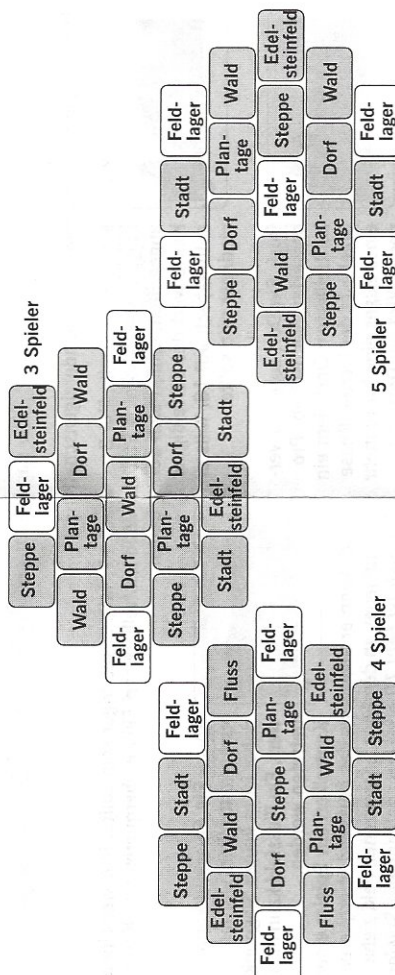


miteinander kombinieren, um Bohnenreife von noch nie gesehener Größe auszuliegen. Der Kreativität sind hier keine Grenzen gesetzt. Je mehr Spieler, desto öfter sollte allerdings auch der Zielstapel durchgespielt werden.

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 Spielablauf aus dem Spielgenommenen Landschaftskarten und legt sie als Punkt verdeckt vor sich ab.



Autor von „Dschingis Bohn“: Hanno Girke **Illustration und Grafik:** Marcel-André Casasola Merkle

Michael Schnittker herausgehoben werden sollen! Vielen Dank auch an alle Bohnaparte-Spieler, die unseren Support mit viel Feedback geflößt haben und hoffentlich dadurch mithelfen haben, alle Regellücken zu vermeiden.

„High Bohn“ ist inzwischen bei AMIGO erschienen.

veröffentlicht. Das Spiel ist im gutsortierten Spielwarenhandel erhältlich.

Wortspiel für 3-8 Spieler ab 10 Jahren) von Marcel-André Casasola Merkle werden derzeit über AMIGO vertrieben. „Attribut“ wurde in die Auswahlliste Spiel des Jahres 2003“ aufgenommen.

ookout Games bedankt sich bei seinen Hauptvertriebspartnern
sortiert nach Postleitzahlen):

[illegible]

Spielraum, Frankfurter Str. 121, 63303 Dreieich
 Spielplatz Lappe, 65113 Wiesbaden
 Spielplatz Moritz, 65115 Wiesbaden
 Ulisses Rappelskiste, Köllner Str. 1, 66346 Büdingen
 Gerd's Conciaden, Pirmasenser Str. 37, 67655 Kaiserslautern
 Heideblau, Untere Str. 28, 69117 Heidelberg
 Spielteufel, Eisenhutweg 10, 70374 Stuttgart
 Backstreet Toys, Karl-Pfaff-Str. 2, 70579 Stuttgart-Degerloch
 Spiele-insel, Mittlere Orstr. 86, 74523 Schwäbisch Hall
 Spielplatz 7, Späthstr. 22, 74605 Odenburg
 Spielplatz 2, Späthstr. 22, 74605 Odenburg
 Spielplatz 1, Späthstr. 22, 74605 Odenburg
 Spiele-Truhe, Weidhofer Str. 8, 89682 Salem
 Aladin, Jakobstr. 40, 90402 Nürnberg
 Spielwelt, Kuttlerstr. 4, 91054 Erlangen
 Planet Nema Hoppla, Sophienstr. 1, 95444 Bayreuth
 Planet Harry, Otto-Bauer-Gasse 19, 10600 Wien
 Spielerei, Mariahilfer Str. 88a, 1070 Wien
 Drachennäschke, Rathausgasse 52, CH 3011 Bern
 Funagum.com, 121 Ashland Street, Ashland, OR 97520 USA
 Boulder games, 4234 Holey Road, Lizzia, GA 30132 USA

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

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

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

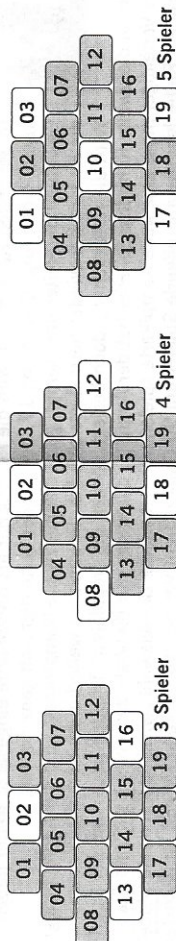
Um „Dschinghis Bohn“ spielen zu können, wird das Spiel „Bohnanza“ von Uwe Rosenberg benötigt, das dem beliebten Autor des „Amigo Spiel+Freizeit“ erschienen ist. Es gelten die Originalregeln, nur sind am Ende des Spiels die Mühsam verdienten Bohnentaler nicht mehr wert. Mit den Bohnentälern werden die Raubzüge der Mongolenhorden finanziert. Die Spieler versuchen, einen möglichst großen Teil von Bohnenreich unter ihre Kontrolle zu bringen. Siegpunkt 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 Reitscharen 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 Mongolenhorden verwendet. Jeder Bohnentaler ist einen Angriff wert.

Gekämpft wird nach folgendem Schema:

- 1 Bohnentaler 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 Bohnentaler hat, um seine Truppen zu motivieren.

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

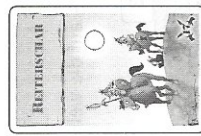
- Hand: der Spieler kann eine an beliebiger Stelle auf seiner Hand steckende Karte als Kampfkarte verwenden.
- Stapel: der Spieler kann die oberste Karte des Ziehstapels als Kampfkarte verwenden.
- Reiterschar: Kontrolliert ein Spieler eine Steppe und damit eine Reiterschar, kann er in zwei Wellen angreifen. 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 Kampfkarten verwendete Bohnenkarten auf den Ablagestapel.

Angriff mit Reitern



Bei ihren wilden Ritten ließen sich die Mongolen 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 Kampfrunden. In der ersten Kampfrunde wird die Reiterschar als Kampfkarte eingesetzt. Reiter haben immer einen Angriffswert von 17, der Gegner verteidigt sich ganz normal.

Gewinnen die Reiter den Kampf, gibt es keine zweite Kampfrunde, 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 Kampfrunde. Hier hat der Angreifer allerdings nur die Wahl zwischen Hand und Stapel. Der Verteidiger muss eine neue Kampfkarte 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.

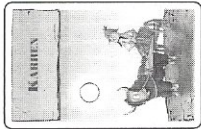
Eine Reiterschar kann nicht gegen Wälder und Städte eingesetzt werden.

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 besieigten Reiterscharen, die er kontrolliert, wieder in ihren Urzustand zurück, um anzuzeigen, dass sie wieder für einen Angriff verwendet werden können.

Karren

Für 3 Bohnentaler 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.

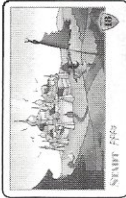


Der Karren ist ein fahrender Händler, der die Truppen auf ihren Streifzügen begleitet und den Nachschub reguliert. Ein Karren verändert das Nachziehen von Karten für seinen Besitzer. Wird ein Karren gekauft, werden die oberen beiden Karten des Stapels verdeckt in ihn gelegt.

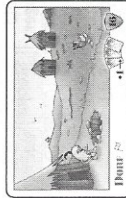
Statt Karten normal vom Stapel nachzuziehen, legt ein Spieler mit einem Karren die selbe Anzahl Karten oben vom Stapel in den Karren, schaut sich die Karten in seinem Karren an und nimmt die selbe Anzahl Karten in einer Reihenfolge seiner Wahl aus seinem Karren und steckt sie hinten auf seine Hand. Im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

Die Landschaften

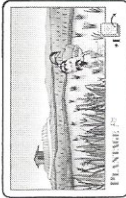
Die meisten Landschaften haben Sondereigenschaften:



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.

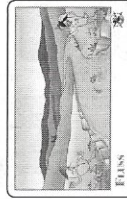


Wald: Wälder stoppen galoppierende Reiterscharen. Wird ein Wald angegriffen, erhöht sich der Kampfwert des Verteidigers automatisch

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.



Fluss: Ein Flussfeld kann nicht kontrolliert werden, daher ist es kein 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 Flüsse) 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 Bohnentaler 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!