BOHNANZA
DAS WÜRFELSPIEL

amigo-spiele.de/02253

Ein Spiel von Uwe Rosenberg mit Illustrationen von Björn Pertoft
für 2–5 Personen ab 10 Jahren, mit einer Spieldauer von ca. 30 Minuten

INHALT

55 Erntekarten

5 Übersichtskarten

5 Bohnenwürfel

1 Bohnenfigur

1 Bohnenfeld
(auf der Innenseite des Schachteldeckels)

SPIELIDEE & SPIELZIEL

Deine Erntekarten geben vor, welche Bohnen du in Taler umsetzen kannst. Nutze die Bohnenwürfel, um deine Ernte aufzuwerten. Doch Vorsicht: Alle anderen können von deinen Würfeln profitieren – würfle also nicht zu oft neu. Am Ende zählt nur: Wer hat die meisten Bohnentaler?

In deinem Spielzug darfst du beliebig oft würfeln, musst aber jedes Mal mindestens einen Würfel auf das Bohnenfeld legen. Am Ende deines Zuges kontrollierst du, welche Aufträge du auf deiner Erntekarte erfüllst. Nach drei oder mehr erfüllten Aufträgen kannst du ernten und Bohnentaler kassieren. Die Besonderheit: Alle anderen können deine Würfelwürfe mitnutzen, um selbst Aufträge auf ihren Erntekarten zu erfüllen. Ziel ist es, 10 Bohnentaler zu verdienen.

DIE BOHNENWÜRFEL

Auf den Würfeln seht ihr insgesamt sechs verschiedene Bohnensorten. Dabei ist nicht jede Sorte auf jedem Würfel abgebildet. Die genaue Verteilung der Bohnensorten auf den zwei dunkleren und den drei helleren Würfeln findet ihr auf den **Übersichtskarten**.

Gartenbohne

Rote Bohne

Sojabohne

Brechbohne

Saubohne

Blaue Bohne

DIE ERNTEKARTEN

Jede Erntekarte zeigt fünf Aufträge, die du **von unten nach oben** erfüllen musst. Hast du drei oder mehr Aufträge erfüllt, kannst du ernten. Dafür erhältst du 1–3 Bohnentaler (siehe *„Die Bohnenernte"*).

Wie erfüllst du die Aufträge?

Um Aufträge zu erfüllen, müssen mindestens die jeweils geforderten Bohnensorten auf den Würfeln zu sehen sein. Welche Arten von Aufträgen es gibt, zeigen euch die folgenden Beispiele:

❶ Eine Saubohne, eine Sojabohne und eine Rote Bohne müssen gewürfelt werden.

❷ Zwei Brechbohnen **oder** zwei Sojabohnen müssen gewürfelt werden.

❸ Eine Sojabohne **oder** eine Brechbohne sowie eine Rote Bohne und eine Gartenbohne müssen gewürfelt werden.

❹ Eine Sojabohne oder eine Brechbohne muss gewürfelt werden. Außerdem müssen zwei Würfel entweder eine Gartenbohne oder eine Rote Bohne zeigen. Das können zwei Gartenbohnen, zwei Rote Bohnen oder jeweils eine der beiden Bohnen sein.

Achtung: Gewürfelte Bohnen werden zum Erfüllen von Aufträgen nicht „verbraucht". Du kannst ein Würfelergebnis auch zum Erfüllen mehrerer Aufträge verwenden.

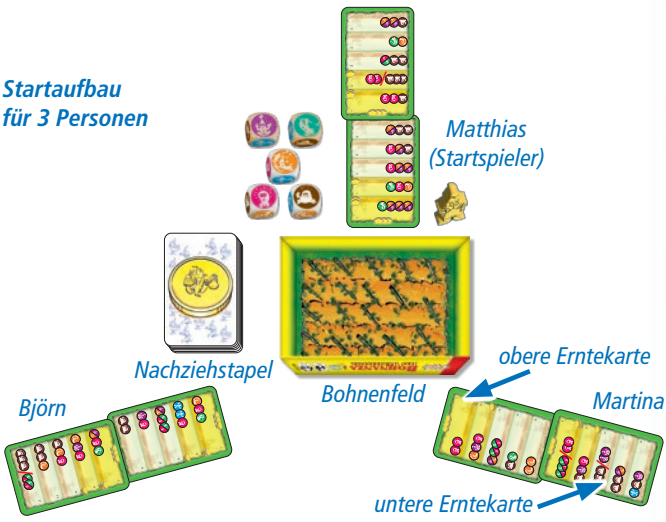
Bohnus-Info: *Die kleinen Zahlen rechts von den Aufträgen stehen für die Wahrscheinlichkeit (in Prozent), dass ihr die benötigten Bohnensorten gleich im ersten Wurf würfelt. Daher gilt: je kleiner die Zahl, desto schwieriger der Auftrag.*

SPIELVORBEREITUNG

Mischt alle **Erntekarten** und legt sie als verdeckten Nachziehstapel in die Tischmitte. Nehmt euch **je zwei** Erntekarten vom Nachziehstapel und legt sie offen vor euch ab. Ordnet sie so an, dass es jeweils eine **obere (aktive)** und eine **untere (zum Abdecken)** Erntekarte gibt.

Legt den Schachteldeckel so zwischen euch, dass das **Bohnenfeld** auf der Innenseite zu sehen ist.

Wer zuletzt Bohnen gegessen hat, beginnt das Spiel und erhält die **Bohnenfigur** sowie alle fünf **Bohnenwürfel**.



SPIELABLAUF

Hast du die Bohnenfigur, bist du die aktiv würfelnde Person. Du entscheidest, wie viele und welche Würfel du nach einem Wurf auf das Bohnenfeld legst und welche du erneut würfelst. Nach jedem Wurf prüfen alle anderen, ob sie Aufträge auf ihren eigenen oberen Erntekarten erfüllen. Beendest du das Würfeln, kontrollierst du auf deiner eigenen oberen Erntekarte, ob du Aufträge erfüllst. Danach gibst du die Bohnenfigur an die Person links von dir weiter. Zudem dürft ihr alle jederzeit nach drei oder mehr erfüllten Aufträgen eure obere Erntekarte ernten.

1. Würfle die Bohnenwürfel

Zu Beginn deines Zuges würfelst du alle fünf Bohnenwürfel. Danach musst du **mindestens einen** Würfel auf das Bohnenfeld im Schachteldeckel legen. Alle Würfel, die du nicht auf das Bohnenfeld gelegt hast, würfelst du erneut. **Nach jedem Wurf** musst du aber **mindestens einen weiteren** Würfel auf das Bohnenfeld legen.

Achtung: Würfel, die du bereits auf das Bohnenfeld gelegt hast, darfst du **nicht** noch einmal würfeln.

Beispiel 1: *Matthias würfelt zu Beginn seines Zuges mit allen fünf Würfeln. Die Saubohne kann er zum Erfüllen seines untersten Auftrags gebrauchen und legt den entsprechenden Würfel auf das Bohnenfeld. Die anderen vier Würfel wirft er anschließend erneut.*

2. Alle anderen profitieren von deinen Würfelwürfen

Auch **alle anderen** sollten aufmerksam bleiben. Denn **nach jedem Würfelwurf – bevor** die aktiv würfelnde Person einen oder mehrere Würfel aus diesem Wurf auf das Bohnenfeld legt – prüft ihr auf euren eigenen **oberen** Erntekarten, ob ihr mit den **soeben gewürfelten** Würfeln den **untersten noch nicht abgedeckten** Auftrag erfüllen könnt. Ist das der Fall, schiebt ihr die untere Erntekarte über den erfüllten Auftrag und deckt ihn somit ab. Könnt ihr auf diese Weise gleich mehrere Aufträge erfüllen, schiebt ihr die untere Erntekarte entsprechend weiter.

Achtung: Würfel, die aus vorherigen Würfen bereits auf dem Bohnenfeld liegen, dürft ihr hierfür nicht nutzen.

Beispiel 2: *Matthias würfelt mit vier Würfeln. Bevor er aus diesem Wurf weitere Würfel auf das Bohnenfeld legt, meldet sich Martina zu Wort. Ihr unterster Auftrag verlangt zwei Brechbohnen. Diese hat Matthias gewürfelt. Damit kann sie den Auftrag erfüllen und die untere Erntekarte über diesen Auftrag schieben. Björn fehlt zum Erfüllen seines untersten Auftrags die zweite Saubohne. Zwar liegt eine Saubohne auf dem Bohnenfeld, aber die stammt aus dem vorherigen Würfelwurf von Matthias, nicht aus dem aktuellen.*

3. Setze die Bohnenfigur für eine Wurfwiederholung ein

Einmal in deinem Zug darfst du die Bohnenfigur einsetzen, um deinen Wurf zu wiederholen. Um das anzuzeigen, lege die Bohnenfigur hin. Nimm danach **alle soeben gewürfelten** Würfel und würfle sie noch einmal neu – nachdem alle anderen geprüft haben, ob sie von deinem ersten Wurf bereits profitieren konnten. Auch nach deiner Wurfwiederholung prüfen alle anderen noch einmal, ob sie von diesem zweiten Wurf profitieren können.

Achtung: Du darfst dich nicht entscheiden, nur einen Teil der Würfel neu zu würfeln. Und Würfel, die du zuvor schon auf das Bohnenfeld gelegt hast, müssen auch dort liegen bleiben.

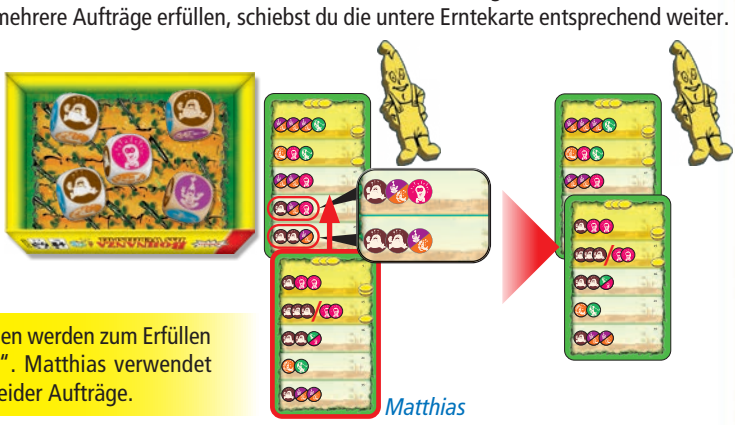
Beispiel 3: *Matthias würfelt mit zwei Würfeln. Er ist nicht zufrieden mit dem Wurf, weil er keinen der beiden Würfel gebrauchen kann. Er entscheidet sich für eine Wurfwiederholung. Matthias legt die Bohnenfigur hin und würfelt beide Würfel noch einmal neu.*

4. Beende das Würfeln und prüfe deine eigene Erntekarte

Du beendest das Würfeln, wenn du alle fünf Würfel auf das Bohnenfeld gelegt hast. Nun prüfst du auf deiner eigenen **oberen** Erntekarte, ob du mit den Würfeln auf dem Bohnenfeld den **untersten noch nicht abgedeckten** Auftrag erfüllst. Ist das der Fall, schiebe die untere Erntekarte über den erfüllten Auftrag und decke ihn somit ab. Kannst du auf diese Weise gleich mehrere Aufträge erfüllen, schiebst du die untere Erntekarte entsprechend weiter.

Beispiel 4: *Matthias beendet das Würfeln, nachdem er alle fünf Würfel auf das Bohnenfeld gelegt hat. Mit dem Würfelergebnis erfüllt er die untersten beiden Aufträge seiner oberen Erntekarte. Entsprechend schiebt er die untere Erntekarte über diese beiden Aufträge.*

Zur Erinnerung: Gewürfelte Bohnen werden zum Erfüllen von Aufträgen nicht „verbraucht". Matthias verwendet hier die Sojabohne zum Erfüllen beider Aufträge.



Am Ende deines Zuges gibst du die Bohnenfigur an die Person links von dir weiter. Diese stellt die Figur vor sich ab. Dann nimmt sie alle fünf Würfel vom Bohnenfeld und beginnt ihren Zug.

Die Bohnenernte

Sobald du drei oder mehr Aufträge auf deiner oberen Erntekarte erfüllt hast, darfst du **jederzeit** ernten, auch wenn du nicht die aktiv würfelnde Person bist. Für drei erfüllte Aufträge erhältst du 1 Taler, für vier Aufträge 2 Taler und für alle fünf Aufträge 3 Taler. Gehe beim Ernten wie folgt vor:

1. Drehe deine obere Erntekarte auf die Talerseite.
2. Erhältst du mehr als einen Taler, nimm dir entsprechend eine oder zwei weitere Karten als Taler vom Nachziehstapel.
3. Lege deine Taler vor dir ab. Die anderen dürfen jederzeit wissen, wie viele Taler du aktuell besitzt.
4. Deine zuvor untere Erntekarte wird zur neuen oberen Erntekarte. Zieh eine weitere Karte vom Nachziehstapel und decke sie auf. Diese wird zur neuen unteren Erntekarte.

Prüfe nach dem Ernten, ob du den untersten Auftrag deiner neuen oberen Erntekarte ebenfalls erfüllst. Ist das der Fall, schiebe die untere Erntekarte über den erfüllten Auftrag und decke ihn somit ab. Bei mehreren auf diese Weise erfüllten Aufträgen schiebst du die untere Erntekarte entsprechend weiter.

Beispiel 5: *Martina entscheidet sich zu ernten. Sie hat auf ihrer oberen Erntekarte vier Aufträge erfüllt und erhält somit 2 Taler.*

1. *Für den ersten Taler dreht sie die obere Erntekarte auf die Talerseite.*
2. *Für den zweiten zieht sie eine Karte vom Nachziehstapel.*
3. *Beide Taler legt sie vor sich ab.*
4. *Zuletzt zieht sie eine weitere Karte vom Nachziehstapel und deckt sie auf. Diese Karte wird zur neuen unteren Erntekarte.*

Hinweis: Im seltenen Fall, dass euch die Erntekarten ausgehen, nehmt euch eine der Übersichtskarten und dreht sie auf die Talerseite. Diese könnt ihr gegen fünf einzelne Taler austauschen, die ihr bereits erhalten habt.

Ende des Spiels

Besitzt eine Person nach dem Ernten **10 oder mehr Bohnentaler**, leitet sie das Ende des Spiels ein. Handelt es sich dabei nicht um die aktiv würfelnde Person selbst, darf diese nicht mehr weiterwürfeln und muss alle Würfel auf das Bohnenfeld legen. Sie prüft ein letztes Mal, ob sie mit den Würfeln auf dem Bohnenfeld Aufträge erfüllen kann. Zuletzt dürfen alle noch ernten, sofern sie drei oder mehr erfüllte Aufträge haben. Vergleicht dann die Anzahl eurer Bohnentaler. Es gewinnt, wer die meisten Bohnentaler besitzt. Bei Gleichstand teilt ihr euch den Sieg.

Damit unsere Spielanleitungen weiterhin möglichst kurz und gut lesbar sind, nutzen wir das Wort „Spieler" als übergeordneten Begriff. Selbstverständlich sind damit Spielende aller Geschlechter am Tisch gemeint.

Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns. Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:
AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de

© **AMIGO** Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, 2012, 2022

Version 2.0