

von
Horst-Rainer
Rösner

NICHT DIE BOHNE!



Spieler: 3 - 6

Alter: ab 10 Jahren

Dauer: ca. 30 Min.

Inhalt:

60 Spielkarten
(in vier Farben
mit den Werten
von 1-10 und 5
Sonderkarten je
Farbe)

1 Bohnenchip

1 Block

1 Spielanleitung



SPIELIDEE

Jeder Spieler legt pro Runde eine seiner Karten offen aus und muß dafür eine Karte eines Mitspielers nehmen. So sammelt er im Laufe des Spiels Karten und legt sie nach Farben sortiert vor sich ab. Am Ende des Spiels werden die abgelegten Farbreihen der Spieler abgerechnet. Durch die Sonderkarten einer Reihe, kann eine Farbe einen positiven oder negativen Wert haben, aber auch „nicht die Bohne“ wert sein. Wer am Ende die meisten Pluspunkte hat, ist Sieger.

DIE SPIELKARTEN

Es sind vier Farben im Spiel: Grün, Rot, Gelb und Blau. In jeder Farbe gibt es Bohnenkarten von eins bis zehn und drei Arten von Sonderkarten.

Die Sonderkarten:



Durch diese Karte werden alle Punkte der Bohnenkarten und alle Sonderkarten für die entsprechende Farbe ungültig. Die Bohnenkarten dieser Farbe zählen dann null Punkte.



Diese Karte verdoppelt die Summe aller Bohnenkarten der entsprechenden Farbreihe, positiv wie negativ.



Die Anzahl dieser Karten in einer Farbreihe entscheidet, ob der Punktwert der entsprechenden Farbe positiv oder negativ gewertet wird. Bei der ersten „plus/minus“-Karte ist der Wert der Farbe negativ. Mit der zweiten wird der Wert positiv. Kommt die dritte „plus/minus“-Karte dazu, wird der Wert der Farbe wieder negativ.

SPIELVORBEREITUNG

Zum Notieren der Punkte nach jedem Spiel werden der Block und ein Bleistift benötigt. Der älteste Spieler erhält Block und Bleistift und mischt alle Karten.

- Bei 3 Spielern verteilt er an jeden verdeckt 20 Karten,
- bei 4 Spielern verteilt er an jeden verdeckt 15 Karten,
- bei 5 Spielern verteilt er an jeden verdeckt 12 Karten,
- bei 6 Spielern verteilt er an jeden verdeckt 10 Karten.

Alle Spieler nehmen ihre Karten auf die Hand und sortieren die Karten nach den Farben. Der Spieler links vom Kartengeber erhält den Bohnenchip.

SPIELABLAUF

1. Ausspielen einer Karte

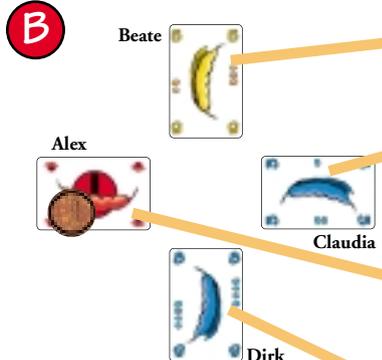
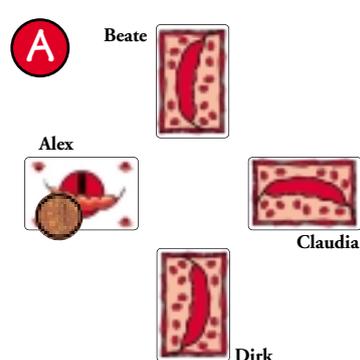
Es beginnt immer der Spieler mit Ausspielen, der den Bohnenchip besitzt. Dieser Spieler wählt eine seiner Handkarten aus, legt sie **offen** vor sich auf den Tisch und legt den Bohnenchip darauf. Danach wählen alle anderen Spieler ebenfalls eine Karte aus ihrer Hand und legen sie jeweils **verdeckt** vor sich auf den Tisch. Erst wenn alle Spieler eine Karte vor sich liegen haben, werden die Karten gleichzeitig aufgedeckt.

2. Karte aufnehmen

Jeder Spieler **muß** nun eine der ausgespielten Karten nehmen. Für die Reihenfolge beim Aufnehmen der Karte gelten folgende Regeln:

- Der Spieler, der den Bohnenchip besitzt, darf als Erster eine der ausgespielten Karten der Mitspieler nehmen, mit Ausnahme der Karte mit dem Bohnenchip. Kein Spieler darf seine eigene Karte nehmen.
- Der Spieler, dessen Karte genommen wurde, ist als Nächster an der Reihe. Dieser Spieler muß sich für eine der restlichen Karten entscheiden, wieder mit Ausnahme der Karte mit dem Bohnenchip.
- Der letzte Spieler erhält automatisch die Karte mit dem Bohnenchip.
- Die Runde ist beendet, wenn jeder Spieler eine Karte genommen hat.

Beispiel: **A** Alex hat den Bohnenchip (●). Er spielt eine rote „plus/minus“-Karte offen aus und legt den Bohnenchip darauf. Beate spielt eine gelbe 5er-Karte verdeckt aus, Claudia spielt eine blaue 3er-Karte und Dirk eine blaue 8er-Karte.



B Nach dem Aufdecken der Karten beginnt Alex. Er sucht sich die blaue 8er-Karte von Dirk aus. Jetzt ist Dirk an der Reihe. Er nimmt sich die gelbe 5er-Karte von Beate. Beate muß die blaue 3er-Karte von Claudia nehmen. Als Letzte ist nun Claudia dran. Sie muß die rote „plus/minus“-Karte von Alex einschließlich des Chips nehmen. Claudia fängt die neue Runde an, weil sie den Bohnenchip besitzt.

Nach dem Austeilen werden die Karten auf der Hand nach Farben sortieren.

Der Spieler links vom Geber erhält den Bohnenchip.

Nur der Spieler mit dem Bohnenchip legt seine Karte offen aus. Alle anderen Spieler legen ihre Karte verdeckt aus.



Kein Spieler darf seine eigene Karte nehmen.



Die Karte, auf der sich der Bohnenchip befindet, wird als Letzte genommen.

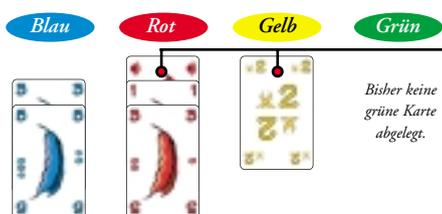
Verteilung nach dem Beispiel:



3. Ablegen der Karten

Nachdem jeder Spieler eine Karte genommen hat, legt er sie nach Farben sortiert offen in einer Reihe vor sich auf den Tisch. Alle Karten müssen für jeden Spieler immer gut sichtbar sein.

Beispiel für Claudias Reihen



Sonderkarten werden immer an das obere Ende angelegt.

Die Sonderkarten werden immer an das obere Ende einer Farbreihe gelegt. Sie entscheiden darüber, wie die einzelnen Farbreihen des Spielers am Ende des Spiels abgerechnet werden (siehe SPIELENDEN „Abrechnung“). Es spielt dabei keine Rolle, ob der Spieler eine Sonderkarte als erste Karte, als letzte Karte oder mitten im Spiel erhalten hat. Sonderkarten gelten nur für die entsprechende Farbe.

4. Neue Runde

Der Spieler, der in der letzten Runde den Bohnenchip erhalten hat, beginnt die nächste Runde mit dem Ausspielen einer Karte (siehe SPIELABLAUF „1. Ausspielen einer Karte“).

SPIELENDEN

Das Spiel endet, wenn die letzten Handkarten ausgespielt wurden und jeder Spieler eine Karte genommen und vor sich abgelegt hat. Jetzt wird der Wert jeder einzelnen Farbreihe eines Spielers getrennt berechnet. Die Plus- und Minuspunkte und die Summe aus diesen beiden Werten werden auf dem Block unter dem Namen des Spielers notiert.

Das Spiel endet, wenn die Spieler keine Karten mehr auf der Hand haben.

Danach beginnt ein neues Spiel. Alle Karten werden wieder gut gemischt und verteilt. Es beginnt der Spieler, der in der letzten Runde den Bohnenchip bekam.

Gesamtsieger ist der Spieler, der nach drei Spielen die meisten Pluspunkte erhalten hat.

Abrechnung

Jeder Spieler zählt zuerst die Werte jeder einzelnen Farbreihe zusammen.

Achtung: Die Sonderkarten beeinflussen den Wert der Reihen.

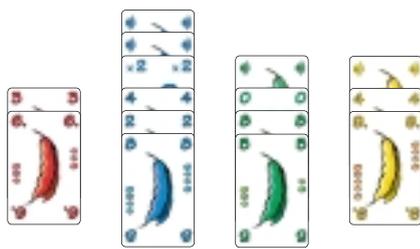
- In Farbreihen, in denen sich keine Sonderkarten befinden, werden nur die Werte der einzelnen Bohnenkarten addiert.
- In Farbreihen, in denen sich die „Nicht die Bohne“-Karte befindet, zählen null Punkte und werden sofort beiseite gelegt.
- In Farbreihen, in denen sich **keine** oder **zwei** „plus/minus“-Karten befinden, zählt die Summe aller Bohnenwerte positiv.
- In Farbreihen, in denen sich **eine** oder alle **drei** „plus/minus“-Karten befinden, zählt die Summe aller Bohnenwerte negativ.
- In Farbreihen, in denen sich die „x2“-Karte befindet, wird der Wert der Reihe verdoppelt. Je nachdem wieviel „plus/minus“-Karten sich zusätzlich in dieser Reihe befinden, zählt sie doppelt positiv oder doppelt negativ.



Die Sonderkarten entscheiden über den Wert der einzelnen Farbreihen.

Zunächst zählt jeder Spieler den Wert seiner Farbreihen mit den Pluspunkten zusammen und danach den Wert seiner Farbreihen mit den Minuspunkten. Plus- und Minuspunkte werden auf dem Block notiert und die Summe ermittelt.

Beispiel einer Abrechnung:



- Die Reihe der roten Bohnen wird positiv gewertet: $3 + 6 = 9$ Pluspunkte.
 - Die Reihe der blauen Bohnen wird positiv gewertet, da **zwei** „Plus/Minus“-Karten in der Reihe sind. Der Wert der Reihe wird wegen der „x2“-Karte verdoppelt: $8 + 2 + 4 = 14 \times 2 = 28$ Pluspunkte.
 - Die Reihe der grünen Bohnen wird nicht gewertet, da die „Nicht die Bohne“-Karte in der Reihe enthalten ist: 0 Punkte.
 - Die Reihe der gelben Bohnen wird negativ gewertet, da **eine** „Plus/Minus“-Karte in der Reihe enthalten ist: $-4 + -9 = 13$ Minuspunkte.
- Es werden 37 Pluspunkte unter Spiel 1 „+“ notiert.
Es werden 13 Minuspunkte unter Spiel 1 „-“ notiert.



Den kompletten Produktkatalog, Spielevarianten und viele andere Informationen finden Sie auf unserer Internet-Homepage unter:
www.amigo-spiele.de

NICHT DIE BOHNE!	
Name	Alex
Spiel	+ 37
Spiel	- 13
Summe	= 24
Spiel	

Abrechnungs-Block

Zwischenergebnis nach dem ersten Spiel:
 $37 - 13 = 24$ Pluspunkte.



Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:

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

Tips und weitere Spieleinfos auf unserer Homepage: www.amigo-spiele.de