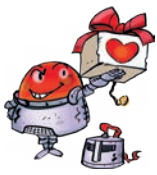


BOHNANZA® DAS DUELL





amigo-spiele.de/01658



„EINER WIRD GEWINNEN!“

von Uwe Rosenberg mit Illustrationen von Björn Pertoft

Spieler: 2 Personen • **Alter:** ab 12 Jahren • **Dauer:** ca. 45 Minuten

Spielidee

In diesem Bohnanza-Duell zwischen dir und deinem Mitspieler geht es rund um das Anbauen, Handeln und Ernten von Bohnen. Du handelst z. B. mit raffinierten Geschenken, die nicht immer „von Herzen“ kommen. Dein Ziel ist es, viele Bohnentaler zu erwirtschaften. Bohnuskarten helfen dir zusätzliche Taler zu erhalten, wenn Bohnensorten in einer bestimmten Reihenfolge auf den Feldern angebaut wurden. Wer bei Spielende die meisten Taler besitzt, gewinnt.

Spielmaterial & Spielvorbereitung



Jeder von euch erhält eine **Bohnenfeld-Ablage** und legt sie vor sich ab. Während des ganzen Spiels habt ihr immer drei Bohnenfelder zur Verfügung.



Mische die **32 Bohnuskarten** und lege sie als Stapel mit der Talerseite nach oben in die Tischmitte. Während des Spiels wird daneben ein Ablagestapel entstehen.



Lege die **acht Geschenkkarten** (den Zahlen nach aufsteigend) in einer Reihe offen nebeneinander. Beginne mit der ersten Karte rechts neben dem Stapel mit den Bohnuskarten.

Es gibt **104 Bohnenkarten** mit acht verschiedenen Bohnensorten. Wie oft eine Sorte im Spiel ist, zeigen dir die Zahlen in den oberen Ecken auf der jeweiligen Bohnenkarte.



6x  8x  10x  12x  14x  16x  18x  20x

Mische alle Bohnenkarten und **zähle sechs Karten ab**. Jeder von euch erhält davon drei Karten und legt sie unbesehen mit der Talerseite nach oben vor sich ab. Diese sind der Beginn eurer Talerstapel. Die restlichen Bohnenkarten legst du als Nachziehstapel mit der Talerseite nach oben rechts neben der achten Geschenkkarte ab. Während des Spiels wird daneben ein Ablagestapel entstehen (siehe Abb. rechts).

Nun zieht ihr abwechselnd einzeln **fünf Bohnenkarten** auf die Hand und danach dahinter **drei Bohnuskarten**.





Achtung, die wichtigste Regel des Spiels:
Die Reihenfolge der Bohnenkarten auf deiner Hand darfst du während des gesamten Spiels nicht ändern. Die erste gezogene Karte auf deiner Hand ist die vorderste Karte. Jede weitere Karte, die du ziehst, steckst du dahinter. Bei den drei Bohnuskarten ist die Einhaltung der Reihenfolge auf der Hand nicht wichtig.

Spielablauf

Einigt euch, wer beginnen soll. Er ist der erste aktive Spieler und führt nacheinander die folgenden vier Phasen durch:

1. Eine oder zwei Bohnenkarten von der Hand anbauen
2. Drei Bohnenkarten aufdecken und eine Bohnenkarte schenken
3. Geschenkte und aufgedeckte Bohnenkarten anbauen
4. Zwei Bohnenkarten und evtl. Bohnuskarten nachziehen



Die zwei wichtigen Anbauregeln:
- **Du darfst auf jedem deiner Felder unterschiedliche Bohnensorten anbauen.**
- **Du darfst auf eine Bohnenkarte immer eine Karte mit der gleichen Zahl (Sorte) legen oder eine Karte mit der nächsthöheren Zahl.**

Du legst die Bohnenkarten untereinander in eine Reihe auf deine Felder.

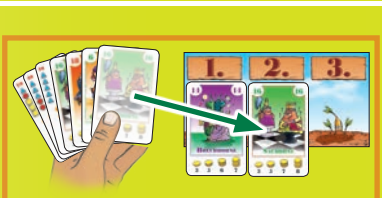
1. Phase: Eine oder zwei Bohnenkarten von der Hand anbauen

Du **musst** die vorderste Bohnenkarte, also die ganz sichtbare Karte, aus deiner Hand auf einem deiner Felder anbauen (siehe Abb. rechts).

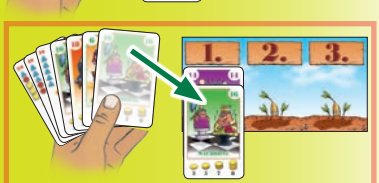


Danach **darfst** du eine weitere Bohnenkarte, die nun ganz sichtbare Karte, auf einem deiner Felder anbauen (siehe Abb. rechts). Eine dritte Bohnenkarte darfst du nicht anbauen.

Durch das Anbauen beginnst oder verlängerst du die Kartenreihe auf dem Feld.



Neue Reihe beginnen



Bestehende Reihe verlängern

Musst du eine Bohnenkarte anbauen, hast aber kein Feld dafür zur Verfügung, musst du zuerst ein Feld abernten (siehe *„Die Bohnenernte“*).

2. Phase: Drei Bohnenkarten aufdecken und eine Bohnenkarte schenken

Decke die obersten **drei Karten vom Nachziehstapel** auf und lege sie vor dir ab.



Beispiel 1: *Uwe hat eine Sojabohne, eine Rote Bohne und eine Blaue Bohne aufgedeckt.*

Die aufgedeckten Karten gehören dir. Sie stehen dir zum Anbau auf deinen Feldern oder zum Schenken an deinen Mitspieler zur Verfügung.

Das Schenken mit den Geschenkkarten

- Als aktiver Spieler **musst** du deinem Mitspieler eine Bohnenkarte (Sorte) als Geschenk anbieten.
- Du darfst dazu eine der drei aufgedeckten Karten **oder** eine beliebige Bohnenkarte von deiner Hand auswählen **oder** bluffen (siehe *„Es darf geblufft werden!“*).
- Hast du dich für eine Bohnensorte als Geschenk entschieden, schiebst du die entsprechende Geschenkkarte der gewählten Sorte aus der Tischmitte in Richtung deines Mitspielers.



Beispiel 2: *Uwe schiebt die Geschenkkarte der Sojabohne in Susannes Richtung. Damit zeigt er an, dass er ihr eine Sojabohne schenken möchte.*

- Dein Mitspieler hat nun die Wahl, dein Geschenk anzunehmen oder es abzulehnen.
- Nimmt er das Geschenk an, erhält er von dir **eine** Karte der angebotenen Bohnensorte und legt sie quer neben seine Bohnenfelder ab.
- Lehnt er es ab, **muss** er im Gegenzug dir ein Geschenk anbieten.
- Dein Mitspieler darf nur eine seiner Bohnenkarten auf der Hand als Geschenk anbieten **oder** bluffen und schiebt seinerseits eine Geschenkkarte in deine Richtung.
- Jetzt hast du die Wahl, das Geschenk anzunehmen oder es abzulehnen.

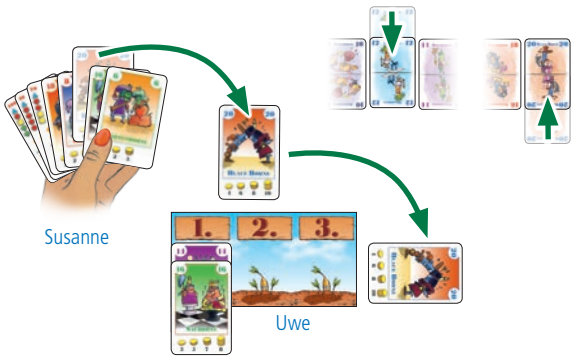


Beispiel 3: *Susanne möchte keine Sojabohne haben. Daher schiebt sie die Geschenkkarte der Blauen Bohne in Uwes Richtung. Damit zeigt sie an, dass sie ihm eine Blaue Bohne schenken möchte.*

Wichtig: Sobald die Geschenkkarte einer Sorte in Richtung eines Spielers geschoben wurde, darf keiner von euch diese Sorte in dieser Phase ein weiteres Mal als Geschenk anbieten.

- Dies geht so lange hin und her, bis einer von euch ein Geschenk annimmt – spätestens nach der achten angebotenen Bohnensorte.
- Nur die letzte als Geschenk angebotene und angenommene Bohnenkarte wechselt den Besitzer. Sie wird quer neben die Bohnenfelder abgelegt.
- Danach werden die Geschenkkarten wieder in die Reihe zurückgeschoben und die Phase ist beendet.

Beispiel 4: *Uwe nimmt das Geschenk an. Susanne zieht eine Blaue Bohne aus der Hand und gibt sie Uwe. Uwe legt die Karte quer neben seine Bohnenfelder ab. Beide schieben die benutzten Geschenkkarten wieder in die Reihe zurück.*



Es darf geblufft werden!

Jeder von euch darf bluffen. Bluffen heißt, du bietest eine Bohnensorte als Geschenk an, die du im Moment weder auf der Hand noch aufgedeckt hast. Sollte dein Mitspieler dieses Angebot ablehnen, hast du Glück gehabt. Sollte er aber auf dein Angebot eingehen, musst du ihm statt der nicht vorhandenen Bohnenkarte eine beliebige Karte von deinem Talerstapel geben. Dein Mitspieler legt die Karte auf seinen Talerstapel. Danach ist die Phase beendet.

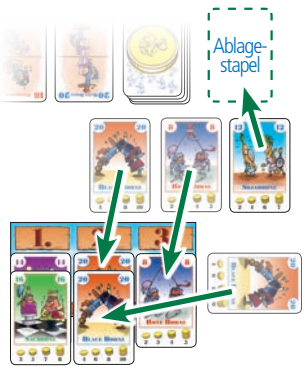
3. Phase: Geschenkte und aufgedeckte Bohnenkarten anbauen

Als aktiver Spieler baust du als Erster **einzeln** die aufgedeckten Bohnenkarten und die evtl. geschenkte Bohnenkarte auf deinen Feldern an. Die Reihenfolge, in der du die Bohnenkarten anbaust, bleibt dir überlassen.

Achtung: Du darfst **eine der aufgedeckten** Karten auf den Ablagestapel legen anstatt sie anzubauen.

Hat dein Mitspieler eine Bohnenkarte von dir als Geschenk erhalten, baut dieser nach dir seine Bohnenkarte auf einem seiner Felder an.

Beispiel 5: *Uwe baut die beiden Blauen Bohnen auf seinem 2. Feld an. Die Rote Bohne baut er auf dem 3. Feld an. Die Sojabohne legt er auf den Ablagestapel.*



Sollte einer von euch eine Bohnenkarte anbauen müssen, für die er keinen passenden Platz auf seinen Feldern findet, muss er zuerst ein Feld abernten (siehe *„Die Bohnenernte"*), bevor er weiter anbauen darf.

4. Phase: Zwei Bohnenkarten und evtl. Bohnuskarten nachziehen

Ziehe als aktiver Spieler **einzeln zwei Bohnenkarten** vom Nachziehstapel auf die Hand. Stecke sie, ohne die Reihenfolge zu ändern, hinter deine letzte Bohnenkarte.

Danach **dürft ihr beide eine Bohnuskarte** von der Hand auf den Ablagestapel der Bohnuskarten legen. Zuletzt zieht ihr (der aktive Spieler beginnt) so viele Bohnuskarten nach, bis ihr wieder drei auf der Hand habt. Die 4. Phase ist damit beendet und dein Mitspieler ist der neue aktive Spieler.



Beachte: Ihr dürft in der 4. Phase gerade nachgezogene Bohnuskarten sofort erfüllen (siehe *„Die Bohnuskarten"*). Es ist danach aber nicht mehr möglich, in dieser Phase weitere Bohnuskarten nachzuziehen.

Ist der Nachziehstapel der Bohnuskarten leer, mischst du den Ablagestapel der Bohnuskarten und legst die Karten als neuen Nachziehstapel bereit.

Die Bohnuskarten



Jede Bohnuskarte ist einen Bohnentaler wert plus den Groschenbetrag, der auf der Vorderseite steht (10, 40, 70, 100 Groschen).

Jederzeit im Spiel darfst du eine Bohnuskarte erfüllen. Dazu musst du nicht der aktive Spieler sein.

Auf jeder Bohnuskarte siehst du 1–4 verschiedene Symbole in unterschiedlicher Häufigkeit. Jedes Symbol steht für eine beliebige Bohnensorte. Die Anordnung der Symbole zeigt die Reihenfolge, in der die Sorten auf einem Feld liegen müssen, um den Bohnus zu erhalten.

Du kannst eine Bohnuskarte erfüllen, sobald du siehst, dass die Reihenfolge der Bohnensorten auf einem Feld mit der Reihenfolge der Symbole auf dieser Bohnuskarte übereinstimmt.

Dabei spielt es keine Rolle, ob es dein Feld ist oder das Feld des Mitspielers.

Achtung: Die zuletzt gelegte, ganz sichtbare Karte eines Feldes **muss** Teil der Reihenfolge sein.

Zeige dem Mitspieler die Bohnuskarte und das Feld, auf dem die Reihenfolge übereinstimmt. Danach legst du die Bohnuskarte auf deinen Talerstapel.



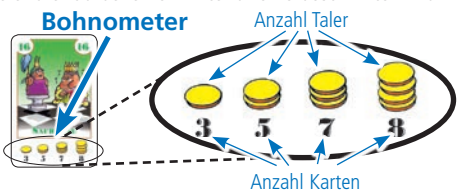
Die Bohnenernte

Jederzeit im Spiel darfst du deine Bohnenfelder abernten, auch wenn du nicht der aktive Spieler bist.

Jede Bohnensorte hat ein eigenes „Bohnometer". Es zeigt dir, wie viele Taler du bei einer Ernte für eine bestimmte Anzahl angebauter Karten auf einem Feld erhältst.

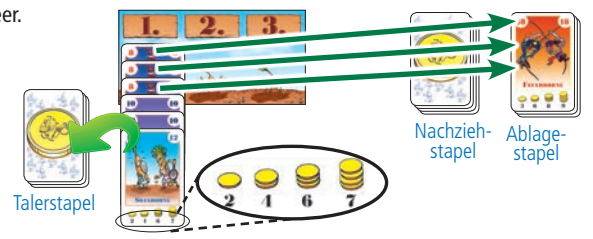
Beachte: Bei manchen Ernten erhältst du keine Taler.

Das Bohnometer einer Saubohne bedeutet: Du erhältst für eine Ernte von 1 oder 2 Karten auf einem Feld keinen Bohnentaler. Für 3 oder 4 Karten erhältst du einen Taler. Für 5 oder 6 Karten erhältst du zwei Taler, für 7 Karten drei Taler und für 8 oder mehr Karten auf dem Feld vier Bohnentaler.



1. Zähle alle Karten auf dem Bohnenfeld, das du ernten möchtest. Dabei spielt es keine Rolle, wie viele unterschiedliche Bohnensorten auf dem Feld liegen.
2. Schaue auf das Bohnometer der obersten, ganz sichtbaren Karte. Nur dieses Bohnometer ist für die Ernte wichtig.
3. Drehe so viele Karten auf die Talerseite, wie du laut diesem Bohnometer an Bohnentalern bekommst.
4. Lege diese Karten auf deinen Talerstapel.
5. Die restlichen Karten des geernteten Feldes legst du offen auf den Ablagestapel.
6. Nach einer Ernte ist das geerntete Feld immer leer.

Beispiel 6: *Susanne hat 3 Rote Bohnen, 2 Augenbohnen und 1 Sojabohne auf einem Feld liegen. Laut Bohnometer der Sojabohne erhält sie für 6 Bohnenkarten drei Taler. Susanne dreht drei Karten auf die Talerseite und legt sie auf ihren Talerstapel. Die übrigen 3 Bohnenkarten legt sie auf den Ablagestapel.*





Die Bohnenschutzregel

Du darfst kein Feld mit einer einzelnen Bohnenkarte abernten, wenn auf mindestens einem deiner Felder mehr als eine Bohnenkarte liegt.

Spielende

Sobald der Nachziehstapel leer wird, endet das Spiel nach der 3. Phase. Danach könnt ihr beide noch durch die Bohnuskarten oder die Ernte der Felder Bohnentaler erhalten. Die Karten auf der Hand zählen nicht mehr.

Jeder zählt nun die Karten in seinem Talerstapel. Jede Bohnenkarte zählt einen Taler, jede Bohnuskarte zählt einen Taler plus die Groschenbeträge (100 Groschen sind ein Taler) auf der Vorderseite. Wer die höhere Talersumme erwirtschaftet hat, gewinnt. Bei einem Gleichstand verliert der Startspieler.

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: hotline@amigo-spiele.de

© **AMIGO** Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMXVI

Version 1.1