



SISSI!

DIE BOHNENKAISERIN

von Uwe Rosenberg

SPIELIDEE

In dieser Bohanza-Variante werden abwechselnd Rittmeister- und Sissibohnen auf den Bohnenfeldern angebaut. Geerntet wird nach dem Bohnometer der zuletzt gelegten Karte. Da die blaublütigen Sissibohnen ein schwächeres Bohnometer aufweisen als jede Rittmeister-Bohne, sind die Spieler bestrebt, eine „Bohnenfeld-Affäre“ mit einem Rittmeister zu beenden. Nicht selten aber hat Sissi das letzte Wort. Ziel des Spiels ist es, mit Anbau und Handel die meisten Taler zu verdienen.

SPIELMATERIAL

Die Bohnenkarten

Es gibt acht verschiedene Bohnensorten (die Sissibohne und die sieben unterschiedlichen Rittmeister-Bohnen). Jede Sorte ist unterschiedlich häufig im Spiel. Wie viele Karten es von einer Sorte gibt, ist auf der jeweiligen Bohnenkarte angegeben.



Häufigkeit der Sissibohne im Spiel

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 ein Spieler verkaufen muss, um ein, zwei, drei, vier oder fünf Bohmentaler zu erhalten.



Bohnometer

Erlös in Bohmentaler



4 8 10
Anzahl der Bohnenkarten einer Sorte beim Verkauf

Beispiel 1:

1-3 Saubohnen bringen beim Verkauf der Ernte keine Bohmentaler ein, 4-7 Saubohnen bringen einen Taler, 8-9 Saubohnen bringen drei Taler, ab 10 Saubohnen erhält der Spieler fünf 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 Bohnenfelder dar, die er bereits zu Beginn des Spiels besitzt. Im Spiel zu dritt verfügt jeder Spieler über 3 Bohnenfelder. Im Vier- und Fünfpersonenspiel hat jeder Spieler 2 Bohnenfelder.

Auf einem Bohnenfeld dürfen beliebig viele Rittmeister-Bohnen der gleichen Sorte und Sissibohnen angebaut werden, das heißt, die Bohnenkarten werden auf das Bohnenfeld in einer Reihe abgelegt. Ein Feld darf auch mit einer Sissibohne begonnen werden.

1. Bohnenfeld 2. Bohnenfeld



SPIELVORBEREITUNG

Die Bohnenkarten werden gut gemischt. Jeder Spieler erhält fünf Karten auf die Hand

„Sissi! Die Bohnenkaiserin“ basiert auf dem bekannten Kartenspiel „Bohanza“ und ist eine Sonderausgabe des Österreichischen Spiele Museums. Unter Lizenz von AMIGO Spiel+Freizeit GmbH D-63128 Dietzenbach

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

Inhalt:

120 Bohnenkarten
1 Spielanleitung

Häufigkeit der einzelnen Bohnensorten im Spiel:

50 Sissibohnen

Rittmeister-Bohnen

16 Feuerbohnen

14 Saubohnen

12 Brechbohnen

10 Sojabohnen

8 Augenbohnen

6 Rote Bohnen

4 Gartenbohnen



Bohnenkarte umdrehen = Ein Bohmentaler

Auf einem Feld dürfen gleiche Rittmeister- und Sissibohnen abgelegt werden.

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 fünf Phasen:

1. Bohnenkarten ausspielen
2. Handeln und Schenken
3. Bohnen anbauen
4. Neue Bohnenkarten ziehen
5. Sissi-Aktion

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 eines Feldes.

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

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. Eine der wichtigsten Aktionen in dieser Phase ist der Handel Sissibohne gegen Sissibohne. **Diese Aktion ist nicht nur erlaubt, sie ist sogar ein wichtiger Bestandteil des Spiels.**

Beispiel 2:



Eine Sojabohne und eine Gartenbohne wurden aufgedeckt. Herzog Max 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.

Jeder Spieler erhält fünf Karten auf die Hand.



vorderste Karte

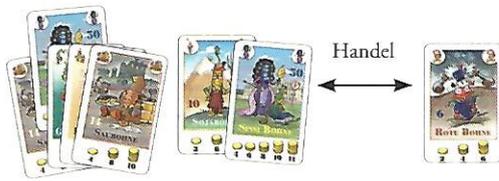
1. Phase:

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:



Herzog Max sagt:
„Ich biete die aufgedeckte Sojabohne und zusätzlich eine Sissibohne 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 weiter gehandelt 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.**

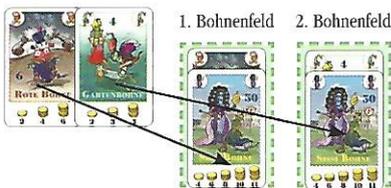
Ist der Spieler, der gerade an der Reihe ist, beide oder eine der aufgedeckten Bohnenkarten nicht an seine Mitspieler losgeworden, dann muss er sie in der nächsten Phase „*Bohnen anbauen*“ auf seinen Feldern anbauen.

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. Auf den Bohnenfeldern sollen **abwechselnd** Rittmeister-Bohnen gleicher Sorte und Sissibohnen angebaut werden. Trotzdem dürfen Rittmeister-Bohnen kurzfristig auf Rittmeister-Bohnen bzw. Sissibohnen kurzfristig auf Sissibohnen gelegt werden (siehe Phase 5). Zwischen dem Anbau von einzelnen Bohnen darf auch geerntet werden (siehe *Ernten und Verkaufen von Bohnen*).

Beispiel 4:



Herzog Max hat Baron Hübner die Soja- und die Sissibohne gegeben und von ihm die Rote Bohne erhalten. Diese und die Gartenbohne muss er nun anbauen. Er legt die Rote Bohne auf sein erstes Feld und dann die Gartenbohne auf das zweite Feld.

Kann ein Spieler aufgrund unterschiedlicher Bohnensorten erhaltene Bohnen nicht anbauen, muss er zwangsweise Bohnen eines Feldes ernten, bevor er weitere Bohnen anbaut.

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

3. Phase:

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

4. Phase:

Jeder Spieler zieht eine Bohnenkarte nach und nimmt sie nach hinten auf

Jeder Spieler zieht eine Bohnenkarte vom Zugstapel nach und nimmt sie auf die Hand. Der Spieler, der an der Reihe ist, beginnt, die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn. Die neuen Karten werden hinter die alten Karten auf die Hand gesteckt.

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.

5. Phase: Sissi-Aktion

Am Ende des Spielzuges des Spielers, der an der Reihe ist, werden seine Bohnenfelder geprüft. Bohnenfelder, auf denen eine Sissibohne auf einer Sissibohne oder auf denen eine Rittmeister-Bohne auf einer Rittmeister-Bohne liegt, muss er sofort ernten.

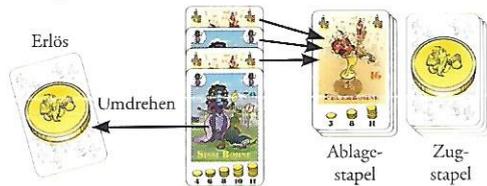
Der im Uhrzeigersinn folgende Spieler beginnt wieder mit Phase 1.

Ernten und Verkaufen von Bohnen

Die Spieler dürfen, auch wenn sie nicht an der Reihe sind, Bohnenfelder ernten und verkaufen. Wenn ein Spieler ein Bohnenfeld ernten möchte, muss er immer alle Bohnen auf dem Feld verkaufen.

Verkaufen heißt: Der Spieler zählt die Karten auf dem Feld. Der Bohnometer der zuletzt gelegten Karte zeigt an, wie viele Taler der Spieler für die Ernte erhält. Der Spieler dreht von unten nach oben 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 6:



Für die beiden Feuer- und die beiden Sissibohnen gibt es einen Bohntaler. Baron Hübner dreht die unterste Sissibohne um und erhält somit einen Bohntaler. Die übrigen drei Karten 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 Bohntaler.

Beispiel 7:

Bei dem Verkauf von einer Ernte mit zwei Feuerbohnen erhält Baron Hübner keine Bohntaler.

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 Bohntaler besitzt, hat gewonnen. Bei Gleichstand ist der Spieler besser, der seinen ersten Spielzug später gemacht hat. Der Startspieler hat in diesem Fall einen kleinen Nachteil.

Österreichisches Spiele Museum e.V.
ZVR-Zahl 004817012
Obfrau Dipl.Ing. Dagmar de Cassan
Rassdorferstrasse 28
A-2285 Leopoldsdorf

die Hand.

5. Phase:

Bohnenfelder auf gleiche Bohnensorten übereinander prüfen und ggf. sofort ernten



Beispiel 5:

Auf dem Bohnenfeld liegen 2 Sissibohnen übereinander. Das Bohnenfeld muss in Phase 5 geerntet werden.

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

