

TELEBOHN

EINE BOHMANZA-ERWEITERUNG IM HANDY-FORMAT
VON UWE ROSENBERG

Spielmaterial

Die Bohnanza-Variante „Telebohn“ enthält 33 Karten und eine Spielregel. Die 33 Karten sind im einzelnen 1 Anzeige-Karte, „Aktiver Spieler“, 18 Textkarten, „Sonderaktion“ und 14 Bohnenkarten, „Schmittbohne“. Die Schmittbohnen haben ein ungewöhnliches Bohnmeter: wer Schmittbohnen erntet, erhält Sonderaktionskarten: dies sind Textkarten, die der Spieler im weiteren Spielverlauf einsetzen kann. Erst bei Spielende gibt es für eine Schmittbohnenernste, wie bei jeder anderen Bohnenkarte auch - bis zu vier Bohmentaler zu verdienen.

Spielidee

Erinnern Sie sich an das Jahr 1999, als das Unternehmen Mannesmann ein Übernahmeangebot aus Großbritannien bekommen hat? Da Mannesmann nicht wirklich übernehmen wollte, wurde von einer „feindlichen Übernahme“ gesprochen. Nach monatelangen Verhandlungen - als die Entschädigungszahlungen für die Vorstandsmitglieder endlich hoch genug waren - kam der Deal tatsächlich zustande.

Um Feindliche Übernahmen geht es auch in diesem Spiel für 2 bis 5 Personen. Achtung! Anders als es ein Spiel mit dem Thema „Telefonieren“ vermuten lässt, verhandeln die Spieler bei dieser Bohnanza-Variante nicht miteinander. Sie tauschen nicht freiwillig Handkarten, sondern unfreiwillig ganze Bohnenfelder.

Im Englischen heißt „Feindliche Übernahme“ übrigens „unfriendly takeover“. Wenn in diesem Spiel von einer „unfreundlichen Übernahme“ die Rede wäre, würde der Sprachwitz aber wohl leider im Kanaltunnel stecken bleiben.

Spielvorbereitungen

„Telebohn“ sollte ursprünglich „Vodabohn“ heißen. Es kann nur zusammen mit dem Kartenspiel „Bohnanza“ gespielt werden. „Bohnanza“ ist bei AMIGO Spiel+ Freizeit erschienen. Die Kenntnis der Grundregeln zu diesem Spiel wird in dieser Spielregel vorausgesetzt.

Beim Spiel mit drei bis fünf Personen erhält jeder Spieler eine Karte „3. Bohnenfeld“, die er vor sich ablegt. Die Bohnenkarten (inklusive Schmittbohnen) werden gemischt. Zu vor werden zwei Gartenbohnen aussortiert.

Jedem Spieler wird auf jedes seiner drei Bohnenfelder eine Bohnenkarte gelegt: die Bohnenkarten werden offen von links nach rechts nebeneinander abgelegt. Die Bohnenkarte rechts ist somit die dritte Bohne und kommt auf die Karte „3. Bohnenfeld“. Von der Karte „3. Bohnenfeld“ soll nur der Schriftzug auf braunem Grund zu erkennen sein. Die restlichen Bohnenkarten bilden den verdeckten Zugstapel. Die zwei aussortierten Gartenbohnen kommen mit der Vorderseite nach oben unter den Zugstapel. Diese Bohnen können nicht nachgezogen oder aufgedeckt werden, sie werden erst im weiteren Spielverlauf in den Kartenstapel eingemischt (siehe „Leere Kartenstapel“ im Abschnitt „Spielverlauf“).

Jeder Spieler bekommt fünf Bohnenkarten auf die Hand. Achtung: Die Reihenfolge der Karten auf der Hand darf entgegen jeder anderen Bohnanza-Variante - sehr wohl verändert werden!

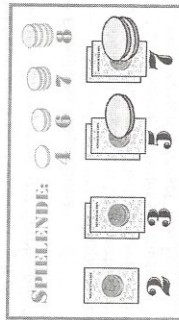
Die restlichen Bohnenkarten bilden den verdeckten Zugstapel.

Die Textkarten werden gemischt. Jeder Spieler bekommt zwei Textkarten zugeteilt, die er sich durchliest und verdeckt vor sich ablegt. Die restlichen Textkarten bilden den verdeckten Nachziehstapel.

Schmittbohnen-Bohnmeter

Wie bei Bohnanza gilt auch bei „Telebohn“: Auf jedes Bohnenfeld dürfen nur Bohnen der gleichen Sorte abgelegt werden. Wenn geerntet wird, zeigt der Bohnmeter, wieviele Bohmentaler es gibt. Ein Bohmentaler wird angezeigt, indem der Spieler eine Bohnenkarte auf die Rückseite dreht und mit dem Bohmentaler nach oben vor sich ablegt.

Die Schmittbohne, die viermal im Spiel verkehrt ist, besitzt ein aufwendigeres Bohnmeter als alle anderen Bohnenkarten (siehe Abbildung rechts). Wer 1 Schmittbohne erntet, bekommt gar nichts. Wer 2 Schmittbohnen erntet, zieht eine Textkarte vom Nachziehstapel für Textkarten. Wer 3 oder 4 Schmittbohnen erntet, zieht zwei Textkarten. Bei 1 bis 4 angebauten Schmittbohnen werden keine Bohmentaler ausgezahlt, also gehen alle geernteten Bohnen auf den Ablagestapel. Bohmentaler bekommt der Spieler erst ab 5 Schmittbohnen: wer 5 oder 6 Schmittbohnen erntet, zieht zwei Textkarten und erhält zusätzlich einen Bohmentaler. Wer 7 Schmittbohnen oder mehr erntet, zieht zwei Textkarten und erhält zusätzlich zwei Bohmentaler.



Beispiel für die Textkarte „Pizza Bohnotoni“

Wer zehn Blaue Bohnen erntet, erhält vier Taler. Wer elf Blaue Bohnen erntet, bekommt mit der Pizza Bohnotoni fünf Taler. Wer zwölf Blaue Bohnen erntet, erhält sechs Taler, und wer 13 Blaue Bohnen erntet, sogar sieben Taler.

Credits

„Bohnanza“ ist ein Spiel von Uwe Rosenberg, das 1997 im Verlag AMIGO Spiel+ Freizeit veröffentlicht wurde. Zu diesem Spiel hat Uwe Rosenberg bereits im Jahr 1998 die Variante „Telebohn“ erfunden. Die Schmittbohnen und einige Regelfeinheiten kamen im Sommer 2001 hinzu. Die Grafik stammt von Marcel-André Casasola Merkle. Die Bohnencharaktere basieren auf Illustrationen von Björn Pertoff und werden hier mit seiner freundlichen Genehmigung verwendet. Herzlichen Dank auch an AMIGO-Spiele.

Für das Testspielen bedankt sich der Autor in chronologischer Reihenfolge bei Anke Siefert, Michael Hoffmeier, Hanno Dorgathen, Hanno Girke, Marcel-André Casasola Merkle, Insa Rosenberg, Peter Zyka, Karl Friedrich, Susanne Balders, Heike Bonnet, Martin Bonnet, Andrea Timm, Murat Celik, Rebekka Topp, Frank Beimfohr, Stefan Jansen, Anja Grieger, Frank Grieger, Martin Kappeler, Rolf Bruns, Joachim Gerß, Burkhard Hehenkamp, Christian Becker, Erwin Amann, Volker Krey, Carsten Schmuckall, Manfried Wahl, Jürgen Schäfer, Volker Klein, Andreas Möschl, Walter Wetz, Christian Geißler, Simone Hülshorst, Andrea Peters, Nicole Klewe, Thomas Klewe, Thomas Balcerak, Denise Spielmann, Sascha Rühl, Hannah Berendes, Guido Hüwe, Nicole Reiske, Carsten Hübner und Detlef Krägenbrink.

Spiele von Lookout Games

Das erste Spiel von Lookout Games, „High Bohnr“, ist inzwischen auch bei AMIGO veröffentlicht worden. Als weitere „Bohnanza“-Varianten sind „Mutabohn“, „Ladybohn“, „Bohnpartie“ und „Dschingis Bohnr“ erschienen. Auch „Bohnpartie“ und „Dschingis Bohnr“ sind im Oktober 2004 unter dem Titel „Bohnpartie“ bei AMIGO erschienen. „Telebohn“ ist nun in einer limitierten, durchnummerierten Auflage von ausnahmsweise 5000 statt 2500 Verkaufsexemplaren erschienen. Das Spiel wird nur im gut sortierten Spielwarenhandel erhältlich sein. Als weitere Kartenspiele von Lookout Games möchten wir auf Rudl Hoffmanns Fußball-Kartenspiel „Schuss und Tor“, auf Marcel-André Casasola Merkle's Partyspiel „Attribut“ (Teil 1 und 2) und Uwe Rosenbergs „Schätzbold“, ein Spiel um Jahreszahlen und Ereignisse, aufmerksam machen. Das erste Brettspiel von Lookout Games nennt sich „Das Zepter von Zavanador“, wurde von Jens Drögemüller erdacht und von Andrea Bockhoff gestaltet.

Bezugsquellen

Lookout Games bedankt sich bei seinen Hauptvertriebspartnern (sortiert nach Postleitzahlen):

- Spielbreit Berlin, Berliner Str. 132, 10967 Berlin
- Wupatki, Kröpelinstr. 19, 18055 Rostock
- Das Spiel, Rentzelstr. 4, 20146 Hamburg
- Mythos*, Am Sande 34-35, 21335 Lüneburg
- Saitkokan, Weinbergsweg 17, 21365 Adendorf
- Spiel mit Peter, Am Fleet 2, 21635 Jork
- Sas Draceneri, Lübecker Str. 127, 22087 Hamburg
- Das große Würfelspiel, Königstr. 120, 23552 Lübeck
- Joe (Maechte Weite), Stausstr. 20, 26122 Oldenburg
- Comic-Buch & Spiel*, Stausstr. 20, 26122 Oldenburg
- Brake's Spielerei*, Breite Str. 40, 26919 Brake
- PEPE Spiele*, Brückstr. 5, 27283 Varden(Alle)
- Pöppel & Co.*, Lehmgweg 12A, 27324 Gamedsbergen
- Spielzeiten Hannover*, Gretchenstr. 5-6, 30161 Hannover
- Fantasy-In, Hildesheimer Str. 11, 30169 Hannover
- Spielzeiten Bielefeld*, Breite Str. 26, 33602 Bielefeld
- Kinderkiste, Wiettergasse 8, 35037 Marburg
- Sonia Spielereien, Fischzug 2, 38226 Salzgitter
- Stadtscheune*, Hauptstr. 8, 41460 Neuss
- Roskothek, Soth*, Hauptstr. 8, 41460 Neuss
- Spielzeit Krefeld*, Lindstr. 36, 50979 Kreisfeld
- Spielkultur Münster*, Frauenstr. 40, 48149 Münster
- Spielraum Osna-brück*, Haestr. 48, 49074 Osna-brück
- Pattveue, Ehrenstr. 43b, 50672 Köln
- Spielbreit Köln*, Engelbertstr. 5, 50674 Köln
- Puppenkönig, Gangolfstr. 8-10, 53111 Bonn
- Orcish Outpost, Zangasse 7, 55116 Mainz
- Adam spielt, Königsberger Str. 10, 61169 Friedberg

* Mitglieder der Pöppel Deutsche Spiele AG, Hauptstr. 22a, 27324 Eyrup

© 2004 by Lookout Games,
Deutschland
Hergestellt in Belgien
Limitierte Verkaufslaufage:
5000 Exemplare
Fragen an: Support@lookout-games.de
www.lookout-games.de



Bei Spielende ändert sich der Bohnmeter der Schnittbohne: statt Textkarten gibt es nun ausschließlich Bohmentaler. Für bis zu 3 Schnittbohnen gibt es nichts, noch nicht einmal Textkarten. Für 4 bis 5 Schnittbohnen gibt es einen Taler, für 6 Schnittbohnen zwei Taler, für 7 Schnittbohnen drei Taler und für 8 Schnittbohnen vier Taler.

Die Textkarten

Jede Textkarte hat drei Bedeutungen.

1.) Zunächst einmal ist sie 10 Bohnenpfennige wert, wenn der Spieler sie bis Spielende nicht angewendet hat. Wie in dem Lookout-Games-Spiel „Mutabohr“ entsprechen auch bei „Telebohne“ 100 Bohnenpfennige einem Bohmentaler.

2.) Weiterhin ist jede Textkarte eine Abwehrkarte gegen Feindliche Übernahmen (siehe „Abwehr der Feindlichen Übernahme“).

3.) Schließlich ermöglicht jede Textkarte eine Sonderaktion, die auf der Karte beschrieben wird. Sowohl der aktive Spieler als auch die passiven Spieler dürfen Textkarten ausspielen und Sonderaktionen durchführen, wenn sie mit einer regulären Aktion an die Reihe kommen. Manche Sonderaktionen können nur in Zusammenhang mit einer regulären Aktion gespielt werden. Alle anderen werden zusätzlich zur regulären Aktion durchgeführt. Die regulären Aktionen werden unter „Spielverlauf“ erläutert. Auch wer passt, darf eine Sonderaktion spielen. Nachdem die Sonderaktion, die auf der Textkarte beschrieben wird, durchgeführt wurde, kommt die Textkarte auf die Ablage für Textkarten.

Spielverlauf

Der Startspieler wird ausgelost. Er erhält die Karte „Aktiver Spieler“, die er mit der abgebildeten Bohne nach oben vor sich ablegt. Eine Runde dauert solange, bis der aktive Spieler diese Karte weitergibt. Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt.

Dem aktiven Spieler stehen fünf Aktionen zur Auswahl, die er - mit Ausnahme von Aktion d - beliebig oft und in beliebiger Reihenfolge durchführen darf. Auf jede Aktion des aktiven Spielers können die passiven Spieler reagieren (siehe „Reaktion der passiven Spieler“). Die fünf Aktionen sind:

- Handkarten ausspielen
Der Spieler legt auf eines seiner drei Bohnenfelder Handkarten ab. Auf ein leeres Bohnenfeld dürfen beliebig viele Handkarten der gleichen Sorte gelegt werden. Auf ein bepflanzttes Bohnenfeld dürfen beliebig viele Handkarten gelegt werden, die die gleiche Bohnenart haben wie die bereits ausliegenden Karten.
- Bohnenfelder zusammenführen
Bohnenfelder, auf denen jeweils die gleiche Bohnenart angebaut wird, dürfen zusammengeführt werden: Das Bohnenfeld wird vollständig auf das andere gelegt. Welches Bohnenfeld liegen bleibt und welches verschoben wird, bleibt dem Spieler überlassen. *Beispiel: Es ist erlaubt, ein Bohnenfeld mit beliebig vielen Bohnen zu nehmen und es auf ein Feld mit nur einer einzigen Bohne zu legen. Genauso ist es umgekehrt erlaubt, die einzelne Bohne umzupflanzen.*
Es ist nicht gestattet, ein bepflanzttes Bohnenfeld auf ein leeres Bohnenfeld zu verschieben.
- Bohnenkarten aufdecken
Leere Bohnenfelder dürfen mit Karten vom Zugstapel gefüllt werden. Wer mindestens ein leeres Bohnenfeld hat, darf eine Bohnenkarte vom Zugstapel ziehen. Er sieht sich die Karte an. Danach entscheidet er, auf welches eigene leere Bohnenfeld er die Bohnenkarte legt. Es ist nicht erlaubt, die gezogene Bohnenkarte auf ein bepflanzttes Bohnenfeld zu legen. *Häufig kann der aktive Spieler direkt im Anschluss an Aktion c die Aktion b durchführen.* Den Spielern ist es im Rahmen der Aktion c nicht erlaubt, Handkarten auszuspielen (dies ist eine Aktion a).
- Bohnenfeld ernten
Im Gegensatz zu den anderen regulären Aktionen darf der aktive Spieler in einer Runde nur ein einziges Mal (nach Bohnmeter-Regeln) ein Bohnenfeld ernten. Er zeigt die vollzogene Ernte an, indem er die Karte „Aktiver Spieler“ auf die Rückseite dreht. *Auf der Rückseite steht entsprechend: „Der aktive Spieler hat bereits ein Bohnenfeld geerntet.“*
Achtung! Auch bei „Telebohne“ gilt die Bohnmeter-Schutzregel, dass Bohnenfelder mit genau einer Karte nicht geerntet werden dürfen, wenn der Spieler mindestens ein anderes Bohnenfeld hat, auf dem mehr als eine Bohnenkarte liegt.
- Feindliche Übernahme
Der Zugspieler darf einen Mitspieler zwingen, mit ihm ein Bohnenfeld zu tauschen. Es ist nicht möglich, ein leeres Bohnenfeld gegen ein bepflanzttes Bohnenfeld zu tauschen. Um einen Tausch durchführen zu dürfen, muss der aktive Spieler zwei Bedingungen erfüllen.
(1.) Das eigene Bohnenfeld muss „stärker“ sein als das des Mitspielers. Ein Feld ist stärker als das andere, wenn es mehr Karten umfasst. Bei Feldern mit gleichvielen Karten ist die Bohnenart mit dem kleineren Handy-Cap-Wert stärker. Der Handy-Cap-Wert ist die Anzahl der Karten, die es von einer Bohnenart gibt. Dieser Wert steht auch auf jeder Bohnenkarte. Eine Ausnahme bildet die Schnittbohne. Obwohl es 14 Schnittbohnen im Spiel gibt, hat die Schnittbohne den Handy-Cap-Wert 4. Dies ist der Grund, warum auf der Schnittbohnenkarte die Ziffer 4 von der „14“ deutlicher zu erkennen ist als die Ziffer 1.

(2.) Die Bohnenfelder, die getauscht werden sollen, müssen sich auf der gleichen Position befinden: ein erstes Bohnenfeld kann nur mit einem ersten, ein zweites Bohnenfeld nur mit einem zweiten und ein drittes Bohnenfeld nur mit einem dritten Bohnenfeld getauscht werden.

Abwehr der Feindlichen Übernahme

Eine Feindliche Übernahme kann abgewehrt werden, indem der „schwächere“ Spieler eine seiner Textkarten verdeckt auf das Bohnenfeld legt, das angegriffen wurde. Diese Textkarte wählt er selbst aus. Das angegriffene Bohnenfeld ist nun solange vor Übernahmen geschützt bis der aktive Spieler wechselt oder bis auf dem geschützten Feld keine Bohnenkarten mehr liegen. Eine dritte Möglichkeit, dass der Schutz verloren geht, besteht darin, dass dem Spieler mit seinem geschützten Bohnenfeld selbst eine Feindliche Übernahme gelingt. Der Schutz entfällt nicht, wenn zwei Bohnenfelder auf dem geschützten Bohnenfeld zusammengeführt werden. Spätestens, wenn der aktive Spieler wechselt, kommt die Textkarte, mit der das Bohnenfeld geschützt worden ist, auf die Textkartenablage.

Reaktion der passiven Spieler

Nach jeder regulären Aktion wird reihum im Uhrzeigersinn gefragt, ob ein passiver Spieler die gleiche Aktion durchführen möchte, die der aktive Spieler vorgemacht hat. Selbst eine abgewehrte Feindliche Übernahme gilt als gültige Aktion und kann nachgeahmt werden. Wer die Aktion nicht durchführen möchte, sagt „ich passe“. Nur bei Sonderaktionen (Textkarten!) erhalten die Mitspieler nicht die Chance, die Aktion nachzumachen.

Achtung: Beim Spiel mit 3 bis 4 Spielern darf nur ein einziger passiver Spieler die Aktion nachmachen (Spiel mit 5 Personen, siehe dort). *Häufig ergreift gleich der linke Sitznachbar des aktiven Spielers diese Chance.*

Ausnahme: In der ersten Runde dürfen alle passiven Spieler die Aktionen des ersten aktiven Spielers nachmachen. *Nicht wundern! Die Startrunde kann mitunter etwas länger dauern.*

Eine Besonderheit betrifft die Aktion „Feindliche Übernahme“: Der passive Spieler darf keine Feindliche Übernahme beim aktiven Spieler machen, selbst mit dessen Einverständnis nicht. In der ersten Runde dürfen keine Feindlichen Übernahmen mit Mitspielern vorgenommen werden, die im gleichen Rundgang selbst schon eine Feindliche Übernahme getätigt haben. *Beispiel zum Vierpersonenspiel: Anna überfällt Bert, dann darf Bert nicht Anna überfallen. Bert überfällt stattdessen Dora. Carl darf nur noch ebenfalls Dora überfallen, aber er passt. Dora überfällt Carl.*

Abschluss einer Runde

Der aktive Spieler beendet die Runde, indem er die Karte „Aktiver Spieler“ mit der Vorderseite nach oben an seinen linken Sitznachbarn übergibt. Er muss so viele Karten vom Zugstapel nachziehen, bis er wieder fünf hat. Danach müssen reihum im Uhrzeigersinn alle Mitspieler Bohnenkarten nachziehen bis sie ebenfalls fünf Handkarten haben.

Leere Kartenstapel

Wenn der Zugstapel mit den Bohnenkarten leer wird und die zwei unter dem Zugstapel liegenden Gartenbohnen sichtbar werden, wird der Ablagestapel gemischt und zum neuen verdeckten Zugstapel. Eine dieser zwei Gartenbohnen wird in den Kartenstapel eingemischt. Die zweite Gartenbohne kommt mit der Vorderseite nach oben unter den zweiten Zugstapel - diese Gartenbohne wird erst in den dritten Zugstapel eingemischt.

Wenn der Nachziehstapel für Textkarten leer wird, werden die abgelegten Textkarten gemischt und zum neuen verdeckten Stapel.

Sonderregeln für das Spiel zu fünf

Beim Spiel zu fünf dürfen statt einem gleich zwei Spieler die Aktion des aktiven Spielers nachahmen.
Zu Aktion e: Der zweite passive Spieler, der eine Feindliche Übernahme nachahmt, darf sein Bohnenfeld weder mit dem aktiven Spieler tauschen noch mit dem anderen Mitspieler, der bereits die Feindliche Übernahme nachgemacht hat. Selbst mit deren Einverständnis wäre eine solche Feindliche Übernahme nicht möglich.

Sonderregeln für das Spiel zu zwei

Die einzigen Sonderregeln für das Spiel zu zwei beziehen sich auf die Spielvorbereitung. Die Kontrahenten sitzen sich gegenüber. Die beiden Kartenreihen werden gegenüberliegend ausgelegt. Die Karten „3. Bohnenfeld“ werden nicht benötigt. Außerdem werden beiden Spielern statt drei Textkarten zugeteilt.

Für den Spielverlauf gelten alle Spielregeln, die auch für das Mehrpersonenspiel gelten. Die einzige Ausnahme folgt aus der Sonderregelung in der Spielvorbereitung: Bei der Feindlichen Übernahme werden nicht die Felder auf der gleichen Position, sondern die gegenüberliegenden Bohnenfelder miteinander getauscht.

Das Spiel geht im Gegensatz zum Mehrpersonenspiel (siehe nächster Abschnitt „Spielende“) bereits nach dem Spielzug zu Ende, in dem der Zugstapel zum ersten Mal leer geworden ist.

Bemerkungen: Jede Aktion des aktiven Spielers darf der passive Spieler nachahmen. Nach einer Feindlichen Übernahme hat der passive Spieler allerdings niemanden, den er überfallen kann, weil der aktive Spieler geschützt ist. Zwei der sechs Gartenbohnen kommen nie ins Spiel, weil der Zugstapel nur einmal durchgespielt wird.

Spielende

Das Spiel geht zu Ende, nachdem der Zugstapel mit den Bohnenkarten zum dritten Mal leer geworden ist (Ausnahme Zweipersonenspiel). Der aktive Spieler leitet noch so viele Aktionsrunden ein wie er möchte, danach erntet er seine Bohnenfelder und streicht ein letztes Mal Bohmentaler ein. Reihum im Uhrzeigersinn ernten dann auch die Mitspieler ihre Bohnenfelder. Ein gesonderter Bohnmeter für Schnittbohnen ermöglicht bei Spielende höhere Erträge, als wenn diese Bohnenart im Spielverlauf geerntet wird (siehe „Schnittbohnen-Bohnmeter“). Auch bei der Schlussabrechnung dürfen noch Textkarten ausgespielt werden.

Wer die meisten Bohmentaler und Bohnenpfennige gewinnt, 100 Bohnenpfennige sind einen Bohmentaler wert.