

# TELEBOHN

EINE BOHNANZA-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 „Schnittbohne“. Die Schnittbohnen haben ein ungewöhnliches Bohnometer: wer Schnittbohnen erntet, erhält Sonderaktionskarten: dies sind Textkarten, die der Spieler im weiteren Spielverlauf einsetzen kann. Erst bei Spielende gibt es für eine Schnittbohnenernernte - wie bei jeder anderen Bohnensorte auch - bis zu vier Bohnentaler zu verdienen.

## Spielidee

Erinnern Sie sich an das Jahr 1999, als das Unternehmen Mannesmann ein Übernahmeangebot aus Großbritannien bekommen hat? Da Mannesmann nicht wirklich übernommen werden 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 Schnittbohnen) werden gemischt. Zuvor 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!

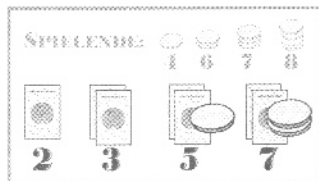
Die restlichen Bohnenkarten bilden den verdeckten Zugstapel.

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

## Schnittbohnen-Bohnometer

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

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



Bei Spielende ändert sich der Bohnometer der Schnittbohne: statt Textkarten gibt es nun ausschließlich Bohnentaler. 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 Bohnenfennige wert, wenn der Spieler sie bis Spielende nicht angewendet hat. Wie in dem Lookout-Games-Spiel „Mutabohn“ entsprechen auch bei „Telebohn“ 100 Bohnenfennige einem Bohnentaler.
- 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:

### a) 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 Bohnsorte haben wie die bereits ausliegenden Karten.

### b) Bohnenfelder zusammenführen

Bohnenfelder, auf denen jeweils die gleiche Bohnsorte angebaut wird, dürfen zusammengeführt werden: Das eine 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.

### c) 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).

### d) Bohnenfeld ernten

Im Gegensatz zu den anderen regulären Aktionen darf der aktive Spieler in einer Runde nur ein einziges Mal (nach Bohnanza-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 „Telebohn“ gilt die Bohnanza-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.*

### e) 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 Bohnsorte mit dem kleineren Handy-Cap-Wert stärker. Der Handy-Cap-Wert ist die Anzahl der Karten, die es von einer Bohnsorte 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.

