

HIGH BOHN

DIE WESTERN- UND STÄDTE-ERWEITERUNG ZU BOHNANZA

VON HANNO GIRKE

Spielmaterial

- 32 Karten mit Gebäuden (je 4mal Hotel, Saloon, Farm, General Store, Goldmine, Hufschmied, Sheriff's Office und Bank)
- 1 Übersichtskarte
- 1 Spielanleitung

Spielziel

Aus den Erträgen ihrer Bohnenernten können die Spieler in ihre eigene Westernstadt investieren. Die neuen Gebäude bringen im Spiel Vorteile, und wer möglichst viele verschiedene Gebäude baut, bekommt am Ende Bonuspunkte dazu.

Spielvorbereitungen

Um „High Bohn“ spielen zu können, wird das Spiel „Bohnanza“ von Uwe Rosenberg benötigt, das bei Amigo Spiel+Freizeit erschienen ist. Es gilt der normale Spielaufbau von „Bohnanza“. Die Gebäude werden nach Sorte und Wert sortiert und beiseite gelegt. Die Übersichtskarte wird für alle sichtbar platziert. Wird mit fünf Spielern gespielt, muss der Kartenstapel einmal öfter, also viermal durchgespielt werden.

Das Kaufen von Gebäuden

Es gibt 8 verschiedene Gebäudetypen, aus denen die Spieler ihre Westernstadt zusammenbauen können. Jedes Gebäude gibt es je einmal mit den Werten 1 bis 4 – je höher der Wert, desto besser die Eigenschaft des Gebäudes. Jeder Gebäudetyp kann durch Bohnentaler einer bestimmten Sorte gebaut werden: für das Hotel sind das beispielsweise Augenbohnen. Im Gegensatz zu „Bohnanza“ ist es also wichtig, aus welchen Bohnenernten die Bohnentaler gewonnen wurden. Die Kosten eines Gebäudes sind auf der Karte dargestellt, so kostet der 3er-Saloon also 3 Bohnentaler, die früher mal Brechbohnen waren. *Jeder Spieler kann jeden Gebäudetyp nur einmal bauen!* Die Bohnentaler, mit denen er das Gebäude bezahlt, werden auf den Ablagestapel gelegt. *Die Eigenschaften von gekauften Gebäuden sind sofort anwendbar!*

Gebäude

Jedes Gebäude gibt es mit jedem Wert nur einmal – wenn ein Spieler das 3er-Hotel gebaut hat, bleiben für die anderen Spieler nur das 1er, 2er und 4er übrig.

Zudem gilt, dass bei 3 Spielern nur 2 Werte pro Gebäudetyp vorrätig sind: sobald zwei der drei Spieler zum Beispiel eine Farm gebaut haben, kommen die anderen beiden Farmen ganz aus dem Spiel. Der dritte Spieler hat also Pech gehabt. Bei 4 Spielern sind drei Gebäude pro Typ im Spiel, und nur bei 5 oder mehr Spielern alle vier.



Der Vorrang

Grundsätzlich kann jeder Spieler jederzeit Gebäude kaufen. Wenn allerdings mehrere Spieler gleichzeitig ein Gebäude kaufen wollen, muss eine Reihenfolge festgelegt werden. Dabei hat immer der Spieler, der gerade am Zug ist, Vorrang. Danach sind die anderen Spieler in Spielrichtung an der Reihe.

Abrechnung bei Spielende

Bei Spielende zählt jedes Gebäude seinen Wert, zusätzlich gibt es Extrapunkte, wenn man 4 oder mehr verschiedene Gebäude in seiner Stadt hat: 8 Punkte für alle 8 Gebäudetypen, 5 Punkte für 7 Gebäude, 3 für 6, 2 für 5 und 1 Punkt für 4 Gebäude. Der Punktestand am Ende des Spiels setzt sich also aus drei Komponenten zusammen: dem Barvermögen, dem Wert der Gebäude und den Bonuspunkten für viele verschiedene Gebäude.

Die Westernstadt



In den Gebäuden siedeln sich natürlich mehr oder weniger nette Leute an, die den Spielern helfen, indem sie mit ihren Eigenschaften das Spiel beeinflussen. Die 1er-Gebäude sind dabei die Ausnahme, sie haben keine Eigenschaft. Trotzdem können sie wegen der Bonuspunkte richtig wichtig werden. Die Eigenschaften setzen teilweise Regeln von Bohnanza außer Kraft – aber nur für den Spieler, der tatsächlich auch das entsprechende Gebäude gekauft hat. Einige Spezialfälle werden im folgenden noch einmal näher erklärt.



Farm

Die 3er-Farm verändert den Bohnometer für Gartenbohnen: es ist dem Spieler jetzt auch möglich, einzelne Gartenbohnen zu ernten und dafür einen Bohntaler zu kassieren. So ein Feld darf er auch dann abernten, wenn er andere Felder mit mehr Bohnen hat.

Bank



Bei Spielende bekommen die Spieler auf ihr „Barvermögen“ Zinsen: je nach Bank gibt es pro 5, 6 oder 8 Bohntaler einen Bohntaler dazu.

Hotel



Hier sollte beachtet werden, dass die Tricks nur direkt vor dem Zug bzw. beim Nachziehen verwendet werden können. Wer seinen Einsatz verpasst, hat Pech gehabt.

Goldmine



Die Eigenschaft der 4er-Goldmine ist mit den Eigenschaften anderer Gebäude gut kombinierbar, vor allem mit dem 3er-Saloon, 4er-Saloon und dem 3er-Sheriff's Office. Wenn man die Eigenschaften richtig anwendet, kann man so zum Beispiel bei einer Ernte von 8 blauen Bohnen 5 Bohntaler bekommen.

Saloon



Der 2er-Saloon dient als zusätzliches Bohnenfeld, auf dem allerdings nur Brechbohnen angebaut werden können.

Der 3er- und der 4-er-Saloon erlauben den Spielern, auf ihren normalen Bohnenfeldern Bohneneintopf anzubauen. In einer Bohneneintopf-sammlung dürfen nur verschiedene Bohnen liegen, also von jeder Sorte maximal eine Bohne. Mit den Bohntalern, die mit Bohneneintopf erzielt werden, können keine Gebäude gekauft werden! Sie werden bis Spielende beiseite gelegt (am besten unter den Saloon), werden aber am Schluss beim Berechnen der Bankzinsen mitgerechnet.

General Store



Der General Store dient als Zwischenlager für Bohnen. Dort können Bohnen, die in Phase 1 ausgespielt werden müssen, Bohnen, die vom Stapel umgedreht werden, und Bohnen, die ein Spieler durch Tauschgeschäfte erhält, untergebracht werden, wenn er sie gerade nicht anbauen will oder kann. Bohnen im General Store können für Tauschgeschäfte mit anderen Spielern verwendet werden, man kann sie aber nie wieder auf eigene Felder legen.



Hufschmied

Der 2er-Hufschmied ist, analog zum 2er-Saloon, ebenfalls ein zusätzliches Bohnenfeld, allerdings eins nur für Feuerbohnen.

Sheriff's Office



Beim 4-er-Sheriff's Office sollte der Sheriff schon selber aufpassen, dass er bei den blauen-Bohnen-Ernten der anderen Mitspieler seine Hand aufhält, um mitzukassieren. Dieser Extrataler geht nicht zu Lasten des erntenden Spielers, sondern ist eine der blauen Bohnen, die normalerweise auf den Ablagestapel gehen.

Credits

„Bohnanza“ ist ein Spiel von Uwe Rosenberg.

„High Bohn“ stammt aus der Feder von Hanno Girke.

Für die Grafik zeichnet Marcel-André Casasola Merkle verantwortlich.

Die Bohnencharaktere basieren auf Illustrationen von Björn Pertoft und werden hier mit seiner freundlichen Genehmigung verwendet.
Herzlichen Dank an auch an AMIGO-Spiele.

Ein großes Dankeschön in chronologischer Reihenfolge an die Spieletester: **Manfred Scharein, Volker Heiß, Henning Kantner, Dorothee und Christian Thürigen, Gero Moritz, Olli Behnke** (von dem auch der Name „High Bohn“ stammt), **Felix Girke, Christine Dreesen, Michael Schnittker, Uwe Rosenberg**, den Spieleclub Ali Baba und an alle anderen, die ich vergessen habe.

Bezugsquellen

„High Bohn“ und demnächst auch andere gute Spiele von Lookout Games sind nur im sehr gut sortierten Spielwarenhandel erhältlich. Wir bedanken uns bei unseren Hauptvertriebspartnern:

Mythos, am Sande 34-35, 21335 Lüneburg
Spielbar, Gutenbergstraße 52, 44139 Dortmund
Spielbrett, Engelbertstraße 5, 50674 Köln
ratzfatz, Eisenbahnstraße 54, 79098 Freiburg
The Hourglass, Tuchergartenstraße 4, 90409 Nürnberg

© 2000 by Lookout Games, Deutschland
Hergestellt in Belgien
Limitierte Verkaufsaufgabe: 2500 Exemplare
Fragen an: Support@lookout-games.de


LOOKOUT GAMES
www.lookout-games.de