

# Bohnaparte

Vrijheid, gelijkheid, boonelijkheid

Een uitbreiding van Boonanza voor kleine Napoleons

Van Hanno Girke / Uwe Rosenberg

Vertaling: Piet Lavens

---

Aantal spelers: 3 – 6.

Leeftijd: vanaf 12 jaar.

Spelduur: ong. 90 minuten.

## Inhoud

72 markeertegels, telkens 12 in 6 verschillende kleuren

6 x legerkamp, in 6 verschillende kleuren

6 x munitiedepot / handelaar

6 x boerderij

6 x dorp

4 x stad

4 x klooster

3 x vesting / woud

3 x steengroeve / lege steengroeve

3 x ijzermijn / paardenspan

3 x kanon / ruitertroep

3 x rivier

3 x moeras

Enkele kaarten hebben een afbeelding op beide zijden. De kanten met handelaar, woud, paardenspan en ruitertroep worden enkel in de ruitervariant gebruikt. Zij blijven gedekt. Enkel bij de kaarten steengroeve / lege steengroeve zijn beide zijden nodig in één spel.

**Aandacht:** Bohnaparte is alleen speelbaar met het basisspel Boonanza. De regels van het basisspel zijn geldig, tenzij anders vermeld in deze spelregels.

## Spelidee

Er heerst onrust in Bonenrijk. Het rijk dreigt te vervallen. Bonenvorsten uit alle delen van het land geven opdracht vreemde dorpen en steden te veroveren, om op die manier het grootste deel van het Bonenrijk binnen te halen. Met de bijeen gespaarde bonendaalders worden de aanvallen gefinancierd. Bij het einde van het spel zijn de daalders niets meer waard. Op dat moment tellen alleen de eigen landgebieden als overwinningpunten. De machtigste bonenvorst wordt Boonaparte van Bonenrijk.

## Spelvoorbereiding

De spelvoorbereiding is net als die van Boonanza. Alle kaarten uit het basisspel zijn nodig, behalve de zes bonenveldkaarten.

In deze nieuwe uitbreidingsset zitten landschapskaarten en spelkaarten (**munitiedepot / handelaar** en **kanon / ruitertroep**). De landschapskaarten, behalve de **vesting**, worden volgens een vast patroon in het midden van de tafel gelegd (bekijk de afbeeldingen op p. 3 en 4 van de Duitse spelregels). Zij vormen het 'spelbord'. De **vesting** en de speelkaarten worden, met de zijde **munitiedepot** resp. **kanon** open, klaargelegd.

## Legerkamp

De legerkampen bestaan in zes verschillende kleuren. Welke kleuren gebruikt worden, hangt af van de keuze van de spelers. Na het uitleggen van de kaarten tot een spelbord, kiest elke speler tegen uurwijzerzin een legerkamp en krijgt de bijhorende 12 markeertegeltjes. Elke speler legt een markeertegel op zijn legerkamp, de overige houdt hij bij zich. Dit legerkamp is het startveld van de speler op het spelbord. Kaarten en markeertegels die niet langer nodig zijn, worden teruggelegd in de speldoos.

# Spelverloop

Wie als laatste een legerkamp gekozen heeft, is startspeler. De medespelers volgen in uurwijzerzin. De spelbeurt van een speler bestaat in deze uitbreiding uit de volgende vijf fasen:

Fase 1: bonenkaart(en) uitspelen

Fase 2: bonenhandel

Fase 3: bonenkaarten verbouwen

Fase 4: aanvallen

Fase 5: nieuwe bonenkaarten nemen

In wat volgt worden alleen de veranderingen in de regels in de verschillende fasen beschreven. De bekende regels uit het basisspel worden niet herhaald.

### ***Fase 1: bonenkaart(en) uitspelen***

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

### ***Fase 2: bonenhandel***

Deze fase is volledig gelijk aan die uit het basisspel.

### ***Fase 3: bonenkaarten verbouwen***

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

## **Fase 4: Aanval**

Deze fase is nieuw. Alleen indien een speler bonendaalders bezit, kan hij een bonenaanval doen. Aangezien geen enkele speler bij het spelbegin daalders bezit, kunnen de eerst aanvallen pas ingezet worden na enkele spelrondes. **Elke aanval kost één daalder.** Enkel 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. Beide spelers hebben drie aanvalsmogelijkheden.

- Hand: De speler mag een kaart uit zijn handkaarten gebruiken. Daarbij speelt de positie van de kaart in de hand, geen rol.
- 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, net als 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. Dit mag niet de aanvaller zijn.

### **De aanval**

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

voorbeeld p. 8

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

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 concurrenten tonen hun kaart. Daarbij is het aangegeven getal (niet de boonometer!) de strijdwaarde (vb. Snijboon – Brechbohne heeft strijdwaarde 14). Dit cijfer kan nog veranderd worden door de aard van het landschap waar men voor strijdt.
6. Na de aanval worden beide kaarten op de aflegstapel gelegd.

### **Afloop van de strijd**

Is de strijdwaarde van de aanvaller hoger dan de strijdwaarde van de verdediger, dan wint de aanvaller. De aanvaller legt een markeertegel op het overwonnen landschap. Wanneer daar al een markeertegel ligt, dan wordt deze teruggegeven aan de verdediger.

Is de strijdwaarde van de aanvaller kleiner of gelijk aan die van de verdediger, dan wint deze laatste.

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

Wanneer de speler die aan de beurt is, geen nieuwe aanval (meer) wil doen, dan is deze fase beëindigd.

**Aandacht:** wie zijn legerkamp verliest door een vijandige aanval, wordt niet uitgesloten uit het spel zolang hij nog andere markeertegels op het spelbord heeft (zie ook Speleinde).

voorbeeld p. 9

Voorbeeld: Uwe wil vanuit zijn legerkamp de boerderij van Hanno veroveren. Uwe neemt een bonendaalder uit zijn voorraad en legt deze op de aflegstapel. Daarna neemt hij een Chiliboon – Feuerbohne, strijdwaaarde 18, uit de hand en legt deze gedekt voor zich af op tafel. Hanno bezit een munitiedepot en neemt daar een kaart, ook een Chiliboon – Feuerbohne, en legt ze gedekt voor zich af. Nu worden beide kaarten tegelijkertijd omgedraaid. De strijdwaaarde van beide kaarten is gelijk: de aanval is afgeslagen. De twee gebruikte bonenkaarten worden op de aflegstapel gelegd.

Uw wil echter niet opgeven en begint een tweede aanval. Hij betaalt opnieuw een bonendaalder, neemt opnieuw een Chiliboon – Feuerbohne uit zijn hand en legt die gedekt voor zich af. Hanno heeft geen kaarten meer in zijn munitiedepot en bezit ook geen hoge kaart meer in zijn hand. Daarom vertrouwt hij op zijn geluk. Hij trekt de bovenste kaart van de voorraadstapel en legt ze voor zich, zonder ze te bekijken. Beide kaarten worden omgedraaid. Hanno heeft een Snijboon – Brechbohne met strijdwaaarde 14 getrokken. Hij verliest de strijd tegen de Chiliboon – Feuerbohne. Beide bonenkaarten worden op de aflegstapel gelegd. Uwe legt zijn markeertegel op de veroverde boerderij en geeft Hanno zijn markeertegel terug.

### ***Fase 5: Nieuwe bonenkaarten trekken***

Deze fase is volledig gelijk aan die uit het basisspel.

## Verdere acties van de speler

### ***Een vesting bouwen***

Om het even wanneer in zijn speelbeurt, mag een speler die een volle steengroeve bezit, een **vesting** bouwen. Hij betaalt twee bonendaalders, draait de kaart met de steengroeve en krijgt daarvoor een vestingskaart. De vesting wordt gelegd onder een eigen landschapskaart naar keuze.

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 vesting verhoogt de verdedigingswaarde van het daarboven liggende landschap met twee punten. De gekozen plaats van een vesting kan niet meer veranderd worden, ook niet wanneer het gebied van eigenaar wisselt. De vesting levert bij het einde van het spel en extra overwinningspunt op.

### ***Een munitiedepot kopen.***

Tijdens het spel mag een speler altijd een munitiedepot kopen. Hij moet daarvoor niet aan de beurt zijn. Het depot kost drie bonendaalders. Elke speler mag maar één munitiedepot bezitten.

Het depot is een legerkamp waarin men evenveel bonenkaarten mag opslaan als er spelers aan het spel deelnemen. Spelen er vijf spelers mee, dan kunnen er vijf kaarten in het depot. Bij drie spelers is dat slechts drie.

Bonenkaarten, die volgens de basisregels verbouwd moeten worden, mogen in fase 1 of 3 ook in het depot ondergebracht worden (zie ook Spelverloop). De kaarten moeten verdekt in het depot liggen. Bonen die in het depot opgeslagen zijn, mogen niet meer verbouwd worden op de bonenvelden. Ze mogen alleen nog gebruikt worden in de strijd.

## **Landschapskaarten**

### ***Steengroeve***

Elke steengroeve bevat stenen voor de bouw van een vesting. Wanneer een speler een volle steengroeve bezit, kan hij om het even wanneer in zijn beurt een vesting bouwen. Hiervoor wordt de steengroevekaart gedraaid naar de zijde van de lege steengroeve. De steengroeve levert bij het einde van het spel een extra overwinningspunt op, ongeacht of ze vol of leeg is.

### ***Dorp***

Een dorp zorgt voor de aanvoer van voedsel voor de troepen. Voor elk dorp dat een speler bezit, neemt hij in fase 5 een extra kaart in de hand. Als een speler bijvoorbeeld twee dorpen bezit, dan neemt hij in fase 5 vijf kaarten in plaats van drie. Wanneer een dorp aangevallen wordt, dan verhoogt de verdedigingswaarde automatisch tot 16 wanneer de bonenkaart van de verdediger lager is (vb. een Snijboon – Brechbohne met waarde 14). Wanneer een dorp met vesting aangevallen wordt, dan verhoogt de strijdwaarde eerst met 2. Is de strijdwaarde dan nog lager dan 16, dan wordt deze verhoogd tot 16. Het dorp levert bij het speleinde één overwinningspunt.

### ***Stad***

Wanneer een stad aangevallen wordt, dan verhoogt de verdedigingswaarde tot 18 indien de verdedigingswaarde lager is. Wanneer een stad met een vesting aangevallen wordt, verhoogt de verdedigingswaarde eerst met twee punten. Daarna kan ze verhoogd worden tot 18. De stad levert bij het speleinde drie overwinningspunten.

### ***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 omdraaien. Wanneer een speler bijvoorbeeld twee boerderijen bezit, dan moet hij vier kaarten omdraaien. De boerderij levert bij het speleinde één overwinningspunt op.

## **Moeras**

In het moeras is het moeilijk vechten. Daarom kunnen de strijdkaarten uit het munitiedepot niet gebruikt worden, noch bij de aanval, noch bij de verdediging. Het moeras levert bij het speleinde één overwinningspunt op.

## **Ijzermijn**

Wanneer een speler een ijzermijn bezit, krijgt hij een kanonkaart. Een kanon kan gebruikt worden bij de aanval op een stad, een dorp of bij landschappen met een vesting. Bij een aanval met een kanon, wint de aanvaller bij een gelijke strijdwaarde. **Uitzondering:** Wanneer aanvaller en verdediger een strijdwaarde 20 hebben, wint de verdediger. De ijzermijn levert bij het speleinde één overwinningspunt op.

## **Rivier**

Een rivier kan niet betreden en dus ook niet veroverd worden. Daarom levert de rivier ook geen overwinningspunten op. De rivier is een hindernis, die het aanvallen moeilijker maakt.

## **Klooster**

Voor elk klooster dat een speler bezit, draait hij voor zijn spelbeurt (dus voor fase 1) een kaart van de voorraadstapel. Heeft de kaart een waarde van 6 (Tuinboon – Gartenbohne) tot 12 (Sojaboon – Sojabohne), dan mag de kaart onmiddellijk als bonendaalder bij het geld van de speler gelegd worden. Ligt de waarde tussen 14 en 20, dan wordt de kaart op de aflegstapel gelegd. Het klooster levert bij het speleinde één overwinningspunt op.

# Speleinde

Anders dan in het basisspel wordt het spel pas beëindigd nadat de voorraadstapel vier keer opgebruikt is. Het spel eindigt eventueel vroeger, wanneer een speler twaalf landschappen bezit, of wanneer een speler geen enkel landschap meer heeft. In elk geval heeft de speler met de meeste overwinningspunten het spel gewonnen. De overwinningspunten staan als kleine vlaggetjes op de landschapskaarten voorgesteld.

**Aandacht:** Wanneer de laatste kaart van de vierde voorraadstapel gedurende een aanval wordt gebruikt, dan moet de afloop van de aanval bepaald worden met andere kaarten. Daarvoor wordt de aflegstapel geschud en wordt er een kaart van het pakje genomen. Het spel eindigt zodra de aanval voorbij is. Verdere aanvallen van de speler zijn niet toegestaan.

# De ruitervariant

Voor de ruitervariant worden de kaarten met **paardenspan** en **woud** in plaats van de ijzermijn en de vesting, gebruikt. Ook in deze spelvariant worden de kaarten volgens een vast patroon op tafel gelegd. Zij vormen het 'spelbord' (bekijk de afbeeldingen in de Duitse spelregels, p. 16 en 17). De speelkaarten munitiedepot en kanon worden naar de zijde **handelaar** en **ruitertroep** gedraaid en klaargelegd aan de rand van het speeltafel. Kaarten die niet meer nodig zijn worden teruggelegd in de speldoos.

## ***Aankoop van een handelaar***

Wanneer een speler een woud bezit, dan kan hij één keer in het spel een handelaar kopen. Daarvoor moeten **drie bonendaalders** betaald worden. Ook wanneer de speler later het woud opnieuw verliest, wordt de handelaar behouden. Elke speler mag maar één handelaar bezitten.

De handelaar zorgt voor de bevoorrading van de troepen. Wanneer men een handelaar koopt, worden onmiddellijk de twee bovenste kaarten van de voorraadstapel verdekt 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 legt ze op de handelaar. Dan bekijkt de speler alle kaarten van de handelaar. Pas dan neemt men evenveel kaarten van de handelaar in de hand, als men van de voorraadstapel heeft genomen. Deze kaarten worden achteraan in de hand toegevoegd in de volgorde die men wenst. Op die manier blijven er altijd twee kaarten verdekt op de handelaar liggen.

# Landschapskaarten

## ***Paardenspan***

Wie een **paardenspan** bezit, krijgt onmiddellijk de bijhorende kaart **ruitertroep**. Om te zien welke ruiterskaart bij het paardenspan hoort, hebben de paarden verschillende kleuren. Het paardenspan levert bij het einde van het spel één overwinningspunt.

## ***Woud***

Alleen wie een woud bezit, kan een handelaar kopen. Wanneer een woud aangevallen wordt, verhoogt de strijdwaarde van de verdediging tot 17 wanneer de gebruikte strijdkaart een lagere waarde heeft.

Wanneer een speler een woud bezit, mag hij de rivier oversteken en de aangrenzende landschappen aanvallen. Het woud levert geen overwinningspunten op.

voorbeeld p. 19

Voorbeeld: vanuit legerkamp zwart kan de boerderij of het legerkamp oranje aangevallen worden of omgekeerd, indien speler zwart resp. oranje een woud bezit.

## ***Aanvalsfase met de ruitertroep***

Wanneer een speler een paardenspan bezit en de daarbij horende ruitertroep, dan mag hij bij de aanval zijn ruiters vooruit sturen. 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.

Wanneer de aanvaller met de ruiters wint, legt hij de kaart terug voor zich en volgt er geen tweede ronde. Wanneer de ruitertroep overwonnen wordt, wordt de kaart omgekeerd voor de speler gelegd en volgt er een tweede strijdronde.

In de tweede strijdronde wordt er volledig normaal gestreden, zoals eerder beschreven.

De overwonnen ruiters kunnen pas voor fase 1 van de volgende speelbeurt van de speler terug gedraaid worden. In de aanvalsfase kunnen ze dan opnieuw ingezet worden.

Wanneer een speler meer dan één ruitertroep heeft, moet hij melden met welke ruiters er aangevallen wordt. Wanneer de ruitertroep overwonnen werd, dan mag de andere ruitertroep gebruikt worden. Een ruitertroep die gewonnen heeft, kan binnen dezelfde speelbeurt opnieuw gebruikt worden en dit zolang er gewonnen wordt.

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

**Aandacht:** Een speler moet zijn ruitertroep niet gebruiken. Wanneer een speler bijvoorbeeld een stad of een woud aanvalt, dan heeft het geen zin om de ruiters te gebruiken, aangezien de stad en het woud een verdedigingswaarde van 18 resp. 17 hebben. Aan de andere kant kan een aanval met de ruiters een tactische zet zijn wanneer de speler vreest dat een tegenspeler het paardenspan zal overnemen.

Wanneer het paardenspan van een medespeler wordt veroverd, blijft dit in de toestand zoals ze is: klaar voor gebruik of omgedraaid en dus niet inzetbaar.

### **Varianten**

- Voor een korter spel wordt de voorraadstapel slechts drie keer leeg gespeeld. Wil men meer aanvallen tussen de spelers, dan kan de voorraadstapel vijf maal doorgespeeld worden. Dit laatste zeker wanneer er zes spelers meespelen.
- In principe kunnen er verschillende vormen en schikkingen voor het spelbord bedacht worden. Zo kunnen de landschapskaarten ook volledig toevallig gelegd worden. Bij een spel met drie spelers kunnen de kaarten ook in een piramidevorm met vijf of zes lagen, geschikt worden.
- De kaarten kunnen in plaats van geschrinkt, ook in een dambordvorm gelegd worden. Hierbij is aanvallen over de diagonalen niet toegestaan.
- De ruitervariant is ook speelbaar met de landschapskaarten van Bohnaparte. Daardoor wordt het Bonenrijk nog groter. De fantasie van de speler kan grenzeloos spelen.

































































## Betekenis van de symbolen op de kaarten

	Zegepunt
	Verdedigingswaarde minstens 16
	Verdedigingswaarde minstens 17
	Verdedigingswaarde minstens 18
	Verdedigingswaarde wordt met 2 verhoogd



	Tegen dorp, stad of vesting wint de aanvaller bij gelijkstand.
	Twee daalders betalen voor een vesting
	Kaarten uit het munitiedepot mogen niet ingezet worden
	In fase 5 één kaart meer trekken
	In fase 2 één kaart meer openleggen
	Aanvalswaarde 17
	De speler ontvangt de bijhorende ruitertroep
	De rivier kan niet betreden of overgestoken worden
	De rivier mag overgestoken worden
	Drie daalders betalen voor één handelaar
	Eén bonenkaart openleggen; bij 6 – 12 ontvang je één daalder



	Zegepunt		Zegepunt
	Verdedigingswaarde minstens 16		Verdedigingswaarde minstens 16
	Verdedigingswaarde minstens 17		Verdedigingswaarde minstens 17
	Verdedigingswaarde minstens 18		Verdedigingswaarde minstens 18
	Verdedigingswaarde wordt met 2 verhoogd		Verdedigingswaarde wordt met 2 verhoogd
	Tegen dorp, stad of vesting wint de aanvaller bij gelijkstand.		Tegen dorp, stad of vesting wint de aanvaller bij gelijkstand.
	Twee daalders betalen voor een vesting		Twee daalders betalen voor een vesting
	Kaarten uit het munitiedepot mogen niet ingezet worden		Kaarten uit het munitiedepot mogen niet ingezet worden
	In fase 5 één kaart meer trekken		In fase 5 één kaart meer trekken
	In fase 2 één kaart meer openleggen		In fase 2 één kaart meer openleggen
	Aanvalswaarde 17		Aanvalswaarde 17
	De speler ontvangt de bijhorende ruitertroep		De speler ontvangt de bijhorende ruitertroep
	De rivier kan niet betreden of overgestoken worden		De rivier kan niet betreden of overgestoken worden
	De rivier mag overgestoken worden		De rivier mag overgestoken worden
	Drie daalders betalen voor één handelaar		Drie daalders betalen voor één handelaar
	Eén bonenkaart openleggen; bij 6 – 12 ontvang je één daalder		Eén bonenkaart openleggen; bij 6 – 12 ontvang je één daalder
	Zegepunt		Zegepunt
	Verdedigingswaarde minstens 16		Verdedigingswaarde minstens 16
	Verdedigingswaarde minstens 17		Verdedigingswaarde minstens 17
	Verdedigingswaarde minstens 18		Verdedigingswaarde minstens 18
	Verdedigingswaarde wordt met 2 verhoogd		Verdedigingswaarde wordt met 2 verhoogd
	Tegen dorp, stad of vesting wint de aanvaller bij gelijkstand.		Tegen dorp, stad of vesting wint de aanvaller bij gelijkstand.
	Twee daalders betalen voor een vesting		Twee daalders betalen voor een vesting
	Kaarten uit het munitiedepot mogen niet ingezet worden		Kaarten uit het munitiedepot mogen niet ingezet worden
	In fase 5 één kaart meer trekken		In fase 5 één kaart meer trekken
	In fase 2 één kaart meer openleggen		In fase 2 één kaart meer openleggen
	Aanvalswaarde 17		Aanvalswaarde 17
	De speler ontvangt de bijhorende ruitertroep		De speler ontvangt de bijhorende ruitertroep
	De rivier kan niet betreden of overgestoken worden		De rivier kan niet betreden of overgestoken worden
	De rivier mag overgestoken worden		De rivier mag overgestoken worden
	Drie daalders betalen voor één handelaar		Drie daalders betalen voor één handelaar
	Eén bonenkaart openleggen; bij 6 – 12 ontvang je één daalder		Eén bonenkaart openleggen; bij 6 – 12 ontvang je één daalder