

BOHNRÖSCHEN¹

by Uwe Rosenberg

Traduzione italiana² di Nofx79

Giocatori: 1-6

Età: 12 +

Durata: circa 90 minuti

CONTENUTO

28 carte Rovi

1 carta Castello

4 carte "3. Bohnenfeld"³

6 segnalini Fagiolo in 6 colori

SCOPO DEL GIOCO

I Principi Fagiolo intraprendono la strada per arrivare a vedere il sonno di Fagiolo Rosa nel palazzo reale. Essi esplorano la loro strada attraverso gli spessi rovi di fagiolo, affrontando difficili sfide. Chi raggiunge Fagiolo Rosa prima, con la maggior parte dei soldi, può baciare Fagiolo Rosa. **BOHNRÖSCHEN** può essere solo giocato in combinazione con il gioco base **Bohnanza** o **Ladybohn**. Si presume che si abbia familiarità con le regole di questi giochi.

PREPARAZIONE

Sono richieste tutte le carte di **Bohnanza**. La preparazione è quindi identica.

In una partita a sei giocatori, utilizzare le stesse regole come per cinque giocatori. In questa espansione ci sono ulteriori carte 3.

Bohnenfeld (Campo), con regole speciali sul retro. Esse sono utilizzate solo quando si gioca con **Ladybohn**.

Separare la carta del Castello dalle carte Rovi. Mescolare le carte Rovi, e metterle in un mazzo a faccia in giù in mezzo al tavolo.

Mettere la carta Castello sul fondo del mazzo fatto. Posizionare quattro carte a faccia in su in una riga. Ogni giocatore sceglie un personaggio e colloca il suo Fagiolo accanto alla prima carta Rovi (vedi figura). Mettere i Fagioli non utilizzati nella scatola del gioco. Se si vuole accorciare il gioco, rimuovere otto carte Rovi.

REGOLE PER 3-6 GIOCATORI

Il regolamento è molto simile a **Bohnanza** o **Ladybohn**, utilizzando le familiari quattro Fasi e le loro azioni corrispondenti. I nuovi elementi sono la Fase Intermedia e le carte Rovi con le loro sfide, che i giocatori devono soddisfare.

Le sfide delle carte Rovi

In qualsiasi punto del gioco, indipendentemente dal turno, è possibile compiere una sfida. Un giocatore può soddisfare solo la sfida della carta Rovi su cui la sua figura è in piedi. Una volta che ha adempiuto il compito, sposta subito la sua figura in avanti di una carta. In tal modo, egli dice: "Stop" e mostra agli altri giocatori come ha completato la sfida.

Alcune carte hanno sfide Rovi che possono essere affrontate solo in alcune fasi. Per esempio, la carta Rovi "Pianta 2 fagioli identici nella Fase 1 !" può essere soddisfatta solo nella Fase 1 (vedi esempio 1). Altre carte possono essere soddisfatte con azioni come la semina o la raccolta; Per esempio, se la figura del giocatore è sulla carta Rovi "Vendi un raccolto di fagioli per esattamente 2 monete.", questa viene soddisfatta in qualsiasi fase dalla raccolta del campo per esattamente 2 monete - il giocatore ottiene le due monete. Se un giocatore ha tre campi disponibili, al fine di soddisfare la carta Rovi "Avere esattamente 1 fagiolo in ogni campo.", ognuno dei tre campi deve avere esattamente un fagiolo.

Tributo nel proprio turno

Se un giocatore non è in grado o sceglie di non soddisfare una sfida, deve pagare una moneta di tributo, quindi avanza la sua figura di una carta Rovi. Collocare la moneta, col lato fagiolo rivolto verso l'alto, sulla pila degli scarti. Si può fare questo tutte le volte che si vuole. I giocatori non possono mai cambiare l'ordine delle loro pile monete e devono sempre pagare con la moneta più in alto.

Suggerimento: Ogni volta che la figura di un giocatore è in piedi accanto a una carta Rovi la cui sfida è difficile o impossibile da compiere, egli deve pagare il tributo. Per esempio, con la carta Rovi "Compra un 3° Campo di fagioli.", e si ha già una carta 3.

Bohnenfeld.

Un giocatore può pagare il tributo, **in qualsiasi momento** durante il proprio turno, anche prima di piantare una carta fagiolo dalla propria mano nella Fase 1. Gli altri giocatori non possono fare nulla in risposta. L'ultima occasione per pagare il tributo di una sfida nel proprio turno è in Fase 4, prima di pescare le 3 carte. Poi, nella seguente Fase Intermedia, tutti i giocatori possono pagare il tributo.

Tributo nella Fase Intermedia

Una volta che il giocatore attivo ha terminato il proprio turno pescando le 3 carte, la Fase Intermedia ha inizio. Ora tutti i giocatori possono pagare i tributi, tra cui il giocatore di turno appena concluso.

Nella Fase Intermedia, nessun campo di fagioli può essere raccolto. Nella Fase Intermedia, i giocatori possono pagare il tributo senza seguire un ordine particolare, e possono pagare tutte le volte che vogliono. La Fase Intermedia termina quando nessuno vuole pagare più tributi; semplicemente saltare questa fase se nessuno vuole pagare il tributo. Poi inizia il turno del giocatore seguente.

- 1 Questo è un gioco di parole di *Dornröschen*, il nome della Bella Addormentata nella fiaba dei fratelli Grimm. "Dorn" è stato sostituito da "Bohn" (Fagiolo). In questo regolamento il suo nome è Fagiolo Rosa.
- 2 Vedere [il regolamento originale](#) per le illustrazioni.
- 3 3° Campo di Fagioli

Nuove carte Rovi

A) Ci devono essere sempre più di tre carte davanti al Fagiolo più avanzato. Pescare nuove carte Rovi dal mazzo e piazzarle alla fine del percorso. Fatelo subito quando ci sono meno di tre carte davanti al Fagiolo più avanzato. Potrebbe essere necessario fare spazio per la nuova carta.

B) Le carte Rovi superate da tutti possono essere rimosse dal gioco.

Suggerimento: Per consentire ai giocatori di valutare meglio la fine della partita, si consiglia di svuotare il mazzo delle ultime 3-5 carte Rovi - tra cui la carta Castello - e piazzarle a faccia in giù, alla fine del percorso, davanti alle tre carte scoperte che sono di fronte al giocatore più avanzato. Queste carte sono poi semplicemente girate a faccia in su quando ce n'è bisogno, come se fossero state estratte dal mazzo.

Esempi di sfide che devono essere affrontate

E' possibile che si soddisfino diverse carte Rovi in un turno - anche pagando dei tributi tra di loro.

Esempio 1: *Il giocatore attivo ha due Fagiolini⁴ nella parte anteriore della propria mano. Egli li pianta su un campo di fagioli che aveva già un Fagiolino su di esso. Soddisfa così la carta Rovi "Pianta 2 fagioli su 1 o 2 campi di fagioli esistenti nella Fase 1 !". Poi paga il tributo per passare alla seguente carta Rovi, e quindi soddisfa anche "Pianta 2 fagioli identici nella Fase 1 !», perché si trova ancora nella Fase 1.*

I giocatori devono avere familiarità e devono rispettare le Fasi 1-4, in modo che non vengano piantati i semi negoziati durante la Fase di Negoziazione, ma solo nella Fase di Coltivazione.

Esempio 2a: *Il Fagiolo del giocatore attivo è sulla carta Rovi "Avere Fagioli di Piombo⁵ in un Campo", e la carta successiva è "Qualcuno ha almeno 2 Fagioli Rossi⁶ in un campo." Nella Fase 2, il giocatore attivo scambia per un Fagiolo di Piombo. Nella Fase 3 pianta il Fagiolo di Piombo (un Fagiolo è sufficiente per la sfida della prima carta Rovi) e trasferisce il suo Fagiolo in avanti di una carta. Poi un altro giocatore raccoglie due Fagioli Rossi. Tuttavia, il giocatore attivo può muovere il suo Fagiolo in avanti sulla prossima carta, perché si trovava su "Qualcuno ha almeno 2 Fagioli Rossi in un campo." prima che l'altro giocatore avesse raccolto i suoi due Fagioli Rossi.*

Questa è la stessa situazione con una importante differenza:

Esempio 2b: *Il giocatore attivo ha scambiato per un Fagiolo di Piombo nella Fase 2. Ancora nella Fase 2, un giocatore raccoglie i suoi due Fagioli Rossi. Nella fase 3, il giocatore attivo pianta il Fagiolo di Piombo e sposta la sua figura in avanti di una carta. Ora la carta Rovi "Qualcuno ha almeno 2 Fagioli Rossi in un campo." è insoddisfatta, perché i Fagioli Rossi sono stati già raccolti nella Fase 2.*

La carta "Tutti gli altri sono davanti a te !" Può essere soddisfatta solo dal giocatore che è in assoluto all'ultimo posto.

Esempio 3: *Quattro giocatori sono in gioco. Ciò significa che tre dei giocatori devono pagare il tributo per avanzare alla prossima carta. Solo il quarto giocatore soddisfa la sfida della carta e non ha bisogno di pagare il tributo per avanzare alla prossima carta.*

FINE DEL GIOCO

In **BOHNRÖSCHEN**, il mazzo può essere esaurito più di tre volte. Il gioco è finito solo una volta che un giocatore ha soddisfatto l'ultima carta Rovi - o ha pagato il tributo - **ed è allo stesso tempo** in grado di dimostrare di avere almeno cinque monete. Per indicare che egli ha il numero richiesto di monete, egli pone il suo Fagiolo **sulla** carta Castello.

Se un giocatore non ha ancora il numero di monete, lascia la sua figura **accanto** alla carta Castello e il gioco continua. Una volta che possiede cinque monete, il gioco termina immediatamente. Se un altro giocatore soddisfa l'ultima carta Rovi prima che questo si sia guadagnato il numero minimo di monete, l'altro giocatore finisce la partita.

Una volta che il gioco è finito, tutti i giocatori raccolgono i loro campi di fagioli e pagano i tributi per passare tutte le carte Rovi ancora da superare, in modo tale che i loro Fagioli arrivino in piedi sulla carta Castello. A differenza del primo giocatore, non hanno bisogno di avere cinque monete per fare questo. Il vincitore è il giocatore nel Castello con il maggior numero di monete. I giocatori in parità vincono tutti.

Esempio 4: *(Vedi illustrazione.) Il giocatore Verde ha soddisfatto l'ultima carta Rovi e avanza il suo Fagiolo alla carta Castello. Ha quattro monete. Vende un raccolto di fagioli, e guadagna due monete. Egli ora ha **sei monete**, quindi si muove sulla carta del castello, e termina la partita. Ora tutti gli altri giocatori raccolgono anche i loro campi.*

*Il giocatore Rosso paga quattro monete di tributo per avanzare oltre le ultime quattro carte Rovi ed essere in grado di mettere il suo Fagiolo sulla carta Castello, ed ha **quattro monete** rimanenti.*

Il giocatore Giallo ha solo cinque monete e non è in grado di raggiungere il Castello.

Il giocatore Verde vince la partita.

4 Brechbohne

5 Blaue Bohne

6 Rote Bohne

REGOLE PER DUE GIOCATORI

- Rimuovere i Fagioli di Giardino⁷ dal gioco.
- Si possono raccogliere i Campi di fagioli solo durante il proprio turno.
- Si può acquistare un 3° Campo di fagioli solo durante il proprio turno.
- Non vi è alcuna Fase Intermedia: è possibile pagare tributi solo durante il proprio turno.
- Le monete che si utilizzano per pagare tributi, o per l'acquisto del 3° Campo di fagioli, vengono rimossi dal gioco.
- I giocatori si accordano se mettere tutte le carte Rovi a faccia in giù, come per il gioco solitario (vedi sotto).

Il turno di gioco comprende le seguenti fasi:

Fase 0: Il giocatore attivo piazza i fagioli che il suo avversario ha lasciato al centro del tavolo (vedi Fase 3), in qualsiasi ordine, sui suoi Campi di fagioli o nella pila degli scarti. Se sceglie di piantare un tipo di fagiolo, allora deve piantare tutti i fagioli di quel tipo. Se l'altro giocatore non ha lasciato fagioli, allora salta questa fase.

Fase 1: il giocatore pianta la sua prima carta in mano, e può piantare la seconda. Prima o dopo la semina di una carta di fagioli, può piazzare **una qualsiasi carta in mano** nella pila degli scarti.

Fase 2: Il giocatore gira **tre carte** dal mazzo a faccia in su e le piazza una accanto all'altra al centro del tavolo. I fagioli dello stesso tipo vengono raggruppati insieme. In seguito, quando la carta fagiolo più in alto nella pila degli scarti (se esiste) corrisponde a uno dei tipi che sono a faccia in su, aggiungere la carta ai fagioli a faccia in su dello stesso tipo.

Fase 3: Il giocatore deve ora decidere quali fagioli vuole piantare e quali vuole lasciare all'avversario. I fagioli dello stesso tipo devono essere piantati tutti insieme o lasciati tutti all'avversario. *Questo è importante per le carte Rovi come "Avere esattamente un fagiolo in ogni campo".*

Fase 4: il giocatore pesca **due carte** e le piazza sulla parte posteriore della propria mano. Una volta che ha pescato le carte, il proprio turno finisce e non è più possibile pagare dei tributi.

Nota: Con **Bohnanza** il mazzo di pesca diventa sempre vuoto per la prima volta, nel turno del secondo giocatore, e in particolare a causa delle tre carte che vengono girate a faccia in su nella Fase 2. A questo punto si aggiungono le carte corrispondenti dal mazzo degli scarti. Solo dopo aver fatto questo, si rimescolano gli scarti per formare il nuovo mazzo di pesca.

Una volta che un giocatore arriva al Castello con le cinque monete necessarie, l'altro giocatore deve raccogliere i suoi Campi di fagioli e pagare abbastanza tributi per raggiungere il Castello.

REGOLE PER UN GIOCATORE

Non vi è alcuna Fase 0. Per il resto, tutte le regole sono le stesse del gioco a due persone. Piazzare le carte Rovi e i Fagioli come mostrato nell'illustrazione. I Fagioli Viola e Rosso sono neutrali. Solo le prime quattro carte Rovi sono a faccia in su. La carta Castello sarà l'ottava carta nella quarta fila. Nel gioco solitario, i Fagioli sono posti sulle carte Rovi. Il Fagiolo del giocatore si trova sempre sulla carta che è stata recentemente soddisfatta, piuttosto che su quella che si sta cercando di compiere.

Prima dell'inizio della Fase 1, il Fagiolo Viola sposta sempre verso destra. Se era già sulla carta più a destra in una riga, continua il suo movimento sulla carta più a sinistra della riga successiva. Quando si trova nella prima fila di carte avanza di una carta Rovi. Se inizia il suo movimento nella seconda fila, avanza di due carte e nella terza e quarta fila avanza di tre carte. Il Fagiolo Rosso inizia il gioco già seduto all'inizio della quarta fila. Avanza di una carta ogni volta che il Fagiolo Viola **si porta davanti al Fagiolo del giocatore**. In caso contrario, il Fagiolo Rosso non avanza.

Alla fine della Fase 3, le carte che il giocatore non vuole vengono messe sulla pila degli scarti. Le carte Rovi sono sempre girate a faccia in su in modo che il Fagiolo del giocatore abbia sempre quattro carte a faccia in su davanti a sé. La posizione del Fagiolo Viola⁸ e Rosso non ha nessun effetto sulle carte da girare a faccia in su.

L'obiettivo del giocatore è quello di farsi strada su tutte le carte e arrivare al Castello, con almeno cinque monete, prima del Fagiolo Viola e di quello Rosso.

Avete acquistato un prodotto di qualità. Se avete ancora motivo di reclamo, per favore, non esitate a contattarci.
Avete domande? Saremo lieti di aiutarvi:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: redaktion@amigo-spiele.de

⁷ Gartenbohne

⁸ Il Regolamento Tedesco (Versione 1.0) erroneamente indica nero (*schwarzen*) qui.