

WÜRFEL BOHNANZA

von Uwe Rosenberg

Spieler: 2–5 Personen

Alter: ab 10 Jahren

Dauer: ca. 45 Minuten



amigo-spiele.de/01933

INHALT

61 Erntekarten



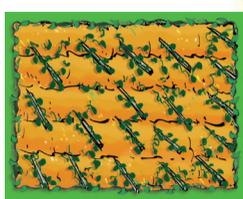
7 Bohnenwürfel



5 Übersichtskarten



1 Bohnenfeldkarte



SPIELIDEE

Auch Bohnenbauern möchten nach der Feldarbeit mit einem Würfelspiel Spaß haben. Hier haben sie die Möglichkeit, mit Glück und Geschick Bohnenaufträge zu erwürfeln. Je mehr Aufträge die Spieler erfüllen, desto mehr Taler können sie verdienen. Das Besondere: Die Mitspieler können die Würfelergebnisse des aktiven Spielers für die Aufträge auf ihren Erntekarten mitbenutzen. Ziel des Spiels ist es, als Erster 13 Bohntaler zu erwirtschaften.

SPIELMATERIAL

Die Erntekarten

Auf jeder Erntekarte gibt es **sechs Aufträge**, die von unten nach oben erfüllt werden müssen. Nach drei erfüllten Aufträgen kann ein Spieler einen Taler erhalten. Erfüllt er alle sechs Aufträge, erhält er vier Bohntaler. Die kleinen Zahlen auf der rechten Seite der Erntekarten stehen für die Wahrscheinlichkeit (in Prozent), dass ein Auftrag gleich mit dem ersten Würfelwurf erfüllt wird. Daher gilt: je kleiner die Zahl, desto schwieriger der Auftrag.

Die Bohnenwürfel

Auf den Seiten der Würfel sind insgesamt sieben unterschiedliche Bohnensorten abgebildet. Nicht jede Sorte ist auf jedem Würfel zu finden. Die drei beigefarbenen und vier weißen Würfel sind aber jeweils untereinander gleich.



Gartenbohne



Rote Bohne



Chinabohne



Blaue Bohne



Sojabohne



Saubohne



Brechbohne

SPIELVORBEREITUNG

Das Bohnenfeld kommt in die Tischmitte. Jeder Spieler erhält eine Übersichtskarte. Die Erntekarten werden gemischt. Jeder Spieler erhält zwei Karten, die er untereinander offen vor sich ablegt.

Die nicht verteilten Erntekarten kommen als verdeckter Zugstapel in die Tischmitte. Ein Spieler wird zum ersten aktiven Spieler bestimmt, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

SPIELABLAUF

Der aktive Spieler würfelt

Der aktive Spieler beginnt mit allen sieben Würfeln gleichzeitig. Er darf Würfel mehrmals werfen. Nach jedem Wurf **mus er mindestens einen** Würfel auf das Bohnenfeld legen. Würfel auf dem Bohnenfeld dürfen nicht erneut gewürfelt werden.

Die Aufträge

Die Aufträge auf jeder Erntekarte sind so zusammengestellt, dass es immer möglich ist, pro Karte bis zu drei Aufträge zu erfüllen, aber niemals vier. Um einen Auftrag zu erfüllen, müssen die abgebildeten Bohnensorten auf der Erntekarte gewürfelt werden. Zum Beispiel:



Es müssen zwei Soja-, eine Blaue und eine Brechbohne gewürfelt werden.

Zusätzlich gibt es eine Reihe von speziellen Aufträgen. Zum Beispiel:



Es müssen zwei Rote Bohnen **oder** zwei Chinabohnen gewürfelt werden.



Es müssen sechs **verschiedene** Sorten gewürfelt werden.



Es muss ein Vierling von einer **beliebigen** Bohnensorte gewürfelt werden.



Es müssen drei Würfel von einer Sorte und zwei Würfel von einer anderen Sorte gewürfelt werden, wobei eine dieser beiden Sorten die Sojabohne sein muss.



Es muss eine **beliebige Kombination** aus beiden Sorten gewürfelt werden. Dies können fünf Blaue Bohnen oder fünf Brechbohnen sein oder eine Kombination mit fünf Würfeln aus beiden Sorten.



Es darf auf **allen sieben Würfeln** keine Blaue Bohne zu sehen sein.



Es müssen zwei Drillings von zwei **unterschiedlichen beliebigen** Bohnensorten gewürfelt werden.



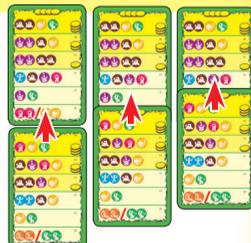
Es müssen drei Paare von drei **unterschiedlichen beliebigen** Bohnensorten gewürfelt werden.

Das Erfüllen von Aufträgen

Ein Spieler hat immer zwei Erntekarten offen vor sich liegen. Die obere Karte ist aktiv und die darauf abgebildeten Aufträge müssen von unten nach oben erfüllt werden. Mit der unteren Karte werden die erfüllten Aufträge abgedeckt: zuerst der unterste Auftrag, dann der zweitunterste, bis zum obersten Auftrag.

Aktiv

Zum Abdecken



Der aktive Spieler erfüllt Aufträge

Sobald der aktive Spieler den letzten Würfel auf das Bohnenfeld gelegt hat bzw. keinen weiteren Würfel mehr dorthin legen möchte, darf er Aufträge erfüllen. Hierzu überprüft er, ob Würfel auf dem Bohnenfeld mit dem untersten noch nicht abgedeckten Auftrag übereinstimmen. Ist das der Fall, schiebt er die untere Erntekarte über den erfüllten Auftrag. Nun überprüft er, ob mit den Würfeln auch der nächste Auftrag erfüllt werden kann.

Achtung: Jeder Würfel kann für mehrere Aufträge genutzt werden.

Kann oder möchte der aktive Spieler keinen Auftrag (mehr) erfüllen, gibt er alle Würfel im Uhrzeigersinn an den nächsten Spieler weiter.

Die Mitspieler erfüllen Aufträge

Nach **jedem Würfelwurf** des aktiven Spielers können auch die Mitspieler Aufträge erfüllen. Sie dürfen sich die **soeben gewürfelten Würfel** des aktiven Spielers (*nicht die Würfel, die auf dem Bohnenfeld liegen*) ansehen und prüfen, ob sie mit diesen Würfeln Aufträge auf ihrer aktiven Karte erfüllen können.

Beispiel:

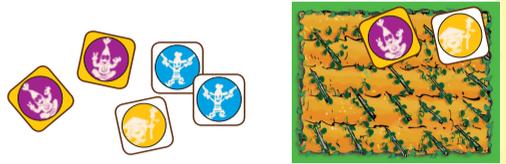
1) Adam würfelt mit allen 7 Würfeln.



2) Barbara meldet sich: „Stopp, ich kann meine Aufträge ‚auf 7 Würfeln keine Blaue Bohne‘ und ‚eine Rote -, eine China- und eine Gartenbohne‘ erfüllen.“



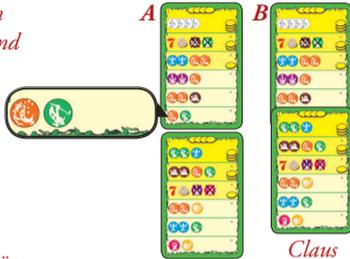
3) Nachdem sich kein weiterer Spieler mehr meldet, legt Adam die China- und eine Sojabohne auf das Feld und würfelt mit fünf Würfeln weiter.



4) Da sich kein Spieler meldet, legt Adam die beiden Blauen und die Chinabohne auf das Feld und würfelt die restlichen zwei Würfel erneut.



5) Sofort meldet sich Claus: „Ich kann meinen ersten Auftrag mit Garten- und Brechbohne erfüllen“ und deckt den Auftrag ab.



6) Adam beendet seinen Zug und erfüllt drei Aufträge.



Das Einlösen von Erntekarten

Sobald der **dritte Auftrag** (von unten) erfüllt wurde, darf die Erntekarte **jederzeit eingelöst** werden. Ist der 3., 4., 5. oder 6. Auftrag auf der Karte erfüllt, erhält der Spieler entsprechend 1, 2, 3 oder 4 Bohnentaler. Dies geschieht wie folgt:

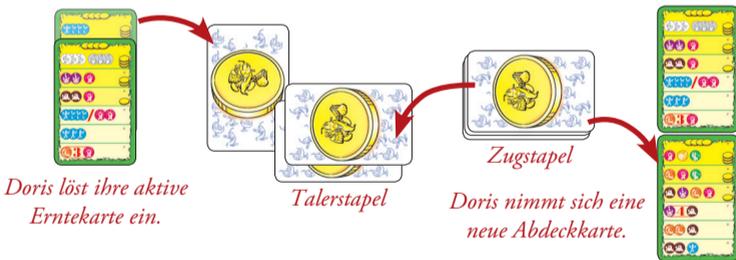
1. Will er seine aktive Erntekarte einlösen, dreht er sie auf die Talerseite und legt sie vor sich ab. Damit hat er einen Taler. Die untere Erntekarte wird zur neuen aktiven Erntekarte.
2. Erhält der Spieler 2, 3 oder 4 Taler, zieht er zusätzlich 1, 2 oder 3 Erntekarten vom Zugstapel und legt sie mit der Talerseite nach oben vor sich ab.
3. Er zieht eine Erntekarte vom Zugstapel und legt sie offen unterhalb seiner neuen aktiven Erntekarte ab.

Achtung: Ein Spieler darf nach dem Einlösen **sofort** einen oder mehrere Aufträge auf der neuen aktiven Erntekarte erfüllen.

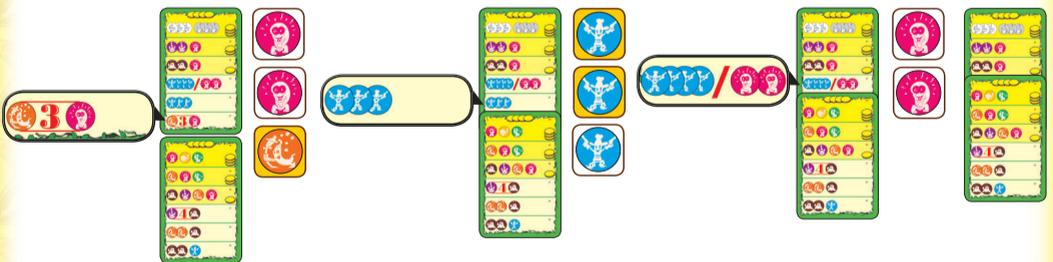
Beispiel: Doris hat auf dem Bohnenfeld zwei Rote Bohnen, zwei Brechbohnen und drei Blaue Bohnen liegen. Doris kann nun drei Aufträge erfüllen.



Doris entschließt sich die aktive Erntekarte einzulösen, weil sie auf ihrer Abdeckkarte weitere Aufträge erfüllen kann.



Sie dreht die aktive Erntekarte auf die Talerseite und legt sie vor sich ab. Dann zieht sie zwei weitere Erntekarten vom Zugstapel und hat damit drei Taler erhalten. Die Abdeckkarte wird zur neuen aktiven Karte, und zum Abdecken zieht sie eine weitere Karte vom Zugstapel und legt sie darunter. Dann erfüllt sie weitere Aufträge.



Doris könnte auch diese Erntekarte einlösen und einen Taler kassieren. Dieses Mal entscheidet sie sich dagegen und gibt die Würfel an Adam weiter.

Sollte es in seltenen Fällen vorkommen, dass der Zugstapel beim Einlösen leer wird, dreht der Spieler seine Übersichtskarte um. Auf der Rückseite sind fünf Taler abgebildet. Diese Taler legt er zu seinen erwirtschafteten Bohnentalern und legt dafür fünf einzelne Bohnentaler zurück zum Zugstapel. Danach nimmt er die Taler an sich, die er für das Einlösen benötigt.

SPIELENDE

Wer als Erster **13 Bohnentaler** erwirtschaftet hat, beendet das Spiel und gewinnt. Gelingt dies einem Spieler, wenn er nicht selbst würfelt, darf der aktive Spieler nicht mehr weiterwürfeln.

Falls mehrere Spieler im gleichen Moment 13 Bohnentaler erwirtschaftet haben, teilen sie sich den Sieg. Es sei denn, ein Spieler erhält durch einen Würfelwurf mehr als 13 Taler. Dann gewinnt der Spieler mit den meisten Bohnentalern.

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
www.amigo-bohnanza.de

