

MUTABOHN

DIE EVOLUTIONÄRE VARIANTE ZU BOHNNANZA

VON UWE ROSENBERG

Spielmaterial

Bei der „Bohnanza“-Variante „Mutabohn“ dürfen Bohnenkarten von verschiedenen Sorten auf dem gleichen Bohnenfeld angepflanzt werden. „Mutabohn“ enthält 33 Bonuskarten. Jede Bonuskarte zeigt ein Muster von Bohnen unterschiedlicher Sorte. Die Bonuskarte weist eine Belohnung dafür aus, dass ein eigenes Bohnenfeld das dargestellte Muster zeigt.

Spielvorbereitung

„Mutabohn“ kann nur zusammen mit dem Spiel „Bohnanza“ gespielt werden. „Bohnanza“ ist bei AMIGO Spiel+Freizeit erschienen. Es ist für 2 bis 7 Spieler und auf eine Spieldauer von ungefähr einer Stunde angelegt. Die Vorbereitungen zu „Mutabohn“ entsprechen den Vorbereitungen zu „Bohnanza“. Zusätzlich werden die Bonuskarten gemischt und als verdeckter Stapel („Bonusstapel“) abgelegt. Jeder Spieler bekommt zwei Bonuskarten auf die Hand, bei zwei Spielern drei. An welche Stelle der Spieler seine Bonuskarten auf die Hand steckt, ist egal: die Bonuskarten wirken nicht auf die Bohnanza-spezifische Reihenfolge der Bohnenkarten ein.

Spieleranzahl

Benötigte Karten

- immer* Beim Spiel zu zweit oder zu dritt wird das „Bohnanza“-Grundspiel benötigt.
ab 4 Beim Vierpersonenspiel wird neben den Karten aus dem „Bohnanza“-Grundspiel zusätzlich entweder mit den Weinbrandbohnen aus dem „Erweiterungs-Set“ (1997/2001) oder mit den Kognakbohnen aus AMIGOs „High Bohn“ (2001) gespielt.
- ab 5* Zu fünf sollten obendrein die Kaffeebohnen aus dem Erweiterungs-Set hinzugenommen werden. Eine Spielrunde, die das Original-Spielende von Bohnanza spielen möchte, wird auf eine Spielzeit von einer Stunde kommen. Mit dem Mutabohn-Spielende (siehe Seite 3) kann das Spiel über zwei Stunden dauern.
- ab 6* Zu sechst sollten auch die Wachsbohnen und zu siebt die Wachs- und die Mokkabohnen aus der Erweiterung „La Isla Bohnita“ (1998) in den Spielstapel eingemischt werden. Die Gartenbohnen sollten aussortiert und der Zugstapel - gemäß Original-Regeln - dreimal durchgespielt werden.

Spielidee



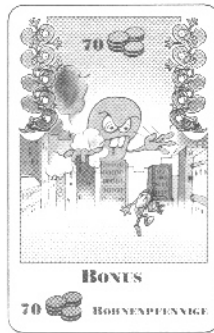
Nicht nur Sojabohnen lassen sich auf unhaltbare Weise genetisch manipulieren, so dass sie haltbarer, nährstoffhaltiger oder sonst etwas werden. Auch die anderen Bohnensorten sind da ganz offen. Für „Mutabohn“ mutieren die Bohnen bereits auf den Bohnenfeldern. Aus Gartenbohnen werden Rote Bohnen, aus Roten Bohnen Augenbohnen usw. Jedes Bohnenfeld kann in die nächstwertlosere (*das ist die nächsthäufigere*) Sorte verwandelt werden, indem eine entsprechende Bohnenkarte angepflanzt wird.
Wichtig: Beim Abrechnen eines Bohnenfeldes gilt immer der Bohnometer auf der zuletzt gelegten Karte.

Beispiel: Anni legt auf ihre Sammlung, die zwei Brechbohnen (Häufigkeit 14) umfasst, eine Saubohne (16) und direkt darauf eine Feuerbohne (18). Mit zwei weiteren Feuerbohnen würde Annis Sammlung zwei Bohnentaler wert werden. Ebenso würde die Sammlung auch entweder mit einer Feuer- und einer Blauen Bohne oder mit zwei Blauen Bohnen zwei Bohnentaler wert werden.

Achtung! Im Gegensatz zu „Bohnanza“ gibt es bei „Mutabohn“ kein „3. Bohnenfeld“ zu erwerben.

Bonuskarten

Die Bonuskarten zeigen Muster wie zum Beispiel AABBC. Statt der Buchstaben A, B und C sind Bohnen in verschiedenen Farben abgebildet. Ein Muster beschreibt den „Gencode“, nach dem ein Bohnenfeld aufgebaut werden soll. **Achtung!** Der Gencode bezieht sich immer auf die zuletzt abgelegten Karten. Ein Gencode mit fünf Bohnen bezieht sich zum Beispiel auf die zuletzt gelegten fünf Karten eines Bohnenfeldes. Alle anderen Karten dieses Bohnenfeldes sind für den Bonus bedeutungslos.



AABBC bedeutet, dass auf einem Bohnenfeld zunächst zwei Bohnen der gleichen Sorte angepflanzt werden, danach zwei Bohnen der nächstwertloseren (nächststärkeren) Sorte. Die fünfte Bohne soll nach dem oben beschriebenen Muster von einer dritten Sorte sein: wiederum der nächstwertloseren. Wichtig ist, dass es sich wirklich immer um die nächstwertlosere Sorte handelt. Es darf keine Bohnensorte „übersprungen“ werden; wer auf seine Augenbohnen (10er) eine Brechbohne (14er) legen wollte, würde zum Beispiel fälschlicherweise die Sojabohnen (12er) überspringen.

Beispiel: Das Bohnenfeld Rote Bohne, Augenbohne, Augenbohne, Sojabohne, Sojabohne, Brechbohne hat einen „Gencode“ AABBC. Die Rote Bohne wird nicht beachtet. A ist die Augenbohne, B die Sojabohne und C die Brechbohne. Das Bohnenfeld hat nicht nur den Code AABBC sondern auch den Gencode ABBC.

Die Bonuskarten, die der Spieler auf der Hand hält, geben ihm die möglichen Gencodes vor. Wenn ein Spieler ein Bohnenfeld nach vorgegebenem Gencode ausliegen hat, darf er - jederzeit im Spiel - seine Bonuskarte vorzeigen, sie sofort

zu seinen Bohnentalern legen und eine neue Bonuskarte vom Bonusstapel auf die Hand nehmen. Wieviele Bohnenpfennige die Bonuskarte wert ist, steht auf der Karte. 100 Bohnenpfennige entsprechen einem Bohnentaler.

Wenn der Stapel mit den Bonuskarten leer ist, können im weiteren Verlauf der Partie keine Bonuskarten mehr nachgezogen werden. Melden mehrere Spieler gleichzeitig Anspruch auf die letzten Karten des Bonusstapels an, bekommen nur diejenigen welche, die in Spielrichtung näher beim Zugspieler sitzen.

Wichtig: Wenn ein Spieler eine Bonuskarte vorzeigt und zu seinen Talern legt, wird *nicht* von ihm verlangt, dass er das Bohnenfeld erntet, mit dem er die Bonuskarte eingelöst hat. Somit ist es möglich, dass ein Spieler mit dem gleichen Bohnenfeld mehrere Bonuskarten einlöst (siehe Beispiel mit den Gencodes AABBC und ABBC). Bonuskarten dürfen sofort, nachdem sie auf die Hand genommen wurden, eingelöst werden.

Sonderregel: Wer zu einem beliebigen Zeitpunkt im Spiel einen Bohnentaler ausgibt, (der mit einer regulären Bohnenkarte angezeigt wird,) darf Bonuskarten tauschen. Er legt beliebig viele von seinen Bonuskarten, die er auf der Hand hält, in beliebiger Reihenfolge unter den Bonusstapel und nimmt danach die gleiche Anzahl Bonuskarten vom Bonusstapel neu auf die Hand.

Diese Sonderregel ist vor allem beim Zweipersonenspiel wichtig. Beim Spiel zu zweit sollte man sich schnell von Bonuskarten trennen, wenn viele Bonuskarten im Spiel vorkommen, die man besser gebrauchen könnte als die, die man auf der Hand hält.

Der Spielzug im Zweipersonenspiel

Beim Zweipersonenspiel wird der Original-Phasenablauf von Bohnanza mit den neuen Anbauregeln gespielt (siehe Spielidee). Änderungen betreffen die Phasen 2 und 4. Beim Zweipersonenspiel halten beide Spieler nicht zwei sondern *drei Bonuskarten* auf der Hand.

Achtung! Im Spiel zu zweit können die Bonuskarten nicht nur mit den eigenen, sondern auch mit den Bohnenfeldern des Gegenspielers erfüllt werden.

Phase 1: Der erste Teil des Spielzuges bleibt unverändert. Zuerst muss die vorderste Handkarte ausgespielt werden, danach darf auch die zweite Handkarte ausgespielt werden.

Phase 2: Nachdem der Zugspieler zwei Karten aufgedeckt hat, muss er seinem Gegner eine Bohne als Geschenk anbieten, entweder eine soeben aufgedeckte Bohne oder eine Bohne, die er auf der Hand hält. Es handelt sich bei diesem Angebot um ein Zwangsgeschenk. Der Gegenspieler muss das Geschenk annehmen, es sei denn, er bietet seinerseits ein Geschenk an. Dieses Zwangsgeschenk kann wiederum der Zugspieler ablehnen, indem er ein Gegenangebot macht, usw.

Wichtig: Jede Bohnensorte darf nur ein einziges Mal (pro Spielzug) angeboten werden. Wenn der Zugspieler z.B. eine Blaue Bohne anbietet, darf der Gegenspieler keine Blaue Bohne mehr bieten. Schlägt der Gegenspieler dann eine Feuerbohne als Geschenk vor, darf der Zugspieler weder Blaue Bohne noch Feuerbohne verschenken, usw.

Wer ein Geschenk aushändigen muss, das er gar nicht hat, bekommt eine Strafe von einem Bohnentaler. Die Strafe wird provisorisch durch eine Karte „3. Bohnenfeld“ angezeigt und bei Spielende mit den erspielten Bohnentalern verrechnet. Danach wird das Handelsgespräch wiederholt.

Wenn beide Spieler möchten, können sie die Zwangsschenkung ausfallen lassen, um stattdessen beliebig zu handeln.

Phase 3: Der dritte Teil des Spielzuges bleibt unverändert. Die neuen Bohnen werden in beliebiger Reihenfolge

