

Spielidee. Jeder Spieler handelt mit Bohnen, die er auf seinen Feldern anbaut. Je mehr Bohnen gleicher Sorte ein Spieler auf einem Feld hat, desto höher ist der Profit der Bohnenernte. Leider ist ein Spieler oft gezwungen, seine Bohnenernte für Niedrigpreise zu verkaufen. Ziel des Spiels ist es, die meisten Taler mit dem Bohnenhandel zu verdienen.

Die Bohnenkarten, Taler und Felder. Jede Bohnensorte ist unterschiedlich oft im Spiel vertreten. Wie viele Karten es von einer Sorte gibt, ist auf den Bohnenkarten angegeben. Unten auf jeder Bohnenkarte befindet sich der Bohnmeter. 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. Beim Verkauf seiner Ernte erhält ein Spieler Bohmentaler, indem er Bohnenkarten umdreht: Eine Karte hat den Wert von einem Bohmentaler. Jeder Spieler nutzt den Tischbereich vor sich zum Anbau der Bohnen. Dieser Bereich stellt seine zwei Bohnenfelder dar. Auf einem Bohnenfeld dürfen beliebig viele Bohnen der gleichen Sorte angebaut werden, das heißt, die Bohnenkarten werden untereinander gefächert abgelegt.

Spielvorbereitung. Die Bohnenkarten werden 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 ist nicht erlaubt. Die restlichen Karten bilden den verdeckten Zugstapel. Ein Startspieler wird bestimmt.

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 Bohnen ziehen
- 1. Phase: Bohnenkarten ausspielen**
Der Spieler muss die erste Karte aus seiner Hand, also seine vorderste ganz sichtbare Bohnenkarte, auf eines seiner Bohnenfelder legen. 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. Anschließend darf er noch die zweite Handkarte ausspielen.

2. Phase: Handeln und Schenken
Der Spieler zieht zwei Bohnenkarten vom Zugstapel und legt sie offen auf den Tisch. Er überlegt sich, ob er diese Karten behalten möchte. Behält er eine oder beide Karten, legt er sie – getrennt von den Karten auf seinen Bohnenfeldern – vor sich ab.

Handeln: Gibt es Karten, die er nicht behalten möchte, bietet er sie seinen Mitspielern an. Grundsätzlich gilt: Ein Handel ist immer nur mit dem Spieler erlaubt, der an der Reihe ist. Neben den beiden aufgedeckten Karten darf der Zugspieler auch Karten aus der Hand anbieten. 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 getunden 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. Die Spieler dürfen jede Karte anbieten, egal, wo sich die Karte auf der Hand befindet. Karten, die ein Spieler abgeben möchte, dürfen erst dann aus der Hand gezogen werden, wenn es zum Abschluss des Handels kommt.

Schenken: Während der gesamten Handelsphase dürfen Bohnenkarten auch verschenkt werden. Der Zugspieler 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 Zugspieler aufgedeckte Bohnenkarten nicht an seine Mitspieler losgeworden, ist er gezwungen, sie in der nächsten Phase, „Bohnen anbauen“, auf seinen Feldern selbst anzubauen. Der Zugspieler entscheidet selbst, wann er die Phase „Handeln und Schenken“ für beendet erklärt.

3. Phase: Bohnen anbauen
Alle Spieler legen 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 geerntet werden. Kann ein Spieler aufgrund unterschiedlicher Bohnensorten seine Bohnen nicht anbauen, muss er 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 nach hinten auf die Hand. Der im Uhrzeigersinn folgende Spieler kommt an die Reihe.

Wird der Zugstapel in dieser Phase oder in der Handelsphase leer, wird der Ablagestapel gemischt und zum neuen Zugstapel.

Ernten und Verkaufen von Bohnen. Wenn ein Spieler ein Bohnenfeld ernten möchte, muss er immer alle Bohnen auf dem Feld verkaufen. VerkäuferInnen: Der Spieler zählt die Bohnen auf dem Feld. Der Bohnmeter der Karte zeigt an, wie viele Taler der Spieler für diese Bohnen erhält. Der Spieler dreht die entsprechende Anzahl der geernteten 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 auf den Ablagestapel gelegt. In manchen Fällen erhält ein Spieler beim Verkauf gar keine Bohmentaler. Möchte oder muss ein Spieler Bohnen ernten, darf er das Feld auswählen, dessen Bohnen er erntet. Allerdings: Ein Bohnenfeld, auf dem nur eine einzige Karte liegt, darf nicht geerntet werden! Ausnahme: Nur wenn auf keinem der Bohnenfelder eines Spielers mehr als eine Bohnenkarte liegt, darf ein Spieler eine einzelne Bohnenkarte ernten.

Die Spieler dürfen jederzeit, auch wenn sie nicht an der Reihe sind, Bohnenfelder ernten und die geernteten Bohnen verkaufen.

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

© 2005 by Lookout Games, Deutschland
Fragen bitte an: Support@lookout-games.de



RABOHNZEL

BOHMANZA MÄRCHENHAFT
EIN KARTENSPIEL VON UWE ROSENBERG

Spielidee und Spielmaterial

„Rabohnzel“ ist eine Variation des Kartenspielsklassikers „Bohnanza“ (erschienen 1997 bei Amigo). Es ist ein eigenständiges Spiel mit 98 Bohnenkarten, 11 Zauberarten und 1 Zählkarte für den Zugstapel, das nach „Bohnanza“-Regeln gespielt und um zusätzliche Regeln ergänzt wird. Neu ist, dass die Spieler durch den Anbau der Bohnen zusätzliche Aktionsmöglichkeiten erhalten: Sie greifen sich gegenseitig an und versuchen sich an Zaubersprüchen. Bei den „Rabohnzel“-Regeln wird die Kenntnis der „Bohnanza“-Regeln vorausgesetzt. Im Anschluss an die „Rabohnzel“-Regeln folgt eine Kurzfassung der „Bohnanza“-Regeln.

Vergleich zu Bohnanza und Spielvorbereitung

Es gelten alle Regeln aus „Bohnanza“ mit zwei Ausnahmen: Es kann kein permanentes „3. Bohnenfeld“ gekauft werden. Außerdem wird der Zugstapel bei vier und fünf Spielern viermal durchgespielt. Die Zauberarten werden gemischt. Jeder Spieler bekommt verdeckt eine Zauberkarte zugeteilt. Auf der Zauberkarte steht der erste Zauberspruch, den ein Spieler erlernt. Im Spielverlauf können weitere Sprüche hinzukommen. Die restlichen Zauberarten bilden einen verdeckten Nachziehsstapel.

Der Startspieler wird mit dem Countdown-Verfahren ermittelt. Zuerst wird gefragt: „Hat jemand eine Zauberkarte, die zehn Bohnenpfennige wert ist?“ Wenn sich niemand meldet, wird weiter gefragt: „Hat jemand eine Zauberkarte, die neun Bohnenpfennige wert ist?“ Diese Prozedur wird solange fortgesetzt, bis sich ein Spieler findet, der die entsprechende Zauberkarte hat. Dieser Spieler zeigt seine Zauberkarte vor und wird Startspieler. Anschließend legen alle Spieler ihre Zauberkarte verdeckt vor sich ab.



Der Stapel mit den Bohnenkarten wird gemischt und (wie in der Abbildung links) verdeckt auf die Zählkarte für den Zugstapel gelegt. Wird der Kartenstapel im Spielverlauf das erste Mal leer, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer Stapel so auf die Zählkarte gelegt, dass der Schriftzug „2. Zugstapel“ sichtbar ist. Auf der Rückseite der Zählkarte steht „3. Zugstapel“ und „4. Zugstapel“ für den dritten und vierten Zugstapel.

Bei „Bohnanza“ bestand ein Spielzug aus vier Phasen, bei „Rabohnzel“ kommt eine Phase mit Nummer 1/2 hinzu, die Zauberphase: Sie findet zwischen der ersten Phase, „Bohnenkarten ausspielen“, und der zweiten Phase, „Handeln und Schenken“, statt.

Aktionsmöglichkeiten in der Zauberphase

Grundsätzlich gibt es in der Zauberphase zwei Aktionsmöglichkeiten.

- A. Die Bohnensorten auf den Feldern des Zugspielers entfalten ihre magische Wirkung.
- B. Der Zugspieler kann Zauberbohnen aus seiner Hand ausspielen und damit seine Zauberarten aktivieren.

A. Die Bohnensorten und ihre magische Wirkung

Von den sieben Bohnensorten haben fünf eine magische Wirkung: Der Spieler, der an der Reihe ist, darf in der Zauberphase die Aktionsmöglichkeiten nutzen, die ihm die angebauten Bohnen bieten. Ernten muss er die Bohnenfelder hierzu nicht. Welche magische Wirkung eine Bohnensorte hat, steht auf den Bohnenkarten beschrieben und wird im Folgenden näher erläutert.

Beispiele: Sabine hat Weiße Bohnen und Zauberbohnen angebaut. In der Zauberphase darf sie je einmal die magische Wirkung der Weißen Bohnen und Zauberbohnen nutzen. Später kommt Marion an die Reihe. Sie hat Pfück- und Zauberbohnen angebaut. In Phase 1 muss sie ihre vorderste Handkarte ausspielen, eine Kapbohne. Sie erntet die Pfückbohnen, baut die Kapbohne an und beendet Phase 1. In der nun folgenden Zauberphase kann sie die magische Wirkung der Pfückbohnen leider nicht mehr nutzen. Und die Kapbohne hat keine magische Wirkung.

B. Zauberbohnen werden von der Hand ausgespielt

Der Zugspieler darf so viele Zauberbohnen von einer beliebigen Position aus seiner Hand ziehen, wie er möchte. Diese Bohnenkarten legt er auf den Ablagestapel. Für das Ausspielen jeder dieser Zauberbohnen aktiviert er jeweils eine eigene Zauberkarte seiner Wahl, indem er die Karte aufdeckt. Das Aktivieren eines Zaubers entspricht der Zubereitung eines Zaubers. Getrunken werden kann der Trank zu einem späteren Zeitpunkt im eigenen Spielzug. Aktivierte Zauberarten dürfen also im weiteren Verlauf des eigenen Spielzuges zu einem beliebigen Zeitpunkt einmal angewendet werden, d.h. der Text auf der Karte wird durchgeführt. Eine angewendete Zauberkarte wird wieder auf die Rückseite gedreht. Spätestens am Ende des eigenen Spielzuges werden alle aktivierten Zauberarten wieder verdeckt: Nicht genutzte Zaubersprüche verlieren ihre Wirkung.

Die magische Wirkung der Bohnen

Pfückbohnen (9-mal im Spiel): Der Spieler darf einem Mitspieler die hinterste Handkarte stehlen. Es wird bekannt gegeben, welche Bohnensorte auf dieser Karte abgebildet ist. Der Zugspieler darf die gezogene Karte nach hinten auf die eigene Hand stecken oder auf ein eigenes bepflanztes oder leeres Bohnenfeld legen. Selbstverständlich ist es ihm erlaubt, unmittelbar bevor er die neue Bohne anbaut, ein Bohnenfeld zu ernten. Baut er die neue Bohne auf ein (jetzt) leer gewordenes Bohnenfeld an, darf er deren magische Wirkung noch in der gleichen Phase nutzen. Baut er die Bohne dagegen auf ein bepflanztes Feld an, ändert sich nichts an seinen Möglichkeiten, die magische Wirkung seiner Bohnenfelder zu nutzen.

Beispiel: Andreas hat Pfückbohnen angebaut, zieht bei Heinrich eine Pfückbohne, erntet seine angepflanzten Pfückbohnen, baut die neue Pfückbohne auf das leer gewordene Feld an und darf erneut die hinterste Bohnenkarte von einem Gegner stehlen.

Kapbohnen (1.1-mal im Spiel): Die Kapbohnen haben keine magische Wirkung. Sie erlauben dem Zugspieler in der Zauberphase als Kapbohne eine besondere Aktionsmöglichkeit. Der Vorteil der Kapbohnen: Wer mindestens zwei Kapbohnen (Kurzform von „Kapierbohne“) erntet, zieht vom Nachziehstapel eine neue Zauberkarte, liest sie sich durch und legt sie verdeckt zu seinen bisherigen Zauberkarten. Er darf die Karte solange geheim halten, bis er sie ein erstes Mal aktiviert. Wenn der Nachziehstapel mit den Zauberkarten leer ist, können mit Kapbohnen keine neuen Zauberbesprüche mehr erntet werden. Wer mindestens drei Kapbohnen erntet, bekommt nicht nur eine Zauberkarte, sondern verdient obendrein ein bis drei Bohmentaler (siehe Bohnometer).

Gemeine Bohnen (1.3-mal im Spiel): Wer vier oder mehr Gemeine Bohnen angebaut hat, lässt seine Mitspieler ihre Bohmentaler mischen und zufällig einen Taler aufdecken. Die aufgedeckten Karten werden betrachtet. Alle Mitspieler, die unter den aufgedeckten Karten die höchste Zahl haben, dürfen ihren Taler behalten. Alle Mitspieler, die nicht die höchste Zahl haben, müssen ihren Bohmentaler auf den Ablagestapel legen.

Mitspieler, die keine Bohmentaler haben, sind von der magischen Wirkung der Gemeinen Bohnen nicht betroffen.
Beispiel: Anja und Jana decken eine Prinzessbohne (Nummer 17) auf, Frank eine Kapbohne (Nummer 11). Nur Frank muss als Spieler mit der Kapbohne – seinen Bohmentaler abgeben.

Weißer Bohnen (1.4-mal im Spiel): Wer Weiße Bohnen anbaut, darf eine neue Karte vom Zugstapel nach hinten auf die Hand nehmen. Wer vier oder mehr Weiße Bohnen angebaut hat, darf die gezogene Bohne stattdessen auch sofort anbauen. Baut der Spieler die gezogene Bohne auf ein leeres Bohnenfeld an, darf er deren magische Wirkung sofort nutzen (wie bei der Pflickbohne). Baut der Spieler die gezogene Bohne auf ein bepflanzt Feld an, hat er keinen zusätzlichen Vorteil.

Beispiel: André hat vier Weiße Bohnen angebaut, zieht dafür in der Zauberphase eine Karte vom verdeckten Stapel, eine Pflickbohne. Er erntet die Weißen Bohnen, baut die Pflickbohne an, deren magische Wirkung er auch sofort anwendet. Er zieht Frederikes letzte Handkarte und bekommt eine weitere Pflickbohne. Er pflanzt sie auf seinem bestehenden Pflickbohnenfeld an, darf die magische Wirkung der Pflickbohne jetzt aber kein weiteres Mal nutzen.

Zauberbohnen (1.5-mal im Spiel): Wer Zauberbohnen anbaut, darf eine eigene Zauberkarte aufdecken und so für die Dauer seines Spielzuges aktivieren. Wer vier oder mehr Zauberbohnen angebaut hat, darf sogar zwei Zauberkarten aktivieren. Das Aktivieren eines Zaubers entspricht wie bei Aktionsmöglichkeit B der Zubereitung eines Zaubertranks (siehe dort).

Prinzessbohnen (1.7-mal im Spiel): Die Prinzessbohne hat in der Zauberphase keine Auswirkung. (siehe Bohnometer (rechts) – warum, erklärt die magische Wirkung folgender Bohne.)



Schwertbohnen (1.9-mal im Spiel): Der Zugspieler darf einen Mitspieler angreifen. Dieser muss seine Geldkarten mischen. Ab dem Moment, in dem der Name des angegriffenen Mitspielers fällt, darf dieser solange kein Bohnenfeld mehr ernten, bis der Angriff beendet ist. Der Zugspieler zieht beim Mitspieler einen Bohmentaler und zeigt, welche Karte er gezogen hat.

Prinzessbohne: Der Taler geht an den Angreifer. Rabohnzel wird befreit! Nur, wenn eine Prinzessbohne gezogen wird, wechselt der Taler den Besitzer. Danach ist der Angriff beendet.

Schwertbohne: Der Bohmentaler bleibt beim Verteidiger. Es kommt zum Gegenangriff. Der Verteidiger darf nun den Angreifer angreifen und bei ihm nach den hier beschriebenen Regeln einen Bohmentaler ziehen (auch ohne selbst Schwertbohnen angebaut zu haben). Der Zugspieler darf in dieser Zeit kein Feld ernten. Ein Gegenangriff kann zu einem erneuten Gegenangriff führen.

Pflickbohne: Der Bohmentaler bleibt beim Verteidiger. Der Verteidiger stiehlt dem Angreifer die hinterste Handkarte, sagt, welche Bohnenkarte er gezogen hat, steckt sie nach hinten auf die Hand oder pflanzt sie an, ohne dann allerdings die magische Wirkung der gezogenen Bohnenkarte nutzen zu dürfen. Danach ist der Angriff beendet.

Zauberbohne: Der Bohmentaler bleibt beim Verteidiger. Der Angreifer darf eine eigene Zauberkarte aktivieren. Ist es durch einen Schwertbohnen-Gegenangriff dazu gekommen, dass der passive Spieler eine Zauberbohne beim Zugspieler zieht, darf er schon jetzt eine Zauberkarte aktivieren und muss diese Karte erst am Ende seines eigenen Spielzuges wieder verdecken. (Das Besondere: Die Zauberkarte kann auf diese Weise bereits in oder unmittelbar vor Phase 1. des eigenen Spielzuges angewendet werden.) Danach ist der Angriff beendet.

Kapbohne, Gemeine Bohne, Weiße Bohne: Nichts passiert, der Bohmentaler bleibt beim Verteidiger. Der Angriff ist beendet.

Die Zauberkarten

Zauberkarten werden in der Zauberphase aktiviert. Jede aktivierte Zauberkarte darf zu einem beliebigen Zeitpunkt im eigenen Spielzug genau einmal angewendet werden. In Klammern ist angegeben, wie viel eine Zauberkarte bei Spielende wert ist.

Angriffszauber (Wert: 1 Bohnenpfennige): Um in der Zauberphase die magische Wirkung der Gemeinen Bohne nutzen zu können, brauchst Du nur mindestens eine angebaut zu haben. Wenn Du in der Zauberphase mit Schwertbohnen angreift, darfst Du zwei Taler bei einem Gegner ziehen und Dir einen aussuchen! Den anderen Taler gibst Du ohne Auswirkung zurück. Der **Angriffszauber kann nur angewendet werden, wenn der Spieler, der an der Reihe ist, auch entweder Gemeine Bohnen oder Schwertbohnen angebaut hat.** Der **Angriffszauber darf mit jeder Aktivierung nur einmal genutzt werden** - entweder für die Schwertbohnen oder für die Gemeinen Bohnen (siehe aber **Beispiel für die Zauberkarte „Magischer Kartenfluss“**). Wer durch seine Schwertbohnen oder zwei Bohmentaler mit Schwert- oder Pflickbohnen zieht, muss eine der beiden Bohnen für gültig erklären – er darf nicht beide verfallen lassen. Ein **Angriffszauber darf mehrfach in einem Spielzug aktiviert werden**.

Bohnenfeldzauber (Wert: 1 Bohnenpfennig): In der Anbauphase Deines Spielzuges (Phase 3) darfst Du ein drittes Bohnenfeld öffnen. Achtung! Sobald Du eines Deiner drei Felder erntest, hast Du nur noch zwei Felder zur Verfügung.
Beispiel: Anke hat zwei Pflick- und zwei Zauberbohnen angebaut. Sie möchte gerne ihren Bohnenfeldzauber anwenden, um ihre vorderste Handkarte, eine Schwertbohne, auf ein drittes Bohnenfeld anbauen zu können. Dies geht leider nicht, weil eine Zauberkarte erst in der Zauberphase aktiviert werden kann. Anke erntet die Pflickbohnen und baut die Schwertbohne an. In der nun folgenden Zauberphase aktiviert sie den Bohnenfeldzauber. Sie deckt zwei Karten auf, eine Schwert- und eine Prinzessbohne. Sie baut in der Anbauphase beide Bohnen selbst an: die Prinzessbohne kommt mit dem Bohnenfeldzauber auf das dritte Bohnenfeld. Bis zu ihrem nächsten Spielzug gelingt es ihr nicht, weitere Bohnen anzubauen. Nun muss sie ihre vorderste Handkarte, eine Kapbohne, anbauen. Leider muss sie sowohl Zauberbohnen als auch Schwertbohnen ernten, weil ihr Prinzessbohnenfeld geschützt ist (es besteht aus nur einer Karte) und ihr drittes Bohnenfeld nicht permanent ist.

Zauberkartentausch (Wert: 2 Bohnenpfennige): Gib diese Karte einem Mitspieler und ziehe eine verdeckte Zauberkarte von ihm, die Du entweder offen oder verdeckt vor Dir ablegst. Legst Du sie offen ab, ist sie aktiviert.
Wer die gezogene Zauberkarte verdeckt ablegt, darf anstelle dieser Zauberkarte keine andere Zauberkarte aktivieren.

Handelszauber (Wert: 3 Bohnenpfennige): Zu Beginn der Handelsphase (Phase 2) darfst Du neben den zwei üblichen sofort nach eine dritte Bohnenkarte aufdecken. Du brauchst die Bohnenkarten, die Du aufgedeckt hast, nicht anzubauen, sondern darfst sie in der Anbauphase (Phase 3) auf den Ablagestapel legen.

Ob der Spieler eine dritte Bohnenkarte aufdecken möchte, entscheidet er, nachdem er die ersten beiden aufgedeckt hat.
Magischer Kartenfluss (Wert: 4 Bohnenpfennige): Du darfst so oft in Folge, wie Du möchtest, Deine vorderste Handkarte ausspielen. Sonderfall: Wendest Du den Magischen Kartenfluss noch in der Zauberphase an, darfst Du ggf. auch die magische Wirkung der ausgespielten Karten nutzen.

Der Magische Kartenfluss kann in allen Phasen angewendet werden. „In Folge“ bedeutet, dass zwischen dem Ausspielen der Handkarten nur die magische Wirkung genutzt werden darf (Phase 1/2) und Bohnenfelder geerntet werden dürfen. Es darf nicht gehandelt werden (Phase 2), und es dürfen auch keine gehandelten Bohnen angebaut werden (Phase 3). Wie bei der magischen Wirkung der Pflickbohne kann auch hier die magische Wirkung nur dann zusätzlich genutzt werden, wenn eine Bohne auf ein leeres Feld angebaut wird. Beispiel: Hagen ist in der Zauberphase. Er hat den magischen Kartenfluss aktiviert und wendet ihn sofort an. Er hat drei Schwertbohnen in Folge auf der Hand. Die vorderste Schwertbohne legt er auf ein leeres Feld und wendet die magische Wirkung der Schwertbohne an, da er sich noch in der Zauberphase befindet. Er erntet die Schwertbohne, legt die nächste Schwertbohne von seiner Hand auf das Bohnenfeld und wendet die magische Wirkung der Schwertbohne erneut an. Wiederum erntet er die Schwertbohne, spielt auch die dritte Schwertbohne aus und führt einen dritten Schwertbohnenangriff durch.

Stapelzauber (Wert: 5 Bohnenpfennige): Du darfst in der Handelsphase (Phase 2) die oberste Bohnenkarte auf dem Ablagestapel offen vor Dir ablegen und - wie die beiden aufgedeckten Bohnenkarten - handeln, verschenken oder selbst anbauen.
Wer den Stapelzauber aktiviert, indem er eine Zauberbohne von der Hand ausspielt, hat zwangsläufig eine Zauberbohne auf dem Ablagestapel liegen. Der Spieler müsste noch ein Feld ernten, um eine andere Bohne anbieten zu können als die Zauberbohne.

Beispiel: Katrin ist an der Reihe. Sie hat zwei Pflick- und zwei Zauberbohnen angebaut und ihren Stapelzauber aktiviert. Katrin deckt eine Schwert- und eine Zauberbohne auf. Auf dem Ablagestapel liegt eine Prinzessbohne. Susanne bietet Katrin eine Zauberbohne an, möchte aber gerne eine Pflickbohne haben. Da Katrin keine Pflickbohne auf der Hand hat, erntet sie ihre Zauberbohne. Sie nimmt die Pflickbohne, die auf diese Weise auf den Ablagestapel gelangt ist, und tauscht sie gegen Susannes Zauberbohne.

Verzauberung der Bohnen (Wert: 6 Bohnenpfennige): In der Anbauphase Deines Spielzuges (Phase 3) darfst Du eine zweite Bohne auf eine beliebige erste Bohne eines Feldes legen! Die erste Bohne verzauberst Du auf diese Weise augenblicklich in die Sorte der zweiten Bohne.
Wenn bei einer Ernte die Bohmentaler angezeigt werden, darf hierzu nicht die verzauberte erste Bohnenkarte genommen werden.

Verzauberung der Mitspieler (Wert: 7 Bohnenpfennige): Wenn Du diesen Zauber anwendest, müssen alle Mitspieler sofort ihre vorderste Handkarte anbauen. Wenn Du möchtest, darfst auch Du Deine vorderste Handkarte ausspielen.
Beispiel: Frank verzaubert seine Mitspieler. Alle Spieler legen ihre vorderste Handkarte auf ein vorhandenes Bohnenfeld. Kein Mitspieler sieht sich gezwungen, ein Bohnenfeld zu ernten. Frank ärgert sich. Was er nicht ahnt: Alle Spieler haben nun eine Bohnenkarte vorne auf der Hand, die nicht zu ihren Feldern passt! Der Zauber hat Frank also doch einen Vorteil verschafft.

Umsteckzauber (Wert: 8 Bohnenpfennige): Du darfst eine Handkarte umstecken!
Den Umsteckzauber darf ein Spieler in Phase 4 auch nach dem Ziehen der letzten Bohnenkarte anwenden. Der Spielzug gilt nicht sofort als beendet.

Handkartenzauber (Wert: 9 Bohnenpfennige): Wenn Du in der Handelsphase (Phase 2) darauf verzichtest, mit Deinen Mitspielern zu handeln, darfst Du am Ende Deines Zuges statt drei fünf Karten auf die Hand ziehen.
In der Handelsphase müssen zwei Karten aufgedeckt werden. Gespräche über die Bohnen dürfen geführt werden, es darf nur nicht zu einem Kartentausch kommen, damit der Zugspieler fünf Karten nachziehen darf.

Zufallszauber (Wert: 10 Bohnenpfennige): Aktiviere die oberste Zauberkarte des Nachziehstapels! Die Karte wird am Ende Deines Spielzuges zurückgemischt. Sonderfall: Wenn Du den Zauberkartentausch ziehst und anwendest, mischt Du nicht die gezogene, sondern die getauschte Zauberkarte zurück.

Wenn der Nachziehstapel mit den Zauberkarten leer geworden ist, hat der Zufallszauber leider keine Wirkung mehr.
Beispiel für den Sonderfall: Hanno aktiviert den Zufallszauber. Er deckt den Zauberkartentausch auf und tauscht diese Karte mit einer Zauberkarte von Felix. Er zieht Felix' Angriffszauber und wendet ihn an. Am Ende seines Spielzuges mischt Hanno den Angriffszauber zurück in den Nachziehstapel, egal, ob er ihn angewendet hat oder nicht. Der Zauberkartentausch bleibt in Felix' Besitz, der Zufallszauber bleibt in Hannos Besitz.

Spielende und Gewinner des Spiels

Beim Spiel mit drei Personen endet eine Partie, wenn der Zugstapel zum dritten Mal leer geworden ist. Beim Spiel mit vier oder fünf Personen endet eine Partie, wenn der Zugstapel zum vierten Mal leer geworden ist. Es gewinnt der Spieler mit den meisten Bohmentalern. Zauberkarten sind Bohnenpfennige wert (100 Bohnenpfennige entsprechen einem Bohmentaler). Bei Gleichstand an Bohmentälern ist derjenige besser, der mehr Bohnenpfennige hat.

Credits

In Anlehnung an sein Kartenspiel „Bohmanza“ hat Uwe Rosenberg die Variante „Rabohnzel“ erfunden. Er bedankt sich bei allen Spieltestern. Die Grafik stammt von Marcel-André Cassola. Die Bohnencharaktere basieren auf Illustrationen von Björn Perfort und werden hier mit seiner freundlichen Genehmigung verwendet. Herzlichen Dank auch an AMIGO-Spiele.