

BOHNANZA-ERWEITERUNG:

BOHNISSIMA

„...jetzt hackt's aber wirklich!“
von Stephan Leinhäuser

SPIELIDEE:

Um das an sich ja schon sehr schöne Spiel **Bohnanza** noch interessanter zu machen, habe ich mir ein paar neue Karten ausgedacht. Jetzt gibt es zusätzlich zu den Bohnenkarten, den Bohnenfeldern (und den Schiffen) auch noch Aktionskarten. Auch mit *La Isla Bohnitâ* spielbar

DIE REGELN:

Die neuen Karten werden wie die normalen Bohnenkarten mit in den Zugstapel gemischt und auch ganz normal von dort gezogen. Die Aktionskarten dürfen, genau wie Bohnen, verhandelt werden. Wird eine Aktionskarte erhandelt, darf man sie sofort nutzen oder auf die Kartenhand aufnehmen. Bekommt man beim Nachziehen Aktionskarten, werden sie wie Bohnenkarten auf die Hand genommen, d.h. die Reihenfolge darf nicht verändert werden. Ist die vorderste Karte eine Aktionskarte, muss sie gespielt werden und *zusätzlich* noch eine Bohnenkarte. Von jeder Aktionskarte gibt es zwei Stück. Natürlich müssen nicht alle Aktionskarten ins Spiel aufgenommen werden, sie bedingen sich nicht gegenseitig...

DIE NEUEN KARTEN:

1. BOHNENKARTEN:

Die **Schnippelbohne** ist eine ganz normale Bohnenkarte. Du musst nur bedenken, dass du *kein* Feld mit *einer* Bohne abernten darfst, wenn auf anderen Feldern *mehr als eine* angebaut sind.

Der **Bohnus** ist quasi ein Joker und zählt nicht als Aktionskarte, sondern als Bohnenkarte. Die Anzahl der Bohnuskarten richtet sich nach der Spielerzahl: pro Spieler ein Bohnus. Der Bohnus **muss** aber an ein bereits bebautes Feld angelegt werden, damit der Vorteil nicht zu groß ist. **Ausnahme**: Kein Feld ist bebaut. Dann **muss** allerdings die nächste Bohne zu dem Bohnus gelegt werden. Abgeerntete **Bohnus**-Karten gehen wahlweise in den eigene Geldstapel oder ebenfalls auf den Ablagestapel, genau wie normale Bohnen auch.

2. „!“-KARTEN:

Wird eine „!“-Karte aufgedeckt - ob vom Stapel oder von der Hand - muss die Aktion *sofort* ausgeführt werden, dann wird dafür eine neue Karte aufgedeckt (das wiederholt sich solange, bis die Karte eine Bohne ist), erst dann wird ggf. der Zug beendet.

„!“-Karten können auch (von der Hand) verhandelt werden, wobei derjenige, der sie bekommt, die Aktion sofort ausführen kann, oder sie nach hinten auf seine Kartenhand nimmt. „!“-Karten werden für den 1. und 2. Durchlauf in den Stapel gemischt, für 3. Durchgang jedoch bleiben sie draußen.

Die **Bohnensuppe** und der **Bohnensalat** erklären sich selbst. Die **Kichererbsen** haben sich aus Versehen auf eines deiner Bohnenfelder verirrt. Leider *musst* du sie trotzdem anbauen. Hierzu erntest du *sofort* ein Bohnenfeld ab (Regeln beachten), oder baust ein neues. Die Kichererbsen *müssen* solange auf dem Feld bleiben, bis du wieder dran bist; dann darfst du diese (eine) Karte wegnehmen und ablegen (das darfst du 1. vorm Auslegen der ersten Karte tun, und 2. obwohl es nur eine Karte ist).

3. „?“-KARTEN:

„?“-Karten sind freiwillige Karten, man darf sie jederzeit spielen, auch wenn sie noch weit hinten in den Handkarten stecken. Sind sie allerdings an die erste Stelle gerückt, dann müssen sie entweder gespielt oder abgelegt werden. In keinem dieser Fälle zählt eine „?“-Karte zum Limit, d.h. man kann zwei Bohnen und beliebig viele „?“-Karten ablegen, wenn man dran ist. Nur beim Aufdecken der zwei Karten vom Stapel - vor der Verhandlungsphase - zählt sie als Karte. Eine „?“-Karte kann dann sofort genutzt werden. Oder man kann sie verhandeln. Der Spieler, der sie verhandelt hat, nimmt sie als hinterste Karte auf die Hand. Wenn die „?“-Karte weder verhandelt noch gespielt wird,

Spieler: 3 - 7

Alter: man sollte geübter Bohnanza-Spieler sein

Dauer: etwas länger als ohne Aktionskarten

Inhalt: 35 Karten
Spielanleitung

2 x Schnippelbohne

2 x je Aktionskarte

Spieleranzahl =
Bohnuskartenanzahl

Auch *eine* Schnippelbohne darf nicht abgeerntet werden, wenn auf einem anderen Feld *mehr als eine* Bohne liegt.

Ein Bohnus *muss* an eine andere, bereits vorhandene Bohne angebaut werden.

Aktionen von „!“-Karten müssen *sofort* durchgeführt werden.

Solltest du zufällig zwei **Kichererbsen** direkt hintereinander anbauen können, dürfen sie *beide* auf ein Feld.

„?“-Karten dürfen *jederzeit* aus der Hand gespielt werden, spätestens aber, wenn sie an erster Stelle stehen.

nimmt der Spieler, der sie aufgedeckt hat sie am Ende seines Zuges auf die Hand und zieht dann wie gewöhnlich neue Karten nach. „?“-Karten werden aus dem Spiel genommen, sobald sie einmal genutzt wurden (die Aktion durchgeführt wurde). Muss ein Spieler eine „?“-Karte ablegen, weil sie an die erste Stelle gerückt ist, er die Aktion aber nicht ausführen möchte, dann wird sie auf den Ablagestapel gelegt und wieder in den neuen Zugstapel gemischt.

Napoleon **Bohnaparte** war ein großer Feldherr, also darfst du in dieser Runde bis zu drei Bohnenkarten auf deinen Feldern anbauen.

Ein **Bonbohn** erlaubt dir, auf einem Feld zwei Bohnensorten gleichzeitig und wild durcheinander anzubauen. *Einzigste Bedingung:* Sie müssen alle gleichzeitig abgeerntet werden, und zwar muss pro Bohnensorte mindestens ein Taler dabei rausspringen (außer bei Abreißzwang, wenn man sonst nicht bauen kann). Bohnen von diesem Feld dürfen nur auf ein Handelsschiff geladen werden, wenn die zweite Sorte gleichzeitig verkauft wird.

Mit einem **Abonnement** sind Bohnenfelder und Handelsschiffe einen Taler billiger.

Die anderen schauen dumm aus der Wäsche, wenn du ein **Bohnopol** auf eine Bohnensorte hast: Du nennst eine der drei *billigsten* (= von denen es am meisten gibt) Bohnen, die du momentan **nicht** anbaust, und jeder Mitspieler muss mindestens eine Karte (er darf auch mehr, was du nicht ablehnen darfst) davon rüberwachsen lassen, sofern er hat, versteht sich. Bohnen, die auf einem Handelsschiff liegen, gelten nicht als angebaut, d.h. diese Sorte darf ggf. gefordert werden.

Du kannst einem Mitspieler in einem Handel alles bieten (also auch mehrere, verschiedene Bohnen), was er verlangt, und doch bekommt er von dir **...nicht die Bohne!** (und vielleicht auch noch etwas von dem, was er wollte). Das ist sozusagen legaler Bluff, und der Gegner kann nichts dagegen tun. Diese Karte wird nach dem Ausspielen *nicht weggelegt*, wie die anderen „?“-Karten, sondern *auf den Ablagestapel* gelegt und in der nächsten Runde wieder in den Stapel gemischt, damit sie möglichst oft (also je dreimal) benutzt werden kann.

Weil jetzt eine gute **Bohnjunktur** herrscht, darfst du deine Wirtschaftsmacht stärken und am Ende deines Zuges zwei Karten *mehr* nachziehen.

Normalerweise kannst du für eine Ernte höchstens vier Taler bekommen, nämlich wenn du die im Bohnometer angegebene Höchstbohnenzahl angebaut hast, z.B. 10 *Blaue Bohnen*. Selbst wenn du mehr anbaust, bekommst du nur die vier Taler. Mit einem **Pentabohn** kannst du sogar *fünf Taler* rausholen, indem du noch mehr Bohnen anbaust. Dazu musst du so viele Bohnen mehr anbauen, wie nötig waren, um den Ertrag von drei Bohnentalern auf vier zu steigern, also brauchst du z.B. 12 *Blaue Bohnen*. Mit einem Pentabohn bekommst du natürlich für zwei *Schnippelbohnen* auch zwei Bohnentaler.

Bohnduelle ist das *famose Kleingemüse aus der Dose*.

Wenn du eine Bohne(-nkarte) erhandelt hast, musst du sie ja sofort anbauen. Mit einer Konservendose kannst du die Bohne erstmal konservieren, d.h. du legst sie (oder mehrere Bohnen gleicher Sorte aus derselben Handelsphase) auf die Dose. Diese kannst (und musst) du dann während deines nächsten Zuges anbauen. *Bohnduelle* darfst du auch spielen, wenn du gar nicht dran bist.

Einer der größten Gangsterbosse ist bekanntlich **Al Cabohne**. Mit seiner Hilfe kommst du billig an Piratenschiffe *oder*, wenn du schon eins hast, darfst du zwei Kaperfahrten unternehmen. Hier bietet es sich an, die Karte erst auszuspielen, *nachdem* du eine Kaperfahrt gemacht hast.

Greift dich jemand mit einer Kaperfahrt an, spiel **James Bohnd** sofort aus, und das gegnerische Piratenschiff versinkt mitsamt der Ladung im Meer. Möchtest du, wenn du dran bist, ein Piratenschiff versenken, das dich nicht gerade angreift, dann musst du dafür einen Taler bezahlen.

Spielt man mit Schiffen, so dürfen auf der *La Isla Bohnitâ* **keine** Aktionskarten, **kein** Bohnus und **keine** Schnippelbohne liegen (sie werden ggf. einfach wieder unter den Zugstapel gemischt).

„?“-Karten werden in die Schachtel gelegt, wenn die Aktion durchgeführt wurde.

Selbstverständlich könnt ihr auch die neuen Karten, die euch nicht so gut gefallen, weglassen.

Der **Bonbohn** wird weggelegt, wenn das Feld abgeerntet wurde.

Wenn man mit allen Bohnen spielt, sind *Mokka-, Wachs- und Kaffeebohnen* die drei *billigsten*.

Diese Karte wird, im Gegensatz zu den anderen, **nicht** aus dem Spiel genommen, wenn sie *benutzt* wurde.

Für 5 Taler benötigt man z.B.: 17 *Mokka-*, 13 *Weinbrand-*, 10 *Feuer-*, 8 *Soja-*, 4 *Gartenbohnen*, usw.

Diese beiden Karten werden nur für das Spiel mit **La Isla Bohnitâ** gebraucht.

Mailt mir doch mal eure Erlebnisse mit **BOHNISSIMA**, oder wenn ihr Vorschläge für neue Karten habt...

© 1999-2000

www.das-leinhaus.de

Version 3.0