LADYBOHN

AUS BOHNANZA WIRD EMANZA
EINE BOHNANZA-VARIANTE VON UWE ROSENBERG

Spielmaterial

Die „Bohnanza"-Variante „Lady Bohn" enthält 32 Bohnenkarten, eine Bohnenfeldkarte mit dem Namen Quotenfeld und eine Spielregel. Neu in die Bohnenfamilie tritt die Schminkbohne ein. Sie ist eine besonders gemeine Bohne. Eine Spielerin, die es schafft, Schminkbohnen gewinnbringend zu ernten, ist nämlich dazu berechtigt, Mitspielerinnen Bohnentaler abzuknöpfen. Zur Schminkbohne, die von Natur aus weiblich ist, gesellt sich der weibliche Gegenpart zu Bohnen aus dem „Bohnanza"-Grundspiel. Da sind die weibliche Rote Bohne, auch Rote Böhnin oder „Lady in Red" genannt, die Augenbohnin, die Sojabohnin, usw.
Eine Übersicht befindet sich auf der Rückseite der Karte Quotenfeld. Die weiblichen Bohnen werden gemeinsam mit ihren männlichen Mitstreitern auf den gleichen Bohnenfeldern angebaut, sind allesamt allerdings etwas stärker als ihre „schlechteren" Hälften. Zum ABC der Gewinnstrategien zählt, Böhninnen im richtigen Moment anzubauen, das Bohnenfeld im richtigen Moment zu ernten und auf diese Weise einen höheren Gewinn einzufahren.

Dafür, dass die Böhninnen die „besseren" Bohnen sind, bleiben die männlichen Bohnen in der Anzahl dominierend. Für Gleichberechtigung ist also gesorgt: der einen die Qualität, dem anderen die Quantität. Wie oft die weiblichen Bohnen im Spiel vorkommen, ist den weiblichen Bohnenkarten zu entnehmen. Die große Zahl auf diesen Karten ist die Anzahl der männlichen Bohnen, die kleine Zahl daneben – mit einem Pluszeichen nach der Zahl – ist die Anzahl der weiblichen Bohnen. Bei den Schminkbohnen gibt es keine männlichen, sondern nur weibliche Bohnen, deshalb steht auf diesen Karten „0+9".

Spielidee

Die Erweiterung „Lady Bohn" ist für 1-5 Spielerinnen angelegt und bereichert das Grundspiel um drei Finessen.

A. Bei „Lady Bohn" müssen die Spielerinnen im Vergleich zum Grundspiel „Bohnanza" mehr auf die Bohnometer der angebauten Bohnen achten, da männliche und weibliche Bohnen unterschiedliche Bohnometer haben.

B. Außerdem bringen die Schminkbohnen, die eigentlich Schminkböhninnen heißen müssten, eine neue Qualität der Verhandlungen ins Spiel. Ein Handelsangebot kann nun wie folgt aussehen. „Ich schenke Dir diese Bohne, dafür verschonst Du mich, wenn Du Deine Schminkbohnen erntest und einen Taler von mir einfordern durftest!"

C. Die Spielerinnen haben jederzeit die Möglichkeit, ihre Handkarten komplett gegen ausliegende Kartenfächer auszutauschen.

Zusätzlich werden in dieser Spielregel ein neues Bohnenfeld, eine Zweipersonenregel und eine Solitärversion vorgestellt. Auf der Internetseite www.lookout-games.de können weiterhin drei Varianten zum Mehrpersonenspiel nachgelesen werden.

Spielvorbereitung

„Lady Bohn" kann nur zusammen mit dem Grundspiel „Bohnanza" gespielt werden. „Bohnanza" ist bei AMIGO Spiel+Freizeit erschienen. Die Kenntnis der „Bohnanza"-Regeln wird in dieser Spielregel vorausgesetzt. Alle 32 neuen Bohnenkarten werden beim Spiel mit 3 bis 5 Personen den Karten aus dem Grundspiel beigemischt. Die Karte Quotenfeld wird zu den Karten 3. Bohnenfeld gelegt. Jeder Spieler bekommt fünf Bohnenkarten auf die Hand, deren Reihenfolge er - wie im Grundspiel - nicht verändern darf. Sechs Bohnenkarten werden überlappend als offener Kartenfächer in die Mitte gelegt. Vier weitere Bohnenkarten bilden einen zweiten offenen Fächer. Die restlichen Bohnenkarten bilden den verdeckten Zugstapel.

Die Schminkbohnen

Wie jede andere Bohnensorte dürfen auch die Schminkbohnen jederzeit geerntet werden. Die Schminkbohnen haben ein einfaches Bohnometer (Abb. rechts). Für mindestens drei Schminkbohnen gibt es ein 3. Bohnenfeld. Die Spielerin, die als erste ein 3. Bohnenfeld erwirbt, muss das Quotenfeld nehmen (Bedeutung siehe Spielverlauf). Für fünf oder mehr angebaute Bohnen gibt es wahlweise das 3. Bohnenfeld oder einen Bohnentaler. Wer sich für den Bohnentaler entscheidet, dies ist der Regelfall, darf zusätzlich am Ende des Spielzuges seine Mitspieler zur Kasse bitten; nachdem Phase 4 des Spielzuges abgeschlossen ist, darf die Spielerin von maximal drei Mitspielerinnen je einen Bohnentaler verlangen. Allerdings nur von Spielerinnen, die 1. auch mindestens einen Bohnentaler besitzen und 2. selbst keine Schminkbohnen angebaut haben: wer Schminkbohnen anbaut, schützt sich also davor, abkassiert zu werden. Eine dritte Bedingung ergibt sich aus dem Spielverlauf. Es ist erlaubt, bei Verhandlungen zu verlangen, bei einer Schminkbohnenernte nicht bezahlen zu müssen. Wenn die Schminkbohnenbäuerin dieses Versprechen gibt, muss sie sich später auch daran halten; ob sie sich überhaupt auf solch einen Deal einlässt, bleibt natürlich ihr überlassen.

Tipp: Wer genau drei Bohnentaler besitzt und bei einer Schminkbohnenernte einen Taler zahlen soll, sollte sich überlegen, ob nicht schnell noch ein 3. Bohnenfeld gekauft werden sollte, damit kein Geld mehr vor einem liegt, welches einem genommen werden kann.

Spielverlauf

Der 4er- und der 6er-Kartenfächer

Zu jeder Zeit im Spiel liegen zwei Kartenfächer offen aus. Der eine Fächer umfasst sechs Bohnenkarten, der andere vier. Jederzeit und beliebig oft im Spiel dürfen die Spielerinnen ihre sämtlichen Handkarten gegen einen der beiden Fächer austauschen. Bedingung: Die Anzahl der Bohnenkarten muss exakt übereinstimmen; sechs Karten müssen mit sechs Karten getauscht werden und vier Karten mit vier. Die Reihenfolge der Bohnenkarten darf beim Tausch nicht verändert werden. Beispiel: Andrea kommt an die Reihe. Sie hat fünf Karten auf der Hand. In Phase 1 ihres Spielzuges legt sie ihre vorderste Handkarte ab. Sie tauscht ihre vier Handkarten mit dem 4er-Fächer und legt danach noch eine zweite Handkarte ab.
Wollen mehrere Spielerinnen gleichzeitig einen Tausch vornehmen, hat die Zugspielerin Vorrang – ansonsten die Spielerin, die weniger lange darauf warten muss, Zugspielerin zu werten. Beispiel: Andrea ist am Zug. Dora möchte ihre sechs Handkarten gegen den 6er-Fächer tauschen. Beate erklärt daraufhin, dass sie dasselbe machen möchte, und erhält den Vortritt. Sie wird nämlich direkt im Anschluss an Andrea Zugspieler werden, Dora wird erst später an die Reihe kommen.

Der Spielzug

Der Spielzug verändert sich im Vergleich zum Bohnanza-Grundspiel in drei wesentlichen Punkten.

A. Männliche und weibliche Bohnen der gleichen Sorte werden auf dem gleichen Bohnenfeld angebaut. Der Anbau geschieht – wie im Grundspiel – in den Phasen 1 und 3 eines Spielzuges. Eine neue Bohnenkarte wird immer auf die bisherigen Bohnenkarten gelegt, die das Bohnenfeld bildeten; die Karte darf nicht zwischen die abgelegten Bohnen geschoben werden. Achtung! Wenn ein Bohnenfeld geerntet wird, wird nach dem Bohnometer der zuletzt gelegten Bohnenkarte abgerechnet.

B. Die Spielerin deckt zwei Karten vom Zugstapel auf. Diese Bohnenkarten bilden das Angebot. Bevor der Handel beginnt, wird ein Durchlauf durchgeführt. Die Spielerin vergleicht die zwei aufgedeckten Bohnenkarten mit den obersten Karten der beiden Kartenfächer. Wenn die Sorte einer aufgedeckten Bohne mit einer obersten Fächerkarte übereinstimmt, wird die aufgedeckte Bohne auf die Karten des entsprechenden Fächers gelegt: zunächst werden weibliche Bohnen abgelegt, danach männliche (es gilt „Ladies first"). Anschließend kommen von den untersten Karten der Fächer soviele in das Angebot, bis wieder vier bzw. sechs Karten die Fächer und zwei Karten das neue Angebot bilden. Diese Prozedur wird nicht wiederholt.
Beispiel: Es liegen die Fächer Blaue-Rote-Brech-Augen-Blaue-Blaue und Soja-Feuer-Feuer-Sau aus. Die erstgenannten Bohnen, Blaue Bohne und Sojabohne, sind die obenliegenden. Die Spielerin, die an der Reihe ist, deckt eine Sojabohne und eine Blaue Bohne auf. Die Sojabohne kommt auf den 4er-Fächer, die Saubohne des 4er-Fächers kommt als unterste Karte des Fächers in das Angebot. Die aufgedeckte Blaue Bohne kommt auf den 6er-Fächer. Die unterste Karte, ebenfalls eine Blaue Bohne, kommt in das Angebot. Nun haben die Fächer die Gestalt Blaue-Blaue-Rote-Brech-Augen-Blaue und Soja-Soja-Feuer-Feuer. Im neuen Angebot liegen eine Saubohne und eine Blaue Bohne. Die Blaue Bohne aus dem 6er-Fächer bleibt im neuen Angebot liegen, sie wird nicht auf den 6er-Fächer gelegt, da die Durchlauf-Prozedur nicht wiederholt wird. Mit der Saubohne und der Blauen Bohne startet die Handelsphase.
Wenn die oberste Karte der beiden Kartenfächer die gleiche Bohnensorte zeigt, und die Zugspielerin deckt genau diese Bohnensorte auf, darf sie wählen, auf welchen Fächer sie die aufgedeckte Karte legen möchte.

C. Beginnend mit der Zugspielerin zieht in Phase 4 reihum im Uhrzeigersinn jede Spielerin genau eine Bohnenkarte vom Zugstapel nach und nimmt sie nach hinten auf die Hand.

Die Ernte

Wie im „Bohnanza"-Grundspiel dürfen Bohnenfelder jederzeit geerntet werden. (Felder mit genau einer Bohne natürlich nur bedingt.) Wenn ein Bohnenfeld geerntet wird, wird nach dem Bohnometer der zuletzt gelegten Bohnenkarte abgerechnet. Da weibliche Bohnen gegenüber männlichen Bohnen die besseren Bohnometer haben, empfiehlt es sich, Felder dann zu ernten, wenn die zuletzt gelegte Bohnenkarte eine weibliche Bohne ist.
Das Ernten erfolgt wie folgt: Die zuletzt gelegten Bohnenkarten werden in Bohnentaler umgewandelt. Die restlichen Bohnenkarten – also die, die von den anderen verdeckt wurden – kommen auf den Ablagestapel.

Rotation nach einer Ernte

Jede Ernte ermöglicht einen Bonuszug in Form einer Rotation. Die Erntende darf auf einem ihrer Bohnenfelder die zuletzt abgelegte Bohnenkarte nehmen und sie unter die Auslage schieben, von der sie sie genommen hat - sie also so ablegen, als ob sie sie als erste Bohnenkarte auf das Bohnenfeld gelegt hätte. Auf diese Weise lassen sich männliche Bohnen verscheuchen und verdeckte weibliche Bohnen wieder an die Oberfläche befördern.

Das 3. Bohnenfeld und das Quotenfeld

Das 3. Bohnenfeld kostet drei Taler, es sei denn, es wird durch die Ernte von mindestens drei Schminkbohnen erworben; dann ist es gratis. Die Spielerin, die als erste ein 3. Bohnenfeld erwerben möchte, darf kein reguläres Feld nehmen, sondern muss das etwas schlechtere Quotenfeld nehmen. Es unterliegt einer Männer diskriminierenden Quotenregelung. Solange auf diesem Bohnenfeld nur männliche Bohnen liegen, brächte eine Ernte keinen Ertrag ein: alle angebauten Bohnenkarten würden im Falle einer Ernte auf den Ablagestapel wandern.

Wer ein Quotenfeld besitzt, darf kein reguläres 3. Bohnenfeld mehr erwerben oder das Quotenfeld gegen ein reguläres 3. Bohnenfeld eintauschen.

Tipp: Auf dem Quotenfeld sollte langfristig eine Bohnensorte angebaut werden, die häufig im Spiel vertreten ist. Je häufiger eine Bohnensorte vorkommt, desto größer ist auch ihr Anteil an weiblichen Bohnen (siehe Übersicht auf der Rückseite des Quotenfeldes). Gartenbohnen bringen auf dem Quotenfeld in jedem Fall nichts ein, weil es keine weiblichen Gartenbohnen gibt.

Spielende

Das Spiel endet nach dem Spielzug, in dem der Zugstapel zum dritten Mal leer wird. Alle Spielerinnen ernten ihre Bohnenfelder ein letztes Mal. Die Felder mit den Schminkbohnen werden gleichzeitig geerntet.
Beispiel: Andrea hat 5 Schminkbohnen, Beate 1, Christa 1 und Dora keine Schminkbohne angebaut. Dora muss Andrea nach deren Schminkbohnenernte einen Taler zahlen.
Danach zählen die Spielerinnen ihre Bohnentaler. Wer die meisten hat, gewinnt.

Zweipersonenregel

Die sechs Gartenbohnen, neun Roten Böhninnen und Bohnen sowie die zwölf Augenböhninnen und -bohnen werden aus dem Spiel genommen. Die Lady-Bohnen, die übrig bleiben, werden zu den restlichen Karten aus dem Grundspiel gemischt - auch die Schminkbohnen. Beide Spielerinnen erhalten fünf Bohnenkarten auf die Hand. Ein Kartenfächer, bestehend aus fünf Karten, wird offen ausgelegt. Vier Karten bilden einen offenen Ablagestapel. Die restlichen 90 Karten bilden den verdeckten Zugstapel. Das Quotenfeld und ein 3. Bohnenfeld werden bereitgelegt.
Die Startspielerin wird ausgelost. Die Spielerinnen kommen abwechselnd an die Reihe. Ein Spielzug besteht aus fünf Phasen.

Phase 1: Die Spielerin legt die Bohnenkarten aus dem gegnerischen Angebot, welche die Gegenspielerin nicht verwertet hat (siehe Phase 4), nacheinander wahlweise auf eigene Bohnenfelder oder auf den offenen Ablagestapel.

Phase 2: Die Spielerin muss ihre vorderste Handkarte ausspielen, anschließend darf sie ihre zweit- und danach auch ihre drittvorderste Bohnenkarte ausspielen. Vor oder nach dem Ausspielen einer dieser bis zu drei Bohnenkarten darf die Spielerin zusätzlich genau eine Bohnenkarte von der Hand auf den offenen Ablagestapel legen; die Position, die diese Karte auf der Hand einnimmt, ist egal. Beispiele: Heike legt in ihrem Zug als erstes ihre vorderste Handkarte, eine Feuerbohne, auf die Ablage. Danach hat sie drei Brechbohnen vorne auf der Hand. Diese legt sie der Reihe nach auf eines ihrer Bohnenfelder. Martina legt in ihrem Zug erst ihre zwei vordersten Karten auf ein Bohnenfeld ab. Sie erntet dieses Bohnenfeld. Danach legt sie eine Karte, die sie weiter hinten auf der Hand hält, auf die Ablage.

Phase 3: In dieser Phase, die aus drei Teilen besteht, darf die Zugspielerin kein Bohnenfeld ernten.
1. Die Spielerin deckt drei Karten vom Zugstapel auf. Diese Bohnenkarten bilden das Angebot.
2. Wie im Mehrpersonenspiel wird ein Durchlauf durchgeführt. Die Spielerin vergleicht die drei aufgedeckten Bohnenkarten mit der obersten Karte des Kartenfächers. Bohnenkarten übereinstimmender Sorte werden auf die Karten des Fächers gelegt: zunächst werden weibliche Bohnen der übereinstimmenden Sorte abgelegt, darauf werden die männlichen Bohnen dieser Sorte gelegt („Ladies first"). Anschließend kommen von den untersten Karten des Fächers soviele in das Angebot, bis wieder fünf Karten den Fächer und drei Karten das neue Angebot bilden. Diese Prozedur wird nicht wiederholt.
3. Schließlich wird solange die jeweils oberste Bohnenkarte des offenen Ablagestapels zu den Karten im (neuen) Angebot gelegt, wie sie zu einer der drei aufgedeckten Bohnensorten passt. Auf diese Weise können gelegentlich durchaus zehn Karten oder mehr „angesaugt" werden.

Phase 4: Die Spielerin nimmt sich aus dem Angebot die Karten, die sie gebrauchen kann, und baut sie auf ihren Feldern in beliebiger Reihenfolge an. Neue Bohnenkarten werden immer auf die alten Karten gelegt, die das Bohnenfeld bildeten, sie dürfen nicht zwischengeschoben werden. Im Gegensatz zu „Al Cabohne" – einem Zweipersonenspiel, das bei Amigo erschienen ist – ist es bei „Lady Bohn" erlaubt, Bohnen der gleichen Sorte auf verschiedenen Feldern anzubauen. Es ist allerdings nicht erlaubt, einen Teil der Bohnen gleicher Sorte, die aus dem Angebot stammen, anzubauen und den anderen Teil liegenzulassen. Bohnenkarten aus dem Angebot, die die Spielerin nicht anbauen möchte, lässt sie für ihre Gegenspielerin liegen (siehe Phase 1).

Phase 5: Die Zugspielerin muss nacheinander zwei Bohnenkarten vom Zugstapel ziehen und nach hinten auf die Hand nehmen. Sonderfall: Es ist mit genau vier Handkarten erlaubt, zunächst eine fünfte Bohnenkarte zu ziehen und die Handkarten mit dem ausliegenden Fächer zu tauschen. Nach dem Tausch muss dann noch eine sechste Karte gezogen werden. Generell gilt:

Beim Zweipersonenspiel darf nur die Zugspielerin ihre Handkarten gegen den Fächer austauschen: gleiche Anzahl wird mit gleicher Anzahl getauscht.
Ein Bohnenfeld darf nur im eigenen Spielzug geerntet werden, allerdings nicht während Phase 3. Wenn ein Bohnenfeld geerntet wird, wird – wie im Mehrpersonenspiel – nach dem Bohnometer der zuletzt gelegten Bohnenkarte abgerechnet. Die zuletzt gelegten Bohnenkarten werden in Bohnentaler umgewandelt; die restlichen kommen auf die Ablage. Die Ernte berechtigt zu einer Rotation auf einem anderen Feld (siehe Mehrpersonenspiel).
Wer mindestens fünf Schminkbohnen erntet, darf sich einen Bohnentaler nehmen und zusätzlich von seiner Gegenspielerin einen Bohnentaler verlangen. Allerdings wiederum nur, wenn die Gegnerin 1. Bohnentaler besitzt und 2. selbst keine Schminkbohnen angebaut hat. Die Ernte von mindestens drei Schminkbohnen berechtigt zum kostenlosen Erwerb eines 3. Bohnenfeldes.

Das zuerst erworbene 3. Bohnenfeld muss wie im Mehrpersonenspiel das Quotenfeld sein (Bedeutung siehe Spielverlauf, letzter Absatz). Ein 3. Bohnenfeld kostet drei Bohnentaler, wenn es nicht durch eine Schminkbohnenernte erworben wird. Die Geldkarten, mit denen das 3. Bohnenfeld gekauft wird, werden aus dem Spiel genommen.

Das Spiel geht zu Ende, nachdem jede Spielerin neunmal an der Reihe war; es ist somit nach dem Spielzug zu Ende, in welchem der Zugstapel leer wird. Die Spielerinnen ernten ihre Bohnenfelder. Danach zählen beide ihre Bohnentaler. Wer die meisten hat, gewinnt.

Solitärregel

Gespielt wird nach den Regeln der Zweipersonenvariante mit folgenden Ausnahmen. Statt der 9 weiblichen Schminkbohnen werden die 6 ausschließlich männlichen Gartenbohnen in den Kartenstapel eingemischt. Statt vier Karten besteht der offene Ablagestapel aus nur einer Karte. Unmittelbar nach Phase 5 eines Spielzuges wird wieder mit Phase 1 begonnen. Das Spiel wird solange fortgesetzt bis der Zugstapel leer ist. In Phase 1 des Spielzuges müssen die liegengebliebenen Karten des vorherigen Spielzuges in beliebiger Reihenfolge auf die Ablage gelegt werden, in dieser Zugphase dürfen sie nicht mehr auf den Bohnenfeldern angebaut werden. Ein 3. Bohnenfeld kann nicht gekauft werden. Das Spiel geht nach 19 Spielzügen zu Ende; dies ist der Spielzug, in dem der Zugstapel leer wird. Bei Spielende dürfen die bestehenden Bohnenfelder noch geerntet werden, sie müssen aber nicht geerntet werden. Die Bohnentaler werden gezählt. Diese Zahl wird mit der Anzahl der Karten im offenen Ablagestapel (!) verglichen. So ergibt sich der Endstand. Ziel ist es, mit den Talern die Karten in der Ablage zu schlagen.

Tipps: Im letzten Spielzug ist es häufig sinnvoll, die aufgedeckten Bohnen erst gar nicht mehr anzubauen; die Karten bleiben aufgedeckt liegen und müssen auch nicht mehr auf den Ablagestapel gelegt werden. Stückeln Sie zu Beginn des Spiels den verdeckten Zugstapel in 19 Stapel á 5 Karten, dann kommen Sie mit dem Phasenablauf nicht so leicht durcheinander!

Credits

„Bohnanza" ist ein Spiel von dem Bruder von Insa Rosenberg aus dem Jahr 1997. Zu diesem Spiel hat sich ihr Bruder bereits im Jahr 1998 die Eigenschaft der Schminkbohne ausgedacht. Im Sommer 2001 wurde die Schminkbohne - auch ohne geschwisterlichen Druck - per Definition weiblich, und es kamen weitere weibliche Bohnen hinzu.

Die Grafik stammt von Marcel-André Casasola Merkle, der bis heute leider keine Schwester besitzt. Die Bohnencharaktere basieren auf Illustrationen von Björn Pertoft und werden hier mit seiner freundlichen Genehmigung verwendet. Herzlichen Dank auch an AMIGO-Spiele.

Für das Testspielen bedankt sich der Autor in chronologischer Reihenfolge bei Susanne Balders, Andrea Timm, Joachim Gerß, Burkhard Hehenkamp, Rebekka Topp, Andreas Brückner, Erwin Amann, Christian Becker, Stefan Jansen, Volker Krey, Carsten Schmuckall, Heike Bonnet, Martin Bonnet, Hagen Dorgathen, Karsten Große Boymann, Tobias Große Boymann, Insa Rosenberg, Uta Rosenberg, Reinhold Rosenberg, Marcel-André Casasola Merkle, Tobias Lang und Sebastian Mellin.

Bezugsquellen

Das erste Spiel von Lookout Games, „High Bohn", ist inzwischen auch bei AMIGO veröffentlicht worden. Genauso wie die Lookout-Games-Ausgabe des Spieles „High Bohn" war auch das Spiel „Mutabohn" allzu schnell ausverkauft. Wie diese zwei Spiele ist auch „Lady Bohn" in einer limitierten, durchnummerierten Auflage von 2500 Exemplaren erschienen. Das Spiel wird leider nur im gut sortierten Spielwarenhandel erhältlich sein.
Als weitere Lookout-Games-Spiele möchten wir auf Rudi Hoffmanns Fußball-Kartenspiel „Schuss und Tor" und Marcel-André Casasola Merkles „Attribut" aufmerksam machen. „Schuss und Tor" ist für 2-4 Personen ab 8 Jahren angelegt, „Attribut" für 3-8 Personen ab 10 Jahren.

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

Spielbrett Berlin, Berliner Str. 132, 10967 Berlin
Mythos*, Am Sande 34-35, 21335 Lüneburg
Spieleburg Lübeck*, Königsstr. 120, 23552 Lübeck
Magische Welten, Gross Str. 12, 25813 Husum
Comic-Buch & Spiel*, Staustr. 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, Grambker Heerstr. 122B, 28719 Bremen
Spieleladen Hannover*, Gretchenstr. 5-6, 30161 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
Spielbar, Gutenbergstr. 52, 44139 Dortmund
Roskothen, Sonnenwall 38, 47051 Duisburg
Spielzeit Krefeld*, Lindenstr. 5, 47798 Krefeld
Spielkultur Münster*, Frauenstr. 40, 48143 Münster
Spieltraum Osnabrück*, Hasestr. 48, 49074 Osnabrück
Spielbrett Köln*, Engelbertstr. 5, 50674 Köln
Spielzeit Berg. Gladb.*, Am alten Pastorrat, 51465 Bergisch Gladbach
Puppenkönig, Gangolfstr. 8-10, 53111 Bonn
Orcish Outpost, Zanggasse 7, 55116 Mainz
Adam spielt, Königsberger Str. 10, 61169 Friedberg
Spielraum, Frankfurter Str. 121, 63303 Dreieich
0-99 Spielen+Schenken, Großer Markt 9, 64646 Heppenheim
Merlins Spiele, De Laspee Str. 1, 65183 Wiesbaden
Gerds Comicladen, Pirmasenser Str. 37, 67655 Kaiserslautern
Heidelbär, Untere Str. 28, 69117 Heidelberg
Spielteufel, Eisenhutweg 10, 70374 Stuttgart
Der Spielewahnsinn, 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
Na Hoppla!, Sophienstr. 1, 95444 Bayreuth
Spielerei, Mariahilfer Str. 88a, A 1000 Wien
DracheNäscht, Rathausgasse 52, CH 3011 Bern

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

© 2002 by Lookout Games, Deutschland
Hergestellt in Belgien
Limitierte Verkaufsauflage: 2500 Exemplare
Fragen an: Support@lookout-games.de www.lookout-games.de