

HANNO GIRKE & UWE ROSENBERG

BOHNAPARTE

LIBERTÉ! EGALITÉ! BOHNITÉ!



ACHTUNG!
Nur mit
BOHNAZZA
spielbar.

AMIGO

Bohnaparte
(enkel speelbaar met Bohnanza)
Amigo, 2004
Hanno GIRKE & Uwe ROSENBERG
3 - 6 spelers vanaf 12 jaar
± 90 minuten

BOHNAPARTE

Vrijheid, gelijkheid, boonlijkheid.

Een uitbreiding van Bohnanza voor kleine Napoleons.

Spelmateriaal

72 markeertegels

(telkens 12 in zes verschillende kleuren)

50 speelkaarten

- 6x boerderij
- 6x dorp
- 4x stad
- 4x klooster
- 3x rivier
- 3x moeras
- 6x legerkamp
(telkens één in zes verschillende kleuren)
- 3x steengroeve / lege steengroeve
- 6x munitiedepot / handelaar
- 3x vesting / woud
- 3x ijzermijn / paardenspan
- 3x kanon / ruitertroep

Enkele kaarten hebben een afbeelding aan de beide zijdes. De zijdes met 'handelaar', 'woud', 'paardenspan' en 'ruitertroep' worden enkel in de ruitervariant gebruikt en blijven daarbuiten verdekt. Enkel bij de kaarten 'steengroeve / lege steengroeve' zijn de beide zijdes nodig in één spel.

Opmerking

Bohnaparte is **alleen speelbaar** met het basisspel Bohnanza. De spelregels van het basisspel blijven geldig, tenzij anders wordt vermeld in deze handleiding.

Spelidee

Er heerst onrust in het Bonenrijk. Het rijk dreigt te uiteen te vallen. Bonenvorsten uit alle delen van het land geven proberen vreemde dorpen en steden te veroveren om op die manier het grootste deel van het Bonenrijk in hun bezit te krijgen. Met de bijeen gespaarde bonendaalders worden de aanvallen gefinancierd.

Aan het einde van het spel zijn de daalders niets meer waard. Op dat moment tellen alleen nog de eigen landerijen als zegepunten.

De machtigste bonenvorst wordt de Bohnaparte van het Bonenrijk.

Spelvoorbereiding

De spelvoorbereiding is identiek aan die van Bohnanza. Alle kaarten uit het basisspel worden gebruikt met uitzondering van de zes bonenveldkaarten. In deze nieuwe uitbreiding bevinden zich horizontale landschapskaarten en verticale speelkaarten ('munitiedepot / handelaar' en 'kanon / ruitertroep').

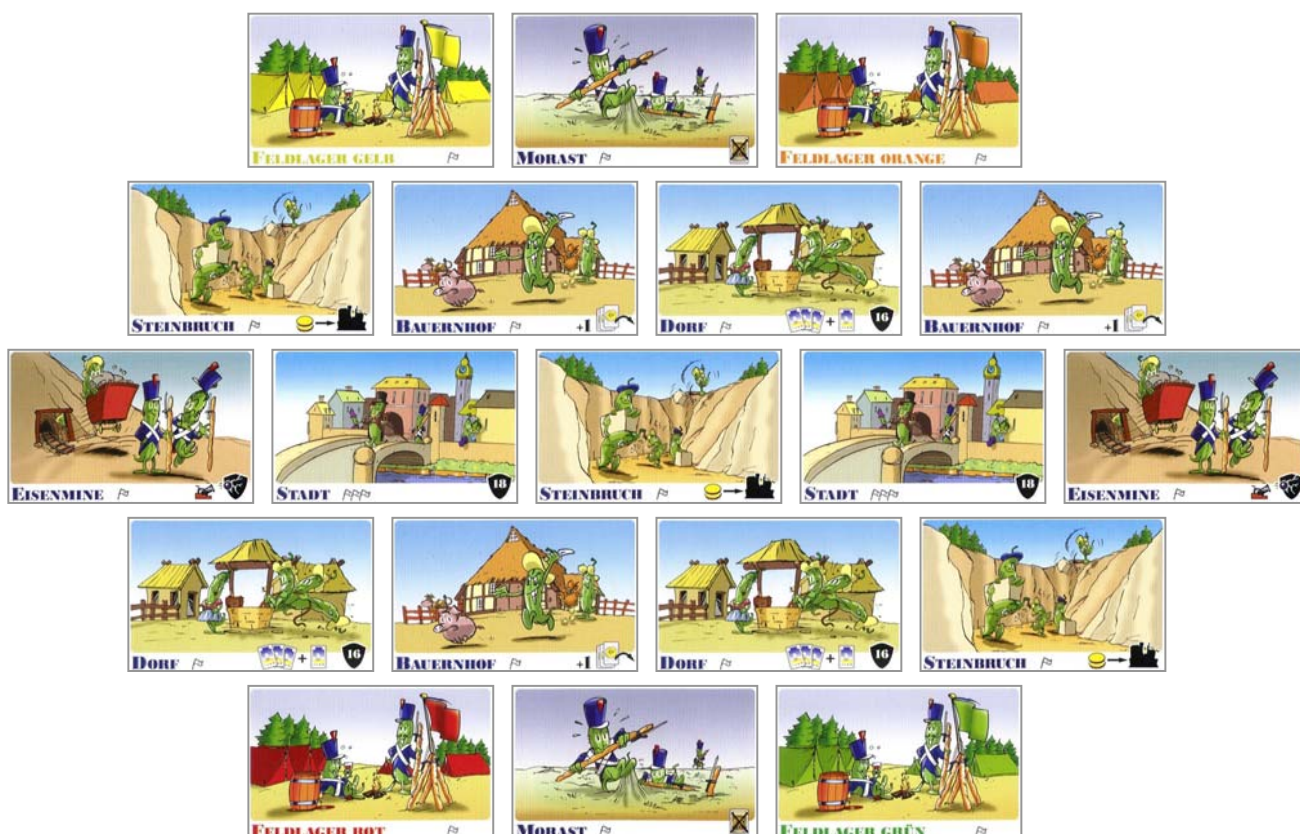
De landschapskaarten, met uitzondering van de vesting, worden volgens een vast patroon in het midden van de tafel gelegd en vormen het speelbord.

De vesting en de speelkaarten worden, met de zijde 'munitiedepot' respectievelijk 'kanon' naar boven naast het 'speelbord' klaargelegd.

Startopstelling voor 3 spelers



Startopstelling voor 4 spelers



Startopstelling voor 5 spelers



Startopstelling voor 6 spelers



Legerkamp

De legerkampen bestaan in zes verschillende kleuren. Welke kleuren er worden gebruikt in een startopstelling, hangt af van de keuze van de spelers. Na het afleggen van de kaarten tot een speelbord kiest elke speler, tegen de wijzers van de klok in, een legerkamp uit en krijgt de bijbehorende 12 markeertegels.

Elke speler legt **één markeertegel** op zijn legerkamp, de overige **11 tegels** legt hij vóór zich af. Het eigen legerkamp is het startveld van de speler op het speelbord.

Kaarten en markeertegels die niet langer nodig zijn, worden teruggelegd in de speldoos.



Spelverloop

De speler die als laatste een legerkamp heeft gekozen, wordt de startspeler. De medespelers volgen met de wijzers van de klok mee.

De speelbeurt van een speler bestaat in deze uitbreiding uit de volgende vijf fases:

- **Fase 1:** Bonenkaart(en) uitspelen
- **Fase 2:** Bonenhandel
- **Fase 3:** Bonenkaarten verbouwen
- **Fase 4:** Aanval
- **Fase 5:** Nieuwe bonenkaarten trekken

In de rest van deze handleiding worden alleen de wijzigingen van de spelregels in de afzonderlijke fases beschreven.

De gekende regels uit het basisspel worden niet meer herhaald.

Fase 1: Bonenkaart(en) uitspelen

Deze fase is identiek aan de regels uit het basisspel, met de volgende uitzondering: als een speler een munitiedepot bezit, dan mag hij één of de beide bonenkaarten uit zijn hand **zowel** op zijn bonenvelden **alsook** in zijn munitiedepot leggen.

Fase 2: Bonenhandel

Deze fase is volledig gelijk aan die uit het basisspel.

Fase 3: Bonenkaarten verbouwen

Deze fase is ook identiek aan de regels uit het basisspel, met de volgende uitzondering: als een speler een munitiedepot bezit dan kan hij bonenkaarten die hij in fase 2 heeft blootgelegd of verhandeld, **zowel** op zijn velden **alsook** in zijn munitiedepot leggen.

Fase 4: Aanval

Deze fase is nieuw.

Alleen als een speler bonendaalders bezit, kan hij een bonenaanval doorvoeren. Omdat aan het begin van het spel geen enkele speler bonendaalders bezit, kunnen de eerst aanvallen pas worden doorgevoerd na enkele spelrondes.

Elke aanval kost één daalder. Alleen de speler die aan de beurt is, mag aanvallen. Men is echter niet verplicht om aan te vallen.

De aanvaller valt aan met één bonenkaart en de verdediger mag de aanval met één bonenkaart afweren. De beide spelers hebben zowel voor de aanval als voor de verdediging drie mogelijkheden.

⇒ Hand

De speler mag één kaart uit zijn hand gebruiken. Daarbij speelt het geen rol in welke positie deze kaart zich in de hand bevindt.

⇒ Depot

Als een speler een munitiedepot bezit, mag hij een kaart naar keuze uit het depot gebruiken.

⇒ Stapel

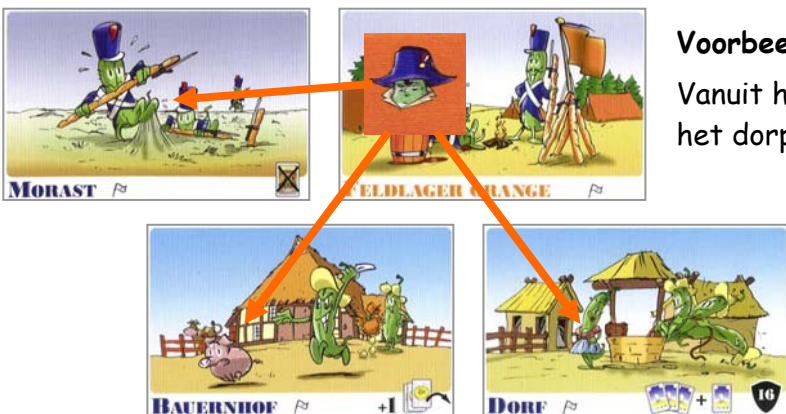
De speler mag de bovenste kaart van de voorraadstapel gebruiken. Deze kaart mag men niet bekijken voor de strijd.

Aandacht

Neutrale landschapskaarten, dit zijn kaarten waarop nog geen markeertegel ligt, verdedigen zich altijd met kaarten van de voorraadstapel. Een willekeurige speler neemt de rol van de verdediger op zich, maar niet de aanvaller.

De aanval

1. De aanvaller betaalt een daalder. Hij neemt deze daalder uit zijn voorraad en hij legt de kaart open op de aflegstapel.
2. De aanvaller zegt welke landschapskaart hij wil aanvallen. Deze landschapskaart moet grenzen aan een landschapskaart die de aanvaller bezit (waarop dus één van zijn markeertegels ligt).



Voorbeeld

Vanuit het oranje legerkamp kunnen het moeras, het dorp of de boerderij worden aangevallen.

3. De aanvaller kiest een bonenkaart (hand, depot of stapel) en legt ze gedekt voor zich.
4. De verdediger kiest een bonenkaart (hand, depot of stapel) en legt ze gedekt voor zich.
5. De beide concurrenten leggen hun kaart bloot. Daarbij bepaalt het aangegeven getal (niet de boonometer !) de strijdwaarde. *Zo heeft bijvoorbeeld de prinsessenboon (Brechtbohne) een strijdwaarde van 14.* De strijdwaarde kan nog worden veranderd door de aard van het landschap waarvoor men strijd levert.
6. Na de aanval worden de beide kaarten open op de aflegstapel gelegd.

Afloop van de strijd

Als de strijdwaarde van de aanvaller hoger is dan de strijdwaarde van de verdediger, wint de aanvaller. De aanvaller legt één van zijn markeertegels op de overwonnen landschapskaart. Als op deze kaart al een markeertegel ligt, wordt deze teruggegeven aan de verdediger.

Als de strijdwaarde van de aanvaller kleiner of gelijk is aan die van de verdediger, wint de verdediger.

Onafhankelijk van de afloop van de strijd, mag een aanvaller nog andere aanvallen doorvoeren. Daarbij speelt het geen rol of de aanvaller hetzelfde gebied opnieuw aanvalt (bij verlies van de vorige strijd) of een ander gebied aanvalt.

Als de speler die aan de beurt is geen nieuwe aanval (meer) wil uitvoeren, is deze fase beëindigd.

Aandacht

De speler die zijn legerkamp verliest door een vijandige aanval wordt niet uitgesloten uit het spel zolang hij nog andere markeertegels op het speelbord heeft (zie ook 'Einde van het spel').

Voorbeeld

Marc wil vanuit zijn legerkamp de boerderij van Carl veroveren. Marc neemt een bonendaalder uit zijn voorraad en legt deze met de bonenzijde naar boven op de aflegstapel. Daarna neemt hij een Feuerbohne (stijdwaarde 18) uit de hand en legt deze gedekt voor zich af op de tafel.

Carl bezit een munitiedepot en neemt van daar een kaart (ook een Feuerbohne) en legt ze gedekt voor zich af. Nu worden de beide kaarten tegelijkertijd omgedraaid. De strijdwaarde van de beide kaarten is gelijk: de aanval is dus afgeslagen. De twee gebruikte bonenkaarten worden open op de aflegstapel gelegd.

Uw wil echter niet opgeven en hij start een tweede aanval. Hij betaalt opnieuw een bonendaalder en hij neemt opnieuw een Feuerbohne uit zijn hand en legt die gedekt voor zich af. Carl heeft geen kaarten meer in zijn munitiedepot en bezit ook geen hoge kaart meer in zijn hand. Daarom rekent hij op wat geluk. Hij trekt de bovenste kaart van de voorraadstapel en hij legt ze voor zich af (zonder de kaart te bekijken). De beide kaarten worden omgedraaid. Carl heeft een Brechbohne met strijdwaarde 14 getrokken. Hij verliest de strijd tegen de Feuerbohne. De beide bonenkaarten worden op de aflegstapel gelegd. Marc legt zijn markeertegel op de veroverde boerderij en geeft Carl zijn markeertegel terug.

Fase 5: Nieuwe bonenkaarten trekken

Deze fase is volledig identiek aan die uit het basisspel.

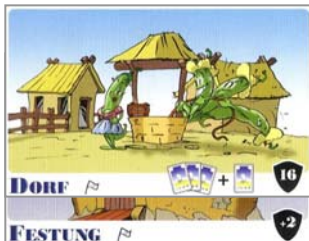
Bijkomende acties van de spelers

De bouw van een vesting



Op gelijk welk moment, binnen zijn speelbeurt, mag een speler die een volle steengroeve bezit, een vesting bouwen. Hij betaalt **twee bonendaalders**, draait de kaart met de steengroeve op de andere zijde en krijgt daarvoor een vestingskaart. De vestingskaart wordt onder een eigen landschapskaart (waarop een eigen markeertegel ligt) naar keuze gelegd.

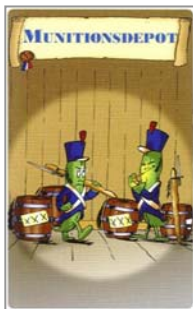
Vestingen worden zo gelegd dat de informatiestrook van het landschap én van de vesting zichtbaar blijven. Onder een landschapskaart mag er maar **één** vestingskaart liggen.



Een vestingskaart **verhoogt** altijd de verdedigingswaarde van het daarboven liggende landschap met **twee punten**.

De gekozen plaats van een vesting kan niet meer worden veranderd, ook niet als het landschap van eigenaar wisselt. De vesting levert aan het einde van het spel **één extra zegepunt** op.

De aankoop van een munitiedepot



In de loop van het spel mag een speler op gelijk welk moment een munitiedepot kopen. Hij moet voor deze actie niet aan de beurt zijn. Het depot kost **drie bonendaalders**. Elke speler mag maar **één** munitiedepot bezitten.

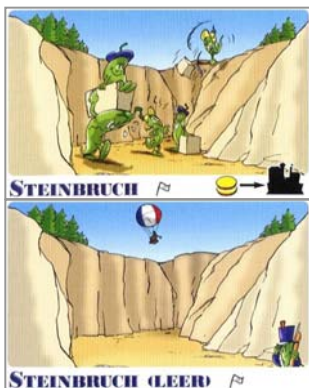
Het depot is een legerkamp waarin men maximaal zoveel bonenkaarten mag stockeren als er spelers aan het spel deelnemen.

Spelen er bijvoorbeeld vijf spelers mee dan kunnen er maximaal vijf kaarten in het depot worden gestockeerd, bij drie spelers is dat slechts maximaal drie bonenkaarten.

Bonenkaarten, die volgens de basisregels moeten worden verbouwd, mogen in fase 1 of 3 ook in het depot worden ondergebracht worden (zie ook 'Bonenkaarten verbouwen' op pagina 5).

De kaarten moeten verdekt in het depot worden gelegd. Bonen die in het depot zijn opgeslagen, mogen niet meer worden verbouwd op de bonenvelden. Ze mogen alleen nog worden gebruikt voor een aanval.

Landschapskaarten

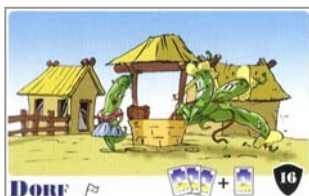


Steingroeve

Elke steengroeve bevat stenen voor de bouw van een vesting.

Als een speler een volle steengroeve bezit, kan hij op gelijk welk moment, binnen zijn speelbeurt, een vesting bouwen.

Daarna wordt de steengroevekaart gedraaid naar de zijde van de lege steengroeve. De steengroeve levert aan het einde van het spel **één extra zegepunt** op, ongeacht of ze vol of leeg is.



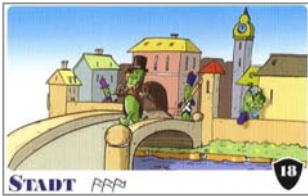
Dorp

Een dorp zorgt voor een verbeterde aanvoer van voedsel. **Voor elk dorp** dat een speler bezit, neemt hij **in fase 5 één extra kaart** in de hand.

Als een speler bijvoorbeeld twee dorpen bezit, dan neemt hij in fase 5 vijf kaarten in plaats van drie.

Als een dorp wordt aangevallen, verhoogt de verdedigingswaarde automatisch tot 16 als de bonenkaart van de verdediger lager is (bijvoorbeeld een Brechbohne met waarde 14).

Als een dorp met vesting wordt aangevallen, verhoogt de strijdwaarde van de gebruikte bonenkaart met 2 punten. Als de strijdwaarde met de bonus onder 16 blijft, wordt deze verhoogd tot 16. Het dorp levert aan het einde van het spel **één zegepunt** op.



Stad

Als een stad wordt aangevallen, verhoogt de verdedigingswaarde automatisch tot 18 in het geval de strijdwaarde van de verdediger lager zou zijn. Als een stad met een vesting wordt aangevallen, verhoogt de strijdwaarde eerst met 2 punten voordat ze eventueel tot 18 wordt verhoogd.

De stad levert aan het einde van het spel **drie zegepunten** op.



Boerderij

Boerderijen zorgen voor een rijkere oogst. Voor elke boerderij die een speler bezit, moet hij in fase 2 van zijn speelbeurt een extra kaart van de voorraadstapel blootleggen. Als een speler bijvoorbeeld twee boerderijen bezit, moet hij vier kaarten blootleggen.

De boerderij levert aan het einde van het spel **één zegepunt** op.



Moeras

In het moeras is vechten zeer moeilijk. Daarom mogen geen strijdkaarten uit het munitiedepot worden gebruikt, noch voor de aanval, noch voor de verdediging. Het moeras levert aan het einde van het spel **één zegepunt** op.



Ijzermijn

Als een speler minstens één ijzermijn bezit, ontvangt hij één kanonkaart. Een kanon kan worden gebruikt bij de aanval op een stad, een dorp of andere landschappen met een vesting. Bij een aanval met een kanon wint de aanvaller bij een gelijke stand met de strijdwaarde.



Uitzondering

Als zowel de aanvaller en de verdediger een strijdwaarde bereiken van 20, wint zoals voorheen de verdediger.

De ijzermijn levert aan het einde van het spel **één zegepunt** op.



Rivier

Een rivier kan niet worden betreden en dus ook niet worden veroverd. Daarom levert de rivier ook geen zegepunten op.

De rivier is een hindernis, die het aanvallen moeilijker maakt.



Klooster

Voor elk klooster dat een speler bezit, legt hij aan het begin van zijn speelbeurt (dus vóór fase 1) de bovenste kaart van de voorraadstapel bloot. Heeft de kaart een waarde van 6 (Gartenbohne) tot 12 (Sojabohne), dan mag de kaart onmiddellijk als bonendaalder bij het geld van de speler worden gelegd. Ligt de waarde tussen 14 en 20, dan wordt de kaart op de aflegstapel gelegd.

Het klooster levert aan het einde van het spel **één zegepunt** op.

Einde van het spel

Anders dan in het basisspel wordt het spel pas beëindigd nadat de voorraadstapel voor de vierde keer is opgebruikt. Het spel eindigt eventueel vroeger als een speler **12 landschappen** bezit of als een speler **geen enkel landschap** meer heeft.

In elk geval heeft de speler met de **meeste zegepunten** het spel gewonnen. De zegepunten staan symbolisch als kleine vlaggetjes op de landschapskaarten afgedrukt.

Opmerking

Als de **laatste kaart van de vierde voorraadstapel** tijdens een aanval wordt gebruikt en er moeten ter afwikkeling van de aanval nog meerdere kaarten worden getrokken dan wordt een nieuwe voorraadstapel (de vijfde) klaargemaakt. De aflegstapel wordt zeer grondig gemixt en als nieuwe voorraadstapel klaargelegd. Alleen de noodzakelijke kaarten kunnen nog van deze voorraadstapel worden getrokken.

Het spel eindigt onmiddellijk zodra de aanval voorbij is. Verdere aanvallen van de speler zijn niet meer toegestaan.

DE RUITERVARIANT

Voor de ruitervariant worden de landschapskaarten met **paardenspan** en **woud** gebruikt in plaats van de ijzermijn en de vesting. Ook in deze spelvariant worden de kaarten volgens een vast patroon op tafel gelegd. Zij vormen het 'speelbord'.

De speelkaarten munitiedepot en kanon worden naar de zijde **handelaar** en **ruitertroep** gedraaid en klaargelegd aan de rand van de speeltafel.

Kaarten die niet meer nodig zijn, worden teruggelegd in de speldoos.

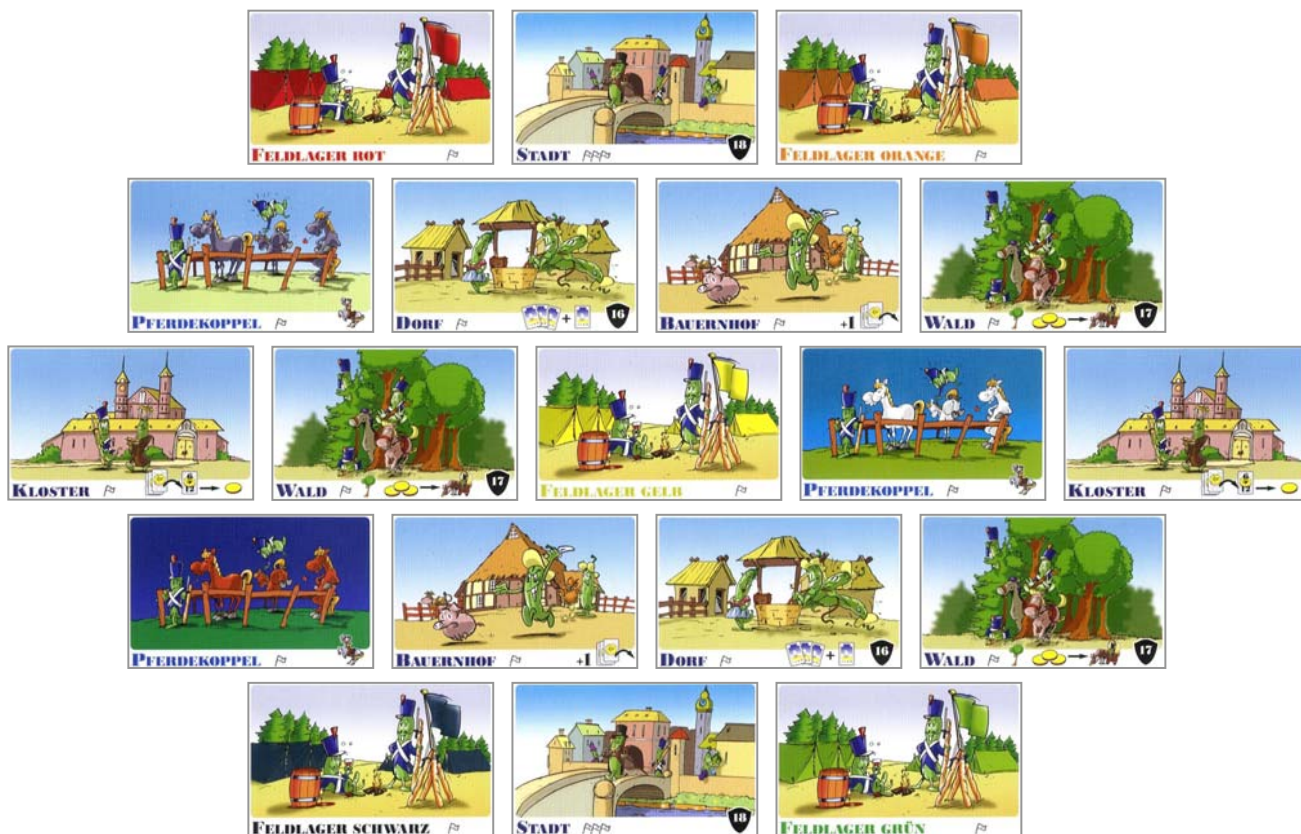
Startopstelling voor 3 spelers



Startopstelling voor 4 spelers



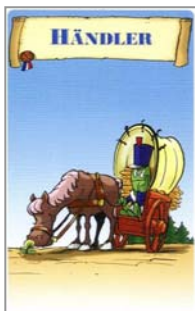
Startopstelling voor 5 spelers



Startopstelling voor 6 spelers



Aankoop van een handelaar



Als een speler een woud bezit, kan hij éénmaal in het spel een **handelaar** kopen voor de prijs van **drie bonendaalders**. Ook als de speler, later in het spel, het woud opnieuw verliest, mag hij de handelaar.

Elke speler mag maar **één handelaar** bezitten.

De handelaar zorgt voor een geregelde bevoorrading van de troepen. Als een handelaar wordt gekocht, worden onmiddellijk de **twee bovenste kaarten** van de voorraadstapel gedekt op de handelaarskaart gelegd.

De bezitter van een handelaar neemt in de laatste fase van zijn beurt de kaarten van de voorraadstapel niet in zijn hand, maar hij legt ze op de handelaarskaart. Dan bekijkt de speler alle kaarten van de handelaar. Pas daarna neemt hij evenveel kaarten van de handelaar in de hand als hij kaarten van de voorraadstapel heeft getrokken.

Deze kaarten worden **achteraan in de hand** toegevoegd in de volgorde die hij wenst. Op deze wijze blijven er altijd twee kaarten gedekt op de handelaarskaart liggen.

Landschapskaarten



Paardenspan

De speler die een paardenspan bezit, ontvangt onmiddellijk de bijbehorende kaart ruitertroep. Om te zien welke ruitertroepkaart bij het paardenspan hoort, hebben de paarden een verschillende kleur.

Het paardenspan levert aan het einde van het spel **één zegepunt** op.

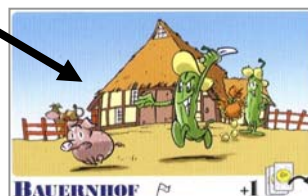
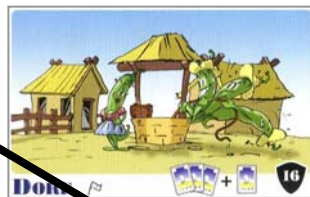


Woud

Alleen de speler die een woud bezit, kan een handelaar kopen. Als een woud wordt aangevallen, verhoogt de strijdwaarde van de verdediging tot 17 als de gebruikte bonenkaart een lagere waarde heeft.

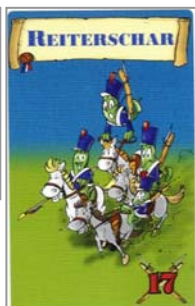
Als een speler een woud bezit, mag hij de rivieren oversteken en aangrenzende landschappen aanvallen.

Het woud levert aan het einde van het spel **één zegepunt** op.



Voorbeeld

Vanuit het 'legerkamp zwart' kan de boerderij of het 'legerkamp oranje' worden aangevallen of omgekeerd op voorwaarde dat speler zwart respectievelijk speler oranje een woud bezit.



Aanvalsfase met de ruitertroep

Als een speler een paardenspan en de daarbijbehorende ruitertroep bezit, mag hij bij de aanval zijn ruiters vooruitsturen. In dit geval loopt een aanval over twee rondes. In de eerste ronde van de strijd wordt de ruitertroep als strijdkaart ingezet. De ruiters hebben altijd een vaste strijdwaarde van 17. De tegenstander verdedigt zich op de gebruikelijke manier.

Als de aanvaller met de ruiters de strijd wint, legt hij de kaarten terug voor zich af en volgt er geen tweede ronde. Als de ruitertroep wordt verslagen, wordt de ruitertroepkaart omgekeerd voor de speler gelegd en volgt er een tweede strijdronde.

In de tweede strijdronde wordt er volledig normaal gestreden zoals eerder beschreven op pagina's 6 en 7.

De ruitertroepkaarten die werden verslagen, kunnen pas voor fase 1 van de volgende speelbeurt van de speler terug worden omgedraaid. In de aanvalsfase kunnen ze dan opnieuw worden ingezet.

Als een speler meer dan één ruitertroep heeft, moet hij vooraf melden met welke ruiters er wordt aangevallen. Per aanval kan maar één ruitertroep worden ingezet. Als een ruitertroep werd verslagen, mag de andere ruitertroep voor een andere aanval worden gebruikt.

Een ruitertroep die gewonnen heeft, kan binnen dezelfde speelbeurt opnieuw worden gebruikt en dit zolang er wordt gewonnen.

Elke aanval kost steeds één daalder, ongeacht of men met of zonder ruiters aanvalt en ongeacht het aantal strijdrondes.

Aandacht

Een speler moet zijn ruitertroep niet gebruiken. Als een speler bijvoorbeeld een stad of een woud aanvalt, heeft het geen zin om de ruiters te gebruiken omdat de stad en het woud een verdedigingswaarde van 18 respectievelijk 17 hebben. Aan de andere kant kan een aanval met zijn ruitertroep een tactische zet zijn als de speler vreest dat een tegenstander het paardenspan wil overnemen.

Als het paardenspan van een medespeler wordt veroverd, blijft het paardenspan in de toestand zoals ze is: klaar voor gebruik of omgedraaid en dus niet inzetbaar. Afhankelijk van deze toestand kan de ruitertroep ofwel onmiddellijk voor een aanval worden gebruikt ofwel pas in de volgende speelbeurt.

Varianten

- Voor een spel met een kortere tijdsduur wordt de voorraadstapel slechts **driemaal** opgebruikt. Als men juist meer aanvallen wil tussen de spelers dan kan de voorraadstapel vijfmaal worden opgebruikt. Deze laatste optie is zeer interessant als er zes spelers meespelen.
- In principe kunnen er verschillende startopstellingen voor het speelbord worden bedacht. Zo kan men de landschapskaarten volledig toevallig in het patroon leggen. In een spel met drie spelers kunnen de landschapskaarten ook in een piramidevorm met vijf of zes lagen worden geschikt.
- De landschapskaarten kunnen in plaats van in een baksteenpatroon ook in een dambordpatroon worden gelegd. In deze voorstelling is een diagonale aanval verboden.
- De ruitervariant is ook zeer goed speelbaar met de landschapskaarten van Bohnaparte. Daardoor wordt het bonenrijk nog groter. Uiteraard kunnen de spelers met fantasie nog andere grenzeloze mogelijkheden uitzoeken.

Betekenis van de symbolen op de kaarten



Zegepunt



De verdedigingswaarde is minstens 16.



De verdedigingswaarde is minstens 17.



De verdedigingswaarde is minstens 18.



De verdedigingswaarde wordt verhoogd met 2



Tegen dorp, stad of vesting wint de aanvaller bij een gelijke stand.



Twee daalders betalen voor een vesting.



Kaarten uit het munitiedepot mogen niet worden ingezet.



In fase 5 mag de speler één kaart meer trekken.



In fase 2 moet de speler één kaart meer blootleggen.



Heeft een aanvalswaarde van 17.



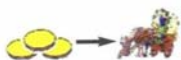
De speler ontvangt de bijbehorende ruitertroep.



De rivier kan niet worden betreden of worden overgestoken.



De rivier mag worden overgestoken.



Drie daalders betalen voor één handelaar.



Eén bonenkaart openleggen, bij een waarde van 6 – 12 ontvang je één daalder.

11 oktober 2005

