

Bohnedikt

Wir sind Pups

eine Bohnanza-Variante für 2-5 Spieler
von Uwe Rosenberg und Jochen Steininger

Spielidee und Spielmaterial

Bohnedikt ist eine Variation des Kartenspielklassikers **Bohnanza**, die auf speziellen Bohnenfeldern gespielt wird.

Jeder Spieler hat einen **Bisch-Hof**, auf dem er neben der eigentlichen Bohnensorte **Bohnedikte** als eine Art „Jokerbohnen“ anpflanzen kann. Die „Bohn-Edikte“ sind Bohnenkarten und fungieren nebenbei als Erlasse, die Variation in die Handelsverläufe bringen.

Das zweite Bohnenfeld ist **Gottes Acker**. Jeder Spieler hat 1 Opferkarte auf der Hand, welche ihm 2 Bohnenkarten anweist, die er auf seinem Gottes Acker anpflanzen soll – ganz unabhängig von der Sorte, die bisher auf dem Acker angebaut wurde. Die zuletzt angebaute Bohne bestimmt die Sorte, mit der der Acker im weiteren Verlauf bepflanzt wird.

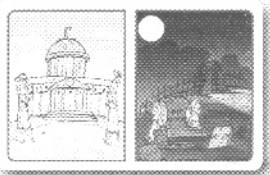
Für beide Bohnenfelder gilt: Bei der Ernte wird immer nach dem Bohnometer der zuletzt angebauten Bohne abgerechnet. Wegen der Sondereigenschaften der Bohnenfelder muss man mit Bedacht entscheiden, welche Bohnen man auf welchen Bohnenfeldern anpflanzt.

Das Spiel enthält 5 Bohnenfeld-Karten, 16 Bohnedikte und 12 Opferkarten.

Bohnedikt kann nur zusammen mit dem Kartenspiel **Bohnanza** (AMIGO Spiel+Freizeit) gespielt werden. Bei den vorliegenden Spielregeln wird die Kenntnis der **Bohnanza**-Regeln vorausgesetzt. Zunächst wird das Spiel für 3 bis 5 Personen erklärt. Die Regeln für das Zweipersonenspiel folgen auf Seite 2.

Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält eine Bohnenfeld-Karte, die er vor sich ablegt. Die Bohnenfeld-Karte zeigt 2 spezielle Bohnenfelder: links den Bisch-Hof und rechts Gottes Acker. (Die restlichen Bohnenfeld-Karten werden nicht benötigt und kommen zurück in die Spielschachtel.)



Die Bohnedikte werden gemeinsam mit den Bohnenkarten gemischt. So entsteht der verdeckte Nachziehstapel für Bohnenkarten. Der Startspieler wird ausgelost. Von der Spielerzahl ist abhängig, wer wie viele Karten bekommt:

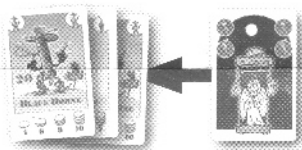
Dreipersonenspiel: Der Startspieler bekommt 4 Bohnenkarten auf die Hand, sein linker Sitznachbar 5 Bohnenkarten und dessen linker Sitznachbar 6 Bohnenkarten.

Vierpersonenspiel: Der Startspieler bekommt 3 Bohnenkarten auf die Hand, sein linker Sitznachbar 4 Bohnenkarten, dessen linker Sitznachbar 5 Bohnenkarten und der vierte Spieler 6 Bohnenkarten.

Fünfpersonenspiel: Der Startspieler bekommt 2 Bohnenkarten auf die Hand, sein linker Sitznachbar 3 Bohnenkarten, dessen linker Sitznachbar 4 Bohnenkarten, der vierte Spieler 5 Bohnenkarten und der fünfte Spieler 6 Bohnenkarten.

(Merkregel für diese Verteilung: Der rechte Sitznachbar des Startspielers bekommt immer 6 Bohnenkarten auf die Hand.)

Danach werden die Opferkarten gemischt. So entsteht der verdeckte Nachziehstapel für Opferkarten. Jeder Spieler erhält 1 Opferkarte, die er nach hinten auf die Hand nimmt.



Die Bohnedikte und Phase 2: Handeln und verschenken

Die **Bohnedikte** sind Bohnenkarten, die nur auf dem Bohnenfeld „Bisch-Hof“ angebaut werden können. Sie weisen je 1 Edikt auf, das dann und nur dann in Kraft tritt, wenn die Karte zu Beginn von Phase 2 des Spielzuges, der Handelsphase, aufgedeckt wird: Dann wird das Edikt verlesen und erlangt für die Handelsphase im laufenden Spielzug Bedeutung. (Mit Beendigung des Spielzuges verliert auch das Edikt an Gültigkeit.) Achtung! Es wird nicht zwischen Handeln und Schenken unterschieden: Eine Schenkung gilt als 1:0- bzw. 0:1-Handel.

Beispiel: Bei dem Edikt „Du darfst in diesem Spielzug nur handeln, wenn du dabei 1 aufgedeckte Bohne abgibst.“ ist es nicht erlaubt, sich als Zugspieler 1 Bohne schenken zu lassen.

Anmerkungen

- s gibt 8 Edikte, die positiv sind, und 8 Edikte, die negativ sind (zu erkennen am Mundwinkel der dargestellten Bohne und an der Farbe der Schriftrolle).
- Falls Bohnedikt-Karten ausgespielt, aus der Hand gehandelt oder auf die Hand nachgezogen werden, haben die Edikte auf den Karten keine Auswirkung.
- Da immer 2 Bohnenkarten aufgedeckt werden, kann es passieren, dass gleichzeitig mehr als 1 Edikt in Kraft tritt.

Bisch-Hof und Gottes Acker

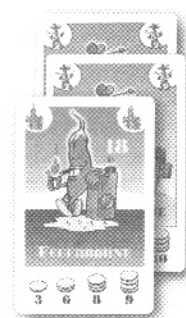
Bei **Bohnedikt** wird ganz normal **Bohnanza** gespielt. Neu ist, dass den beiden Bohnenfeldern, mit denen die Spieler starten, eine Sonderbedeutung zukommt.

Wegen der Sonderbedeutung weisen die Bohnenfelder häufig unterschiedliche Bohnensorten auf. Beim Ernten gilt: **Es gilt immer der Bohnometer der zuletzt gelegten Karte**. Der Bohnometer der zuletzt gelegten Karte bezieht sich dann immer auf alle angepflanzten Bohnenkarten des Bohnenfeldes – dabei ist egal, um welche Bohnensorten es sich im Einzelnen handelt.

Ein Bohnenfeld Blaue Bohne, Blaue Bohne, Feuerbohne ist zum Beispiel 1 Bohnentaler wert.

Die **zuletzt angebauten** Bohnenkarten sind entsprechend des Bohnometers in Bohnentaler umzuwandeln.

Im Beispiel würde der Bohnentaler mit der Feuerbohne angezeigt werden, falls das Bohnenfeld geerntet wird.



Der Bisch-Hof

Der Bisch-Hof ist ein ganz normales Bohnenfeld, auf dem neben einer Bohnensorte zusätzlich auch Bohnedikte angepflanzt werden können. Bohnedikte können **nur auf dem Bisch-Hof** angebaut werden.

Beispiel: Auf einem Bisch-Hof wird zunächst 1 Bohnedikt und dann 1 Gartenbohne angepflanzt. Der Spieler erntet den Bisch-Hof und zeigt sich mit beiden Karten 2 Bohnentaler an (siehe Bohnometer der Gartenbohne).

Achtung! Bohnedikte haben kein Bohnometer. (Falls ein Bisch-Hof geerntet wird, auf dem zuletzt ein Bohnedikt angebaut wurde, ist der Bisch-Hof also keine Bohnentaler wert.)



Gottes Acker

Gottes Acker ist ein spezielles Bohnenfeld.

Jeder Spieler kann **jederzeit**, auch im Spielzug eines Gegners, 1 Opferkarte ...

✦ **aus seiner Hand ausspielen** (egal, auf welcher Position sich die Opferkarte befindet), falls er im Besitz beider Bohnenkarten ist, die auf der Opferkarte abgebildet sind. Diese Bohnenkarten kann er aufgedeckt, erhandelt oder irgendwo auf der Hand haben, die Bohnen dürfen nur nicht angepflanzt sein. Wer eine Opferkarte ausspielt, muss **beide Bohnenkarten**, die auf der Opferkarte abgebildet sind, **sofort in beliebiger Reihenfolge auf seinem Gottes Acker anpflanzen**. Dies geschieht unabhängig davon, welche Bohnen bis dahin auf dem Gottes Acker angepflanzt wurden. Er braucht seinen Gottes Acker für das Opfer also nicht zu ernten. (Die angepflanzte Bohnensorte kann im Verlauf einer Ackerbepflanzung häufiger wechseln.)

✦ auf den Ablagestapel für Opferkarten **abwerfen**, falls sich die Opferkarte **vorne auf der Hand befindet** (und der Spieler noch mindestens 1 Bohnenkarte auf der Hand hat) (hierzu siehe auch „Phase 1: Bohnenkarten ausspielen“).

✦ **vom Nachziehstapel ziehen** und nach hinten auf die Hand nehmen, falls er keine Opferkarte mehr hat. Dies ist nur erlaubt, wenn der Spieler noch mindestens 1 Bohne auf der Hand hält. (Ein Spieler könnte mehrmals in Folge Opfer erfüllen, sofern er immer wieder sofort 1 neue Opferkarte nachzieht.)

Ausgespielte und abgeworfene Opferkarten kommen auf die Ablage für Opferkarten. Sobald der Nachziehstapel für Opferkarten leer wird, wird die Ablage gemischt und zum neuen Nachziehstapel.

