui s'y trouvent (mais pas les autres bateaux pirates).

Pour faire une attaque, le joueur montre son bateau pirate et indique le port de base ainsi que le navire marchand qu'il désire attaquer.

Un bateau pirate qui part à l'attaque reste devant le joueur dont c'est le tour.

Le joueur dont le navire marchand est attaqué a encore une chance de revendre immédiatement sa cargaison. S'il ne profite pas de cette possibilité, une carte haricot est retirée du navire pour être placée dans le bateau pirate. L'attaque pirate se termine ainsi.

Tant que c'est son tour, le joueur peut attaquer chaque navire marchand de chaque autre joueur, mais seulement une fois. Dans le bateau pirate ne peuvent se trouver que des haricots de la même variété. Les haricots capturés peuvent être transférés à tout moment dans un de ses propres navires marchands. Grâce à des attaques pirates répétées, il est possible de piller des ports de base les uns après les autres.

Il n'est pas permis:

- de transférer des haricots d'un de ses navires marchands dans un de ses bateaux pirates.
- de charger une récolte de haricots d'un champ de haricots dans un bateau pirate.
- de planter une récolte de haricots dans un champ à partir d'un bateau pirate.

*c) Planter*

Cette action est menée de la même manière que dans le jeu de base (Phase 3 : Planter des Haricots).

La phase commerce, navigation et planter est terminée lorsque tous les joueurs ont planté les haricots qu'ils ont récoltés et lorsque le joueur dont c'est le tour ne veut plus faire aucune action.

*Phase 3: tirer de nouvelles cartes Haricots*

Le joueur dont c'est le tour, tire un nombre de cartes en fonction du nombre de joueurs:

trois et quatre joueurs = trois cartes

cinq joueurs = quatre cartes

six et sept joueurs = cinq cartes

S'il n'y a plus de cartes Haricots dans un port de La Isla Bohnitâ, cinq nouvelles cartes de la pioche y sont placées.

Si un navire marchand part pour un port de La Isla Bohnitâ, le bateau reste devant le joueur.

*Piratage*

Si un joueur dont c'est le tour a acheté un bateau pirate au cours du jeu (voir actions supplémentaires des joueurs), il peut envoyer ce bateau à l'attaque. Un bateau pirate peut partir de son port de base pour le port de base d'un autre joueur et y attaquer les navires marchands qui s'y trouvent (mais pas les autres bateaux pirates).

Pour faire une attaque, le joueur montre son bateau pirate et indique le port de base ainsi que le navire marchand qu'il désire attaquer.

Un bateau pirate qui part à l'attaque reste devant le joueur dont c'est le tour.

Le joueur dont le navire marchand est attaqué a encore une chance de revendre immédiatement sa cargaison. S'il ne profite pas de cette possibilité, une carte haricot est retirée du navire pour être placée dans le bateau pirate. L'attaque pirate se termine ainsi.

Tant que c'est son tour, le joueur peut attaquer chaque navire marchand de chaque autre joueur, mais seulement une fois. Dans le bateau pirate ne peuvent se trouver que des haricots de la même variété. Les haricots capturés peuvent être transférés à tout moment dans un de ses propres navires marchands. Grâce à des attaques pirates répétées, il est possible de piller des ports de base les uns après les autres.

Il n'est pas permis:

- de transférer des haricots d'un de ses navires marchands dans un de ses bateaux pirates.
- de charger une récolte de haricots d'un champ de haricots dans un bateau pirate.
- de planter une récolte de haricots dans un champ à partir d'un bateau pirate.

*c) Planter*

Cette action est menée de la même manière que dans le jeu de base (Phase 3 : Planter des Haricots).

La phase commerce, navigation et planter est terminée lorsque tous les joueurs ont planté les haricots qu'ils ont récoltés et lorsque le joueur dont c'est le tour ne veut plus faire aucune action.

*Phase 3: tirer de nouvelles cartes Haricots*

Le joueur dont c'est le tour, tire un nombre de cartes en fonction du nombre de joueurs:

trois et quatre joueurs = trois cartes

cinq joueurs = quatre cartes

six et sept joueurs = cinq cartes

S'il n'y a plus de cartes Haricots dans un port de La Isla Bohnitâ, cinq nouvelles cartes de la pioche y sont placées.