

BOHNA NOSTRA



amigo-spiele.de/01956

„BOHNENSCHULDEN SIND EHRENSCHULDEN“

von Uwe Rosenberg mit Illustrationen von Björn Pertoft

Spieler: 3–7 Personen • Alter: ab 12 Jahren • Dauer: ca. 45 Minuten

INHALT



7 Charaktere



42 Gefallen (7 Kartensätze zu je 6 Karten)

SPIELIDEE

Jeder kennt die Situation: Man bekommt ein tolles Bohnenangebot, kann jedoch selbst nichts zum Tausch anbieten. Aber mit der Aussicht auf einen späteren Gefallen lässt sich vielleicht so manch ein Handelspartner doch auf den Bohnentausch ein.

In **Bohna Nostra** wird neben Bohnen und Bohnentalern auch mit Gefallen gehandelt. Ihr macht Versprechen, die ihr im weiteren Spielverlauf einlösen müsst. Getreu dem Motto: „Bohnenschulden sind Ehrenschnulden.“

Es gelten grundsätzlich die Regeln von **Bohnanza** (mit oder ohne Erweiterungs-Set) bzw. **Lady-bohn**. Änderungen und Ergänzungen zu diesen Regeln werden im weiteren Verlauf beschrieben.

SPIELVORBEREITUNG

Jeder von euch wählt eine **Charakter-Karte** (kurz: **Charakter**) und die zugehörigen sechs **Gefallen-Karten** (kurz: **Gefallen**). Legt den Charakter gut sichtbar vor euch ab. Mischt eure Gefallen, nehmt drei davon nach hinten auf die Hand und legt den Rest verdeckt als persönlichen Gefallen-Nachziehstapel vor euch ab.

Wichtig: Die Reihenfolge der Gefallen auf der Hand spielt keine Rolle. Sie zählen nicht zu den Bohnenkarten und bleiben immer an hinterster Stelle auf der Hand.

SPIELABLAUF

Der Spielablauf entspricht dem des Grundspiels mit vier Phasen:

1. Bohnenkarten von der Hand anbauen
2. Bohnenkarten aufdecken und handeln
3. Gehandelte und aufgedeckte Bohnenkarten anbauen
4. Bohnenkarten nachziehen

Das Einhalten der Phasen ist wichtig für das Einlösen der Gefallen. Die Gefallen sind bis auf einen an bestimmte Phasen des Spielablaufs gebunden.

GEFALLEN ÜBERGEBEN

Gefallen werden in der 2. Phase **„Bohnenkarten aufdecken und handeln“** im Rahmen des Bohnenhandels übergeben. Ihr könnt die Gefallen auf eurer Hand beim Handeln nutzen, um eure Angebote attraktiver zu machen und eure Mitspieler zu einem Bohnentausch mit euch zu bewegen. Hierzu übergebt ihr den angebotenen Gefallen beim Handel eurem Mitspieler und werdet damit zum **Schuldner**. Der Mitspieler legt den Gefallen offen neben seinen Bohnenfeldern ab und zeigt damit an, welchen Gefallen ihm welcher Spieler im weiteren Spielverlauf schuldet.

Beispiel: Eiko hat u. a. eine Rote Bohne aufgedeckt. Nina hat an dieser Interesse, kann im Tausch aber nur eine Feuerbohne aus ihrer Hand anbieten. Das ist Eiko zu wenig. Deswegen bietet Nina ihm zusätzlich folgenden Gefallen an: Wenn sie das nächste Mal als aktive Spielerin Karten nachzieht, darf sich Eiko eine davon aussuchen und nehmen. Jetzt kommt der Handel zustande.



Achtung: Es ist **nicht** erlaubt, den Gefallen eines Mitspielers bei einem weiteren Handel an einen dritten Spieler weiterzureichen.

GEFALLEN EINLÖSEN

Das Einlösen der Gefallen ist in den meisten Fällen an bestimmte Phasen im Spielablauf gebunden. Eine genaue Beschreibung der verschiedenen Gefallen findet ihr unter **„Die Gefallen“** weiter hinten in dieser Spielregel.

Gefallen mit der Anweisung **„Bei nächster Gelegenheit“** werden automatisch eingelöst. Kann der Schuldner den Gefallen als aktiver Spieler einlösen, **muss** er das tun.

Gefallen ohne diese Anweisung können in einer beliebigen Spielrunde eingelöst werden. Die Entscheidung hierfür liegt bei dem Spieler, der den Gefallen offen neben seinen Bohnenfeldern liegen hat.

Grundsätzlich gilt: Beim Einlösen eines Gefallens darf der Schuldner nicht widersprechen.

Bekommst du als Schuldner einen eigenen Gefallen von einem Mitspieler zurück, weil er ihn eingelöst hat, legst du ihn verdeckt **unter** deinen persönlichen Gefallen-Nachziehstapel.

GEFALLEN NACHZIEHEN

Neue Gefallen bekommt ihr **nur** als aktiver Spieler in der 4. Phase **„Bohnenkarten nachziehen“**. Zuerst zieht ihr wie gewohnt Bohnenkarten nach und steckt diese nach hinten auf eure Hand. Habt ihr jetzt weniger als drei Gefallen auf der Hand, zieht ihr so viele von eurem persönlichen Gefallen-Nachziehstapel, bis ihr wieder drei habt.

Ist euer Nachziehstapel leer, weil mehr als drei Gefallen noch vor euren Mitspielern liegen, habt ihr zwischenzeitlich weniger Gefallen auf der Hand.



DIE GEFALLEN

Jeder Spieler startet mit dem gleichen Kartensatz an Gefallen. Während sie alle auf die gleiche Weise im Handel genutzt werden, gibt es Unterschiede beim Einlösen. Diese sind im Folgenden für alle sechs Gefallen beschrieben.

1. Phase

Bei nächster Gelegenheit muss ich **eine** passende Bohne von der Hand nicht auf meinen eigenen, sondern auf deinen Feldern anbauen.

Dieser Gefallen wird automatisch eingelöst, wenn der Schuldner selbst aktiver Spieler ist. Kann er in der 1. Phase seines eigenen Spielzugs seine vorderste Bohnenkarte passend auf einem deiner Felder anbauen, so **muss** er das tun. Passend ist eine Bohnenkarte dann, wenn du die Bohnensorte in dem Moment selbst schon auf einem deiner Felder angebaut hast. Hat der Mitspieler die erste Karte bei sich selbst angebaut, hat nun aber als zweite Bohnenkarte eine passende auf der Hand, so **muss** er diese bei dir anbauen, auch wenn er gar keine zweite Karte von seiner Hand nutzen wollte.

1. Phase

Bei nächster Gelegenheit lege ich **eine** passende Bohne von einem meiner Felder auf deine Felder – erst dann baue ich Bohnen von der Hand an.

Dieser Gefallen wird automatisch eingelöst, wenn der Schuldner selbst aktiver Spieler ist. Hat er zu Beginn seiner 1. Phase auf mindestens einem seiner Felder dieselbe Bohnensorte angebaut wie du auf deinen, so **muss** er eine Bohnenkarte von seinem Feld auf dein passendes Feld legen. Erst danach spielt er wie gewohnt eine oder zwei Bohnenkarten von der Hand aus.

2. Phase

Nimm dir vor dem Handeln **eine** der beiden Karten, die ich eben vom Stapel aufgedeckt habe, als Geschenk.

Diesen Gefallen löst du ein, wenn der Schuldner selbst aktiver Spieler ist. Hat er zu Beginn der 2. Phase zwei Karten vom Stapel aufgedeckt, entscheidest du in diesem Moment, ob du **eine** davon haben willst. Die genommene Bohnenkarte legst du quer neben deinen Feldern ab, um sie wie gewohnt in der 3. Phase anzubauen.

3. Phase

Fordere ein Geschenk von mir ein. Ich muss dir **eine** beliebige Bohne von meiner Hand geben, die auf eines deiner Felder passt.

Diesen Gefallen löst du in einem beliebigen Spielzug in der 3. Phase ein. Fordere beim Schuldner ein Geschenk ein. Hat er eine Bohnenkarte auf der Hand, die auf eines deiner Felder passt, **muss** er dir diese als Geschenk geben. Passend ist eine Bohnenkarte dann, wenn du die Bohnensorte in dem Moment selbst schon auf einem deiner Felder angebaut hast. Hat er mehrere passende Bohnenkarten, darf er selbst eine davon auswählen. Die erhaltene Karte baust du in dieser Phase auf deinen Feldern an. Hat er keine passende Bohnenkarte, zeigt er dir kurz seine Kartenhand, um dieses zu belegen. Der Gefallen gilt damit als erfüllt.

4. Phase

Nimm dir die von mir nachgezogenen Bohnen und suche dir **eine** davon aus. Steck sie an eine beliebige Stelle auf deiner Hand.

Diesen Gefallen löst du ein, wenn der Schuldner selbst aktiver Spieler ist. **Bevor** er in der 4. Phase Bohnenkarten nachzieht, entscheidest du, ob du eine davon haben willst. Nimm die Karten, suche dir **eine** davon aus und gib dem aktiven Spieler die übrigen in beliebiger Reihenfolge einzeln nacheinander zurück. Die genommene Bohnenkarte steckst du an eine beliebige Stelle auf deiner Hand.

Bohnanza Erweiterungs-Set: Hier muss der Schuldner nicht selbst aktiver Spieler sein. Entscheide in einem beliebigen Spielzug, **bevor** er eine Bohnenkarte nachzieht, dass du diese für dich haben willst.

Jederzeit

Gib mir **eine** beliebige Bohne von deiner Hand als Geschenk. Ich muss diese Bohne sofort auf einem meiner Felder anbauen.

Diesen Gefallen kannst du jederzeit im Spiel einlösen. **Gib** dem Schuldner **eine** beliebige Bohnenkarte von deiner Hand als Geschenk. Diese Karte legt er nicht wie bei Geschenken üblich quer neben seinen Feldern ab, sondern baut sie **sofort** auf einem seiner Felder an. Hat er kein passendes Feld, muss er zuvor ernten.

SPIELEND

Das Spiel endet wie üblich. Gefallen, die jetzt noch vor euch liegen, haben keine Bedeutung mehr. Vielleicht habt ihr ja Glück, und ein in diesem Spiel nicht eingelöster Gefallen bringt euch in der nächsten Partie eine bessere Verhandlungsposition ...



Als App erhältlich: **BOHNANZA – DAS DUELL**



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