

Fin de partie

Contrairement à la règle de base, le jeu se termine lorsque la pioche est épuisée pour la 4° fois. Le jeu prend fin prématurément lorsqu'un joueur possède 12 terrains ou lorsqu'un joueur ne possède plus aucun terrain. Dans tous les cas, le joueur qui a le plus de points de victoire remporte la partie. Les points de victoire sont symbolisés par de petits drapeaux dessinés sur les cartes Terrain.

Remarque : Si la dernière carte du paquet est piochée durant une attaque et qu'il faut encore piocher des cartes pour la résolution de l'attaque, on remélange la défausse. Le jeu prend fin après cette attaque. Le joueur ne pourra pas mener d'autres attaques.

La variante des cavaliers

Pour la variante des cavaliers, on utilise les terrains enclos à cheval (Pferdekoppel) et forêt (Wald) à la place de la mine de fer (Eisenmine) et de la forteresse (Festung). Là encore, les cartes seront placées d'une manière précise sur la table (voir page 16 et 17 de la règle allemande). Les cartes dépôt de munition (Munitionsdepot) et canon (Kanone) seront utilisées sur leur face Marchand (Händler) et groupe de cavaliers (Reiterschar). Les cartes et marqueurs non utilisés sont remis dans la boîte.

Achat d'un marchand (Händler)

Lorsqu'un joueur contrôle une forêt (Wald), il peut, une fois dans la partie, acheter un marchand pour 3 thunes. Si, par la suite, le joueur perd le contrôle de la forêt, il peut quand même garder le marchand. Chaque joueur ne peut avoir qu'un seul marchand. Le marchand s'occupe du ravitaillement. Lorsqu'un marchand est acheté, on place immédiatement les deux premières cartes de la pioche, face cachée, sur la carte Marchand.

Lors de la dernière phase de son tour, le possesseur d'un marchand ne prend pas en main les cartes qu'il pioche, mais il les pose sur la carte Marchand. Ensuite il regarde toutes les cartes du marchand. Puis il prend en main autant de cartes qu'il en a pioché. Il place ces cartes, dans l'ordre de son choix, à la fin de sa main. Il y aura donc toujours 2 cartes faces cachées sur la carte du marchand.

Les cartes Terrain

Enclos à cheval (Pferdekoppel)

Le joueur qui contrôle un enclos à cheval prend immédiatement la carte groupe de cavaliers (Reiterschar) correspondante. Pour bien repérer à quel enclos correspond un groupe de cavaliers, les chevaux ont des couleurs différentes. Un enclos à cheval rapporte 1 point en fin de partie.

Forêt (Wald)

On ne peut acheter un marchand (Händler) que lorsqu'on contrôle une forêt. Lorsqu'une forêt est attaquée, elle a une valeur de combat de 17 si la carte utilisée a une valeur inférieure. Si un joueur contrôle une forêt, il peut traverser un fleuve et attaquer un terrain adjacent. La forêt rapporte un point de victoire en fin de partie.

Exemple (voir illustration de la page 19 de la règle allemande) : à partir de son camp, le joueur noir peut attaquer la fermé ou le camp orange s'il contrôle une forêt.

Phase d'attaque avec un groupe de cavaliers (Reiterschar)

Si un joueur contrôle un enclos à cheval (Pferdekoppel) et donc le groupe de cavaliers correspondant, il peut utiliser ses cavaliers lors d'une attaque. Dans ce cas, l'attaque peut durer jusqu'à 2 rounds. Durant le premier round, le groupe de cavaliers est utilisé comme une carte de combat. Les cavaliers ont toujours une valeur de combat de 17. L'adversaire se défend normalement.

Si l'attaquant remporte le combat avec ses cavaliers, il repose la carte devant lui et il n'y a pas de second round. Si les cavaliers sont battus, la carte est mise "à l'envers" devant le joueur et il y a un deuxième round.

Lors du deuxième round, le combat se déroule normalement, de la manière décrite plus haut. Les cavaliers battus pourront être remis "à l'endroit" au début du prochain tour du joueur et pourront être utilisés durant ce tour.

Si un joueur a plusieurs groupes de cavaliers, il doit d'abord annoncer

avec lequel il attaque. On ne peut utiliser qu'un seul groupe de cavaliers par attaque. Lorsqu'un groupe de cavaliers est battu, le joueur peut utiliser un autre groupe de cavaliers "non battu" pour une nouvelle attaque. Un groupe de cavaliers non battu peut se battre autant de fois qu'il le souhaite durant le même tour, tant qu'il reste invaincu. Chaque attaque coûte toujours 1 thune, qu'elle soit ou non menée avec des cavaliers, qu'elle dure 1 ou 2 rounds.

Attention : un joueur n'est pas obligé d'utiliser ses groupes de cavaliers. Par exemple, si un joueur attaque une ville ou une forêt, une attaque de cavaliers n'aurait aucun sens car la ville a une valeur de défense de 18, et la forêt de 17. Cependant, un joueur peut utiliser ce moyen pour que ses cavaliers soient battus, s'il pense que l'un de ses adversaires va lui reprendre l'enclos à cheval correspondant.

Lorsqu'un enclos à cheval est pris à un adversaire, l'attaquant récupère les cavaliers dans leur état actuel. S'ils sont "à l'endroit", il peut les utiliser immédiatement ; s'ils sont "à l'envers", il devra attendre son prochain tour pour les utiliser.

Variantes

- Pour une partie plus rapide, on peut arrêter la partie après 3 tours de pioche. Si on veut une partie avec plus de combats, on épuisera la pioche 5 fois, surtout si on joue à 6 joueurs.

- On peut facilement penser à de nouveaux agencements pour le plateau de jeu. Les cartes peuvent aussi être posées au hasard dans le schéma déterminé. Dans une partie à 3 joueurs, on peut placer les cartes selon une forme de pyramide à 5 ou 6 niveaux. Les joueurs commencent dans les coins de la pyramide.

- Au lieu de placer les cartes en décalé, on peut aussi les placer comme sur un échiquier. Dans ce cas, les attaques en diagonal sont interdites.

- Il est tout à fait possible de jouer avec les cartes de la variante des cavaliers et les cartes Terrain de Bohnaparte sans variante. Le royaume des Haricot sera encore plus grand. L'imagination des joueurs ne doit pas avoir de limites.

Dessins

Description des dessins dans l'ordre de la règle allemande. Ils correspondent à la signification des dessins en bas des cartes Terrain.

- Point de victoire
- valeur de défense au moins égale à 16
- valeur de défense au moins égale à 17
- valeur de défense au moins égale à 18
- valeur de défense augmentée de 2
- victoire de l'attaquant même en cas d'égalité dans un combat contre un village, une ville ou une forteresse.
- payer 2 thunes pour une forteresse
- l'utilisation d'un dépôt est impossible
- piocher une carte supplémentaire en phase 5
- retourner une carte supplémentaire en phase 2
- valeur d'attaque de 17
- le joueur prend le groupe de cavaliers correspondant
- les fleuves ne peuvent pas être attaqué ou traversé
- les fleuves peuvent être traversés
- payer 3 thunes pour un marchand
- retourner une carte Haricot, si la valeur est comprise entre 6 et 12, gagner 1 thune.

Traduction : Loïc BOISNIER

Distribution : GIGAMIC – BP 30 F.62930 WIMEREUX – Tel 03 21 33 37 37

Bohnaparte

Matériel

- 72 marqueurs, 12 pour chacune des 6 couleurs

- 6 Feldlager (Camp), 1 pour chacune des 6 couleurs

- 6 Munitionsdepot / Händler (déport de munitions / marchand)

- 6 Bauernhof (ferme)

- 6 Dorf (village)

- 4 Stadt (ville)

- 4 Kloster (abbaye)

- 3 Festung / Wald (forteresse / forêt)

- 3 Steinbruch / leerer Steinbruch (carrière / carrière vide)

- 3 Eisenmine / Pferdekoppel (mine de fer / enclos à cheval)

- 3 Kanone / Reiterschar (canon / groupe de cavaliers)

- 3 Fluss (fleuve)

- 3 Morast (marécage)

Certaines cartes ont une illustration sur chaque face. Les faces avec Händler (marchand), Wald (forêt), Pferdekoppel (enclos à cheval) et Reiterschar (groupe de cavaliers) ne seront utilisés que dans la variante Cavaliers et resteront donc cachées quand on n'utilisera pas cette variante. Seules les deux faces de la carte Steinbruch / leerer Steinbruch (carrière / carrière vide) seront utilisées dans le jeu sans variante.

Attention : Bohnaparte n'est jouable qu'avec le jeu de base Bohnanza. Si aucun changement n'est indiqué dans cette règle, il faudra jouer avec les règles du jeu de base.

Idée du jeu

Révolte au royaume des haricots. Le royaume menace de s'effondrer. Les princes Haricot de toutes les régions du pays veulent conquérir les villes et villages adverses pour prendre le contrôle d'un maximum de terres du royaume des Haricots. Les thunes récoltées permettront de financer la guerre. A la fin de la partie, on ne comptera pas les thunes gagnées, seules vos terres vous rapporteront des points de victoire. Le prince Haricot le plus puissant deviendra le Bohnaparte du royaume des Haricots.

Préparation du jeu

La préparation est identique à celle du jeu de base Bohnanza. On utilise toutes les cartes à l'exception des 6 cartes champs.

Dans cette nouvelle extension, il y a des terrains "à l'horizontale" et des cartes "verticales" (dépôt de munitions / marchand et canon / groupe de cavaliers). Les terrains, à l'exception des forteresses (Festung) sont posées, selon un schéma déterminé, sur la table (vous pourrez trouver les schémas pour 3 et 4 joueurs à la page 3 de la règle allemande et les schémas pour 5 et 6 joueurs à la page 4 de la règle allemande) et forment le plan de jeu. Les forteresses (Festung) et les cartes "verticales" sont posées face Dépôt de munitions (Munitionsdepot) ou canons (Kanone) visible à coté de ce plan de jeu.

Les camps (Feldlager)

Les camps sont de 6 couleurs différentes. Les joueurs choisissent avec quelle couleur ils jouent. Après avoir posé les cartes pour former le plan de jeu, chaque joueur, dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, choisit un camp et prend les 12 marqueurs de la même couleur. Les joueurs posent un marqueurs de leur couleur sur leur camp et garde les autres devant eux. Le camp est la case du départ du joueur. Les cartes et marqueurs non utilisées sont remis dans la boîte.

Déroulement du jeu

Le joueur qui a choisi son camp en dernier choisit qui sera le premier joueur. Les joueurs joueront ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. Dans cette extension, le tour d'un joueur se compose des 5 phases suivantes :

Phase 1 : Jouer des cartes

Phase 2 : Commerce de haricots

Phase 3 : Planter les cartes Haricot

Phase 4 : Attaque

Phase 5 : Piocher de nouvelles cartes

Par la suite, nous ne décrivons que les changements de règles de chaque phase. Les règles connues du jeu de base ne seront pas expliquées de nouveau.

Phase 1 : Jouer des cartes

Cette phase est identique à celle du jeu de base avec les exceptions suivantes : si le joueur possède un dépôt de munitions (Munitionsdepot), il peut alors poser l'une ou les deux cartes aussi bien dans l'un de ses champs que dans son dépôt de munitions.

Phase 2 : Commerce de haricots

Cette phase est identique à celle du jeu de base.

Phase 3 : Planter les cartes Haricot

Cette phase est identique à celle du jeu de base avec les exceptions suivantes : si le joueur possède un dépôt de munitions (Munitionsdepot), il peut placer les cartes qu'il a échangées et/ou retournées aussi bien dans ses champs que dans son dépôt de munitions.

Phase 4 : Attaque

Il s'agit d'une nouvelle phase. Un joueur ne peut mener une attaque que s'il possède des thunes. Au début de la partie, comme aucun joueur ne possède de thunes, la première attaque ne pourra avoir lieu qu'après quelques tours. Chaque attaque coûte 1 Thune. Seul le joueur dont c'est le tour peut attaquer, mais il n'est pas obligé de le faire.

L'attaquant attaque avec une carte Haricot et le défenseur essaye de contrer l'attaque avec une carte Haricot. Pour l'attaque ou la défense, les deux joueurs ont 3 possibilités :

- Main : le joueur peut utiliser une carte de sa main. La position de cette carte dans sa main n'a aucune importance.

- Dépôt : si le joueur a un dépôt de munition (Munitionsdepot), il peut utiliser l'une des cartes du dépôt.

- Pioche : le joueur peut utiliser la première carte de la pioche. Cependant, il n'a pas le droit de la regarder avant le combat.

Attention: les cartes Terrain neutres, c'est-à-dire les cartes sur lesquelles il n'y a pas de marqueurs se défendent toujours avec la pioche. N'importe quel joueur, à l'exception de l'attaquant, peut alors prendre le rôle du défenseur.

L'attaque

1) L'attaquant paye 1 thune, qu'il prend dans sa caisse et pose la carte face visible sur la défausse.

2) L'attaquant indique quel terrain il souhaite attaquer. Ce terrain doit être adjacent à un terrain possédé par l'attaquant (un terrain sur lequel il a un marqueur).

Exemple (voir illustration en haut de la page 8 de la règle allemande) :

A partir du camp Orange, on peut attaquer le marécage (Morast), le village (Dorf) et la ferme (Bauernhof).

3) L'attaquant choisit une carte Haricot (de sa main, de son dépôt ou de la pioche) et la pose face cachée devant lui.

4) Le défenseur choisit une carte Haricot (de sa main, de son dépôt ou de la pioche) et la pose face cachée devant lui.

5) Les deux joueurs retournent leur carte. Le chiffre indiqué sur la carte (pas le haricomètre) représente la valeur de combat (par exemple, un Brechbohne a une valeur de combat de 14) qui peut encore être modifié par le type de terrain.

6) Les deux cartes sont défaussées après le combat.

Résultat

Si la valeur de combat de l'attaquant est plus élevée que la valeur de combat du défenseur, l'attaquant remporte l'attaque. L'attaquant pose l'un de ses marqueurs sur le terrain conquis. S'il y avait déjà un marqueur, le défenseur le récupère.

Si la valeur de combat de l'attaquant est égale ou inférieure à la valeur de combat du défenseur, c'est le défenseur qui gagne.

Indépendamment du résultat de l'attaque, l'attaquant peut mener de nouvelles attaques. Il est possible d'attaquer plusieurs fois le même terrain (lorsque les attaques précédentes ont échoué).

Si le joueur dont c'est le tour ne veut pas (plus) mener d'attaques, cette phase est terminée.

Attention : si un joueur perd son camp lors d'une attaque adverse, il n'est pas éliminé du jeu tant qu'il possède d'autres marqueurs (voir "Fin du jeu").

Exemple : Hugo veut conquérir la ferme de Arnaud. Hugo prend une thune dans sa caisse et la pose face haricot visible sur la défausse. Ensuite, il prend un Feuerbohne, valeur de combat 18, de sa main et la pose face cachée devant lui. Arnaud possède un dépôt de munition et y prend une carte, un Feuerbohne, qu'il pose face cachée devant lui. Les deux joueurs retournent leur carte en même temps. La valeur de combat des deux cartes est égale, l'attaque échoue. Les deux cartes utilisées sont défaussées.

Hugo ne veut pas s'avouer vaincu et lance une deuxième attaque. Il paye à nouveau une thune et joue à nouveau un Feuerbohne, face cachée devant lui. Arnaud n'a plus de cartes dans son dépôt et n'a aucune carte forte en main. Il tente donc sa chance et pioche la première carte du paquet qu'il pose face cachée devant lui sans la regarder. Les deux cartes sont retournées simultanément. Malheureusement Arnaud a pioché un Brechbohne qui a une valeur de combat de 14 et il perd donc ce combat. Les deux cartes sont défaussées. Hugo pose un marqueur sur la ferme et Arnaud récupère le sien.

Phase 5 : Piocher de nouvelles cartes

Cette phase est identique à celle du jeu de base.

Les autres actions des joueurs

Construction d'une forteresse (Festung)

A tout moment durant son tour, un joueur qui possède une carrière (Steinbruch) non vide peut construire une forteresse. Il paye 2 thunes, retourne sa carrière sur la face vide (leerer Steinbruch) et prend une carte forteresse. Le joueur pose la forteresse sous une carte Terrain de son choix sur laquelle il a un marqueur. Les forteresses sont posées de telle manière que les informations du terrain choisi et les informations de la forteresse soient lisibles (voir illustration en bas à gauche de la page 10 de la règle allemande). On ne peut placer qu'une seule carte Forteresse sous une carte Terrain. Une forteresse augmente la valeur de défense du terrain sur lequel elle est placée de 2 points et fonctionne toujours en complément de la capacité du terrain sur lequel elle est placée. Il n'est pas possible de déplacer une forteresse, même lors d'un changement de propriétaire du terrain sur lequel elle se trouve. La forteresse rapporte un point de victoire en fin de partie.

Achat d'un dépôt de munitions (Munitionsdpot)

Un joueur peut acheter un dépôt de munitions n'importe quand au cours du jeu. Il peut le faire en dehors de son tour de jeu. Un dépôt coûte 3 thunes. Chaque joueur ne peut posséder qu'un seul dépôt de munitions.

Le dépôt est un lieu où l'on peut stocker, au maximum, un nombre de cartes égal au nombre de joueurs qui participent à la partie. Si on joue à 5

joueurs, on peut donc stocker jusqu'à 5 cartes dans son dépôt ; à 3 joueurs, on ne peut stocker que 3 cartes maximum.

Les cartes qui, dans les règles de base, doivent être plantées au cours des phases 1 et 3, peuvent être mises dans le dépôt (voir description de ces phases plus haut dans cette règle). Les cartes doivent être posées faces cachées dans le dépôt. Les cartes qui ont été posées dans le dépôt ne pourront plus être plantées et ne serviront que lors des attaques.

Les cartes Terrain

Carrière (Steinbruch)

Chaque carrière contient des pierres pour la construction d'une seule forteresse. Si un joueur possède une carrière avec des pierres, il peut à tout moment durant son tour de jeu, construire une forteresse (Festung). Dans ce cas, la carrière est retournée sur sa face "carrière vide (leerer Steinbruch). A la fin de la partie, une carrière rapporte 1 point, qu'elle soit vide ou non.

Village (Dorf)

Un village améliore la ravitaillement. Lors de la 5^e phase, un joueur peut piocher 1 carte supplémentaire par village qu'il possède. Par exemple, si un joueur possède 2 villages, il pioche 5 cartes à la fin de son tour au lieu de 3.

Lorsqu'un village est attaqué, si la carte utilisée par le défenseur a une valeur inférieure à 16, on considère que la valeur de défense est de 16. Si un village est protégé par une forteresse, on ajoute 2 à la valeur du haricot. Si le résultat est encore inférieure à 16, alors la valeur de défense sera de 16. Le village rapporte 1 point de victoire à la fin de la partie.

Ville (Stadt)

Lorsqu'une ville est attaquée, on augmente la valeur de défense à 18 si la carte jouée à une valeur inférieure à 18. Si une ville protégée par une forteresse est attaquée, on augmente la valeur de combat de la carte jouée. Si le résultat est inférieur à 18, alors la valeur de défense sera de 18. Une ville rapporte 3 points de victoire en fin de partie.

Ferme (Bauernhof)

Les fermes permettent une meilleure récolte. Lors de la 2^e phase, un joueur retourne 1 carte supplémentaire par ferme qu'il possède. Par exemple, si un joueur possède 2 fermes, il retourne 4 cartes au lieu de 2. Une ferme rapporte 1 point de victoire en fin de partie.

Marécage (Morast)

Dans les marécages, le combat est plus difficile. En attaque comme en défense, il n'est pas possible de jouer des cartes provenant du dépôt de munitions (Munitionsdepot). Un marécage rapporte 1 point de victoire en fin de partie.

Mine de fer (Eisenmine)

Si un joueur possède au moins une mine de fer, il prend un canon (Kanone). Les canons peuvent être utilisés pour attaquer les villes (Stadt), les villages (Dorf) et les terrains avec une forteresse. Lors d'une attaque avec un canon, l'attaquant gagne même en cas d'égalité. Exception : si l'attaquant et le défenseur ont tous les 2 une valeur de combat de 20, c'est quand même le défenseur qui gagne. La mine de fer rapporte 1 point de victoire en fin de partie.

Fleuve (Fluss)

Il n'est pas possible de pénétrer et donc de conquérir un fleuve. Il ne rapporte donc aucun point de victoire. Le fleuve représente juste un obstacle.

Abbaye (Kloster)

Au début de son tour (c'est-à-dire avant de jouer des cartes), un joueur peut piocher une carte au sommet de la pioche pour chaque abbaye qu'il possède. Si la carte piochée a une valeur comprise entre 6 (Gartenbohne) et 12 (Sojabohne), il la prend comme une thune et la mets dans sa caisse. Si la valeur est comprise entre 14 (Brechbohne) et 20 (Blaue Bohne), il pose la carte sur la pile de défausse. L'abbaye rapporte un point de victoire en fin de partie.