

BOHNANZA

„ICH GLAUB' ES HACKT!“

von Uwe Rosenberg

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 Bohnernte. Aber leider ist ein Spieler oft gezwungen, seine Bohnernte 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

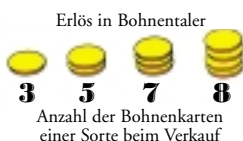
Es gibt acht verschiedene Bohnensorten. Jede Sorte ist unterschiedlich häufig im Spiel. Wieviele Karten es von einer Sorte gibt, ist auf der jeweiligen Bohnenkarte angegeben.



Am unteren Ende jeder Bohnenkarte befindet sich der **Bohnometer**. Er zeigt an, wieviele Taler ein Spieler für den Verkauf seiner Bohnen bekommt. Die Zahlen geben an, wieviele Bohnenkarten gleicher Sorte ein Spieler verkaufen muss, um ein, zwei, drei oder vier Bohmentaler zu erhalten.



Bohnometer



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.

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

1. Bohnenfeld 2. Bohnenfeld



Häufigkeit der einzelnen Bohnensorten im Spiel:

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



Bohnenkarte umdrehen = Ein Bohmentaler

Auf einem Bohnenfeld dürfen nur gleiche Bohnen abgelegt werden.

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.

Jeder Spieler erhält fünf Karten auf die Hand.



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

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:



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

1. Phase:

Die vorderste Bohnenkarte von der Hand auf ein Bohnenfeld ablegen. Danach darf noch eine zweite Bohnenkarte von vorne abgelegt werden. Diese beiden Karten müssen nicht auf das gleiche Bohnenfeld abgelegt werden.

2. Phase:

Zwei Karten ziehen und aufdecken. Danach dürfen alle Spieler mit dem Spieler, der an der Reihe ist, Handeln und Schenken.

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.

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.**

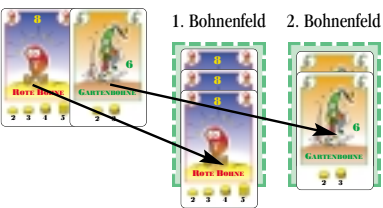
Ist der Spieler, der gerade an der Reihe ist, beide oder eine der aufgedeckten Bohnenkarten nicht an seine Mitspieler losgeworden, dann muss er sie in der nächsten Phase „*Bohnen anbauen*“ auf seinen Feldern anbauen.

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 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.

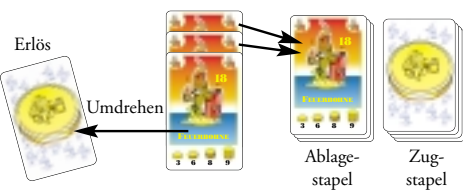
Wird der Zugstapel in dieser Phase oder in der Handelsphase leer, dann wird der im Laufe des Spiels entstandene Ablagestapel gemischt und zum neuen Zugstapel.

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, wieviele 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.

Beispiel 5:



Für drei Feuerbohnen gibt es einen Bohmentaler. Marc dreht eine der drei Feuerbohnenkarten um und erhält somit einen Bohmentaler. 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 verkauft werden.

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

In manchen Fällen erhält ein Spieler beim Verkauf keine Bohnentaler.

Beispiel 6:

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

Weitere Aktionen der Spieler

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

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 Bohnentälern drei aus sucht 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.

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.

Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: redaktion@amigo-spiele.de

GAMEMOB.DE
DIE SPIELER-GEMEINSCHAFT
DAS INTERNET-MAGAZIN RUND UM DAS SPIEL

Erhandelte Bohnenkarten dürfen weder auf die Hand genommen, noch darf mit ihnen weitergehandelt werden.

3. Phase:

Alle Spieler bauen nun ihre erhaltenen Bohnen auf ihren Feldern an.

4. Phase:

Drei neue Bohnenkarten ziehen und nacheinander auf die Hand nehmen.



„3. Bohnenfeld“-Karte

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

Wird der Zugstapel zum dritten Mal aufgebraucht, endet das Spiel. Jeder kann noch ernten und verkaufen. Wer die meisten Taler hat, ist Sieger.