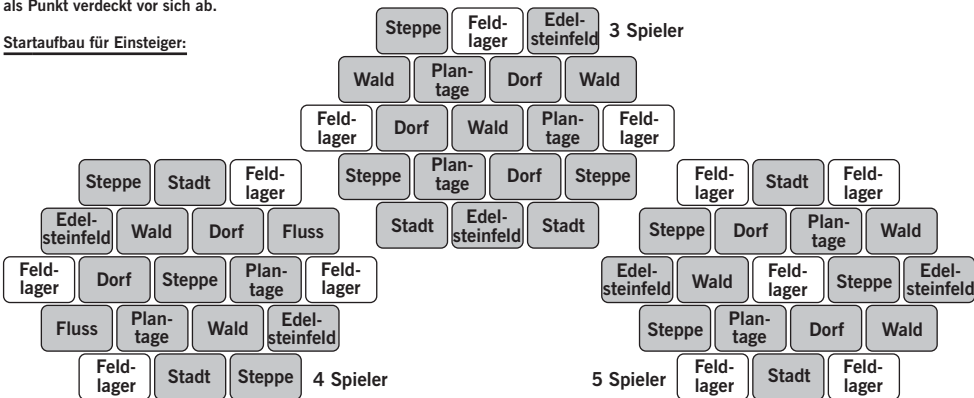


Varianten

„Dschinghis Bohn“ ist voll kompatibel zu „Bohnaparte“, das ebenfalls bei Lookout Games erschienen ist. Die Landschaften lassen sich miteinander kombinieren, um Bohnenreiche von noch nie gesehener Größe auszulegen. Der Kreativität sind hier keine Grenzen gesetzt. Je mehr Spieler, desto öfter sollte allerdings auch der Ziehstapel durchgespielt werden.

Plündern: Mohnbohnen haben eine extreme Abneigung gegen Städte. Legendär sind ihre wilden Verwüstungen. In dieser Variante kann ein Spieler, dessen Horden eine Stadt eingenommen haben, sie niederbrennen. Die Stadtkarte wird auf ihre Rückseite gedreht, um für den Rest des Spiels als normale Landschaft ohne besondere Eigenschaften (wie ein Feldlager) behandelt. Sie zählt nur 1 Siegpunkt. Dafür gibt es einen Siegpunkt für den Plünderer. Der Spieler nimmt sich eine der beim Spielbau aus dem Spielgenommenen Landschaftskarten und legt sie als Punkt verdeckt vor sich ab.

Startaufbau für Einsteiger:



Credits

Autor von „Bohnanza“: Uwe Rosenberg Autor von „Dschinghis Bohn“: Hanno Girke Illustration und Grafik: Marcel-André Casasola Merkle

Ein großes Dankeschön an die zahlreichen Spieltester, wobei neben den üblichen Verdächtigen diesmal besonders Christine Dreesen und Michael Schnittker herausgehoben werden sollen! Vielen Dank auch an alle Bohnaparte-Spieler, die unseren Support mit viel Feedback gefüttert haben und hoffentlich dadurch mitgeholfen haben, alle Regellücken zu vermeiden.

Bezugsquellen

Unsere Reihe von Bohnanzavarianten sind fast schon Klassiker: „High Bohn“, „Mutabohn“, „Ladybohn“ und „Bohnaparte“ sind ausverkauft. „High Bohn“ ist inzwischen bei AMIGO erschienen. Die fünfte Erweiterung „Dschinghis Bohn“ wurde wie alle anderen in einer limitierten, durchnummerierten Auflage von 2500 Exemplaren veröffentlicht. Das Spiel ist im gutsortierten Spielwarenhandel erhältlich.

Die Lookout Games Spiele „Schuss und Tor“ (Fußball-Kartenspiel für 2 - 4 Spieler ab 8 Jahren) von Rudi Hoffmann und „Attribut“ (Party-Wortspiel für 3-8 Spieler ab 10 Jahren) von Marcel-André Casasola Merkle werden derzeit über AMIGO vertrieben. „Attribut“ wurde in die „Auswählteste Spiel des Jahres 2003“ aufgenommen.

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

Spielbrett Berlin, Berliner Str. 132, 10967 Berlin
 Wupatki, Kröpelinstr. 19, 18055 Rostock
 Das Spiel, Rentzelstr. 4, 20146 Hamburg
 Mythos*, Am Sande 34-35, 21335 Lüneburg
 Salkrokran, Weinbergsweg 17, 21365 Adendorf
 Spiel* mit Petel, Am Fleet 2, 21635 Jork
 Das Drachenei, Lübecker Str. 127, 22087 Hamburg
 Spielberg Lübeck*, Königsstr. 120, 23552 Lübeck
 Magische Welten, Gross Str. 12, 25813 Husum
 Comic-Buch & Spiel*, Staust. 20, 26122 Oldenburg
 Brake's Spielerei*, Breite Str. 40, 26919 Brake
 PEPE Spiele*, Brückstr. 5, 27283 Verden/Aller
 Poppel & Co.*, Lehmweg 12A, 27324 Gandesbergen
 Spiel-Zeit, Grambrker Heerstr. 122B, 20719 Bremen
 Spieleladen Hannover*, Gretehenstr. 5-6, 30161 Hannover
 Fantasy-In, Hildesheimer Str. 11, 30169 Hannover
 Spieleladen Bielefeld*, Breite Str. 26, 33602 Bielefeld
 Kinderkiste, Wettergasse 8, 35037 Marburg
 Tom's Spieleladen, Fischzug 2, 38226 Salzgitter
 Spielzeit Neuss*, Hamtorstr. 8, 41460 Neuss
 Roskoth, Sonnenwall 38, 47051 Duisburg
 Spielzeit Krefeld*, Lindenstr. 5, 47798 Krefeld
 Spielkultur Münster*, Frauenstr. 40, 48143 Münster
 Spielraum Osnabrück*, Hasestr. 48, 49074 Osnabrück
 Patteveugel, Ehrenstr. 43b, 50672 Köln
 Spielbrett Köln*, Engelbertstr. 5, 50674 Köln
 Spielzeit Berg Gladb., Am alten Pastorat, 51465 Bergisch Gladbach
 Puppenkönig, Gangolfstr. 8-10, 53111 Bonn
 Orchis 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
 Gerd's Comiclads, Pirmasenser Str. 37, 67655 Kaiserslautern
 Heidelbär, Untere Str. 28, 69117 Heidelberg
 Spielteufel, Eisenhutweg 10, 70374 Stuttgart
 Backstreet Toys, Karl-Pfaff-Str. 2, 70597 Stuttgart-Degerloch
 Der Spieleswahnsinn, Gelbingergasse 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*, Kuttlerstr. 4, 91054 Erlangen
 Na Hopplal!, Sophienstr. 1, 95444 Bayreuth
 Planet Harry, Otto-Bauer-Gasse 19, A 1060 Wien
 Spielerei, Mariahilfer Str. 83a, A 1070 Wien
 DracheNächt, 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



DSCHINGHIS BOHN

EIN WEITERES HISTORISCHES SZENARIO ZU BOHNANZA VON HANNO GIRKE

Spielmaterial

- 32 Karten mit Gelände (je 5-mal Zeltlager und Karren, je 3-mal Stadt, Dorf, Plantage, Steppe, Reiterschar (in verschiedenen Farben, passend zur jew. Steppe) und Wald, je 2-mal Edelsteinfeld und Fluss)
- 4 Ausstanzbögen mit insgesamt 60 Spielmarken in 5 Farben
- 1 Spielanleitung

Spielziel

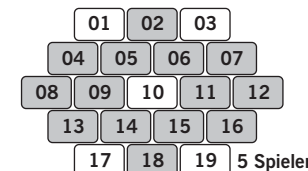
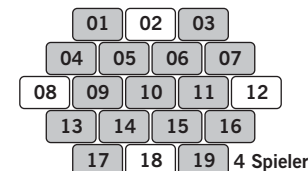
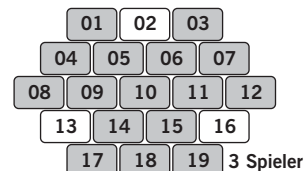
Um „Dschinghis Bohn“ spielen zu können, wird das Spiel „Bohnanza“ von Uwe Rosenberg benötigt, das bei Amigo Spiel+Freizeit erschienen ist. Es gelten die Originalregeln, nur sind am Ende des Spiels die mühsam verdienten Bohnentaler nichts mehr wert. Mit den Bohnentalern werden die Raubzüge der Mohnbohnenhorden 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, 2 Flüsse, 1 Stadt
- 4 Spieler: 1 beliebiges Feldlager, 1 Wald, 1 Dorf, 1 Plantage und 1 Stadt
- 5 Spieler: 1 Fluss, 1 Wald, 1 Stadt, 1 Dorf und 1 Plantage

Die 3 Reiterscharen und die 5 Karren 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 12 Spielmarken in der Farbe des Feldlagers und markiert das Feldlager mit einer seiner Marken. 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 das Spielen mit mehr als 5 Spielern.

Das Kämpfen

Erwirtschaftete Bohnentaler werden zur Finanzierung der Raubzüge der Mohnbohnenhorden verwendet. Jeder Bohnentaler ist einen Angriff wert. Nur der aktive Spieler kann angreifen, und zwar gegen Ende seines Zuges, direkt vor dem Nachziehen.

Gekämpft wird nach folgendem Schema:

- 1 Bohmentaler bezahlen (zurück auf den Ablagestapel)
- Das angegriffene Land bestimmen. Es muss direkt an ein Land angrenzen, das der angreifende Spieler kontrolliert
- Der Angreifer bestimmt, wie er angreift (Reiterschar, Hand oder Stapel) und legt die Karte verdeckt vor sich ab, bzw offen bei der Reiterschar.
- Der Verteidiger bestimmt, wie er verteidigt (Hand oder 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 Landschaften modifiziert werden kann).

Ist der Kampfwert des Angreifers höher als der des Verteidigers, ist der Angriff gelungen. Der Angreifer entfernt, soweit vorhanden, die gegnerische Spielmarke aus dem Land und setzt eine eigene ein. Bei Gleichstand oder niedrigerem Wert ist der Angriff misslungen.

Unabhängig vom Ausgang des Kampfes kann jetzt der Angreifer bestimmen, weitere Angriffe durchzuführen, solange er genug Bohmentaler hat, um seine Truppen zu motivieren.

Beim Bestimmen der Kampfarten hat der Angreifer bis zu drei Optionen:

- **Hand:** der Spieler kann eine an beliebiger Stelle auf seiner Hand steckende Karte als Kampfarte verwenden.
- **Stapel:** der Spieler kann die oberste Karte des Ziehstapels als Kampfarte verwenden.
- **Reiterschar:** Kontrolliert ein Spieler eine Steppe und damit eine Reiterschar, kann er in zwei Wellen angreifen. In der ersten Kampfrunde greift die Reiterschar mit einem festen Angriffswert von 17 an. Weiteres zum Angriff mit Reitern siehe unten.

Der Verteidiger hat nur die Optionen Hand und Stapel.

Neutrale, also von noch keinem Spieler besetzte Länder verteidigen sich immer vom Stapel.

Nach Verwendung kommen alle als Kampfarten verwendete Bohnenkarten auf den Ablagestapel.

Angriff mit Reitern



Bei ihren wilden Ritten ließen sich die Mongbohnen kaum stoppen. Ein Spieler, der eine in diesem Zug noch nicht besiegte Reiterschar kontrolliert, kann (aber muss nicht) bei Angriff sein Reiterschar einsetzen.

Greift ein Spieler mit Reiterschar an, geht der Angriff über bis zu zwei Kampfunden.

In der ersten Kampfunde wird die Reiterschar als Kampfarte eingesetzt. Reiter haben immer einen Angriffswert von 17, der Gegner verteidigt sich ganz normal.

Gewinnen die Reiter den Kampf, gibt es keine zweite Kampfunde, und der Angreifer legt die Reiterschar wieder normal vor sich hin. Er kann sie weiterhin im Kampf einsetzen.

Wird die Reiterschar jedoch besiegt, rücken die „regulären“ Truppen nach, und der Angriff

geht in die zweite Kampfunde. Hier hat der Angreifer allerdings nur die Wahl zwischen Hand und Stapel. Der Verteidiger muss eine neue Kampfarte spielen und hat wieder die Auswahl zwischen Hand und Stapel. Besiegte Reiter legt der angreifende Spieler um 90 Grad gedreht vor sich ab. Er kann sie erst im nächsten Zug wieder einsetzen.

Hat ein Spieler mehr als eine Reiterschar, muss er ansagen, welche seiner Reiterscharen er beim Angriff verwendet. Pro Angriff kann nur eine Reiterschar eingesetzt werden. Ist eine der Reiterscharen eines Spielers besiegt, kann er weiterhin andere in diesem Zug noch unbesiegte für den Doppelangriff verwenden. Eine unbesiegte Reiterschar kann im Lauf des Zuges bei mehreren Angriffen hintereinander eingesetzt werden – solange sie siegreich bleibt.

Eine Reiterschar kann nicht gegen Wälder und Städte eingesetzt werden.

Erobert ein Spieler eine Steppe, erhält er die Reiterschar in ihrem derzeitigen Zustand. Ist sie unbesiegt, kann er sie ab sofort für weitere Angriffe einsetzen. Ist sie besiegt, kann er sie erst in seinem nächsten Zug einsetzen.

Zu Beginn seines Zuges dreht jeder Spieler alle besiegten Reiterscharen, die er kontrolliert, wieder in ihren Urzustand zurück, um anzuzeigen, dass sie wieder für einen Angriff verwendet werden können.

Karren

Für 3 Bohmentaler können sich die Spieler einmal im Spiel einen Karren kaufen, wenn sie gerade einen Wald kontrollieren. Es ist später egal, ob der Spieler weiterhin einen Wald kontrolliert, wichtig ist nur der Kaufzeitpunkt.



Der Karren ist ein fahrender Händler, der die Truppen auf ihren Streifzügen begleitet und den Nachschub reguliert. Ein Karren verändert das Nachziehen von Karten für seinen Besitzer. Wird ein Karren gekauft, werden die oberen beiden Karten des Stapels verdeckt in ihn gelegt.

Statt Karten normal vom Stapel nachzuziehen, legt ein Spieler mit einem Karren die selbe Anzahl Karten oben vom Stapel in den Karren, schaut sich die Karten in seinem Karren an und nimmt die selbe Anzahl Karten in einer Reihenfolge seiner Wahl aus seinem Karren und steckt sie hinten auf seine Hand. Im Karren bleiben also immer 2 Karten liegen.

Die Landschaften

Die meisten Landschaften haben Sondereigenschaften:



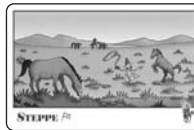
Stadt: Eine Stadt zählt 3 Siegpunkte. Wird eine Stadt angegriffen, erhöht sich der Kampfwert des Verteidigers automatisch auf 18, falls er niedriger sein sollte.



Dorf: Ein Dorf sorgt für verbesserten Nachschub. Pro kontrolliertem Dorf zieht ein Spieler in der letzten Phase eines Zuges eine Karte mehr nach. Wird ein Dorf angegriffen, erhöht sich der Kampfwert des Verteidigers automatisch auf 16, falls er niedriger sein sollte.



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

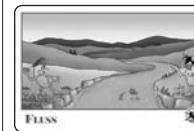


Steppe: Wer eine Steppe kontrolliert, erhält die Kontrolle über die dazugehörige Reiterschar. Zur Unterscheidung, welche Reiterschar zu welcher Steppe gehört, haben die Pferde unterschiedliche Farben. Mehr zu Reiterscharen steht im Abschnitt über das Kämpfen.



Wald: Wälder stoppen galoppierende Reiterscharen. Wird ein Wald angegriffen, erhöht sich der Kampfwert des Verteidigers automatisch

auf 17, falls er niedriger sein sollte. Nur wer einen Wald kontrolliert darf Flüsse überqueren und Karren bauen.



Fluss: Ein Flussfeld kann nicht kontrolliert werden, daher ist es keinen Siegpunkt wert. Ein Flussfeld kann nicht betreten werden.

Kontrolliert ein Spieler einen Wald, kann er allerdings das Flussfeld überqueren und auf jedes an den Fluss angrenzende Feld ziehen. *Beispiel: Ist Feld 10 ein Fluss, so kann ein Spieler, der einen Wald (und damit das Holz für Flöße) hat, von Feld 9 aus auch auf die Felder 06, 11 und 15 ziehen. Sind Feld 10 und Feld 06 ein Fluss, könnte der Spieler sogar auf die Felder 02, 03 und 07 ziehen.*



Edelsteinfeld: Ein Spieler, der ein Edelsteinfeld kontrolliert, deckt zu Beginn seines Zuges (noch vor dem Ausspielen von Karten) die oberste Karte des Stapels auf. Hat sie einen

Wert zwischen 6 und 12, nimmt er sie direkt als Bohmentaler zu seinem Geld. Liegt der Wert zwischen 14 und 20, legt er die Karte auf den Ablagestapel.



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 das Spiel.

Spezialfälle: Wie bei Bohnanza ist auch hier ein Unentschieden nicht ausgeschlossen! Wird die letzte Karte des letzten Ziehstapels während eines Angriffs verwendet und müssen zur Abwicklung des Kampfes noch weitere Karten gezogen werden, wird aus dem Ablagestapel ein Hilfsziehstapel gebildet, aus dem die nötigen Karten gezogen werden. Das Spiel endet in diesem Fall sobald der Angriff vorbei ist. Weitere Angriffe des Spielers sind dann nicht mehr möglich.