

# La Isla Boonita



La Isla Boonita is uitsluitend in combinatie met het basisspel "Boonanza" te spelen. Om het spel met 6 of 7 personen te kunnen spelen, is een "Boonanza Uitbreidingsset" noodzakelijk.

## INLEIDING

Boonanza kiest het ruime sop. Geogste bonen hoeven nu niet direct te worden verkocht, maar kunnen door schepen naar exotische locaties worden getransporteerd, waar ze met grote winsten kunnen worden afgeleverd. Het handelen van bonen is in deze uitbreiding niet zonder gevaar. Er liggen piraten op de loer, die het op de handelsschepen hebben voorzien...

De spelregels van het basisspel zijn van kracht met uitzondering van de wijzigingen in deze handleiding.

## VOORBEREIDING

Verwijder afhankelijk van het aantal deelnemende personen alle kaarten van de volgende bonensoorten uit het spel:

Aantal Spelers	Basisspel <i>La Isla Boonita</i>	Basisspel + Uitbreiding <i>La Isla Boonita</i>
2	Tuinbonen, Mokkabonen	Cacaobonen, Tuinbonen, Rode bonen, Ogenbonen, Sojabonen, Snijbonen, Mokkabonen
3	Tuinbonen, Mokkabonen	Cacaobonen, Tuinbonen, Rode bonen, Ogenbonen, Sojabonen, Mokkabonen
4	Tuinbonen, Mokkabonen	Cacaobonen, Tuinbonen, Rode bonen, Ogenbonen, Mokkabonen
5	Tuinbonen	Cacaobonen, Tuinbonen, Rode bonen, Mokkabonen
6	Niet mogelijk!	Cacaobonen, Tuinbonen, Rode bonen, Ogenbonen
7	Niet mogelijk!	Cacaobonen, Tuinbonen, Rode bonen

Iedere speler krijgt een handelsschip en een havenkaart in één kleur en legt deze voor zich op tafel. De havenkaart met thuishaven dient als aflegveld voor verdiende thalers.

Leg voor iedere speler een tweede handelsschip in zijn kleur, een "3<sup>e</sup> bonenveld" en een piratenschip naast het speeloppervlak. Doe alle resterende schepen en "3<sup>e</sup> bonenvelden" terug in de doos. Deze zijn in dit spel niet nodig.

Leg de kaart "La Isla Boonita" in het midden van de tafel.

Schud de bonenkaarten.

Leg aan weerszijden van de kaart "La Isla Boonita" 5 bonenkaarten open in een rij naast elkaar (zie afbeelding). Elk van deze rijen hoort bij één van de havens.



Geef de startspeler 3 kaarten, zijn linkerbuurman 4 kaarten, de volgende speler (met de klok mee) 5 kaarten en alle andere spelers 6 kaarten. De spelers nemen hun kaarten in de hand. Leg de overgebleven bonenkaarten als gedekte trekstapel op tafel.

## SPELVERLOOP

Te beginnen met de startspeler en daarna met de klok mee, voert iedere speler de drie fasen van zijn beurt in onderstaande volgorde uit:

- Fase 1: bonenkaart(en) spelen**
- Fase 2: handelen, varen en verbouwen**
- Fase 3: nieuwe bonenkaarten trekken**

### Fase 1: bonenkaart(en) spelen

De spelregels van deze fase zijn volledig identiek aan die van het basisspel. Het is niet toegestaan om kaarten uit de hand op een handelsschip te leggen.

### Fase 2: bandelen, varen en bonen verbouwen

De speler trekt (net als in het basisspel) twee kaarten van de stapel en legt deze open op tafel. Daarna mag hij de onderstaande acties naar believen en zo vaak hij wil uitvoeren. Hij mag de volgorde zelf kiezen.

#### a) Handel

De spelregels voor deze actie zijn gelijk aan de spelregels voor *verhandelen en weggeven* in het basisspel. De speler mag in zijn beurt zoveel handelen als hij wil. Er worden echter geen nieuwe kaarten meer omgedraaid.

#### b) Handelsvaart

De speler vaart met één van zijn handelsschepen van zijn thuishaven naar één van de havens op "La Isla Boonita" (Boonbay of Boonaco) en weer terug. Hij mag in zijn beurt zoveel varen als hij wil.

Als de speler besluit om te varen, geeft hij aan welk van zijn handelsschepen naar welke doelhaven vaart. Hij pakt de bovenste bonenkaart van de betreffende rij en legt deze op zijn handelsschip. Als er meer bonenkaarten van dezelfde soort direct naast elkaar bovenaan de rij liggen, mag hij deze allemaal nemen. Een schip mag niet meer dan één bonensoort laden. Op een schip geladen bonen kunnen niet meer op een bonenveld worden gelegd. Het varen is louter symbolisch. Het schip blijft gewoon voor de speler op tafel liggen.



#### c) Piraterij

De speler valt met zijn piratenschip (zie *Overige acties*) één van de handelsschepen (geen piratenschepen) van een andere speler aan.

Als de speler besluit om aan te vallen, geeft hij aan om welk handelsschip het gaat. De eigenaar van dit handelsschip krijgt nu de mogelijkheid om de lading van dit schip te verkopen. Als hij dat niet wil of kan, moet hij een van de bonenkaarten op zijn handelsschip aan de aanvallers geven, die de kaart op zijn piratenschip legt. Daarmee is de aanval afgesloten.



## Speelmateriaal:

### 82 speelkaarten:

- 28 mokkabonen
- 26 poetsbonen
- 14 handelsschepen in 7 kleuren
- 7 piratenschepen
- 7 "3<sup>e</sup> bonenvelden"



### 8 havenkaarten:

- 7 havens
- 1 "La Isla Boonita"



## de spelregels



### Thuishaven



Aflegveld voor thalers

Zolang de speler aan de beurt is mag hij zoveel handelsschepen aanvallen als hij wil, maar hij mag een schip niet meer dan één keer per beurt aanvallen. Een piratenschip mag niet meer dan één bonensoort laden. Gekaapte bonen mogen op elk moment op een eigen handelsschip worden overgeladen. Het varen is louter symbolisch. Het piratenschip blijft gewoon voor de speler op tafel liggen.

#### Het is niet toegestaan om:

- bonen van een handelsschip op een piratenschip over te laden
- bonen van een bonenveld op een piratenschip te laden
- bonen van een piratenschip op een bonenveld te verbouwen

#### d) Bonen verbouwen

De spelregels voor deze actie zijn gelijk aan de spelregels voor *bonen verbouwen* in het basisspel.

De fase **handelen, varen en bonen verbouwen** is afgelopen als alle spelers hun verhandelde bonen hebben verbouwd en de speler die aan de beurt is geen actie meer wil uitvoeren.

#### Fase 3: nieuwe bonenkaarten trekken

De speler die aan de beurt is trekt afhankelijk van het aantal spelers nieuwe kaarten:

3 en 4 spelers:	3 kaarten
5 spelers:	4 kaarten
6 en 7 spelers:	5 kaarten

Als een haven op "La Isla Boonita" geen bonenkaarten bevat, worden in deze fase 5 nieuwe kaarten op deze haven gelegd.

#### Bonen oogsten en verkopen

Bonen op een bonenveld, een handelsschip of een piratenschip mogen op elk moment worden verkocht. Een speler mag ervoor kiezen om de oogst van een bonenveld op een handelsschip te laden. De lading van een schip moet altijd **in zijn geheel** worden verkocht en minimaal één thaler opbrengen. Als dat niet het geval is, mag de lading niet worden verkocht. De speler mag lading niet weggeven.

**Let op:** Lading van piratenschepen en handelsschepen mogen op een (ander) handelsschip worden overgeladen, ook als de lading geen thalers waard is.

#### Overige acties

Spelers mogen op elk moment tijdens het spel (ook als ze niet aan de beurt zijn) een 3<sup>e</sup> bonenveld, een tweede handelsschip of een piratenschip kopen. Deze is na aanschaf direct inzetbaar. Voor iedere speler is één exemplaar van elke soort beschikbaar.

Kosten:	3 <sup>e</sup> bonenveld:	3 thalers
	piratenschip:	2 thalers
	tweede handelsschip:	
	bij 3 en 4 spelers:	4 thalers
	bij 5 tot 7 spelers:	3 thalers

Leg de voor betaling gebruikte thalers op de aflegstapel.

#### Einde van het spel

De spelregels voor het einde van het spel zijn identiek aan die van het basisspel.

## Het Boonenduel

"La Isla Boonita" voor 2 spelers

De spelregels zoals hierboven beschreven zijn van kracht met uitzondering van de volgende aanpassingen:

#### Vorbereiding

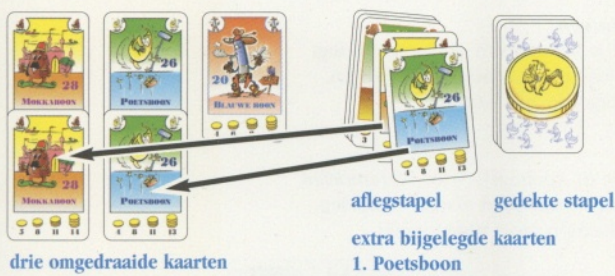
Beide spelers krijgen 5 kaarten en nemen deze in de hand.

#### Fase 1: bonenkaarten spelen

De speler die aan de beurt is mag vóór of na het spelen van een bonenkaart een kaart **naar keuze** uit zijn hand op de aflegstapel leggen. Per beurt mag hij dit niet meer dan één keer doen.

#### Fase 2: handelen, varen en bonen verbouwen

De speler draait 3 kaarten van de gedekte stapel om (in plaats van 2). Als daarna de **bovenste kaart van de aflegstapel** overeenkomt met één van de omgedraaide kaarten, wordt deze erbij gelegd. Herhaal deze actie tot de bovenste kaart van de aflegstapel niet met de omgedraaide bonensoorten correspondeert.



Deze bonen moeten door de speler die aan de beurt is worden verbouwd (aan het einde van zijn beurt).

Een speler mag **uitsluitend in zijn eigen beurt** bonenvelden oogsten of scheepslading verkopen.

**Uitzondering:** een eigen handelsschip wordt aangevallen (zie *Piraterij*).

#### Fase 3: nieuwe bonenkaarten trekken

De speler die aan de beurt is trekt 2 kaarten en neemt deze in zijn hand.

#### Thalers

Thalers die worden gebruikt voor betaling van het 3<sup>e</sup> bonenveld, een tweede handelsschip of een piratenschip worden terzijde gelegd totdat de trekstapel uitgeput is. Vervolgens worden de aflegstapel en de terzijde gelegde kaarten door elkaar geschud en als nieuwe trekstapel gebruikt.

Kosten:	3 <sup>e</sup> bonenveld:	3 thalers
	tweede handelsschip:	5 thalers
	piratenschip:	2 thalers



© Amigo 1998  
 Uitgever en distributeur:  
 999 Games b.v.  
 Postbus 60230  
 NL - 1320 AG Almere  
 www.999games.nl  
 Klantenservice: 0900 - 999 0000

Auteur: Uwe Rosenberg  
 Illustraties: Björn Pertoft  
 Vertaling: Daniël Hogetoorn  
 Eindredactie: Michael Bruinsma  
 Grafische bewerking: Fonts+Files

Deze doos bevat kleine onderdelen en is niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar.

