

Adam hat bereits einen Taler verdient und wunderbar seinen nächsten Spielzug vorbereitet. Er kann seine beiden vordersten Handkarten passend auf seine Felder ausspielen.

Olli hat Pech. Seine Augenbohne sollte er möglichst verschenken, damit er seine Sojabohnen nicht ernten muss. Lambrecht muss ein Feld im nächsten Spielzug nicht vorzeitig ernten. Er kann die Feuerbohnen so lange sammeln, bis sie vier Taler Wert sind.



Nachdem jeder einmal an der Reihe war, zeigt sich folgendes Bild.



Wie beschrieben geht das Spiel weiter. Wenn der Zugstapel leer wird, wird die Ablage gemischt und zum neuen Zugstapel. Das Spiel endet, wenn der Zugstapel zum dritten Mal leer wird. Der Spieler mit den meisten Talern gewinnt.



BOHNANZA

„ICH GLAUB' ES HACKT!“

von Uwe Rosenberg

Spieler: 3 - 5
Alter: ab 12 Jahren
Dauer: ca. 45 Minuten

Inhalt: 104 Spielkarten
 6 „3. Bohnenfeldkarten“
 1 Spielanleitung

SPIELIDEE

Jeder Spieler handelt mit Bohnen, die er auf seinen Feldern anbaut und dann möglichst gewinnbringend verkauft. Je mehr Bohnen gleicher Sorte ein Spieler auf einem Feld hat, desto höher ist der Profit beim Verkauf der Bohnenernte. Aber leider ist ein Spieler oft gezwungen, seine Bohnenernte viel zu früh zu Niedrigpreisen zu verkaufen. Und manchmal bringt eine Ernte gar keinen Gewinn. Ziel des Spiels ist es, die meisten Taler mit dem Bohnenhandel zu verdienen.

SPIELMATERIAL

Die Bohnenkarten

Es gibt acht verschiedene Bohnensorten. Jede Sorte ist unterschiedlich häufig im Spiel. Wie viele Karten es von einer Sorte gibt, ist auf der jeweiligen Bohnenkarte angegeben.



Lambrecht ist dran. Er legt seine vorderste Augenbohne zu der schon auf dem Feld liegenden Augenbohne. Dann legt er seine zweitvorderste Feuerbohne auf das zweite Bohnenfeld. Die Feuerbohne, die Lambrecht an der dritten Stelle auf seiner Hand hatte, darf er leider nicht mehr ausspielen.



Lambrecht deckt zwei Karten auf: eine Sau- und eine Feuerbohne.

Nun wird wild verhandelt.



Für die Sau gebe ich Dir ein Auge.

Na gut, ich auch.

Adam bot zuerst. Also handle ich mit ihm.

Adam kann die Sau schlechter gebrauchen ...

Am Schluss entscheidet sich Lambrecht für Adam, warum behält er für sich.

baut werden, das heißt, die Bohnenkarten werden auf das Bohnenfeld in einer Reihe abgelegt.

SPIELVORBEREITUNG

Die „3. Bohnenfeld“-Karten bleiben vorerst in der Spieleschachtel. Die Bohnenkarten werden gut gemischt. **Jeder Spieler erhält fünf Karten auf die Hand.**



Achtung Grundregel: Die Spieler dürfen die Reihenfolge der Karten **auf ihrer Hand** während des Spiels zu keiner Zeit verändern. Karten sortieren, so wie es in anderen Kartenspielen üblich ist, ist nicht erlaubt.

Das bedeutet für das Austeilen der Bohnenkarten: Die Karten müssen der Reihe nach so auf die Hand genommen werden, wie sie der Kartengeber verteilt. Eine neue Karte wird immer hinter die alte Karte gesteckt.

Die restlichen Karten werden verdeckt, mit der Talerseite nach oben, in die Tischmitte gelegt und bilden den Zugstapel. Der Spieler links vom Kartengeber eröffnet das Spiel.

SPIELABLAUF

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 Bohnenkarten ziehen

Am unteren Ende jeder Bohnenkarte befindet sich der **Bohnometer**. 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 Bohmentaler zu erhalten.



Bohnometer



Häufigkeit der einzelnen Bohnensorten im Spiel:

- 20x Blaue Bohnen
- 18x Feuerbohnen
- 16x Saubohnen
- 14x Brechbohnen
- 12x Sojabohnen
- 10x Augenbohnen
- 8x Rote Bohnen
- 6x Gartenbohnen

Beispiel 1:

Ein und zwei Saubohnen bringen beim Verkauf der Ernte keine Bohmentaler ein, drei und vier Saubohnen bringen einen Taler, fünf und sechs Saubohnen bringen zwei Taler, sieben Saubohnen drei Taler, und ab acht Saubohnen erhält der Spieler vier Bohmentaler.

Die Bohmentaler

Beim Verkauf seiner Ernte erhält ein Spieler Bohmentaler, indem er Bohnenkarten umdreht. Damit hat eine Karte den Wert von einem Bohmentaler.



Bohnenkarte umdrehen = Ein Bohmentaler

Die Bohnenfelder

Jeder Spieler benutzt den Tischbereich vor sich zum Anbau von Bohnen. Dieser Bereich stellt seine zwei Bohnenfelder dar, die er bereits zu Beginn des Spiels besitzt.

Auf einem Bohnenfeld dürfen beliebig viele Bohnen der gleichen Sorte ange-

1. Bohnenfeld 2. Bohnenfeld

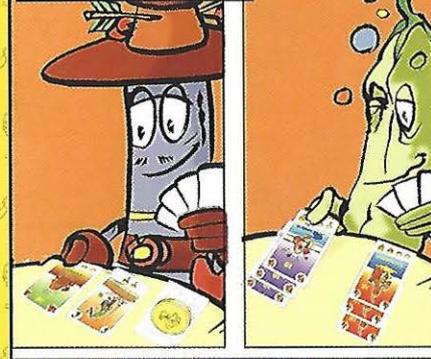


Nun müssen Lambrecht und Adam ihre erhandelten Bohnen anbauen. Adam hat keinen Platz für die Saubohne, also muss er Platz schaffen. Die einzelne Gartenbohne darf er nicht ernten (Sonderregel!), also muss er die Brechbohnen ernten.



Der Bohnometer der Brechbohne zeigt: Für 3 Brechbohnen gibt es einen Taler. Adam nimmt eine Brechbohnenkarte, dreht sie um und legt sie verdeckt vor sich ab. Auf der Rückseite der Karte ist der Taler. Die beiden anderen Brechbohnen kommen auf den Ablagestapel.

Nun kann Adam seine Saubohne neben die Gartenbohne legen.



Lambrecht baut seine erhandelten Karten an. Er hat auf seinen beiden Bohnenfeldern drei Augen- und drei Feuerbohnen liegen. Er zieht drei neue Karten vom Zugstapel.

1. Phase: Bohnenkarten ausspielen

Der Spieler **muss** die erste Karte aus seiner Hand, also seine vorderste ganz sichtbare Bohnenkarte, auf eines seiner Bohnenfelder vor sich ausspielen. Er beginnt oder verlängert dadurch die Kartenreihe einer Bohnensorte.

Danach **darf** er noch eine zweite Karte, diejenige, die nun die vorderste Karte auf seiner Hand ist, auf ein Bohnenfeld ausspielen.

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 (siehe *Ernten und Verkaufen von Bohnen*).

2. Phase: Handeln und Schenken

Der Spieler zieht **zwei Karten vom Zugstapel** und legt sie offen für alle sichtbar auf den Tisch.

Nun muss sich der Spieler entscheiden, ob er diese Karten behalten möchte oder nicht. Behält er eine oder beide Karten, legt er sie, gut getrennt von den Karten seiner Bohnenfelder, vor sich ab. Möchte er eine oder beide Karten nicht behalten, kann er sie seinen Mitspielern anbieten.

Beispiel 2:

Aufgedeckte Karten Karte auf der Hand eines Mitspielers

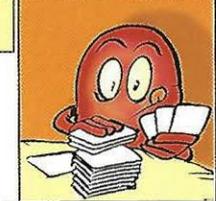


Eine Sojabohne und eine Gartenbohne wurden aufgedeckt. Uwe behält die Gartenbohne und bietet die Sojabohne den Mitspielern an, weil sie nicht

Olli muss nun die aufgedeckte Saubohne und die beiden erhandelten Sojabohnen anbauen. Da er schon beide Felder belegt hat und jeder Spieler nur zwei Felder hat, muss er Platz für die Saubohne schaffen. Er erntet daher seine Rote Bohne (Achtung Sonderregel!), legt sie auf den Ablagestapel und erhält dafür keinen Taler.



Auch Adam legt seine Gartenbohne auf sein zweites Feld.



Am Ende seines Spielzuges zieht Olli drei Karten vom Zugstapel, die er nach **hinten** auf die Hand nimmt, ohne die Reihenfolge zu verändern. Nun ist Ollis Spielzug beendet.

Sonderregel: Eine Sammlung mit genau einer Bohne darf nur dann aufgelöst werden, wenn die andere Sammlung nicht aus 2 oder mehr Bohnen besteht!

Olli ist dran. Er spielt seine vorderste Handkarte aus. Im Gegensatz zu Adam spielt er auch die zweitvorderste Karte aus. Auf Ollis beiden Feldern liegen jetzt je eine Rote Bohne und eine Sojabohne.



Olli deckt vom Zugstapel eine Garten- und eine Saubohne auf.

Für die Gartenbohne gebe ich Dir zwei Sojabohnen.



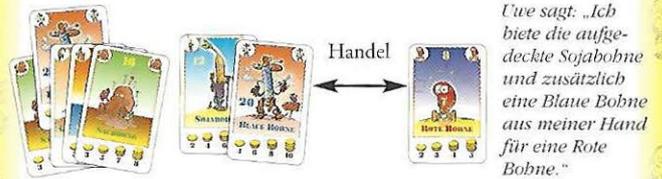
Nun darf Olli mit seinen beiden Mitspielern handeln. Adam macht ihm ein großzügiges Angebot. Olli geht darauf ein und beendet die Handelsphase.

auf seine Bohnenfelder passt. Er fragt: „Will jemand die Sojabohne, am liebsten hätte ich dafür eine Rote Bohne.“

Grundsätzlich gilt:

Ein Handel ist nur mit dem Spieler erlaubt, der an der Reihe ist. Neben den beiden aufgedeckten Karten darf dieser Spieler auch Karten aus der Hand anbieten. Dabei spielt die Reihenfolge der Karten keine Rolle.

Beispiel 3:



Uwe sagt: „Ich biete die aufgedeckte Sojabohne und zusätzlich eine Blaue Bohne aus meiner Hand für eine Rote Bohne.“

Die Mitspieler dürfen nur mit ihren Handkarten handeln. Sie können mehrere Bohnenkarten für eine Bohnenkarte anbieten oder fordern.

Auch wenn die aufgedeckten Karten ihre Besitzer gefunden haben, dürfen immer noch Handkarten gehandelt werden.

Achtung:

Die erhandelten Karten werden, gut getrennt von den Karten auf den Bohnenfeldern, vor jedem Spieler abgelegt. **Sie dürfen weder auf die Hand genommen, noch darf mit ihnen weitergehandelt werden!**

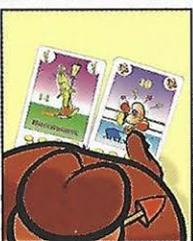
Auch beim Handeln darf die Reihenfolge der Karten auf den Händen der Spieler nicht verändert werden. Aber die Spieler dürfen jede Karte anbieten, egal wo sich die Karte auf der Hand befindet. Die Karten, die man abgeben möchte, dürfen erst dann aus der Hand gezogen werden, wenn es zum Abschluss des Handels kommt, nicht vorher.



Adam beginnt seinen Spielzug. Als erste Aktion **muss** er die vorderste Handkarte offen ausspielen: eine Brechbohne. Adam legt sie vor sich auf dem Tisch und hat damit auf eines seiner beiden Bohnenfelder eine Brechbohne angebaut. Nun **darf** er seine nächstvorderste Handkarte ausspielen, aber er verzichtet. Damit bleibt das zweite Bohnenfeld leer.



Als zweite Aktion deckt Adam zwei Karten vom Zugstapel auf: eine Augen- und eine Brechbohne. Diese Karten muss Adam auf seine Felder legen oder mit ihnen handeln.



Lambrecht macht Adam ein Angebot, Adam willigt ein. Sie tauschen die Karten und legen sie vor sich ab.
Wichtig: Gehandelte Karten kommen **nicht** zurück auf die Hand.

Für die aufgelegte Augenbohne würde ich dir eine Brechbohne geben.



auf seinem ersten Feld an. Dann baut er die Gartenbohne auf dem zweiten Feld an.

Kann ein Spieler aufgrund unterschiedlicher Bohnensorten erhaltene Bohnen nicht anbauen, muss er zwangsweise 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 auf die Hand. Die neuen Karten werden hinter die alten Karten auf die Hand gesteckt. Sie müssen in der Reihenfolge auf die Hand genommen werden, in der sie gezogen werden.

Wird der Zugstapel in dieser Phase oder in der Handelsphase leer, dann wird der im Laufe des Spiels entstandene Ablagestapel gemischt und zum neuen Zugstapel.

Der im Uhrzeigersinn folgende Spieler ist an der Reihe.

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 Bohnometer der Karte zeigt an, wie viele Taler der Spieler für diese Bohnen erhält. Der Spieler dreht die entsprechende Anzahl 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 neben dem Zugstapel auf den Ablagestapel gelegt.

Schenken:

Während der gesamten Handelsphase dürfen Bohnenkarten auch verschenkt werden. Der Spieler, der an der Reihe ist, darf allen Mitspielern Karten aus seiner Hand oder Karten, die er vom Zugstapel aufgedeckt hat, schenken. Die Mitspieler wiederum dürfen nur ihm, sonst keinem Spieler, Karten aus der Hand schenken. **Geschenke müssen nicht angenommen werden.**

Ist der Spieler, der gerade an der Reihe ist, beide oder eine der aufgedeckten Bohnenkarten nicht an seine Mitspieler losgeworden, dann muss er sie in der nächsten Phase „*Bohnen anbauen*“ auf seinen Feldern anbauen.

Die Phase „*Handeln und Schenken*“ ist beendet, wenn kein Spieler mehr handeln oder Karten verschenken möchte.

3. Phase: Bohnen anbauen

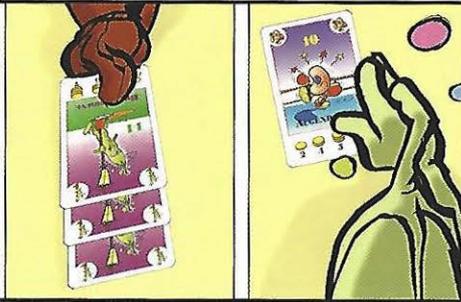
Alle Spieler legen nun die erhaltenen Bohnenkarten auf ihre Felder. Die Reihenfolge, in der ein Spieler die Karten auf seine Bohnenfelder ablegt, ist beliebig. Zwischen dem Anbau von einzelnen Bohnen darf auch geerntet werden (*siehe Ernten und Verkaufen von Bohnen*).

Beispiel 4:

Nachdem Uwe eine Sojabohne und eine Gartenbohne aufgedeckt hat, tauscht er die Sojabohne mit einer Blauen Bohne aus der Hand gegen eine Rote Bohne von Volker. Uwe behält die aufgedeckte Gartenbohne. Nun muss er die beiden Bohnen anbauen. Zuerst baut er die Rote Bohne



Als dritte Aktion legen Adam und seine Mitspieler erhandelte Karten auf ihre Felder. Auf Adams Feld liegen drei Brechbohnen. Die erste hat er zu Beginn ausgelegt, die zweite hat er vom Zugstapel aufgedeckt und die dritte hat er von Lambrecht erhandelt.

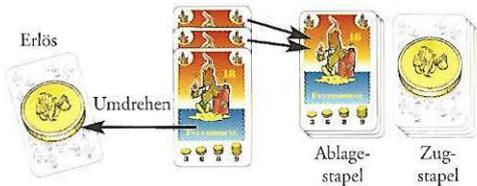


Lambrecht legt gleichzeitig die Augenbohne auf eines seiner Bohnenfelder.

Als vierte Aktion zieht Adam nacheinander drei Karten vom Zugstapel, die er nach hinten auf die Hand nimmt, ohne die Reihenfolge zu verändern. Damit ist sein Spielzug beendet.



Beispiel 5:



Für drei Feuerbohnen gibt es einen Bobnentaler. Marc dreht eine der drei Feuerbohnenkarten um und erhält somit einen Bobnentaler. Die übrigen beiden Feuerbohnenkarten legt er auf den Ablagestapel.

Möchte oder muss ein Spieler Bohnen ernten, darf er das Feld auswählen, dessen Bohnen er erntet. Ein Bohnenfeld, auf dem nur eine Karte liegt, darf nicht geerntet werden.

Ausnahme: Nur wenn auf keinem der Bohnenfelder eines Spielers mehr als eine Bohnenkarte liegt, darf er eine einzelne Karte ernten.

In manchen Fällen erhält ein Spieler beim Verkauf keine Bobnentaler.

Beispiel 6:

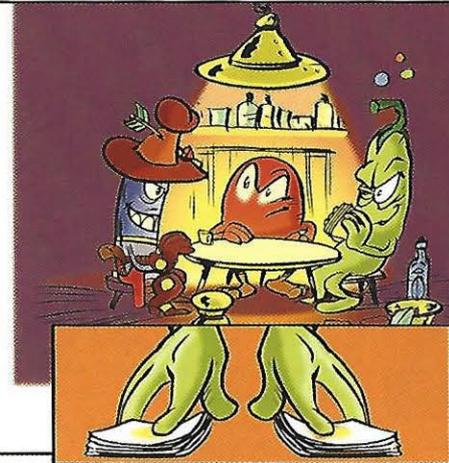
Bei dem Verkauf von einer Ernte mit zwei Feuerbohnen erhält Volker keine Bobnentaler.

Weitere Aktionen der Spieler

Die Spieler dürfen, **auch wenn sie nicht an der Reihe sind**, Bohnenfelder ernten und verkaufen.

BOHNANZA

EIN REGELCOMIC VON BJÖRN PERTOFT UND UWE ROSENBERG



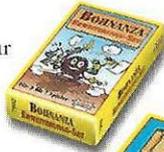
Adam, die blaue Bohne, Olli, die Rote Bohne, und Lambrecht, die Brechbohne, spielen Bohnanza. Lambrecht sortiert die „3. Bohnenfeld“-Karten aus und legt sie in die Schachtel zurück. Er mischt alle Bohnenkarten und teilt an jeden fünf Handkarten aus. **Wichtig:** Kein Spieler darf die Reihenfolge der Karten auf der Hand verändern.



Weitere Produkte aus der Bohnanza-Familie

Erweiterungs-Set 1997

Nur mit dem Grundspiel spielbar
Veröffentlicht im Jahr 1997
Mittlerweile vergriffen



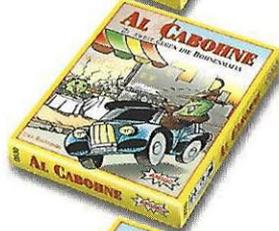
La Isla Bobnita

Nur mit dem Grundspiel spielbar
Veröffentlicht im Jahr 1998
Erstmals mit einer 2-Personen Regel



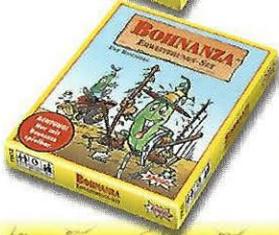
Al Cabohne

Ohne das Grundspiel spielbar
Veröffentlicht im Jahr 2000
Nur für einen oder zwei Spieler



Erweiterungs-Set 2001

Nur mit dem Grundspiel spielbar
Veröffentlicht im Jahr 2001
Neu mit Auftragskarten

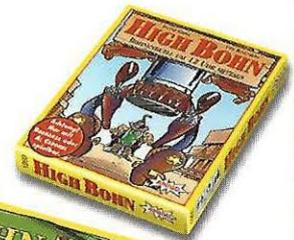


10

Weitere Produkte aus der Bohnanza-Familie

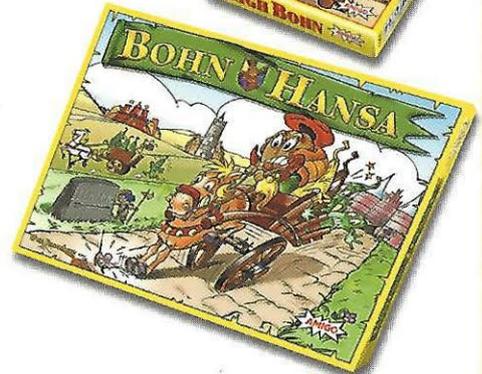
HighBohn

Nur mit dem Grundspiel oder mit **Al Cabohne** spielbar
Veröffentlicht im Jahr 2001
Enthalten ist **Prohibohn** für zwei Spieler



BohnHansa

Das Brettspiel
Veröffentlicht im Jahr 2003
Mittlerweile vergriffen



Bohnaparte

Nur mit dem Grundspiel spielbar
Veröffentlicht im Jahr 2004
Enthalten ist die Reitervariante „DschingisBohn“



11

Weitere Produkte aus der Bohnanza-Familie

LadyBohn

Ohne das Grundspiel spielbar
Veröffentlicht im Jahr 2007
Erstmals mit Lady- und
Babybohnen



Weitere Spiele mit den beliebten Bohnen:

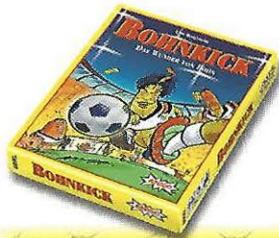
SpaceBeans

Eigenständige Spielidee, eine
Parodie auf Science Fiction
Veröffentlicht im Jahr 1999
Mittlerweile vergriffen



BohnKick

Eigenständige Spielidee, ein
Parodie auf Fußballspieler
Veröffentlicht im Jahr 2006
Für zwei oder vier Spieler



12

Einmal im Spiel kann sich jeder Spieler eine „3. Bohnenfeld“-Karte kaufen. Der Spieler muss dafür nicht an der Reihe sein. Das dritte Bohnenfeld kostet drei Taler. Dieser Spieler hat bis Spielende drei statt der üblichen zwei Bohnenfelder zur Verfügung. Der Spieler bezahlt, indem er sich von seinen Bohnentalern drei aussucht und sie mit der Talerseite nach unten auf den Ablagestapel legt. Er erhält eine „3. Bohnenfeld“-Karte, die er für die Mitspieler sichtbar vor sich ablegt.



„3. Bohnenfeld“-Karte

* Die sechste „3. Bohnenfeld“-Karte, wird nur beim Spielen mit dem Bohnanza Erweiterungs-Set benutzt.

ENDE DES SPIELS

Wird der Zugstapel während der Phase „Handeln und Schenken“ eines Spielers zum dritten Mal aufgebraucht, werden die Phasen „Handeln und Schenken“ und „Bohnen anbauen“ noch zu Ende gespielt. Wird der Zugstapel während der Phase „Neue Bohnenkarten ziehen“ zum dritten Mal aufgebraucht, ist das Spiel sofort beendet. Jeder Spieler darf jetzt noch seine Bohnenfelder ernten und verkaufen. Die Karten auf der Hand zählen nicht mehr. Wer danach die meisten Bohnentaler besitzt, hat gewonnen.

GAMEMOB.DE
DIE SPIELE COMMUNITY

DAS INTERNET-MAGAZIN FÜR UND ÜBER SPIELE



Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.

Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D6, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: redaktion@amigo-spiele.de

© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MWV

Version 5.0

9