

BOHNKICK

DAS WUNDER VON BOHN

Spieler: 2 oder 4 Personen

von Uwe Rosenberg
Alter: ab 8 Jahren

Dauer: ca. 45 Min

INHALT

36 Teamkarten der nationalen Bohnen	Die verschiedenen Bohnen je Team:
36 Teamkarten der internationalen Bohnen	5x Gartenbohne
35 Defensivkarten	5x Kaffeebohne
1 Übersichtskarte für das nationale Team	8x Saubohne
1 Übersichtskarte für das internationale Team	8x Brechbohne
1 Ergebniskarte	10x Feuerbohne
	grüner Rand
	brauner Rand
	gelber Rand
	blauer Rand
	violetter Rand

SPIELIDEE

Auch Bohnen haben Lust auf Fußball. Gartenbohne, Brechbohne, Saubohne, Kaffeebohne und Feuerbohne werfen sich ins Fußballer-Outfit und schon sehen sie in ihren Trikots fast wie richtige Fußballer aus.

Jeder Spieler übernimmt die Karten eines Teams. Wie auf dem Fußballfeld gewinnt auch bei diesem Kartenspiel die Mann(Bohn)schaft mit den meisten Toren.

Achtung: Damit in einem Spiel über Fußball der Begriff „Spieler“ den Leser dieser Regel nicht verwirrt, nennen wir diejenigen, die dieses Kartenspiel spielen, „Spieler“ und die Figuren auf den Karten „Fußballer“ oder „Bohnen“.

Das Spiel ist für 2 oder 4 Personen. Im Folgenden werden die Regeln für 2 Spieler beschrieben.

DIE TEAMKARTEN

Es gibt das nationale (blaue Rückseite) und das internationale Team (gelbe Rückseite). Zu jedem Team gehören fünf verschiedene Bohnen. Jede Bohnensorte hat eine eigene Randfarbe. Zum Beispiel hat die Saubohne einen gelben Rand. Die gleiche Bohnensorte in beiden Teams sieht unterschiedlich aus.



Es gibt sechs unterschiedliche Teamkarten:



Eine Bohne **dribbelt**, zum Beispiel die Brechbohne.



Eine Bohne **passt** zu einer anderen Bohne, zum Beispiel die Brechbohne passt zur Gartenbohne



Eine Bohne **flankt** zu einer anderen Bohne, zum Beispiel die Gartenbohne flankt zur Feuerbohne.



Eine Bohne **schießt** aufs Tor, zum Beispiel die Feuerbohne.



Eine Bohne schießt **per Fernschuss** aufs Tor, zum Beispiel die Brechbohne.



Eine Bohne **köpft** aufs Tor. Diese Karte kann nur gespielt werden, wenn auf diese Bohne vorher geflankt wurde.

DIE DEFENSIVKARTEN

Alle Defensivkarten haben eine rote Rückseite. Durch Schiedsrichterkarten kommen „Freistöße“, „Elfmeter“ und „Stürmerfoul“ ins Spiel. Durch Ballabnahmekarten nimmt ein verteidigender Spieler einer bestimmten angreifenden Bohnensorte den Ball ab. Mit den Torwartkarten kann der verteidigende Spieler Schüsse aufs Tor halten.



ÜBERSICHTSKARTEN UND ERGEBNISKARTE



Für jedes Team gibt es je eine Übersichtskarte. Darauf sind die möglichen Pässe aller Bohnen abgebildet. Mit der Ergebniskarte wird der Spielstand angezeigt.



SPIELVORBEREITUNG

Alle Karten werden nach den drei Rückseiten getrennt. Die Ergebniskarte kommt in die Tischmitte. Die Defensivkarten werden gemischt und als Zugstapel auch verdeckt in die Tischmitte gelegt.

Die Spieler erhalten alle Karten eines Teams. Die Übersichtskarte legt jeder Spieler griffbereit beiseite. Dann mischt er seine Teamkarten und legt die Karten als Zugstapel verdeckt vor sich ab. Nun ziehen beide Spieler **sechs Karten** vom eigenen Stapel auf die Hand.



Ablage

Zugstapel

Ergebniskarte

Danach zieht jeder Spieler **drei Karten** vom Zugstapel der Defensivkarten auf die Hand. Wer Schiedsrichterkarten zieht, legt sie offen ohne Auswirkungen neben den Zugstapel auf die Ablage und zieht Ersatzkarten nach. Nun wird gelost, wer den ersten Angriff ausführen darf und damit das Spiel beginnt.

SPIELABLAUF

Die beiden Spieler kommen abwechselnd an die Reihe. Dabei ist ein Spieler im Angriff, also der Angreifer, und der andere Spieler gleichzeitig in der Verteidigung, also der Verteidiger. Der Angreifer spielt mit seinen sechs Teamkarten. Der Verteidiger spielt mit seinen drei Defensivkarten.

Der Angreifer beginnt, indem er eine seiner Teamkarten aus der Hand offen vor sich ausspielt. Sofort danach zieht er eine neue Teamkarte von seinem Stapel auf die Hand. Vergisst ein Spieler eine Karte nachzuziehen, dann kann er dies nachholen, sobald er es bemerkt.

Achtung: Die erste Karte des Angreifers darf keine Teamkarte sein, auf der ein Tor zu sehen ist. Hat der Spieler aber in diesem Moment nur Teamkarten mit Toren auf der Hand, muss er Teamkarten austauschen. Er legt so lange einzeln Teamkarten offen neben seinem Zugstapel auf den Ablagestapel und zieht Teamkarten auf die Hand, bis er eine Teamkarte ohne Tor hat. Dann ist der gegnerische Spieler an der Reihe und leitet seinen Angriff ein.



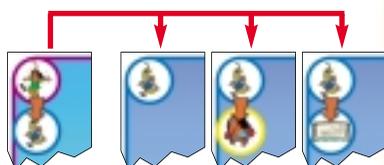
Auf die ausgespielte Karte des Angreifers kann der Verteidiger auf drei Arten reagieren.

- Der Verteidiger sagt: „Weiter“, und der Angreifer spielt eine weitere Teamkarte aus.
- Der Verteidiger legt 1-3 seiner Defensivkarten auf die Ablage in der Tischmitte und zieht gleich viele Defensivkarten nach. Dann ist wieder der Angreifer an der Reihe, es sei denn, der Verteidiger hat eine Schiedsrichterkarte gezogen (siehe „Schiedsrichterkarten“).
- Der Verteidiger spielt eine passende Ballabnahmekarte aus und zieht eine neue Defensivkarte auf die Hand. Er ist nun selbst im Angriff, es sei denn, er zieht eine Schiedsrichterkarte (siehe „Ballabnahme“).

Ist der Angreifer wieder an der Reihe, spielt er eine Teamkarte passend zur zuletzt gelegten Karte aus.

Welche Teamkarten sind passend?

Wichtig ist, zu welcher Bohne gepasst wurde. Hat beispielsweise die violette Feuerbohne auf die blaue Brechbohne gepasst, dann sind die Karten „Blechbohne dribbelt“, „Blechbohne passt zu Bohne X“ oder „Blechbohne schießt aufs Tor“ passend.

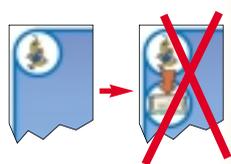


Grüne Garten- und braune Kaffeebohnen können als Außenstürmer Flanken schlagen. Flanken werden immer auf den Mittelstürmer Feuerbohne geschlagen. Danach sind die Karten „Feuerbohne schießt aufs Tor“ und „Feuerbohne köpft aufs Tor“ passend. Kopfbälle führen zu einer besseren Torchance.

Achtung: Wird die Karte „Bohne X passt zur Feuerbohne“ gespielt, ist anschließend „Feuerbohne köpft aufs Tor“ nicht passend, da es keine Flanke war.



Achtung: Wird mit der Karte „Bohne X dribbelt“ ein Angriff begonnen, darf nicht gleich anschließend als zweite Karte die gleiche Bohne aufs Tor schießen.



Ein Angriff besteht aus mindestens zwei ausgespielten Karten, nach oben besteht kein Limit. Ein Angriff kann auf drei Arten enden:

- mit einem Torschuss (siehe „Der Torwart hält“ und „Toooooor“),
- durch eine Ballabnahme oder Stürmerfoul (siehe „Ballabnahme“ und „Stürmerfoul“),
- nach einem Fehlpass (siehe „Fehlpass“).

Danach wird der Angreifer zum Verteidiger und der Verteidiger zum Angreifer.

Der Torwart hält!

Ziel des Angreifers ist es, ein Tor zu schießen. Er kann aufs Tor schießen, wenn er eine Teamkarte mit einem Tor ausspielt oder wenn der Verteidiger ein Foul begeht (siehe auch „Freistoß/Elfmeter“).



Auf die ausgespielte Teamkarte mit einem Tor kann der Verteidiger auf zwei Arten reagieren.

- Der Verteidiger sagt: „Weiter“ und der Angreifer sagt, in welche Ecke der Ball gehen soll: oben links, oben rechts, unten links oder unten rechts.
- Der Verteidiger spielt eine passende Ballabnahmekarte aus und zieht eine neue Defensivkarte auf die Hand. Er ist nun selbst im Angriff, es sei denn, er zieht eine Schiedsrichterkarte (siehe „Ballabnahme“).

Schießt der Angreifer auf das Tor, kann der Verteidiger den Schuss mit einer geeigneten Torwartkarte abwehren. Geeignet heißt: Der Verteidiger muss eine Torwartkarte mit dem passenden Symbol für die aktuelle Schussart auf der Hand haben: Fernschuss, Schuss, Kopfball, Elfmeter.



Zusätzlich ist in einer Torecke auf der Torwartkarte ein kleiner Ball abgebildet, auf manchen Torwartkarten sind zwei Bälle, auf einer Karte sind sogar vier Bälle abgebildet.

Will der Angreifer beispielsweise per Fernschuss ins Eck unten links schießen und der Verteidiger hat eine Torwartkarte mit dem Fernschusssymbol und einem Ball in der Torecke unten links, dann ist der Ball gehalten. Der Verteidiger spielt die passende Torwartkarte aus und zieht eine neue Defensivkarte nach. Zieht er dabei eine Schiedsrichterkarte, legt er sie ohne Auswirkung auf den Ablagestapel und zieht eine Karte als Ersatz, wenn nötig auch mehrmals.

Nach einem erfolglosen Torschuss legt der Angreifer seine ausgespielten Teamkarten auf seinen Ablagestapel. Der verteidigende Spieler wird der neue Angreifer.

Toooooor!

Ein Torschuss führt zum Tor, wenn der verteidigende Spieler keine Torwartkarte mit der geforderten Schussart auf der Hand hat, oder er besitzt eine solche Torwartkarte, aber der Ball ist nicht in der Torecke, die der Angreifer für seinen Schuss ausgewählt hat.

Nach einem erfolgreichen Torschuss legt der Angreifer seine ausgespielten Teamkarten, mit Ausnahme der Bohne, die ins Tor traf, auf seinen Ablagestapel. Das Tor wird angezeigt, indem der Torschütze halb verdeckt unter die Ergebniskarte gelegt wird. Der verteidigende Spieler wird der neue Angreifer.



1 : 2

Ballabnahme

Auf den Ballabnahmekarten sind immer zwei Fußballer der gleichen Bohnsorte abgebildet. Die eine Bohne gehört zum nationalen Team, die andere zum internationalen Team. Spielt beispielsweise der Angreifer eine braune Kaffeebohne aus, dann kann der Verteidiger nur die Ballabnahmekarte mit den braunen Kaffeebohnen ausspielen. Auch beim Torschuss kann einer Bohne noch der Ball abgenommen werden. Der Verteidiger legt die Ballabnahmekarte auf den Ablagestapel in der Tischmitte und zieht eine neue Defensivkarte nach. Danach wird der Verteidiger zum Angreifer und der Angreifer zum Verteidiger.



Achtung: Ist die nachgezogene Defensivkarte eine Schiedsrichterkarte, hat der Verteidiger bei der Ballabnahme ein Foul begangen und es kommt es zu einem Freistoß bzw. Elfmeter, den der Angreifer dann augenblicklich ausführt. Bei einem „Stürmerfoul“ bleibt die Schiedsrichterkarte ohne Auswirkung.

Schiedsrichterkarten

Damit der Verteidiger bessere Defensivkarten auf die Hand bekommt, sollte er häufiger seine Defensivkarten austauschen. Dies darf er immer dann, wenn der Angreifer eine Bohne ausgespielt hat und nicht aufs Tor schießt. Wenn der Zugstapel der Defensivkarten leer ist, wird der offene Ablagestapel gemischt und zum neuen Zugstapel.

Schiedsrichterkarten haben nur beim Kartentausch und bei der Ballabnahme Auswirkungen. Zieht der Verteidiger eine oder mehrere Schiedsrichterkarten vom Nachziehstapel, **muss er diese sofort offen auf den Ablagestapel legen** und Ersatzkarten nachziehen, bis er wieder drei Defensivkarten auf der Hand hat. Weitere Schiedsrichterkarten bleiben ohne Auswirkungen.

Der Linienrichter entscheidet

Da es dem Verteidiger erlaubt ist, drei Defensivkarten auf einmal zu tauschen, kann es passieren, dass er gleichzeitig unterschiedliche Schiedsrichterkarten zieht. Dann fragt der Schiedsrichter seinen Linienrichter. Das bedeutet für dieses Spiel: Der Verteidiger mischt die gezogenen Defensivkarten und hält sie verdeckt seinem Gegner hin. Dieser zieht eine Karte und die zufällig gezogene Karte gilt.

Freistoß

Der Angreifer darf einen Freistoß aufs Tor ausführen. Die zuletzt ausgespielte Bohne des Angreifers führt den Freistoß aus. Der Angreifer sagt in welche Torecke er schießen will. Für den Freistoß gilt das Fernschusssymbol auf der Torwartkarte.



Achtung: Der Angreifer darf „Vorteil“ rufen. Dann wird der Freistoß nicht durchgeführt und der Angriff geht weiter, als ob es gar kein Foul gegeben hätte.

Elfmeter

Der Angreifer darf einen Elfmeter ausführen. Die zuletzt ausgespielte Bohne des Angreifers führt den Elfmeter aus. Der Angreifer sagt in welche Torecke er schießen will. Der Verteidiger hat nur die Chance, den Elfmeter mit einer Torwartkarte mit der „11“ abzuwehren.



Stürmerfoul

Der Angreifer hat ein „Stürmerfoul“ begangen. Das bedeutet, der Verteidiger wird sofort zum Angreifer und der Angreifer zum Verteidiger. Dies kann **nur** beim Kartentausch passieren.



Fehlpass

Hat der Angreifer einen Angriff begonnen und kann während seines Angriffs keine weitere passende Teamkarte ausspielen, dann hat seine zuletzt ausgespielte Bohne den Ball ins „Aus“ gepasst. Er legt alle seine ausgespielten Teamkarten auf seinen Ablagestapel. Der Verteidiger wird der neue Angreifer.

SPIELLENDE

Wird der Zugstapel eines Spielers leer, werden seine Teamkarten auf dem Ablagestapel gemischt und zum neuen Zugstapel seiner Teamkarten. Ist dann auch der Zugstapel des gegnerischen Spielers leer geworden, darf dieser Spieler die Teamkarten seines Ablagestapels nicht mehr mischen und zum Zugstapel machen. Er muss gegebenenfalls mit weniger Teamkarten auskommen.

Der aktuelle Angriff eines Spielers wird noch bis zu einem Torschuss durchgeführt. Der Verteidiger kann die Torchance noch abwehren oder es fällt das letzte Tor. Dann endet das Spiel. Das Team, das mehr Tore geschossen hat, gewinnt. Gegebenenfalls endet das Spiel unentschieden.

REGELN FÜR VIER SPIELER

Die Schiedsrichter- und Ballabnahmekarten werden aussortiert und aus dem Spiel genommen. Die gegenüber sitzenden Spieler bilden eine Mannschaft. Jeder erhält 6 Teamkarten und 3 Defensivkarten auf die Hand. Jede Mannschaft hat einen gemeinsamen Zugstapel. Eine Mannschaft ist gemeinsam im Angriff oder in der Verteidigung. Die Spieler kommen im Uhrzeigersinn an die Reihe. Ihre ausgespielten Teamkarten werden nebeneinander gelegt. Ansonsten wird nach den Regeln des Zweipersonenspiels gespielt.



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-D5, D-63128 Dietzenbach

www.amigo-spiele.de, E-Mail: redaktion@amigo-spiele.de



DAS INTERNET-MAGAZIN RUND UMS SPIEL