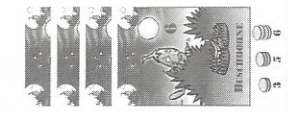


## Die Regeln zum Bohnanza-Grundspiel

Spielidee. Beim Mehrpersonen-„Bohnanza“, einem Kartenspiel aus dem Hause AMIGO, handelt die Spieler mit Bohnensorten. Je mehr Bohnen gleicher Sorte ein Spieler auf einem Feld hat, desto höher ist der Profit der Bohnenernte. Oft ist ein Spieler gezwungen, seine Ernte früh zu Niedrigpreisen zu verkaufen. Ziel des Spiels ist der größtmögliche Profit.



Die Bohnenkarten, -taler und -felder. Jede Bohnensorte ist unterschiedlich oft im Spiel vertreten. Wie viele Karten es von einer Sorte gibt, ist auf den Bohnenkarten angegeben. Unten auf jeder Bohnenkarte befindet sich der Bohnmeter. Er zeigt an, wie viele Taler ein Spieler für den Verkauf seiner Bohnen bekommt. Die Zahlen geben an, wie viele Bohnenkarten gleicher Sorte ein Spieler verkaufen muss, um ein, zwei, drei oder vier Bohntaler zu erhalten. Beim Verkauf seiner Ernte erhält ein Spieler Bohntaler, indem er Bohnenkarten umdreht: Eine Karte hat den Wert von einem Bohntaler. Bei „Kannibohne“ hingegen werden die Bohnentaler aufgeschrieben. Jeder Spieler nutzt den Tischbereich vor sich zum Anbau der Bohnen. Dieser Bereich stellt seine zwei Bohnenfelder dar. Auf einem Bohnenfeld dürfen beliebig viele Bohnen der gleichen Sorte angebaut werden, das heißt, die Bohnenkarten werden wie in der Abbildung rechts abgelegt.

Spielvorbereitung. Die Bohnenkarten werden gemischt. Jeder Spieler erhält fünf Karten auf die Hand (bei „Kannibohne“ vier Karten). Achtung Grundregel: Die Spieler dürfen die Reihenfolge der Karten auf ihrer Hand während des Spiels zu keiner Zeit verändern. Karten sortieren ist nicht erlaubt (bei „Kannibohne“ erlaubten Textkarten Ausnahmen). Die restlichen Karten bilden den verdeckten Zugstapel. Ein Startspieler wird bestimmt.

Der Spielzug eines Spielers, der an der Reihe ist, besteht aus vier Phasen:

1. Bohnenkarten ausspielen, 2. Handeln und Schenken, 3. Bohnen anbauen, 4. Neue Bohnen ziehen

1. Phase: Bohnenkarten ausspielen  
Der Spieler muss die erste Karte aus seiner Hand, also seine vorderste ganz sichtbare Bohnenkarte, auf eines seiner Bohnenfelder legen. Hat der Spieler keine Karte auf der Hand, entfällt diese Phase. Muss der Spieler eine Bohnensorte ablegen, die nicht mit den Sorten auf seinen Feldern übereinstimmt, dann muss er zuerst die gesamten Bohnen eines Feldes ernten und verkaufen. Anschließend darf er noch die zweite Handkarte ausspielen.

2. Phase: Handeln und Schenken  
Der Spieler zieht zwei Bohnenkarten vom Zugstapel und legt sie offen auf den Tisch. Er überlegt sich, ob er diese Karten behalten möchte. Behält er eine oder beide Karten, legt er sie - getrennt von den Karten auf seinen Bohnenfeldern - vor sich ab. Gibt es Karten, die er nicht behalten möchte, bietet er sie seinem Mitspieler an. Grundsätzlich gilt: Ein Handel ist immer nur mit dem Spieler erlaubt, der an der Reihe ist. Während der gesamten Handelsphase dürfen Bohnenkarten auch verschenkt werden. Bei „Kannibohne“ beschränkt sich die Phase „Handeln und Schenken“ auf das Aufdecken der Karten. Es wird nicht gehandelt.

3. Phase: Bohnen anbauen  
Alle Spieler legen die erhaltenen Bohnenkarten auf ihre Felder. Die Reihenfolge, in der ein Spieler die Karten auf seine Bohnenfelder ablegt, ist beliebig. Zwischen dem Anbau von einzelnen Bohnen darf geerntet werden. Kann ein Spieler aufgrund unterschiedlicher Bohnensorten seine Bohnen nicht anbauen, muss er Bohnen eines Feldes ernten, bevor er weitere Bohnen anbaut.

4. Phase: Neue Bohnenkarten ziehen  
Der Spieler, der an der Reihe ist, zieht einzeln nacheinander drei Bohnenkarten vom Zugstapel und nimmt sie nach hinten auf die Hand. Bei „Kannibohne“ werden maximal zwei Karten nachgezogen. Der im Uhrzeigersinn folgende Spieler kommt an die Reihe. Wird der Zugstapel in dieser Phase oder in der Handelsphase leer, wird der Ablagestapel gemischt und zum neuen Zugstapel.

Ernten und Verkaufen von Bohnen. Wenn ein Spieler ein Bohnenfeld ernten möchte, muss er immer alle Bohnen auf dem Feld verkaufen. Verkaufen heißt: Der Spieler zählt die Bohnen auf dem Feld. Der Bohnmeter der Karte zeigt an, wie viele Taler der Spieler für diese Bohnen erhält. Der Spieler dreht die entsprechende Anzahl der geernteten Bohnenkarten auf die Talerseite und legt sie - getrennt von den restlichen Karten - vor sich ab. Die nicht in Taler umgewandelten Bohnen werden mit der Bohnenseite nach oben auf den Ablagestapel gelegt. Bei „Kannibohne“ kommen alle geernteten Karten auf die Ablage. In manchen Fällen erhält ein Spieler beim Verkauf gar keine Bohntaler. Möchte oder muss ein Spieler Bohnen ernten, darf er das Feld auswählen, dessen Bohnen er erntet. Allerdings: Ein Bohnenfeld, auf dem nur eine einzige Karte liegt, darf nicht geerntet werden! Ausnahme: Nur wenn auf keinem der Bohnenfelder eines Spielers mehr als eine Bohnenkarte liegt, darf ein Spieler eine einzelne Bohnenkarte ernten. Die zuletzt genannte Regel ist auch für „Kannibohne“ wichtig.

Die Spieler dürfen jederzeit, auch wenn sie nicht an der Reihe sind, Bohnenfelder ernten und die geernteten Bohnen verkaufen. Bei „Kannibohne“ können Bohnenfelder nur im eigenen Spielzug geerntet werden.

Ende des Spiels. Wird der Zugstapel zum dritten Mal leer, ist das Spiel sofort beendet. Jeder Spieler darf jetzt noch seine Bohnenfelder ernten und die Bohnen verkaufen. Die Karten auf der Hand zählen nicht mehr. Wer danach die meisten Bohntaler besitzt, hat gewonnen. Bei „Kannibohne“ gewinnt, wer zuerst 25 Taler hat.



# KANNIBOHNE

## FÜR ENGELFLEISCHE ZWEIFERSONENSPIELER

Anzahl der Spieler: 2, Alter: ab 10 Jahren, Spieldauer: 45 Minuten  
Autor: Uwe Rosenberg, Grafik: Marcel-André Casasola Merkle  
Inhalt: 4 Kakaobohnen, 5 Rote Bohnen, 5 Kaniabohnen, 6 Augenbohnen, 6 Buschbohnen und 7 Brechbohnen

### Spielidee

„Kannibohne“ ist eine Variante des Kartenspiels „Bohnanza“ (Amigo), bei der der Spielstand nicht mit Karten angezeigt, sondern notiert wird. Es ist ein Zweipersonenspiel, bei dem einzelne Bohnenkarten spezielle Spielzüge ermöglichen. Bei den „Kannibohne“-Regeln wird die Kenntnis der „Bohnanza“-Regeln vorausgesetzt. Im Anschluss an die „Kannibohne“-Regeln folgt eine Kurzfassung der „Bohnanza“-Regeln.

### Spielvorbereitung

Die 33 Karten werden sorgfältig gemischt. Beim Mischen sollte die folgende Technik mindestens einmal angewendet werden: Die Karten werden einzeln auf insgesamt vier sich neu bildende Stapel verteilt. Danach werden die Kartenstapel aufeinander gelegt. Nur so kann ein gründliches Mischen garantiert werden!

Beide Spieler bekommen vier Bohnenkarten auf die Hand. Die Reihenfolge der Handkarten darf nicht verändert werden. Die restlichen Karten bilden den verdeckten Zugstapel. Stift und Papier werden bereitgelegt.

### Spielablauf

„Kannibohne“ wird im wesentlichen nach „Bohnanza“-Regeln gespielt. In folgenden Punkten unterscheidet es sich.

#### Maximal vier Handkarten

Zu keiner Zeit im Spiel darf ein Spieler mehr als vier Handkarten besitzen. Auch die Anwendung von Textkarten darf nicht bewirken, dass ein Spieler zwischenzeitig fünf Handkarten oder mehr hat.

#### Offene Ablage als gefächerte Kartenfolge

Bei „Bohnanza“ wandern die Bohnenkarten auf einen offenen Ablagestapel. Die offene Ablage ist bei „Kannibohne“ kein Stapel, sondern eine abwärts gefächerte Kartenfolge: Die Bohnenkarten werden wie auf einem Bohnenfeld abgelegt (siehe Abbildung rechts). Durch die einsehbare Ablage lässt sich jederzeit nachzählen, welche Bohnensorten fehlen: Die fehlenden Karten stecken entweder auf der Hand des Gegenspielers oder sie befinden sich im Zugstapel.

#### Bohntaler werden notiert

Wie bei „Bohnanza“ gilt auch bei „Kannibohne“ die Regel, dass der Bohnmeter anzeigt, wie viele Taler ein Spieler für eine Bohnenernte erhält. Die Neuerung: Die Bohntaler werden nicht mit Bohnenkarten angezeigt, sondern aufgeschrieben und aufaddiert. Wenn ein Bohnenfeld geerntet wird, kommen alle geernteten Bohnenkarten auf die Ablage, ohne dass die Reihenfolge der Karten verändert wird. Eine Neuerung auch durch die Kaniabohne: Erstmals können auf einem Bohnenfeld fünf Bohntaler verdient werden.

(An dieser Stelle die genaue Erläuterung einer Regel aus dem „Bohnanza“-Grundspiel, die auch bei „Kannibohne“ gültig ist: Wann dürfen Bohnenfelder geerntet werden, auf denen nur eine einzige Bohnenkarte liegt? Genau dann, wenn auf keinem Feld des Spielers mehr als eine Bohnenkarte liegt. Daraus folgt, dass ein Spieler, der ein leeres Bohnenfeld hat und eines auf dem genau eine Karte liegt, dieses zweite Bohnenfeld ernten darf.)

#### Bohnenkarten mit Text ermöglichen Sonderaktionen

Wer als oberste Karte auf einem Bohnenfeld eine Textkarte liegen hat, ist berechtigt, die Sonderaktion, die der Text beschreibt, durchzuführen. Eine Bohnenkarte liegt dann „oben“, wenn keine andere Karte auf dieser Bohnenkarte liegt, die Bohnenkarte also vollständig zu erkennen ist. Wichtig: Die Sonderaktion darf nur in der Phase durchgeführt werden, die links auf der Karte angegeben ist - entweder in Phase 1, 3 oder 4. Nicht verwechselt werden sollte die Phase mit der Hängigkeit einer Bohnensorte, die ebenfalls auf der Karte angegeben ist. Der genaue Zeitpunkt, wann die Sonderaktion während der Phase durchgeführt wird, bleibt dem Spieler überlassen. Es ist erlaubt, eine Bohnenkarte mit Text anzubauen und die beschriebene Sonderaktion ggf. sofort durchzuführen. In jedem Spielzug darf die Sonderaktion auf einer Bohnenkarte maximal einmal durchgeführt werden. Sobald eine Textkarte von einer anderen Bohnenkarte überdeckt wird oder das betreffende Bohnenfeld geerntet wird, verfällt das Recht auf die Sonderaktion. Die Textkarten sind von 01 bis 19 durchnummeriert. Im Anschluss an die Regeln folgen Anmerkungen zu den einzelnen Karten.

### Der Spielzug

Die Spieler kommen abwechselnd an die Reihe. Ein Spielzug besteht aus fünf Phasen. Die Phasen 1 bis 4 sind dem „Bohnanza“-Grundspiel ähnlich. Es gibt eine zusätzliche Spielphase, die Vorphase.

Vorphase: Übrig gebliebene Karten verwerten, Phase 1: Bohnenkarte(n) ausspielen, Phase 2: Karten aufdecken, Phase 3: Bohnenanbau, Phase 4: Neue Bohnenkarten ziehen.

#### Vorphase: Übrig gebliebene Karten verwerten

Der Spieler, der an der Reihe ist, legt die Karten aus dem „Angebot“ des Gegners, die dieser nicht verwertet hat (siehe Phase 3), in beliebiger Reihenfolge nacheinander wahlweise auf die eigenen Bohnenfelder oder auf die offene Ablage. Der Zugspieler darf in der Vorphase Bohnenfelder ernten, auch wenn der Gegner keine Karten liegen gelassen hat.

### Phase 1: Bohnenkart(e)n ausspielen

Wie bei „Bohnanza“ gilt, dass die vorderste Handkarte auf ein eigenes Bohnenfeld gelegt werden muss und die zweitvor-  
derste Handkarte abgelegt werden darf. Als vorderste Handkarte gilt immer die Karte, die vollständig zu erkennen ist.  
*Vereinzelt definieren sich Spieler als Individuelle Sonderregel die hinterste Handkarte als vorderste. Dies ist bei „Bohnanza“  
vielleicht zulässig, bei „Kannibohne“ allerdings nicht. Zusätzlich zur Grundspielregel gilt: Vor, zwischen oder nach dem Ab-  
legen der vordersten Handkarten darf eine beliebige Handkarte auf die offene Ablage gelegt werden.*  
Textkarten zu Phase 1 dürfen auch vor dem Ausspielen einer ersten und nach dem Ausspielen einer letzten Handkarte durch-  
geführt werden. Sobald der Spieler Phase 1 für beendet erklärt, folgt Phase 2.

### Phase 2: Karten aufdecken

Der Spieler muss zwei Bohnenkarten vom Zugstapel aufdecken. Die aufgedeckten Karten bilden das „Angebot“. Die folgen-  
de Regel ist aus dem Spiel „Al Cabohne“ (Amigo) und dem Bohnenfeld im Rahmen der „La Isla Bohניה“-Regeln (ebenfalls  
Amigo) bekannt. Wenn die Sorte der obersten Bohnenkarte von der offenen Ablage mit einer der zwei aufgedeckten Bohnenarten  
übereinstimmt, muss jene Karte aus der Ablage zu den Karten in das Angebot gelegt werden. Dieser Vorgang wiederholt sich  
solange, bis die oberste Bohnenkarte von der offenen Ablage nicht mit einer der aufgedeckten Bohnenarten übereinstimmt  
oder die Ablage leer ist. In Phase 2 darf kein Bohnenfeld geerntet werden. Wenn der Spieler keine einzige Bohnenkarte von  
der Ablage in sein Angebot gelegt bekommen hat, darf er noch eine dritte Bohnenkarte aufdecken. Wenn er eine dritte Karte  
aufdeckt, muss er die Überprüfung auf gleiche Bohnenarten wiederholen.  
Danach ist Phase 2 beendet.

Es ist möglich (und im Sinne des Spiels), dass eine große Anzahl von Bohnenkarten auf einmal ins Angebot gelangt.

Es gibt keine Textkarte, die Bezug auf Phase 2 eines Spielzuges nimmt.

### Phase 3: Bohnenanbau

Phase 3 beginnt, sobald das Angebot vollständig ausliegt. Von den Karten in seinem Angebot baut der Spieler, der an der  
Reihe ist, einzeln nacheinander so viele an, wie er möchte. Der Spieler hat die Wahl, in welcher Reihenfolge er die neuen  
Bohnenkarten anpflanzen möchte. Beim Ablegen der Karten ist nämlich von Bedeutung, welche Textkarte auf einem Bohnen-  
feld oben liegen soll. Auf einem Bohnenfeld müssen die neuen Bohnenkarten immer auf die alten Bohnenkarten gleicher  
Sorte gelegt werden. Karten, die der Spieler nicht anbauen möchte, lässt er für seinen Gegner liegen (siehe Vorphase). Ein  
Umsortieren von Karten auf den Bohnenfeldern ist nicht erlaubt. Es ist erlaubt, von der gleichen Bohnenart einige Karten  
auf die eigenen Bohnenfelder zu legen und andere für den Gegner liegenzulassen. Ebenfalls ist erlaubt, auf beiden Bohnen-  
feldern die gleichen Bohnenarten anzubauen. Es ist erlaubt, vor, zwischen und nach dem Anbauen von Bohnenkarten Text-  
karten zu Phase 3 durchzuführen. Sobald der Spieler Phase 3 für beendet erklärt, folgt Phase 4.

### Phase 4: Neue Bohnenkarten ziehen

Abschließend zieht der Spieler einzeln nacheinander zwei Karten vom Zugstapel, die er als hinterste Karten auf die Hand  
nimmt. Achtung: Das Handkartenmaximum beträgt vier und darf nicht überschritten werden. Ggf. zieht der Spieler nur eine  
Karte vom Zugstapel nach oder gar keine Karte. Alternativ zu den zwei Karten vom Zugstapel darf der Spieler die oberste  
Karte von der offenen Ablage nehmen. Der Spieler darf nicht darauf verzichten, entweder Karten vom Zugstapel oder eine  
Karte von der Ablage zu nehmen. Es ist erlaubt, vor, zwischen und nach dem Nachziehen von Bohnenkarten Textkarten zu  
Phase 4 durchzuführen. Phase 4 ist erst zu Ende, wenn der Spieler das Zugrecht abgibt.

### Leerer Zugstapel

Unmittelbar nachdem die letzte Karte vom Zugstapel gezogen bzw. aufgedeckt wird, wird die Ablage - wie in der Spielvor-  
bereitung beschrieben - gemischt und zum neuen verdeckten Zugstapel. Wird die letzte Karte des Zugstapels in Phase 2  
aufgedeckt, wird vor dem Mischen der Ablage noch geprüft, ob Karten aus der Ablage ins Angebot gelegt werden müssen.  
Es darf jederzeit nachgezählt werden, wie viele Karten der Zugstapel umfasst.

### Die Bohnenfelder

Die Bohnen auf den Feldern dürfen nur im eigenen Spielzug geerntet werden - in allen Spielphasen, außer in Phase 2. Wie  
viele Bohntaler es für die Ernte eines Bohnenfeldes gibt, ist dem Bohnometer zu entnehmen. Die Anzahl der Bohntaler  
wird notiert und aufaddiert. Alle Karten auf dem geernteten Bohnenfeld kommen in genau der Reihenfolge auf die offene  
Ablage, in der sie auch vor dem Spielern gelegt haben: Die Reihenfolge der geernteten Bohnenkarten muss also beibehalten  
werden. Ein drittes Bohnenfeld - wie bei „Bohnanza“ - gibt es bei „Kannibohne“ nicht.

### Ende des Spiels

Das Spiel beendet und gewinnt, wer als Erster 25 Punkte oder mehr hat. Der Gegner darf seine Bohnenfelder noch ernten  
und verkaufen: Tragen die Kontrahenten eine Revanche aus, werden die Punkte aus beiden Partien zusammengezählt.

### Anmerkungen zu den Textkarten

Die Textkarten sind durchdummert.

01: Von jeder Sorte wird eine Bohnenkarte genommen, nicht von jeder „Bohnenartfolge“. Wenn der Gegner es wünscht,  
darf er nach dem Mischen abheben.

02: Das Umsortieren ist auch dann erlaubt, wenn keine einzige Karte nachgezogen wurde. Nach dem Anwenden dieser  
Textkarte endet Phase 1 nicht zwangsläufig. Das Handkartenmaximum von vier gilt auch hier. „Usw.“ bedeutet, dass die  
zweithinterste Karte zweitvorderste wird, die dritthinterste drittvorderste und die vierthinterste viertvorderste.

03: Es können nicht bis vier eigene Karten gegen null bis vier Karten des Gegners getauscht werden. Es werden alle Hand-  
karten getauscht. Wer seine Handkarten offen auslegen hatte (siehe Karte 08), legt seine Karten auch nach dem Tausch  
offen ab. Tipp: Mit dem Handkartentausch kann man umhinkommen, überhaupt eine Handkarte ausspielen zu müssen.

04: Wenn der Gegner es wünscht, darf er nach dem Mischen abheben.

05: Gemeint sind die Karten aus dem Angebot. Auch hier gilt das Handkartenmaximum von vier.

06: „Usw.“ bedeutet, dass die zweitvorderste zweitvorderste wird, die drittunterste drittunterste, ...

07: Vor dem Ablegen der geschenkten Karte darf ein Bohnenfeld geerntet werden. Der Spieler darf kein Geschenk fordern,  
wenn er kein Bohnenfeld ernten darf (siehe Karte 11) und bereits vier Karten auf der Hand hält. Der passive Spieler kann  
sich aussuchen, welche Handkarte er verschenkt.

08: Hat der Gegner keine Handkarten, legt er seine Handkarten aus, sobald er wieder welche hat. Die Karten werden so  
gefacert, dass die Texte lesbar sind. Zieht der Spieler, der seine Karten offen auslegen hat, Karten nach und nimmt die  
letzte Karte des Zugstapels, muss er diese Karte noch aufdecken, erst danach darf er seine Karten zurück auf die Hand  
nehmen.

10: Ggf. muss der Spieler ein Bohnenfeld ernten, damit er die gestohlene Bohne anpflanzen kann.

11: Dies kann zur Folge haben, dass der Gegenspieler in Phase 3 seines Spielzuges sehr viele Bohnenkarten nicht anbauen  
kann und liegenlassen muss.

12: Die Karten vom Zugstapel sollten angesehen werden, noch bevor eine erste Handkarte ausgespielt wird.

13: Wer bereits vier Handkarten hat, darf sich die Hand des Gegners erst gar nicht ansehen. Wer sich die Hand des Geg-  
ners ansieht, muss sich dann auch eine Bohnenkarte aussuchen. Die ausgesuchte Bohne darf nicht angepflanzt werden, sie  
muss nach hinten auf die Hand genommen werden.

14: Auch hier gilt das Handkartenmaximum von vier.

15: Wenn die Karte angewendet wird, darf der Gegner nur dann ein Bohnenfeld ernten, wenn er den Platz braucht, um die  
geschenkte Bohne anbauen zu können. Nach der Schenkung ist Phase 1 nicht zu Ende: Wenn der Zugspieler noch keine  
Handkarte auf eines seiner Bohnenfelder gelegt hat, muss er dies nachholen.

16: Der Gegner darf in seiner Phase 1 weder Handkarten auslegen noch Textkarten für Phase 1 anwenden.

17: Wenn der Gegner zwei oder mehr Brechbohnen auf der Hand hält, sucht er sich aus, welche er abgibt.

18: Eine auf diese Weise abgelegte Textkarte kann eine weitere Textkarten-Aktion hervorrufen. „Beliebige Handkarte“ be-  
deutet natürlich nicht, dass beispielsweise eine Kakaobohne auf ein Bohnenfeld mit Brechbohnen gelegt werden darf. Die  
„beliebige Handkarte“ darf nicht auf ein gegnerisches Bohnenfeld gelegt werden.

19: Ein Bohnenfeld mit genau einer Bohne bleibt geschützt, auch wenn die Bohnen des Mitspielers hinzugezählt werden  
sollen - es darf nicht geerntet werden, wenn auf dem zweiten Bohnenfeld mehr als eine Bohne liegt. Tipp: Diese Textkarte  
ist auf der Hand wertvoll, weil sie angepflanzt in der Kartenauswahl-Phase (Phase 1) zur Anwendung kommt. In der Nachzieh-  
Phase (Phase 4) sollte die Karte deshalb - wenn möglich - auf die Hand genommen werden. Häufig rentiert es sich, diese  
Bohnenkarte auf ein leeres Bohnenfeld zu pflanzen, damit das zweite Bohnenfeld auch dann geerntet werden kann, wenn  
es nur aus einer Bohnenkarte besteht.

### Spieltyp

Ebenso wichtig wie das geschickte Einsetzen der Textkarten ist es, die Bohnenfelder im richtigen Moment zu ernten. Ein Boh-  
nenfeld mit vielen Karten sollte in Phase 2 des Spielzuges sofort zurückgewonnen werden können. Ernte Bohnenfelder, für  
die Du zwei oder drei Bohntaler bekommst, bevorzugt in der Vorphase oder Phase 1 Deines Spielzuges!

### Credits

Das Spiel „Kannibohne“ ist bereits im Juli 2000 entstanden. Der Autor bedankt sich in chronologischer Reihenfolge bei allen  
Testspielern: Susanne Balders, Manfred Wahl, Hanno Girke, Christine Schmittler, Michael Schmittler, Hagen Dorgathen, An-  
dreas Höhne, Julia Griller, Editha Lockow, Hendrik Hansen und Miriam Bode. Die Grafik stammt von Marcel-André Casasola  
Merkle. Die Bohnencharaktere basieren auf Illustrationen von Björn Perfort und werden hier mit seiner freundlichen Geneh-  
migung verwendet. Herzlichen Dank auch an AMIGO-Spiele.

### Informationen zu weiteren Lookout-Games-Spielen des Jahrgangs 2006

Mit „1861“ veröffentlicht Lookout Games sein erstes Eisenbahn-Spiel aus der „18xx“-Reihe. Es ist für 3-5 Spieler angelegt.  
Die Eisenbahn-Gesellschaften im westlichen Russland haben ihr eigenes Kapital. Die Präsidenten entscheiden, wie gebaut  
wird und ob die Gewinne an die Aktionäre ausgeschüttet werden oder der Gesellschaft zugute kommen.

Als zweites Brettspiel erscheint „Das große Turnier“, ein Spiel, mit dem die Fußball-Weltmeisterschaft nachgespielt wird.  
Den 2-8 Spielern werden die Nationalteams geheim zugeteilt. Sie legen Karten mit vielen Toren auf die eigenen Mannschaften  
und Karten mit wenig Toren auf gegnerische Mannschaften. Bei der Bewertung der Stärke der Nationalteams wurden die  
Ergebnisse der Weltmeisterschaften 1986 bis 2006 einbezogen.

Abgerundet wird das Lookout-Programm durch ein neues und ein altes Kartenspiel. „Die Drachenbänder von Zavando“  
ist ein Spiel für 2-6 Personen. Mit Schwertern und Netzen rücken die Spieler den Drachen auf den Leib. Die Karten werden  
verdeckt gespielt und gleichzeitig aufgedeckt. Wer das beste Timing hat, fängt die Drachen. Unser Klassiker „Attribut“ wird  
dazu in einer großen Schachtel neu aufgelegt, eine Boosterpackung und Blankokarten sorgen für noch mehr Auswahl.