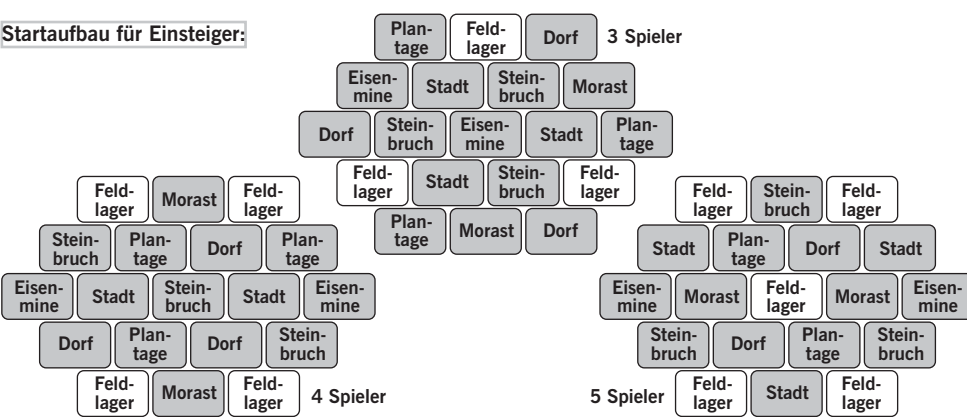


Startaufbau für Einsteiger:



Credits

„Bohnanza“ ist ein Spiel von Uwe Rosenberg.
 „Bohnaparte“ stammt aus der Feder von Hanno Girke.
 Für die Grafik zeichnet Marcel-André Casasola Merkle verantwortlich.

Ein großes Dankeschön an die zahlreichen Spieletester, von denen stellvertretend genannt werden: Felix Girke, Henning Kantner, Christine Dreesen und Michael Schnittker, Saskia Schmid und Adrian Holzwarth, Norbert Marx, Uwe Rosenberg, die Cosmic-Encounter-Spielgruppe Seattle und alle anderen, die mit ihrer Meinung nicht hinter dem Berg gehalten haben.

Bezugsquellen

Das erste Spiel von Lookout Games, „High Bohn“, ist inzwischen auch bei AMIGO veröffentlicht worden. Die Lookout-Games-Ausgaben der Bohnanza-Varianten „High Bohn“, „Mutabohn“ und „Ladybohn“ sind ausverkauft. Wie diese Spiele erscheint auch „Bohnaparte“ in einer limitierten, durchnummerierten Auflage von 2500 Exemplaren. Das Spiel ist im gut sortierten Spielwarenhandel erhältlich. Unsere weiteren Lookout-Games-Spiele sind das Fußball-Kartenspiel „Schuss und Tor“ (2 - 4 Spieler ab 8 Jahren) von Rudi Hoffmann und das Partyspiel „Attribut“ (3 - 8 Spieler ab 10 Jahren) von Marcel-André Casasola Merkle.

Lookout Games bedankt sich bei seinen Hauptvertriebspartnern (sortiert nach Postleitzahlen):

Spielbrett Berlin, Berliner Str. 132, 10967 Berlin
 Wupatki, Kröpeliner Str. 19, 18055 Rostock
 Das Spiel, Rentzelstr. 4, 20146 Hamburg
 Mythos*, Am Sande 34-35, 21335 Lüneburg
 Saltkrokan, Weinbergsweg 17, 21365 Adendorf
 Spiel* mit Petel, Am Fleet 2, 21635 Jork
 Das Drachenei, Lübecker Str. 127, 22087 Hamburg
 Spielburg Lübeck*, Königsstr. 120, 23552 Lübeck
 Magische Welten, Gross Str. 12, 25813 Husum
 Comic-Buch & Spiel*, Staustr. 20, 26122 Oldenburg
 Brake's Spielerei*, Breite Str. 40, 26919 Brake
 PEPE Spiele*, Brückstr. 5, 27283 Verden/Aller
 Pöppel & Co.*, Lehmweg 12A, 27324 Gandesbergen
 Spiel-Zeit, Grambker Heerstr. 122B, 28719 Bremen
 Spielwaren Hannover*, Greichenstr. 5-6, 30161 Hannover
 Fantasy-In, Hildesheimer Str. 11, 30169 Hannover
 Spielwaren Bielefeld*, Breite Str. 26, 33602 Bielefeld
 Kinderkiste, Wettergasse 8, 35037 Marburg
 Tom's Spielwaren, Fischzug 2, 38226 Salzgitter
 Spielzeit Neuss*, Hamtorstr. 8, 41460 Neuss
 Roskothlen, Sonnenwall 38, 47051 Duisburg
 Spielzeit Krefeld*, Lindenstr. 5, 47798 Krefeld
 Spielkultur Münster*, Frauenstr. 40, 48143 Münster
 Spielraum Osnabrück*, Hasestr. 48, 49074 Osnabrück
 Pattenveugel, Ehrenstr. 43b, 50672 Köln
 Spielbrett Köln*, Engelbertstr. 5, 50674 Köln
 Puppenkönig, Gangolfstr. 8-10, 53111 Bonn
 Spielzeit Berg, Gladb.*, Am alten Pastorat, 51465 Bergisch Gladbach
 Orcish Outpost, Zanggasse 7, 55116 Mainz
 Adam spielt, Königsberger Str. 10, 61169 Friedberg

Spielraum, Frankfurter Str. 121, 63303 Dreieich
 Merlins Spiele, De Laspee Str. 1, 65183 Wiesbaden
 Ulisses Spiel, Wörthstr. 3, 65185 Wiesbaden
 Jo's Rappelkiste, Köllner Str. 1, 66346 Püttlingen
 Gerds Comicläden, Pirmasenser Str. 37, 67655 Kaiserslautern
 Heidelberg, Untere Str. 28, 69117 Heidelberg
 Spielteufel, Eisenhutweg 10, 70374 Stuttgart
 Backstreet Toys, Karl-Pfaff-Str. 2, 70597 Stuttgart-Degerloch
 Der Spielwahn Sinn, Gelbingerasse 45, 74523 Schwäbisch Hall
 Spiele-Insel, Mittlere Ortsstr. 86, 76761 Rülzheim
 Spielwelt, Spitalstr. 1, 77652 Offenburg
 Seetroll, Zollernstr. 22, 78462 Konstanz
 Spiele-Truhe, Weildorfer Str. 8, 88682 Salem
 Aladin, Jakobstr. 40, 90402 Nürnberg
 Spielwelt, Spitalstr. 4, 91054 Erlangen
 Na Hoppla!, Sophienstr. 1, 95444 Bayreuth
 Planet Harry, Otto-Bauer-Gasse 19, A 1060 Wien
 Spielerei, Mariahilfer Str. 88a, A 1070 Wien
 DracheNäsch, Rathausgasse 52, CH 3011 Bern
 Funagain.com, 1662 Ashland Street, Ashland, OR 97520 USA
 Boulder Games, 4254 Holley Road, Lizella, GA 31052 USA

* Mitglieder der Pöppel Deutsche Spiele AG, Hauptstr. 22a, 27324 Eystrup

© 2003 by Lookout Games,
 Deutschland
 Hergestellt in Belgien
 Limitierte Verkaufsaufgabe:
 2500 Exemplare
 Fragen an: Support@lookout-games.de www.lookout-games.de




BOHNAPARTE

EINE ERWEITERUNG ZU BOHNANZA FÜR KLEINE NAPOLEONS
 VON HANNO GIRKE

Spielmaterial

- 32 Karten mit Gelände (je 5-mal Feldlager und Munitionsdepot, je 3-mal Steinbruch, Steinbruch (leer), Festung, Stadt, Dorf und Plantage, je 2-mal Morast und Eisenmine)
- 4 Ausstanzbögen mit insgesamt 60 Spielmarkern in 5 Farben
- 1 Spielanleitung

Spielziel

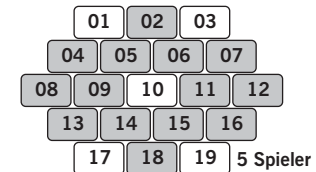
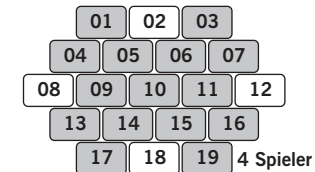
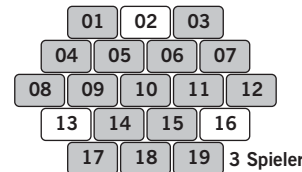
Um „Bohnaparte“ spielen zu können, wird das das Spiel „Bohnanza“ von Uwe Rosenberg benötigt, das bei Amigo Spiel+Freizeit erschienen ist. Es gelten die Originalregeln, nur sind am Ende des Spiels die mühsam verdienten Bohnentaler nichts mehr wert. Mit den Bohnentalern wird ein Bohnenkrieg finanziert. Die Spieler versuchen, einen möglichst großen Teil von Bohnreich unter ihre Kontrolle zu bringen. Siegpunkte gibt es für das Kontrollieren von Landstrichen. Jedes Land zählt, wenn nicht anders angegeben, 1 Siegpunkt (Fähnchen auf der Karte ) .

Spielvorbereitungen

Es gibt kein „3. Bohnenfeld“. Die entsprechenden Karten werden zurück in die „Bohnanza“-Schachtel gelegt. Für das Spiel werden nicht alle Geländekarten benötigt. Je nach Spieleranzahl kommen folgende Karten aus dem Spiel und werden zurück in die „Bohnaparte“-Schachtel gesteckt:

- 3 Spieler: 2 beliebige Feldlager
- 4 Spieler: 1 beliebiges Feldlager und 1 Stadt
- 5 Spieler: 1 Dorf und 1 Plantage

Die 3 Festungen und die 3 leeren Steinbrüche werden aussortiert und griffbereit an die Seite gelegt. Nun wird das Spielfeld ausgelegt. Die Feldlager kommen – abhängig von der Spieleranzahl – auf die weiß markierten Felder:



Die restlichen Geländekarten werden gemischt und zufällig auf die grauen Felder verteilt (mit der Vorderseite nach oben).

Ein Startspieler wird bestimmt. Nach dem Auslegen sucht sich der Spieler rechts vom Startspieler ein Feldlager als Startfeld aus, nimmt sich die zwölf Spielmarken in der Farbe des Feldlagers und markiert das Feldlager mit einem seiner Marker. Die anderen Spieler folgen gegen den Uhrzeigersinn. Der Startspieler nimmt das Feldlager, das übrig bleibt.

Am Ende der Regeln befinden sich im Abschnitt „Varianten“ Ideen für unterschiedliche Startaufbauten und empfohlene Aufbauten für die erste Partie.

Das Kämpfen

Erwirtschaftete Bohnentaler werden zur Finanzierung des Bohnenkriegs verwendet. Jeder Bohnentaler ist einen Angriff wert.

Nur der aktive Spieler kann angreifen, und zwar am Ende seines Zuges, direkt vor dem Nachziehen. Gekämpft wird nach folgendem Schema:

- 1 Bohnentaler bezahlen (zurück auf den Ablagestapel)
- Das angegriffene Land bestimmen. Es muss direkt an ein Land grenzen, das der angreifende Spieler kontrolliert
- Der Angreifer bestimmt, wie er angreift (Hand, Depot, Stapel) und legt die Karte verdeckt vor sich ab.
- Der Verteidiger bestimmt, wie er verteidigt (Hand, Depot, Stapel) und legt die Karte verdeckt vor sich ab.

Beide Seiten decken ihre Karte auf. Dabei ist die auf die Karte aufgedruckte Zahl der Kampfwert (der durch bestimmte Gelände modifiziert werden kann).

Ist der Kampfwert des Angreifers höher als der des Verteidigers, ist der Angriff gelungen. Der Angreifer entfernt, falls vorhanden, den gegnerischen Spielmarker aus dem Land und setzt einen eigenen ein. Bei Gleichstand oder niedrigerem Wert ist der Angriff misslungen. Anschließend bestimmt der Angreifer, ob er weitere Angriffe durchführen will.

Beim Bestimmen der Kampfarten haben Angreifer und Verteidiger bis zu drei Optionen:

- **Hand:** ein Spieler kann eine an beliebiger Stelle auf seiner Hand steckende Karte als Kampfarte verwenden.
- **Depot:** hat ein Spieler ein Munitionsdepot, kann er eine der Karten im Depot als Kampfarte aussuchen und verwenden.
- **Stapel:** der Spieler kann die oberste Karte des Ziehstapels als Kampfarte verwenden.

Neutrale, also von noch keinem Spieler besetzte Länder verteidigen sich immer vom Stapel. Nach Verwendung kommen alle Kampfarten auf den Ablagestapel.

Das Munitionsdepot



Für 3 Bohnentaler können sich die Spieler jederzeit ein Munitionsdepot kaufen. Dies ist ein Lagerplatz, in dem ein Spieler gleichzeitig bis zu x Karten liegen haben kann, wobei x gleich der Anzahl der Spieler ist. In das Munitionsdepot können Karten gelegt werden, die in Phase 1 aus der Hand ausgespielt wurden, Karten, die in Phase 2 vom Stapel aufgedeckt wurden oder Karten, die durch einen Tausch in den Besitz eines Spielers gelangt sind. Karten im Depot sind verdeckt. Bohnen, die einmal im Depot liegen, können nicht wieder angebaut werden.

Die Gelände

Die meisten Landschaften haben Sondereigenschaften:



Steinbruch: Jeder Steinbruch hat genug Steine für genau eine Festung. Kontrolliert ein Spieler einen noch nicht geleerten Steinbruch, kann er in seinem Spielzug für 2 Bohnentaler eine Festung bauen. Dazu tauscht er die Steinbruchkarte mit einer Steinbruch(leer)-Karte aus und nimmt sich vom Vorrat eine Festungskarte. Diese legt er auf ein von ihm kontrolliertes Land, auf dem noch keine Festung liegt. Festungen werden so platziert, dass die Informationsleiste des darunter liegenden Geländes noch zu erkennen ist.



Festung: Die Vorteile einer Festung gelten immer zusätzlich zu den Eigenschaften des Geländes, auf dem die Festung liegt. Eine Festung bringt dem Spieler, der sie kontrolliert, einen zusätzlichen Siegpunkt. Wird ein Gelände mit Festung angegriffen, erhöht sich der Kampfwert des Verteidigers um 2 Punkte.



Stadt: Eine Stadt zählt 3 Siegpunkte. Wird eine Stadt angegriffen, erhöht sich der Kampfwert des Verteidigers automatisch auf 18, falls er niedriger sein sollte. Wird eine Stadt mit Festung angegriffen, erhöht sich der Kampfwert zunächst um 2 Punkte. Erst danach wird er gegebenenfalls auf 18 erhöht.



Dorf: Ein Dorf sorgt für verbesserten Nachschub. Pro kontrolliertem Dorf zieht ein Spieler in der letzten Phase seines Zuges eine Karte mehr nach. Wird ein Dorf angegriffen, erhöht sich der Kampfwert des Verteidigers automatisch auf 16, falls er niedriger sein sollte. Wird ein Dorf mit Festung angegriffen, erhöht sich der Kampfwert zunächst um 2 Punkte. Erst danach wird er gegebenenfalls auf 16 erhöht.



Plantage: Plantagen sorgen für reichere Ernte. Pro kontrollierter Plantage deckt der Spieler in Phase 2 seines Zuges eine zusätzliche Karte vom Stapel auf.



Morast: Im Morast zu kämpfen ist schwierig. Es können keine Kampfarten aus dem Munitionsdepot verwendet werden.



Eisenmine: Kontrolliert ein Spieler mindestens eine Eisenmine, kann er bei Angriffen Kanonen verwenden. Gegen Städte, Dörfer und Geländekarten mit Festung gewinnt er einen Angriff auch bei Gleichstand der Kampfwerte (Ausnahme: Haben Angreifer und Verteidiger beide einen Kampfwert von 20, gewinnt der Verteidiger. Es gibt also keinen unschlagbaren Angriff.).



Feldlager: Feldlager sind die Startpunkte der Spieler. Sie haben keine Sondereigenschaften. Ein Spieler, der sein Feldlager verliert, scheidet nicht aus dem Spiel aus!

Spielende

Das Spiel endet wie im „Bohnanza“-Grundspiel, wenn der Ziehstapel dreimal durchgespielt wurde. Das Spiel endet vorzeitig, wenn ein Spieler sein letztes Land verliert. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten (Fähnchen auf kontrollierten Landschaften) gewinnt.

Varianten

Auge um Auge:

Will man mehr Konflikte unter Spielern, sollte der Stapel viermal durchgespielt werden.

Die Pyramide:

Grundsätzlich sind verschiedene Formen des Bohnenreiches denkbar. Im Spiel mit drei Spielern kann man die Karten in Pyramidenform auslegen – entweder mit 5 Stufen (je 1 Steinbruch, Stadt, Dorf und Plantage aus dem Spiel nehmen) oder mit 6 Stufen (dann die beiden Feldlager der nicht mitspielenden Farben mitverwenden – sie zählen als normale Länder ohne Sondereigenschaften). Die Spieler starten an den Eckpunkten der Pyramide.

Das Schachbrett:

Anstatt die Karten versetzt zu legen, können sie auch schachbrettartig angeordnet werden. Hier ist allerdings diagonales Angreifen nicht erlaubt!