

TELEBOHN

EINE BOHNAENZA-ERWEITERUNG IM HANDY-FORMAT
VON UWE ROSENBERG

Spielmaterial

Die Bohnanza-Variante „Telebohn“ enthält 33 Karten und eine Spielregel. Die 33 Karten sind im einzelnen 1 Anzeige-Karte „Aktiver Spieler“, 18 Textkarten „Sonderaktion“ und 14 Bohnenkarten „Schnittbohne“. Die Schnittbohnen haben ein ungewöhnliches Bohnometer: wer Schnittbohnen erntet, erhält Sonderaktionskarten: dies sind Textkarten, die der Spieler im weiteren Spielverlauf einsetzen kann. Erst bei Spielende gibt es für eine Schnittbohnenernernte - wie bei jeder anderen Bohnensorte auch - bis zu vier Bohmentaler zu verdienen.

Spielidee

Erinnern Sie sich an das Jahr 1999, als das Unternehmen Mannesmann ein Übernahmeangebot aus Großbritannien bekommen hat? Da Mannesmann nicht wirklich übernommen werden wollte, wurde von einer „feindlichen Übernahme“ gesprochen. Nach monatelangen Verhandlungen - als die Entschädigungszahlungen für die Vorstandsmitglieder endlich hoch genug waren - kam der Deal tatsächlich zustande.

Um Feindliche Übernahmen geht es auch in diesem Spiel für 2 bis 5 Personen. Achtung! Anders als es ein Spiel mit dem Thema „Telefonieren“ vermuten lässt, verhandeln die Spieler bei dieser Bohnanza-Variante nicht miteinander. Sie tauschen nicht freiwillig Handkarten, sondern unfreiwillig ganze Bohnenfelder.

Im Englischen heißt „Feindliche Übernahme“ übrigens „unfriendly takeover“. Wenn in diesem Spiel von einer „unfreundlichen Übernahme“ die Rede wäre, würde der Sprachwitz aber wohl leider im Kanaltunnel stecken bleiben.

Spielvorbereitungen

„Telebohn“ sollte ursprünglich „Vodabohn“ heißen. Es kann nur zusammen mit dem Kartenspiel „Bohnanza“ gespielt werden. „Bohnanza“ ist bei AMIGO Spiel+ Freizeit erschienen. Die Kenntnis der Grundregeln zu diesem Spiel wird in dieser Spielregel vorausgesetzt.

Beim Spiel mit drei bis fünf Personen erhält jeder Spieler eine Karte „3. Bohnenfeld“, die er vor sich ablegt. Die Bohnenkarten (inklusive Schnittbohnen) werden gemischt. Zuvor werden zwei Gartenbohnen aussortiert.

Jedem Spieler wird auf jedes seiner drei Bohnenfelder eine Bohnenkarte gelegt: die Bohnenkarten werden offen von links nach rechts nebeneinander abgelegt. Die Bohnenkarte rechts ist somit die dritte Bohne und kommt auf die Karte „3. Bohnenfeld“. Von der Karte „3. Bohnenfeld“ soll nur der Schriftzug auf braunem Grund zu erkennen sein. Die restlichen Bohnenkarten bilden den verdeckten Zugstapel. Die zwei aussortierten Gartenbohnen kommen mit der Vorderseite nach oben unter den Zugstapel. Diese Bohnen können nicht nachgezogen oder aufgedeckt werden, sie werden erst im weiteren Spielverlauf in den Kartenstapel eingemischt (siehe „Leere Kartenstapel“ im Abschnitt „Spielverlauf“).

Jeder Spieler bekommt fünf Bohnenkarten auf die Hand. Achtung: Die Reihenfolge der Karten auf der Hand darf - entgegen jeder anderen Bohnanza-Variante - sehr wohl verändert werden!

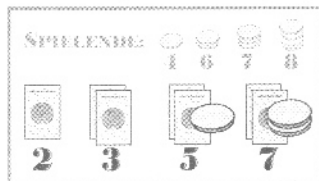
Die restlichen Bohnenkarten bilden den verdeckten Zugstapel.

Die Textkarten werden gemischt. Jeder Spieler bekommt verdeckt zwei Textkarten zugeteilt, die er sich durchliest und verdeckt vor sich ablegt. Die restlichen Textkarten bilden den verdeckten Nachziehstapel.

Schnittbohnen-Bohnometer

Wie bei Bohnanza gilt auch bei „Telebohn“: Auf jedes Bohnenfeld dürfen nur Bohnen der gleichen Sorte abgelegt werden. Wenn geerntet wird, zeigt der Bohnometer, wieviele Bohmentaler es gibt. Ein Bohmentaler wird angezeigt, indem der Spieler eine Bohnenkarte auf die Rückseite dreht und mit dem Bohmentaler nach oben vor sich ablegt.

Die Schnittbohne, die vierzehnmal im Spiel vertreten ist, besitzt ein aufwendigeres Bohnometer als alle anderen Bohnenkarten (siehe Abbildung rechts). Wer 1 Schnittbohne erntet, bekommt gar nichts. Wer 2 Schnittbohnen erntet, zieht eine Textkarte vom Nachziehstapel für Textkarten. Wer 3 oder 4 Schnittbohnen erntet, zieht zwei Textkarten. Bei 1 bis 4 angebauten Schnittbohnen werden keine Bohmentaler ausgezahlt, also gehen alle geernteten Bohnen auf den Ablagestapel. Bohmentaler bekommt der Spieler erst ab 5 Schnittbohnen: wer 5 oder 6 Schnittbohnen erntet, zieht zwei Textkarten und erhält zusätzlich einen Bohmentaler. Wer 7 Schnittbohnen oder mehr erntet, zieht zwei Textkarten und erhält zusätzlich zwei Bohmentaler.



Bei Spielende ändert sich der Bohnometer der Schnittbohne: statt Textkarten gibt es nun ausschließlich Bohnentaler. Für bis zu 3 Schnittbohnen gibt es nichts, noch nicht einmal Textkarten. Für 4 bis 5 Schnittbohnen gibt es einen Taler, für 6 Schnittbohnen zwei Taler, für 7 Schnittbohnen drei Taler und für 8 Schnittbohnen vier Taler.

Die Textkarten

Jede Textkarte hat drei Bedeutungen.

- 1.) Zunächst einmal ist sie 10 Bohnenfennige wert, wenn der Spieler sie bis Spielende nicht angewendet hat. Wie in dem Lookout-Games-Spiel „Mutabohn“ entsprechen auch bei „Telebohn“ 100 Bohnenfennige einem Bohnentaler.
- 2.) Weiterhin ist jede Textkarte eine Abwehrkarte gegen Feindliche Übernahmen (siehe „Abwehr der Feindlichen Übernahme“).
- 3.) Schließlich ermöglicht jede Textkarte eine Sonderaktion, die auf der Karte beschrieben wird. Sowohl der aktive Spieler als auch die passiven Spieler dürfen Textkarten ausspielen und Sonderaktionen durchführen, wenn sie mit einer regulären Aktion an die Reihe kommen. Manche Sonderaktionen können nur in Zusammenhang mit einer regulären Aktion gespielt werden. Alle anderen werden zusätzlich zur regulären Aktion durchgeführt. Die regulären Aktionen werden unter „Spielverlauf“ erläutert. Auch wer passt, darf eine Sonderaktion spielen. Nachdem die Sonderaktion, die auf der Textkarte beschrieben wird, durchgeführt wurde, kommt die Textkarte auf die Ablage für Textkarten.

Spielverlauf

Der Startspieler wird ausgelost. Er erhält die Karte „Aktiver Spieler“, die er mit der abgebildeten Bohne nach oben vor sich ablegt. Eine Runde dauert solange, bis der aktive Spieler diese Karte weitergibt. Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt.

Dem aktiven Spieler stehen fünf Aktionen zur Auswahl, die er - mit Ausnahme von Aktion d - beliebig oft und in beliebiger Reihenfolge durchführen darf. Auf jede Aktion des aktiven Spielers können die passiven Spieler reagieren (siehe „Reaktion der passiven Spieler“). Die fünf Aktionen sind:

a) Handkarten ausspielen

Der Spieler legt auf eines seiner drei Bohnenfelder Handkarten ab. Auf ein leeres Bohnenfeld dürfen beliebig viele Handkarten der gleichen Sorte gelegt werden. Auf ein bepflanzttes Bohnenfeld dürfen beliebig viele Handkarten gelegt werden, die die gleiche Bohnsorte haben wie die bereits ausliegenden Karten.

b) Bohnenfelder zusammenführen

Bohnenfelder, auf denen jeweils die gleiche Bohnsorte angebaut wird, dürfen zusammengeführt werden: Das eine Bohnenfeld wird vollständig auf das andere gelegt. Welches Bohnenfeld liegen bleibt und welches verschoben wird, bleibt dem Spieler überlassen. *Beispiel: Es ist erlaubt, ein Bohnenfeld mit beliebig vielen Bohnen zu nehmen und es auf ein Feld mit nur einer einzigen Bohne zu legen. Genauso ist es umgekehrt erlaubt, die einzelne Bohne umzupflanzen.*

Es ist nicht gestattet, ein bepflanzttes Bohnenfeld auf ein leeres Bohnenfeld zu verschieben.

c) Bohnenkarten aufdecken

Leere Bohnenfelder dürfen mit Karten vom Zugstapel gefüllt werden. Wer mindestens ein leeres Bohnenfeld hat, darf eine Bohnenkarte vom Zugstapel ziehen. Er sieht sich die Karte an. Danach entscheidet er, auf welches eigene leere Bohnenfeld er die Bohnenkarte legt. Es ist nicht erlaubt, die gezogene Bohnenkarte auf ein bepflanzttes Bohnenfeld zu legen. *Häufig kann der aktive Spieler direkt im Anschluss an Aktion c die Aktion b durchführen.* Den Spielern ist es im Rahmen der Aktion c nicht erlaubt, Handkarten auszuspielen (dies ist eine Aktion a).

d) Bohnenfeld ernten

Im Gegensatz zu den anderen regulären Aktionen darf der aktive Spieler in einer Runde nur ein einziges Mal (nach Bohnanza-Regeln) ein Bohnenfeld ernten. Er zeigt die vollzogene Ernte an, indem er die Karte „Aktiver Spieler“ auf die Rückseite dreht. *Auf der Rückseite steht entsprechend: „Der Aktive Spieler hat bereits ein Bohnenfeld geerntet.“*

Achtung! Auch bei „Telebohn“ gilt die Bohnanza-Schutzregel, dass Bohnenfelder mit genau einer Karte nicht geerntet werden dürfen, wenn der Spieler mindestens ein anderes Bohnenfeld hat, auf dem mehr als eine Bohnenkarte liegt.

e) Feindliche Übernahme

Der Zugspieler darf einen Mitspieler zwingen, mit ihm ein Bohnenfeld zu tauschen. Es ist nicht möglich, ein leeres Bohnenfeld gegen ein bepflanzttes Bohnenfeld zu tauschen. Um einen Tausch durchführen zu dürfen, muss der aktive Spieler zwei Bedingungen erfüllen.

(1.) Das eigene Bohnenfeld muss „stärker“ sein als das des Mitspielers. Ein Feld ist stärker als das andere, wenn es mehr Karten umfasst. Bei Feldern mit gleichvielen Karten ist die Bohnsorte mit dem kleineren Handy-Cap-Wert stärker. Der Handy-Cap-Wert ist die Anzahl der Karten, die es von einer Bohnsorte gibt. Dieser Wert steht auch auf jeder Bohnenkarte. Eine Ausnahme bildet die Schnittbohne. Obwohl es 14 Schnittbohnen im Spiel gibt, hat die Schnittbohne den Handy-Cap-Wert 4. Dies ist der Grund, warum auf der Schnittbohnenkarte die Ziffer 4 von der „14“ deutlicher zu erkennen ist als die Ziffer 1.

(2.) Die Bohnenfelder, die getauscht werden sollen, müssen sich auf der gleichen Position befinden: ein erstes Bohnenfeld kann nur mit einem ersten, ein zweites Bohnenfeld nur mit einem zweiten und ein drittes Bohnenfeld nur mit einem dritten Bohnenfeld getauscht werden.

Abwehr der Feindlichen Übernahme

Eine Feindliche Übernahme kann abgewehrt werden, indem der „schwächere“ Spieler eine seiner Textkarten verdeckt auf das Bohnenfeld legt, das angegriffen wurde. Diese Textkarte wählt er selbst aus. Das angegriffene Bohnenfeld ist nun solange vor Übernahmen geschützt bis der aktive Spieler wechselt oder bis auf dem geschützten Feld keine Bohnenkarten mehr liegen. Eine dritte Möglichkeit, dass der Schutz verloren geht, besteht darin, dass dem Spieler mit seinem geschützten Bohnenfeld selbst eine Feindliche Übernahme gelingt. Der Schutz entfällt nicht, wenn zwei Bohnenfelder auf dem geschützten Bohnenfeld zusammengeführt werden. Spätestens, wenn der aktive Spieler wechselt, kommt die Textkarte, mit der das Bohnenfeld beschützt worden ist, auf die Textkartenablage.

Reaktion der passiven Spieler

Nach jeder regulären Aktion wird reihum im Uhrzeigersinn gefragt, ob ein passiver Spieler die gleiche Aktion durchführen möchte, die der aktive Spieler vorgemacht hat. Selbst eine abgewehrte Feindliche Übernahme gilt als gültige Aktion und kann nachgehmt werden. Wer die Aktion nicht durchführen möchte, sagt „ich passe“. Nur bei Sonderaktionen (Textkarten!) erhalten die Mitspieler nicht die Chance, die Aktion nachzumachen.

Achtung: Beim Spiel mit 3 bis 4 Spielern darf nur ein einziger passiver Spieler die Aktion nachmachen (Spiel mit 5 Personen, siehe dort). *Häufig ergreift gleich der linke Sitznachbar des aktiven Spielers diese Chance.*
Ausnahme: In der ersten Runde dürfen alle passiven Spieler die Aktionen des ersten aktiven Spielers nachmachen. *Nicht wundern! Die Startrunde kann mitunter etwas länger dauern.*

Eine Besonderheit betrifft die Aktion „Feindliche Übernahme“. Der passive Spieler darf keine Feindliche Übernahme beim aktiven Spieler machen, selbst mit dessen Einverständnis nicht. In der ersten Runde dürfen keine Feindlichen Übernahmen mit Mitspielern vorgenommen werden, die im gleichen Rundgang selbst schon eine Feindliche Übernahme getätigt haben. *Beispiel zum Vierpersonenspiel: Anna überfällt Bert, dann darf Bert nicht Anna überfallen. Bert überfällt stattdessen Dora. Carl darf nur noch ebenfalls Dora überfallen, aber er passt. Dora überfällt Carl.*

Abschluss einer Runde

Der aktive Spieler beendet die Runde, indem er die Karte „Aktiver Spieler“ mit der Vorderseite nach oben an seinen linken Sitznachbarn übergibt. Er muss so viele Karten vom Zugstapel nachziehen, bis er wieder fünf hat. Danach müssen reihum im Uhrzeigersinn alle Mitspieler Bohnenkarten nachziehen bis sie ebenfalls fünf Handkarten haben.

Leere Kartenstapel

Wenn der Zugstapel mit den Bohnenkarten leer wird und die zwei unter dem Zugstapel liegenden Gartenbohnen sichtbar werden, wird der Ablagestapel gemischt und zum neuen verdeckten Zugstapel. Eine dieser zwei Gartenbohnen wird in den Kartenstapel eingemischt. Die zweite Gartenbohne kommt mit der Vorderseite nach oben unter den zweiten Zugstapel - diese Gartenbohne wird erst in den dritten Zugstapel eingemischt.

Wenn der Nachziehstapel für Textkarten leer wird, werden die abgelegten Textkarten gemischt und zum neuen verdeckten Stapel.

Sonderregeln für das Spiel zu fünf

Beim Spiel zu fünf dürfen statt einem gleich zwei Spieler die Aktion des aktiven Spielers nachahmen.
Zu Aktion e: Der zweite passive Spieler, der eine Feindliche Übernahme nachahmt, darf sein Bohnenfeld weder mit dem aktiven Spieler tauschen noch mit dem anderen Mitspieler, der bereits die Feindliche Übernahme nachgemacht hat. Selbst mit deren Einverständnis wäre eine solche Feindliche Übernahme nicht möglich.

Sonderregeln für das Spiel zu zweit

Die einzigen Sonderregeln für das Spiel zu zweit beziehen sich auf die Spielvorbereitung. Die Kontrahenten sitzen sich gegenüber. Die beiden Kartenreihen werden gegenüberliegend ausgelegt. Die Karten „3. Bohnenfeld“ werden nicht benötigt. Außerdem werden beiden Spielern statt zwei drei Textkarten zugeteilt.

Für den Spielverlauf gelten alle Spielregeln, die auch für das Mehrpersonenspiel gelten. Die einzige Ausnahme folgt aus der Sonderregelung in der Spielvorbereitung: Bei der Feindlichen Übernahme werden nicht die Felder auf der gleichen Position, sondern die gegenüberliegenden Bohnenfelder miteinander getauscht.

Das Spiel geht im Gegensatz zum Mehrpersonenspiel (siehe nächster Abschnitt „Spielende“) bereits nach dem Spielzug zu Ende, in dem der Zugstapel zum ersten Mal leer geworden ist.

Bemerkungen: Jede Aktion des aktiven Spielers darf der passive Spieler nachahmen. Nach einer Feindlichen Übernahme hat der passive Spieler allerdings niemanden, den er überfallen kann, weil der aktive Spieler geschützt ist. Zwei der sechs Gartenbohnen kommen nie ins Spiel, weil der Zugstapel nur einmal durchgespielt wird.

Spielende

Das Spiel geht zu Ende, nachdem der Zugstapel mit den Bohnenkarten zum dritten Mal leer geworden ist (Ausnahme Zweipersonenspiel). Der aktive Spieler leitet noch so viele Aktionsrunden ein wie er möchte, danach erntet er seine Bohnenfelder und streicht ein letztes Mal Bohntaler ein. Reihum im Uhrzeigersinn ernten dann auch die Mitspieler ihre Bohnenfelder. Ein gesonderter Bohnometer für Schnittbohnen ermöglicht bei Spielende höhere Erträge, als wenn diese Bohnensorte im Spielverlauf geerntet wird (siehe „Schnittbohnen-Bohnometer“). Auch bei der Schlussabrechnung dürfen noch Textkarten ausgespielt werden.
Wer die meisten Bohntaler und Bohnenfennige hat, gewinnt. 100 Bohnenfennige sind einen Bohntaler wert.

Beispiel für die Textkarte „Pizza Bohnotoni“

Wer zehn Blaue Bohnen erntet, erhält vier Taler. Wer elf Blaue Bohnen erntet, bekommt mit der Pizza Bohnotoni fünf Taler. Wer zwölf Blaue Bohnen erntet, erhält sechs Taler, und wer 13 Blaue Bohnen erntet, sogar sieben Taler.

Credits

„Bohnanza“ ist ein Spiel von Uwe Rosenberg, das 1997 im Verlag AMIGO Spiel+Freizeit veröffentlicht wurde. Zu diesem Spiel hat Uwe Rosenberg bereits im Jahr 1998 die Variante „Telebohn“ erfunden. Die Schnittbohnen und einige Regelfeinheiten kamen im Sommer 2001 hinzu. Die Grafik stammt von Marcel-André Casasola Merkle.

Die Bohnencharaktere basieren auf Illustrationen von Björn Perotto 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 Anke Siefer, Michael Hoffmeier, Hagen Dorgathen, Hanno Girke, Marcel-André Casasola Merkle, Insa Rosenberg, Peter Zylka, Karl Friedrich, Susanne Balders, Heike Bonnet, Martin Bonnet, Andrea Timm, Murat Celik, Rebekka Topp, Frank Beimfohr, Stefan Jansen, Anja Grieger, Frank Grieger, Martin Kappler, Rolf Bruns, Joachim Gerb, Burkhard Hehenkamp, Christian Becker, Erwin Amann, Volker Krey, Carsten Schmuckall, Manfred Wahl, Jürgen Schäfer, Volker Klein, Andreas Möschl, Walter Wetzel, Christian Geißler, Simone Hülshorst, Andrea Peters, Nicole Klewe, Thomas Klewe, Thomas Balczerek, Denise Spielmann, Sascha Rühl, Hannah Berendes, Guido Hüwe, Nicole Reiske, Carsten Hübner und Detlef Krägenbrink.

Spiele von Lookout Games

Das erste Spiel von Lookout Games, „High Bohn“, ist inzwischen auch bei AMIGO veröffentlicht worden. Als weitere „Bohnanza“-Varianten sind „Mutabohn“, „Ladybohn“, „Bohnparte“ und „Dschingis Bohn“ erschienen. Auch „Bohnparte“ und „Dschingis Bohn“ sind im Oktober 2004 unter dem Titel „Bohnparte“ bei AMIGO erschienen. „Telebohn“ ist nun in einer limitierten, durchnummerierten Auflage von ausnahmsweise 5000 statt 2500 Verkaufsexemplaren erschienen. Das Spiel wird nur im gut sortierten Spielwarenhandel erhältlich sein. Als weitere Kartenspiele von Lookout Games möchten wir auf Rudi Hoffmanns Fußball-Kartenspiel „Schuss und Tor“, auf Marcel-André Casasola Merkle's Partyspiel „Attribut“ (Teil 1 und 2) und Uwe Rosenbergs „Schätzbold“, ein Spiel um Jahreszahlen und Ereignisse, aufmerksam machen. Das erste Brettspiel von Lookout Games nennt sich „Das Zepter von Zavandor“, wurde von Jens Drögemüller erdacht und von Andrea Boekhoff gestaltet.

Bezugsquellen

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

Spielbrett Berlin, Berliner Str. 132, 10967 Berlin
Wupatki, Kröpelinerallee 19, 18055 Rostock
Das Spiel, Renzelstr. 4, 20146 Hamburg
Mythos*, Am Sande 34-35, 21335 Lüneburg
Salikrokan, Weinbergsweg 17, 21365 Adendorf
Spiel mit Peter!, Am Fleet 2, 21635 Jork
Das Drachenei, Lübecker Str. 127, 22087 Hamburg
Spielberg Lübeck*, Königsstr. 120, 23552 Lübeck
Joe / Magische Welten, Norderstr. 10, 25813 Husum
Comic-Buch & Spiel*, Staustr. 20, 26122 Oldenburg
Brake's Spielerei*, Breite Str. 40, 26919 Brake
PEPE Spiele*, Brückstr. 5, 27283 Verden/Aller
Pöppel & Co.*, Lehmweg 12A, 27324 Gandersbergen
Spiel-Zeit, Grambker Heerstr. 122B, 28719 Bremen
Spieleladen Hannover*, Gretchenstr. 5-6, 30161 Hannover
Fantasy-In, Hildesheimer Str. 11, 30169 Hannover
Spieleladen Bielefeld*, Breite Str. 26, 33602 Bielefeld
Kinderkiste, Wettergasse 8, 35037 Marburg
Tom's Spieleladen, Fischzug 2, 38226 Salzgitter
Spielezeit Neuss*, Hamtorstr. 8, 41460 Neuss
Roskothen, Sonnenwall 38, 47051 Duisburg
Spielzeit Krefeld*, Lindenstr. 5, 47798 Krefeld
Spielkultur Münster*, Frauenstr. 40, 48143 Münster
Spieltraum Osnabrück*, Hasestr. 48, 49074 Osnabrück
Pattveugel, Ehrenstr. 43b, 50672 Köln
Spielbrett Köln*, Engelbertstr. 5, 50674 Köln
Spielezeit Berg. Gladb., Am alten Pastorat, 51465 Bergisch Gladbach
Puppenkönig, Ganghoferstr. 8-10, 53111 Bonn
Orchis Outpost, Zanggasse 7, 55116 Mainz
Adam Spiel, Königsberger Str. 10, 61169 Friedberg

Spielraum, Frankfurter Str. 121, 63303 Dreieich
Merlins Spiele, De Laspee Str. 1, 65183 Wiesbaden
Ulisses Spiel, Wörthstr. 3, 65185 Wiesbaden
Jo's Rappelkiste, Köllner Str. 1, 66346 Püttlingen
Gerds Comicalden, Pirmasenser Str. 37, 67655 Kaiserslautern
Heidelbär, Untere Str. 28, 69117 Heidelberg
Spielteufel, Eisenhutweg 10, 70374 Stuttgart
Backstreet Toys, Karl-Pfaff-Str. 2, 70597 Stuttgart-Degerloch
Der Spielewahn Sinn, Gelbingergasse 45, 74523 Schwäbisch Hall
Spiele-Insel, Mittlere Ortsstr. 86, 76761 Rülzheim
Spielwelt, Spitalstr. 1, 77652 Offenburg
Seetroll, Zollernstr. 22, 78462 Konstanz
Aladin, Jakobstr. 40, 90402 Nürnberg
Spielwelt, Kuttlerstr. 4, 91054 Erlangen
Na Hopplia!, Sophienstr. 1, 95444 Bayreuth

Planet Harry, Otto-Bauer-Gasse 19, A 1060 Wien
Spielerei, Mariahilfer Str. 88a, A 1000 Wien
DracheNäscit, Rathausgasse 52, CH 3011 Bern
Funagain.com, 1662 Ashland Street, Ashland, OR 97520 USA
Boulder Games, 4254 Holley Road, Lizella, GA 31052 USA

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

© 2004 by Lookout Games,
Deutschland
Hergestellt in Belgien
Limitierte Verkaufsaufgabe:
5000 Exemplare
Fragen an: Support@lookout-games.de


LOOKOUT GAMES

www.lookout-games.de