



Состав игры:

- 72 маркера (по 12 каждого из шести цветов)
- 6 карт лагерей (по 1 каждого из шести цветов)
- 6 карт складов боеприпасов / торговцев
- 6 карт ферм
- 6 карт деревень
- 4 карты городов
- 4 карты монастырей
- 3 карты крепостей / лесов
- 3 карты карьеров / пустых карьеров
- 3 карты железных рудников / выгонов
- 3 карты пушек / кавалерии
- 3 карты рек
- 3 карты болот

Некоторые карты в этом дополнении двусторонние, то есть они имеют различные иллюстрации с каждой стороны. **Торговцы, леса, выгоны и кавалерия** понадобятся вам только в *Кавалерийском варианте* игровых правил, поэтому в основной игре используется обратная сторона этих карт. Только у карты **карьеров / пустых карьеров** в этом варианте задействованы обе стороны.

Примечание: Дополнение «Бонапарт» не является самостоятельной игрой. В него можно играть только вместе с базовой игрой «Бонанза». Основные правила игры остаются теми же, что и в базовой версии, но вводятся дополнительные правила, касающиеся применения новых компонентов.

Обзор игры

В Бобландии неспокойно. Королевство разваливается на части. Бобовые принцы, рассеянные по всей стране, пытаются завоевать зарубежные деревни и города, чтобы расширить свою часть королевства. Они используют прибыль, полученную от продажи бобов, чтобы финансировать свои военные кампании. В конце игры монеты будут бесполезны, вместо этого будут учитываться захваченные игроками земли, которые принесут своим владельцам победные очки. Таким образом, наиболее влиятельный бобовый принц будет коронован Бонапартом Бобландии.

Подготовка к игре

Подготовка проходит так же, как и в базовой игре. Из базовой версии используются все карты, кроме карт третьих бобовых полей и Восковых, Кофейных и Какао-бобов.

В этом дополнении есть горизонтальные карты местности (например, **Ферма** и **Железный Рудник**) и вертикальные карты игроков (например, **Склад боеприпасов / Торговец**, **Пушка** / **Каваасрия**). В зависимости от количества участников игры, игроки кладут карты местности (кроме **Крепостей**) в центр стола, как показано на иллюстрациях на стр. 3 и 4, тем самым формируя игровое поле. Карты **Крепостей** и карты игроков (стороной со **Складом боеприпасов** и **Пушкой** вверх) размещаются рядом с игровым полем в пределах досягаемости всех игроков.

Подготовка к игре вчетвером



Подготовка к игре втроем



Подготовка к игре впятером



Подготовка к игре вшестером



Лагерь

Лагеря бывают шести разных цветов. Игроки сами выбирают, лагерь каких цветов они будут использовать при составлении поля. После того, как игровое поле будет готово, игроки приступают к выбору лагеря, из которого они начнут свою военную кампанию. Сначала назначается игрок, который первым займёт один из лагерей, далее остальные игроки по часовой стрелки от первого выбирают себе лагерь. При выборе лагеря каждый игрок берёт себе все маркеры цвета выбранного лагеря и кладёт один из них на свой лагерь. Верните неиспользованные карты и маркеры обратно в коробку.

Игровой процесс

Игрок, последним выбравший лагерь, становится первым игроком. Остальные игроки ходят по часовой стрелке от него. В свой ход каждый игрок должен сделать следующие действия:

Фаза 1: Посадить карты бобов

Фаза 2: Открыть, обменять и подарить бобы

Фаза 3: Посадить открытые, выменянные и подаренные бобы

Фаза 4: Напасть

Фаза 5: Взять новые карты бобов

Следующий текст описывает изменения в игровых фазах. Уже известные вам правила базовой версии здесь мы рассматривать не будем.

Фаза 1: Посадить карты бобов

Эта фаза проходит по аналогии с базовой игрой, но со следующими изменениями: если у игрока есть Склад боеприпасов, он может **по обычным правилам** посадить одну или две карты бобов, взятые из руки, на свои поля или **может** поместить их на свой Склад боеприпасов.

Фаза 2: Открыть, обменять и подарить бобы

Эта фаза проходит точно так же, как в базовой игре.

Фаза 3: Посадить открытые, выменянные и подаренные бобы

Эта фаза проходит как в базовой игре, но со следующими изменениями: если у игрока есть Склад боеприпасов, он может **по обычным правилам** посадить карты бобов (взятые из колоды, полученные в результате обмена или как подарок во время фазы 2) на свои поля или **может** поместить их на свой Склад боеприпасов.

Фаза 4: Напасть

Эта фаза совершенно новая. Игрок может провести атаку только в том случае, если у него есть хотя бы одна монета. Так как игроки начинают игру без монет, на раннем этапе игры атак не будет.

Каждая атака стоит одну монету. Игрок может атаковать только в свой ход.

Агрессор совершает нападение при помощи своей карты боба, а защитник пытается отразить его своей картой боба. Игроки могут брать эти карты:

Из руки: игрок может взять карту боба из своей руки, чтобы напасть или защититься. Игрок может взять из руки любую карту, независимо от её положения.

Со Склада боеприпасов: если у игрока есть Склад боеприпасов, он может взять оттуда любую карту.

Из колоды: игрок может взять верхнюю карту из колоды. Естественно, в этом случае игрок не может знать заранее, какую карту он вытащит.

Примечание: нейтральные карты местности (без маркеров) всегда защищаются при помощи карты, взятой из колоды. Игрок, сидящий слева от агрессора, выступает в этом случае в качестве защитника и берёт карту из колоды для защиты от нападения.

Проведение атаки:

1) Агрессор платит 1 монету.

Он берёт её из своей стопки монет и кладёт лицевой стороной вверх (изображением боба вверх) в стопку сброса.

2) Агрессор указывает карту местности, на которую он совершает нападение. Он должен напасть на карту местности, которая граничит с одной из его карт местности (карта с его маркером).

3) Агрессор берёт карту боба из руки, со Склада боеприпасов или из колоды и кладёт её лицевой стороной вниз перед собой.

4) Защитник берёт карту боба из руки, со Склада боеприпасов или из колоды и кладёт её лицевой стороной вниз перед собой.

5) Оба участника сражения одновременно переворачивают свои карты. Цифры на картах бобов (не бобометр) – это **сила атаки/защиты** (например, у Зелёного боба сила 14), которая может быть модифицирована некоторыми картами местности.

6) После сражения обе участвовавшие в нём карты отправляются в стопку сброса.

Исход сражения:

Если сила агрессора больше силы защитника, агрессор выигрывает сражение. В этом случае он кладёт один из своих маркеров на завоёванную карту местности. Если на ней уже есть маркер, он возвращается в запас маркеров защитника.

Если сила агрессора равна или меньше силы защитника, защитник выигрывает сражение и никакие маркеры не добавляются и не убираются с карты местности.

Независимо от исхода сражения, агрессор может продолжить совершать нападения. Он может напасть на ту же карту местности (если проиграл предыдущее сражение) или выбрать другую.

Если активный игрок не хочет продолжать совершать атаки, эта фаза завершается.

Примечание: когда игрок проигрывает противнику в сражении свой лагерь, он остаётся в игре до тех пор, пока хотя бы один из его маркеров находится на карте местности игрового поля (смотрите раздел «Конец игры»).

Пример: Сергей хочет напасть на Ферму Алексея из своего Лагеря. Сергей берёт монету из своей стопки монет и кладёт её лицевой стороной вверх в стопку сброса, тем самым оплатив атаку. Затем он берёт из руки Чили-боб (сила 18) и кладёт его лицевой стороной вниз перед собой. Алексей владеет Складом боеприпасов и берёт карту оттуда. Это тоже Чили-боб, который он кладёт лицевой стороной вниз перед собой. После этого оба игрока одновременно переворачивают выбранные карты. Так как силы равны, Сергей проигрывает сражение. Игроки кладут использованные в сражении карты лицевой стороной вверх в стопку сброса.

Сергей не сдаётся и решает напасть на Ферму Алексея во второй раз. Он платит ещё одну монету из стопки монет, берёт ещё один Чили-боб из руки и кладёт его лицевой стороной вниз перед собой. У Алексея на Складе боеприпасов больше нет карт. В руке у него тоже нет сильных карт, поэтому он берёт карту боба из колоды, помещая её лицевой стороной вниз перед собой.

Затем игроки одновременно переворачивают выбранные карты бобов. Карта Алексея – Зелёный боб с силой 14, поэтому он проигрывает Чили-бобу Сергея. Игроки отправляют обе участвовавшие в сражении карты лицевой стороной вверх в стопку сброса. Сергей кладёт один из своих маркеров на Ферму Алексея, который забирает оттуда свой маркер и кладёт его в свой запас.

Фаза 5: Взять новые карты бобов

Эта фаза такая же, как в базовой игре.

Другие действия игроков

Строительство крепости

В любой момент своего хода игрок, у которого есть Карьер (не пустой Карьер), может построить **Крепость**. Чтобы это сделать, он платит **2 монеты**, переворачивает карту Карьера на сторону пустого Карьера и берёт карту Крепости. После этого он может немедленно положить карту Крепости под любую свою карту местности (где у него есть маркер). Карту Крепости следует класть так, чтобы информационная строка, расположенная внизу карты, слегка выступала из-под карты местности. У игрока может быть только **одна** Крепость под каждой картой местности. Крепость увеличивает силу защиты находящейся на ней карты местности на 2 единицы, в остальном никак не изменяя её свойств.

Крепость, помещённая под карту местности, уже не может быть перемещена или убрана с поля, даже если сменится хозяин карты местности, под которой она находится. Крепость приносит своему владельцу в конце игры 1 победное очко.

Покупка Склада боеприпасов

Игрок может купить Склад боеприпасов в любой момент игры. Это можно сделать даже во время хода другого игрока. Стоимость Склада боеприпасов – **3 монеты**. У каждого игрока может быть только один Склад боеприпасов.

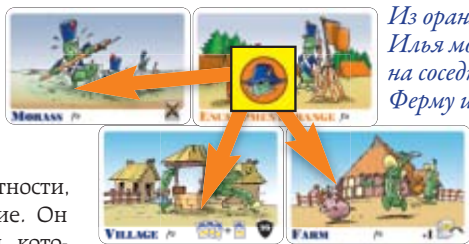
Склад боеприпасов – это хранилище, где игрок может хранить число карт бобов, равное количеству участников игры. То есть, при игре впятером на каждом Складе боеприпасов может храниться до пяти карт бобов, а при игре втроем – только до трёх карт бобов и т.д.

Карты бобов, которые по базовым правилам должны быть посажены во время фаз 1 и 3, могут быть, по желанию игрока, вместо этого помещены на хранение на Склад боеприпасов (смотрите раздел «Игровой процесс»). Игрок кладёт их **лицевой стороной вниз** на свою карту Склада боеприпасов. Хранящиеся там бобы не могут быть посажены на поля, они могут быть использованы только для сражений. Игрок не обязан класть на Склад боеприпасов все бобы, он может посадить часть бобов, а другую часть поместить на склад.

Карты местности

Карьер

Каждый **Карьер** содержит количество камня, достаточное для строительства одной Крепости. Если игрок владеет полным (не пустым) Карьером, он может в любой момент своего хода построить Крепость. После этого игрок должен перевернуть карту Карьера стороной пустого Карьера вверх. Карьер приносит своему владельцу в конце игры 1 победное очко (не зависимо от его выработки).



Из оранжевого лагеря Илья может напасть на соседние Болото, Ферму и Деревню.

Деревня

Деревня увеличивает урожай бобов. За каждую имеющуюся у игрока Деревню во время фазы 5 он тянет из колоды и берёт в руку на одну карту больше. Например, если у игрока есть 2 Деревни, он во время фазы 5 тянет и берёт в руку пять карт.

Если Деревня подвергается атаке, её сила защиты автоматически равняется 16, если сила карты боба, использованного для её защиты, ниже 16 (например, Зелёный боб со значением 14). Если нападению подвергается Деревня с Крепостью, то Крепость добавляет 2 очка к силе карты защищающего Город боба. Если сила защиты (включая бонус от Крепости +2) по-прежнему ниже 16, сила защиты Деревни автоматически равняется 16. Деревня приносит своему владельцу в конце игры 1 победное очко.

Города



Если **Город** подвергается нападению, его сила защиты автоматически равняется 18, если сила карты боба, использованного для её защиты, ниже 18. Если нападению подвергается Город с Крепостью, то Крепость добавляет 2 очка к силе карты защищающего Город боба. Если сила защиты (включая бонус от Крепости +2) по-прежнему ниже 18, сила защиты Города автоматически равняется 18. Город приносит своему владельцу в конце игры 3 победных очка.

Ферма

Ферма увеличивает урожай. За каждую имеющуюся у игрока **Ферму** он во время фазы 2 тянет из колоды и кладёт лицевой стороной вверх на стол на одну карту больше. Например, если у игрока есть 2 Фермы, он во время фазы 2 тянет и открывает 4 карты. Ферма приносит своему владельцу в конце игры 1 победное очко.



Болото



Сражения на **Болоте** крайне тяжелы. Поэтому ни агрессор, ни защитник не могут в таких сражениях использовать карты со Склада Боеприпасов. Болото приносит своему владельцу в конце игры 1 победное очко.

Железный рудник

Если у игрока есть хотя бы один **Железный рудник**, он берёт одну карту Пушки. Пушки могут быть использованы игроками для нападения на Города, Деревни и другие карты местности, защищённые Крепостями.



При использовании во время нападения Пушки агрессор выигрывает сражение даже при равных силах сторон.



Исключение: если и у агрессора, и у защитника сила 20, в сражении побеждает защитник. Железный рудник приносит своему владельцу в конце игры 1 победное очко.

Река

Карту **Реки** нельзя пересечь или завоевать. Поэтому Река в конце игры не приносит победных очков. Река выступает только в качестве препятствия для нападений.



Монастырь



За каждый имеющийся у игрока **Монастырь** он в начале своего хода (до наступления фазы 1) берёт с верха колоды одну карту. Если игроку попала карта с числом от 6 (Садовый боб) до 12 (Соевый боб), он кладёт её в свою стопку монет. Если число на взятой карте находится в диапазоне от 14 до 20, он кладет её в стопку сброса. Монастырь приносит своему владельцу в конце игры 1 победное очко.

Конец игры

В отличие от базовой версии, эта игра подходит к концу, когда колода заканчивается в четвёртый раз. Также игра завершается, когда у игрока под контролем оказывается 12 карт местности или у одного из игроков не остаётся во владении карт местности. Во всех перечисленных случаях победителем становится игрок с наибольшим количеством победных очков. Победные очки обозначены маленькими флажками в нижней части карт местности.

Заметка: если колода заканчивается в четвёртый раз во время атаки, а один из участников сражения хочет взять карту из колоды, просто перемешайте стопку сброса и сформируйте новую колоду, из которой игрок сможет взять карту. Сразу же после этого сражения игра завершается. Агрессор больше не может совершать нападений – игра заканчивается немедленно!

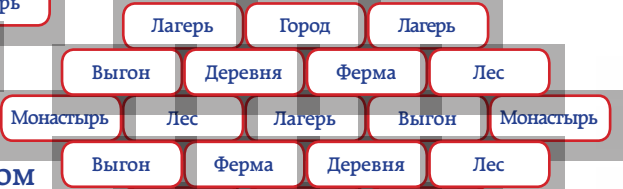
Кавалерийский вариант

Для этого варианта игры необходимо использовать описанные выше правила, но использовать другую сторону некоторых карт. В этом варианте игры вместо Железного рудника и Крепости используются **Выгон** и **Лес**. В зависимости от количества игроков, сформируйте на столе из карт местности игровое поле. Переверните карты Складов Боеприпасов и Пушек на стороны **Торговцев** и **Кавалерии** и положите их рядом с полем в пределах досягаемости всех игроков. Верните неиспользованные маркеры и карты обратно в коробку.

Подготовка к игре вдвоем



Подготовка к игре втроём



Подготовка к игре вшестером



Покупка Торговца



Если у игрока есть Лес, он может в любой момент один раз за игру купить за **три монеты** одного **Торговца**. Если впоследствии игрок лишится Леса, Торговец всё равно останется у него. Каждый игрок может иметь только одного Торговца.

Торговец нужен для того, чтобы снизить элемент нежелательной случайности при получении карт бобов. Когда игрок покупает Торговца, он немедленно тянет из колоды две карты и кладёт их лицевой стороной верх на карту Торговца.

Во время фазы 5 своего хода владелец Торговца кладёт взятые из колоды карты на Торговца, а не в руку. Затем он выбирает из **всех** находящихся на Торговце карт те, которые хочет взять в руку. Он должен взять в руку ровно столько карт, сколько до этого вытащил из колоды. Карты, взятые с торговца, следует поместить позади всех карт в руке в любом удобном порядке. После этих действий на Торговце всегда должны оставаться две карты. Таким образом, при помощи Торговца игрок отчасти контролирует набор карт, который берёт в руку.

Карты местности

Выгон

Когда игрок получает **Выгон**, он немедленно берёт соответствующую ему карту **Кавалерии**. Карты Выгона соответствуют картам Кавалерии цветом изображённых на них лошадей.

Когда игрок теряет Выгон, он теряет и Кавалерию. В конце игры Выгон приносит своему владельцу 1 победное очко.

Лес

Только владеющий **Лесом** игрок может купить **Торговца**. Если Лес подвергается нападению, сила его защиты автоматически равняется 17, если сила карты боба, использованного для её защиты, ниже 17.

Если игрок владеет Лесом, он может совершать нападения со своих карт местности на карты противника, расположенные от них через Реку. Лес приносит своему владельцу в конце игры 1 победное очко.

Пример: *Илья (чёрный игрок) может напасть из своего Лагеря на Ферму или на Лагерь Алексея (оранжевый игрок), если будет владеть Лесом. То же самое касается и Алексея, который может напасть из своего Лагеря на Лагерь Сергея, если будет владеть Лесом.*

Фаза 4 (атака Кавалерией)

Если игрок владеет Выгоном и соответствующей Кавалерией, он **может** послать её в атаку. В этом случае агрессор может провести до двух боевых раундов.

В первом боевом раунде агрессор использует в качестве карты нападения свою **Кавалерию**. Сила Кавалерии равняется 17. Защитник выбирает карту защиты по обычным правилам.

Если агрессор побеждает в этой предварительной атаке с участием Кавалерии, он оставляет её в своей игровой зоне в обычном положении. В этом случае второй боевой раунд не понадобится. Если Кавалерия проиграла, игрок поворачивает её карту на 90° и оставляет в своей игровой зоне. После этого начинается второй боевой раунд.

Второй боевой раунд проходит по обычным правилам.

Побеждённая Кавалерия остаётся повернутой до фазы 1 следующего игрового раунда, во время которого игроки возвращают свои карты Кавалерии в нормальное положение. После этого Кавалерию снова можно использовать во время атак.

Если у игрока есть несколько карт Кавалерии, он должен сообщить другим игрокам, какая именно Кавалерия вступает в сражение. Игрок не может использовать в сражении более одной Кавалерии. Если Кавалерия проиграла, он может использовать для последующей атаки вторую Кавалерию. Непобеждённая Кавалерия может быть использована в нескольких нападениях одного хода до тех пор, пока не будет побеждена. Каждая атака всегда стоит 1 монету, независимо от того, участвует в ней Кавалерия или нет и независимо от количества боевых раундов.

Примечание: иногда не имеет смысла использовать при нападении Кавалерию. Например, когда игрок нападает на Город или Лес, использование Кавалерии бесполезно, так как сила Города 18, а Леса 17.

Но игрок может специально послать Кавалерию в заведомо проигрышный бой, если считает, что противник вот-вот отнимет у него его Выгон. Таким образом, он отсрочит немедленное использование этой Кавалерии противником. Когда игрок завоёвывает Выгон, он забирает соответствующую карту Кавалерии, не меняя её положения: прямое или повернутое на 90°. В зависимости от положения карты Кавалерии, её новый владелец может использовать Кавалерию немедленно или в свой следующий ход.

Варианты игры



Чтобы сократить игру, прекратите играть, когда колода закончится в третий раз. Если вы, наоборот, хотите продлить игру и провести больше сражений – играйте до того момента, когда колода закончится в пятый раз. Этот вариант может подойти для игры вшестером.



Игроки могут составлять игровое поле, не пользуясь базовыми схемами. Но при этом необходимо сохранять указанную на них форму поля. При игре втроём игроки даже могут попробовать создать поле пирамидальной формы с 5-6 ступенями и лагерями по углам пирамиды.



Игроки могут также разложить карты так, чтобы они по горизонтали и вертикали образовывали прямые линии (как клетки на шахматной доске). В этом случае игроки не могут атаковать карты местности, расположенные по диагонали.



Игроки могут дополнительно использовать карты из основной версии «Бонанза. Бонапарт», играя в **Кавалерийский вариант**. Таким образом, Бобландия будет больше и у игроков будет больше возможностей.

Значение символов на картах

	победные очки		сила защиты увеличена на 2
	минимальная сила защиты 16		агрессор выигрывает при ничьей в сражениях за Деревни, Города и местности, защищённые Крепостями
	минимальная сила защиты 17		две монеты для покупки Крепости
	минимальная сила защиты 18		использование Склада Боеприпасов запрещено
	взять одну дополнительную карту во время фазы 5		реку нельзя пересечь или захватить
	взять одну дополнительную карту во время фазы 2		Через реку можно переправиться.
	сила атаки 17		три монеты для покупки Торговца
	игрок получает соответствующую Кавалерию		вытащить из колоды одну карту: если её значение будет 6-12, взять её в качестве монеты