

# Spelregels La Isla Bohnitâ

## Inhoudsopgave

<b>1 Speelidee</b>	
<b>2 Speelvoorbereiding</b>	
<b>3 Het spel</b>	
3.1 1e fase: Bonenkaart(en) uitspelen . .	2
3.2 2e fase: Handel, scheepvaart, verbouw	2
3.2.1 Handel . . . . .	2
3.2.2 Scheepvaart naar La Isla Bohnita . . . . .	2
3.2.3 Kaapvaart . . . . .	3
3.2.4 Verbouw . . . . .	3
3.3 3e fase: nieuwe bonenkaarten trekken	3
3.4 Oogsten en verkopen van bonen . . .	3
3.5 Verdere acties van een speler . . . .	4
<b>4 Einde van het spel</b>	<b>4</b>
<b>5 Het bonenduel voor 2 spelers</b>	<b>4</b>
5.1 1e fase: bonenkaarten uitspelen. . . .	4
5.2 2e fase: handel, scheepvaart en verbouw. . . . .	4
5.3 3e fase: nieuwe bonenkaarten trekken.	4
5.4 Bonendaalders . . . . .	4

## Samenvatting

**1** Vrij vertaald door Rob & Det (Meppel, Nederland) - RobDet@zonnet.nl. In L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X getypeset door Sybren Stüvel (Amsterdam, Nederland)

**1**

### **2 1 Speelidee**

**2** Met de uitbreiding “La Isla Bohnitâ” steekt Bohnanza in zee. Tot hier werden bonen op velden verbouwd en de oogst direct verkocht. Nu kan de oogst op schepen tussentijds worden geladen en getransporteerd, om de spelers bij een latere verkoop een hogere prijs mogelijk te maken. Met deze Bohnanza-uitbreiding is de onderneming van de bonenhandelaren gevaarlijker geworden. Piraten loeren op volle zee en proberen om de handelsschepen te kapen.

“La Isla Bohnitâ” is alleen met het Bohnanza-spel speelbaar. Als extra is voor 6 en 7 spelers de Bohnanza-uitbreidingsset nodig. Voor zover het in deze regels niet anders is beschreven, gelden de regels van het basisspel.

Voor 2 - 7 spelers, vanaf 12 jaar.

### **2 2 Speelvoorbereiding**

**4** In combinatie met de “La Isla Bohnitâ”-uitbreiding worden telkens naar spelersaantal bonensoorten uit het spel genomen volgens tabel 1

Iedere speler krijgt een handelsschip en een havenkaart in dezelfde kleur en legt deze voor zich neer op de tafel. De havenkaart met de thuishaven is de afleg voor de bonendaalders.

Spelers	Standaard	Met uitbreiding
2	gartenbohlen, mokkabohlen	kakaobohlen, gartenbohlen, rote bohnen, augenbohlen, sojabohlen, brechbohlen, mokkabohlen
3	gartenbohlen, mokkabohlen	kakaobohlen, gartenbohlen, rote bohnen, augenbohlen, sojabohlen, mokkabohlen
4	gartenbohlen, mokkabohlen	kakaobohlen, gartenbohlen, rote bohnen, augenbohlen, mokkabohlen
5	gartenbohlen	kakaobohlen, gartenbohlen, rote bohnen, mokkabohlen
6	niet mogelijk!	kakaobohlen, gartenbohlen, rote bohnen, augenbohlen
7	niet mogelijk!	kakaobohlen, gartenbohlen, rote bohnen

Tabel 1: Uit het spel te nemen bonensoorten

Voor iedere speler wordt een tweede handelsschip in zijn kleur, een “3e Bohnenfeld”-kaart en een piratenschip klaargelegd. Alle andere schepen en “3e Bohnenfeld”-kaarten zijn niet nodig.

De kaart La Isla Bohnitâ wordt in het midden van de tafel gelegd.

De bonenkaarten worden geschud. Er worden telkens vijf bonenkaarten in een rij met de bonenzijde naar boven, rechts en links naast La Isla Bohnitâ gelegd. Iedere bonenrij behoort tot één van beide havens.

Daarna worden de bonenkaarten aan de spelers verdeeld. De startspeler krijgt drie kaarten in de hand. De linkerbuurman van hem krijgt vier kaarten, de met de klok mee volgende speler krijgt vijf kaarten. Alle andere spelers krijgen zes kaarten in de hand. De overige bonenkaarten vormen de trekstapel.

### 3 Het spel

De speelbeurt van een speler die aan de beurt is, bestaat uit de volgende drie fasen:

**1ste fase** : bonenkaart(en) uitspelen

**2de fase** : handel, scheepvaart, verbouw

**3de fase** : nieuwe bonenkaarten trekken

#### 3.1 1e fase: Bonenkaart(en) uitspelen

Deze fase is gelijk aan de regels van het basisspel. Bonenkaart(en) uit de hand mogen niet in een schip worden afgelegd.

#### 3.2 2e fase: Handel, scheepvaart, verbouw

De speler die aan de beurt is, trekt zoals in het basisspel, twee kaarten van de trekstapel en legt die open voor zich neer op tafel. De nu volgende acties: handel, scheepvaart, kaapvaart en verbouw, kunnen in deze fase in willekeurige volgorde, ook meervoudig worden uitgevoerd.

##### 3.2.1 Handel

Deze actie wordt overeenkomstig fase 2 handelen en schenken van het basisspel doorgevoerd, echter zonder verdere kaarten van de trekstapel open te leggen.

##### 3.2.2 Scheepvaart naar La Isla Bohnita

De speler die aan de beurt is, kan met zijn beladen of lege schip van zijn thuishaven naar een haven op

La Isla Bohnitâ (Bohnbay of Bohnaco) varen. Van een haven van La Isla Bohnitâ kan een speler naar de andere haven van het eiland, of naar zijn eigen thuishaven varen. De speler kan dat willekeurig vaak herhalen.

Om van de thuishaven naar La Isla Bohnitâ te varen, noemt de speler het schip en de doelhaven waar het schip naar toe zal gaan varen. Dan neemt hij de bovenste kaart uit de doelhaven en legt die in het genoemde schip. De speler mag meerdere bonen van dezelfde soort nemen, als zij in de rij naast elkaar liggen.

De bonen in de beide havens van La Isla Bohnitâ zijn geoogste bonen. Ze mogen niet meer op een bonenveld worden verbouwd. Een schip mag alleen bonen van dezelfde soort geladen hebben.

### 3.2.3 Kaapvaart

Heeft de speler die aan de beurt is, in de loop van het spel een piratenschip gekocht, (zie verdere acties van de speler), dan kan hij dat schip op kaapvaart sturen. Een piratenschip kan van zijn thuishaven naar de haven van de medespeler varen en de zich daar bevindende handelsschepen (geen piratenschepen) aanvallen.

Om op kaapvaart te gaan, wijst de speler op zijn piratenschip, noemt de thuishaven waar hij naar toe vaart en het handelsschip dat zal worden aangevallen.

De medespeler van wie het handelsschip wordt aangevallen, heeft nu nog de kans om zijn lading meteen te verkopen. Maakt hij geen gebruik van deze mogelijkheid, dan wordt één bonenkaart uit het schip genomen en in het piratenschip gelegd. Daarmee is de kaapvaart beëindigd.

De speler mag, zolang hij aan de beurt is, ieder handelsschip van een medespeler aanvallen, elk echter slechts één keer. In het piratenschip mogen zich alleen bonen van dezelfde soort bevinden. Gekaapte bonen kunnen op ieder moment in één van de eigen handelsschepen worden overgeladen.

Het is niet toegestaan:

3-4 spelers	=	3 kaarten
5 spelers	=	4 kaarten
6-7 spelers	=	5 kaarten

Tabel 2: Kaarten aan het eind van de beurt

1. bonen van een eigen handelsschip in een eigen piratenschip te laden;
2. een bonenoogst van een bonenveld in een piratenschip te laden;
3. een bonenoogst van een piratenschip op een veld te verbouwen.

### 3.2.4 Verbouw

Deze actie wordt overeenkomstig fase 3 bonen verbouwen van het basisspel doorgevoerd.

De fase handel, scheepvaart en verbouw is beëindigd als alle spelers hun verhandelde bonen hebben verbouwd en als de speler die aan de beurt is geen actie meer mag doorvoeren.

## 3.3 3e fase: nieuwe bonenkaarten trekken

De speler die aan de beurt is, trekt overeenkomstig het aantal spelers een verschillend aantal kaarten (zie tabel 2)

Liggen er op een haven van La Isla Bohnitâ geen bonenkaarten meer, dan worden daar nu vijf nieuwe kaarten van de trekstapel aangelegd.

## 3.4 Oogsten en verkopen van bonen

De bonenoogsten van de velden en de ladingen van handelsschepen en piratenschepen kunnen op ieder moment worden verkocht. Een speler kan een bonenveld oogsten en de oogst in een handelsschip leggen. De lading van een schip moet volledig worden verkocht. Ze moet echter minstens één daalder opleveren, anders mag ze niet worden verkocht. De lading mag niet worden geschonken.

Let op: bonen van piratenschepen en handelsschepen kunnen worden overgeladen, ook als ze geen bonendaalders waard zijn.

### 3.5 Verdere acties van een speler

In de loop van het spel kan een speler op ieder moment een derde bonenveld, een tweede handelsschip en een piratenschip kopen. De speler hoeft voor deze acties niet aan de beurt te zijn. Alle gekochte schepen en het derde bonenveld zijn meteen inzetbaar.

- de “3. Bohnenfeld”-kaart kost drie bonendaalders;
- het tweede handelsschip kost:
  - bij drie en vier spelers: vier bonendaalders;
  - bij vijf tot en met zeven spelers: drie bonendaalders;
- het piratenschip kost twee bonendaalders.

De afgegeven daalders komen met de bonenzijde naar boven op de aflegstapel.

## 4 Einde van het spel

Het spel eindigt zoals in de grondregels beschreven.

## 5 Het bonenduel voor 2 spelers

Voor het bonenduel gelden de volgende uitzonderingsregels. Bij de speelvoorbereiding krijgen beide spelers vijf bonenkaarten in de hand.

De drie fasen van een speelbeurt van een speler worden als volgt veranderd:

### 5.1 1e fase: bonenkaarten uitspelen.

Voor of na het uitspelen van een bonenkaart op een bonenveld mag een speler een willekeurige kaart vanuit de hand op de aflegstapel leggen. Hij mag in zijn beurt echter slechts één kaart op deze wijze afleggen.

### 5.2 2e fase: handel, scheepvaart en verbouw.

De speler legt nu in plaats van twee kaarten, drie kaarten van de trekstapel voor zich neer. Is daarna de bovenste kaart van de aflegstapel gelijk aan één van de drie opengedraaide bonensoorten, dan wordt zij bij de opengedraaide kaarten gelegd. Deze actie wordt herhaald, totdat de bovenste kaart niet met de opengelegde bonensoorten overeenstemt. Deze bonen worden door de speler die aan de beurt is, verbouwd.

Zowel de bonen op de bonenvelden, als ook de bonen op de schepen, mogen alleen in de eigen speelbeurt worden verkocht. Uitzondering: een eigen handelsschip wordt aangevallen (zie kaapvaart).

### 5.3 3e fase: nieuwe bonenkaarten trekken.

De speler die aan de beurt is, trekt twee kaarten van de trekstapel.

### 5.4 Bonendaalders

De bonendaalders waarmee een speler het derde bonenveld, het tweede handelsschip of het piratenschip betaalt, worden opzij gelegd. Ze komen pas weer in het spel als de aflegstapel weer trekstapel wordt.

Het derde bonenveld kost drie bonendaalders. Het tweede handelsschip kost vijf bonendaalders. Het piratenschip kost twee bonendaalders.