

BOHNRÖSCHEN

von Uwe Rosenberg
 Spieler: 1-6 Personen
 Alter: ab 12 Jahren
 Dauer: ca. 90 Minuten

INHALT



SPIELIDEE

Bohnenprinzen begeben sich auf den Weg zum schlafenden Bohnröschen ins Königsschloss. Sie schlagen sich durch dichte Bohnenranken und lösen schwere Aufgaben. Wer als Erster das Schloss erreicht und die meisten Taler mitbringt, darf Bohnröschen küssen.
BOHNRÖSCHEN kann nur zusammen mit dem Grundspiel **BOHMANZA** oder **LADYBOHN** gespielt werden. Die Kenntnis der Regeln zu diesen Spielen wird vorausgesetzt.

SPIELVORBEREITUNG

Alle Karten von **BOHMANZA** werden benötigt. Daher ist auch die Spielvorbereitung identisch. Beim Spiel zu sechst gelten die gleichen Regeln wie für fünf Spieler. Unter den Karten dieser Erweiterung sind zusätzliche 3. Bohnenfeld-Karten mit Sonderregeln auf der Rückseite. Sie werden nur gebraucht, wenn mit **LADYBOHN** gespielt wird. Die Schlosskarte wird von den Rankenkarten getrennt. Die Rankenkarten werden gemischt und als Stapel verdeckt in die Tischmitte gelegt. Die Schlosskarte kommt als letzte Karte unter den Stapel. Vier Karten werden aufgedeckt und in einer Reihe ausgelegt. Jeder Spieler wählt eine Bohnenfigur und stellt sie an die erste Rankenkarte (siehe Abbildung). Nicht benötigte Figuren kommen zurück in die Spielschachtel. Wer die Spieldauer verkürzen möchte, nimmt acht Rankenkarten aus dem Spiel.



SPIELABLAUF FÜR 3-6 PERSONEN

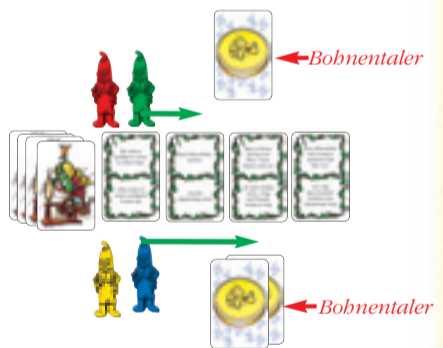
Der Spielablauf besteht wie bei **BOHMANZA** oder **LADYBOHN** aus den bekannten vier Phasen und den entsprechenden Aktionen. Neu sind eine Zwischenphase und Rankenkarten mit den Aufgaben, welche die Spieler erfüllen müssen.

Die Aufgaben der Rankenkarten

Jederzeit im Spiel, unabhängig davon wer am Zug ist, ist es möglich, Aufgaben zu erfüllen. Ein Spieler kann nur die Aufgabe auf der Rankenkarte erfüllen, an der seine Figur steht. Hat er die Aufgabe erfüllt, setzt er seine Figur sofort um eine Karte vorwärts. Dabei sagt er „Stop“ und zeigt den Mitspielern, wie er die Aufgabe erfüllt.
 Die Rankenkarten enthalten z. B. Aufgaben, die nur in bestimmten Phasen erfüllt werden können, beispielsweise kann die Rankenkarte „Lege in Phase 1 zwei gleiche Bohnen vor dir ab!“ nur in Phase 1 erfüllt werden (siehe auch Beispiel 1). Andere Karten können durch Aktionen wie Anbauen oder Ernten erfüllt werden, beispielsweise wird die Rankenkarte „Du verkaufst eine Bohnenernte für zwei Taler.“ durch den Erntevorgang erfüllt, wenn die Figur an der Karte steht, egal in welcher Phase – die zwei Taler darf der Spieler behalten. Hat ein Spieler drei Felder zur Verfügung, muss er bei der Rankenkarte „Habe auf jedem Bohnenfeld genau eine Bohne liegen.“ auf allen drei Feldern eine Bohne liegen haben.

Tribut im eigenen Spielzug

Kann oder will ein Spieler eine Aufgabe nicht erfüllen, zahlt er stattdessen einen Taler Tribut und zieht danach seine Figur eine Rankenkarte vor. Der Taler kommt mit der Bohnenseite nach oben auf den Ablagestapel. Zahlt er mehrere Taler Tribut, darf er auch mehrere Rankenkarten vorziehen.
 Die Spieler dürfen die Reihenfolge ihres Talerstapels nicht verändern, sie müssen immer mit den zuoberst liegenden Talern zahlen.
Tipp: Tribut zahlen sollte ein Spieler immer dann, wenn die Aufgabe auf der Rankenkarte an der seine Figur steht, für ihn nur schwer oder gar nicht mehr zu erfüllen ist. Er steht beispielsweise an der Rankenkarte „Kaufe ein 3. Bohnenfeld.“ und er besitzt schon die 3. Bohnenfeldkarte.



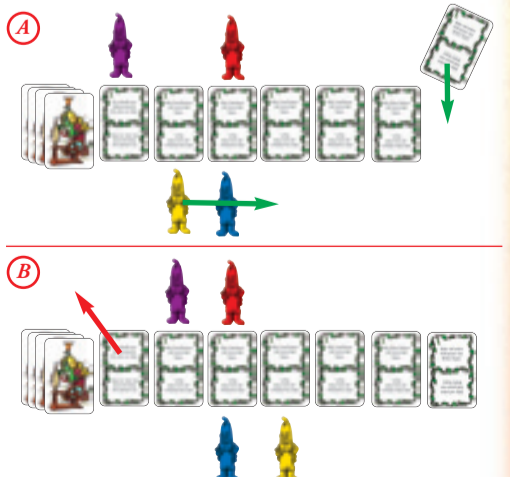
Ein Spieler darf **jederzeit** im eigenen Spielzug Tribut zahlen, selbst **vor** dem Ablegen einer Bohnenkarte in Phase 1. Die Mitspieler dürfen darauf nicht reagieren. Die letzte Möglichkeit, sich alleine von einer Aufgabe freizukaufen, ist in Phase 4 vor dem Ziehen der drei Karten. Erst in der nachfolgenden Zwischenphase können alle Spieler Tribut zahlen.

Tribut in der Zwischenphase

Wenn der aktive Spieler seinen Zug mit dem Nachziehen der drei Karten beendet hat, beginnt eine Zwischenphase. Nun dürfen alle Spieler, auch der Spieler, der gerade am Zug war, Tribut zahlen. **In der Zwischenphase darf kein Bohnenfeld geerntet werden.**
 Das Zahlen des Tributs geschieht in der Zwischenphase ohne Reihenfolge und ist auch mehrmals möglich. Die Zwischenphase endet, wenn kein Spieler mehr einen Tribut zahlen will, bzw. wird übergangen, wenn niemand einen Tribut zahlen will. Dann ist der nächste Spieler am Zug.

Neue Rankenkarten

A) Vor der vordersten Bohnenfigur sollen immer drei weitere Karten offen ausliegen. Neue Rankenkarten werden vom Stapel aufgedeckt und kommen ans Ende der Reihe. Dies geschieht sofort nach dem Vorziehen einer neuen Figur. Gegebenenfalls muss für die neue Karte Platz geschaffen werden.
B) Rankenkarten, an denen alle Spieler vorbeigezogen sind, werden aus dem Spiel genommen.



Tipp: Damit die Spieler das Ende des Spiels besser abschätzen können, wird empfohlen, die letzten 3-5 Rankenkarten einschließlich der Schlosskarte am Ende der Reihe verdeckt auszuliegen, sobald sich der Stapel entsprechend geleert hat. Diese Karten werden dann bei Bedarf aufgedeckt.

Beispiele zum Erfüllen der Aufgaben

Es ist möglich, mehrere Rankenkarten in einem Zug zu erfüllen und dazwischen einen Tribut zu zahlen.

Beispiel 1: Der aktive Spieler hat zwei Brechbohnen vorne auf der Hand. Er legt sie auf eines seiner Bohnenfelder, auf dem schon eine Brechbohne liegt. Er erfüllt die Rankenkarte „Lege in Phase 1 zwei Bohnen auf ein oder zwei bereits bestehende Bohnenfelder!“, zahlt für die folgende Rankenkarte Tribut und erfüllt danach „Lege in Phase 1 zwei Bohnen der gleichen Sorte vor Dir ab!“, weil er immer noch in Phase 1 ist. Die Spieler sollten die bekannten Phasen 1-4 einhalten und daher ihre erhandelten Bohnen nicht schon in der Handelsphase anbauen, sondern erst in der Anbauphase.

Beispiel 2a: Die Figur des aktiven Spielers steht an der Rankenkarte „Habe Blaue Bohnen auf einem Feld liegen“, danach folgt „Irgendein Spieler hat mindestens zwei Rote Bohnen angebaut.“ In Phase 2 erhandelt der aktive Spieler eine Blaue Bohne. In Phase 3 baut er die Blaue Bohne an (eine Blaue Bohne genügt für die Aufgabe der ersten Rankenkarte) und zieht seine Figur eine Karte weiter. Jetzt erntet ein Mitspieler seine zwei Roten Bohnen. Trotzdem darf der aktive Spieler seine Figur eine weitere Karte vorsetzen, weil er schon seine Figur an der Rankenkarte „Irgendein Spieler hat mindestens zwei Rote Bohnen angebaut.“ stehen hatte, bevor der Mitspieler seine beiden roten Bohnen geerntet hatte. Die gleiche Situation mit einem wichtigen Unterschied.

Beispiel 2b: Der aktive Spieler hat in Phase 2 eine Blaue Bohne erhandelt. Ein Mitspieler erntet noch in der Phase 2 seine zwei Roten Bohnen. Der aktive Spieler baut in Phase 3 die Blaue Bohne an und zieht seine Figur eine Karte weiter. Jetzt bleibt die Rankenkarte „Irgendein Spieler hat mindestens zwei Rote Bohnen angebaut.“ unerfüllt, weil die Roten Bohnen schon in der Phase 2 geerntet wurden. Die Rankenkarte „Alle anderen Spielfiguren stehen vor deiner Figur.“ kann nur der Spieler erfüllen, dessen Figur eindeutig die letzte in der Reihe ist.

Beispiel 3: Vier Spielfiguren stehen an der oben beschriebenen Rankenkarte. Dies bedeutet, dass drei Spieler Tribut zahlen müssen, um ihre Figur an die nächste Karte stellen zu dürfen. Nur der vierte Spieler erfüllt die Aufgabe der Karte und muss keinen Tribut zahlen, um zur nächsten Karte zu ziehen.

SPIELLENDE

Bei **BOHNRÖSCHEN** kann der Zugstapel öfter als drei Mal aufgebraucht werden. Das Spiel endet erst, wenn ein Spieler die letzte Rankenkarte erfüllt bzw. dafür einen Tribut gezahlt hat **und gleichzeitig** vorzeigen kann, dass er im Besitz von mindestens fünf Bohnentalern ist. Er darf dafür noch seine Felder ernten und verkaufen. Als Zeichen dafür, dass er die geforderte Anzahl Taler besitzt, stellt er seine Bohnenfigur **auf** die Schlosskarte.

Hat ein Spieler die geforderte Anzahl Taler noch nicht, bleibt die Figur **an** der Schlosskarte stehen und das Spiel geht normal weiter, bis er fünf Taler besitzt und damit das Spiel sofort beendet.

Es kann passieren, dass ein Mitspieler die letzte Rankenkarte später erfüllt, aber eher das Minimum an Talern besitzt. Dieser Mitspieler beendet dann das Spiel.

Ist das Spiel beendet, ernten alle Mitspieler ebenfalls ihre Bohnenfelder und zahlen so viele Taler Tribut, bis sie ebenfalls mit ihrer Figur auf der Schlosskarte stehen. Sie müssen nicht fünf Bohnentaler besitzen, wie es vom ersten Spieler verlangt wurde.

Es gewinnt der Spieler, der im Schloss die meisten Bohnentaler besitzt. Haben mehrere Spieler die meisten Bohnentaler, haben sie alle gewonnen.

Beispiel 4: Spieler Grün hat die letzte Rankenkarte erfüllt und zieht seine Figur an die Schlosskarte. Er besitzt vier Taler. Er verkauft noch eine Bohnenernte und erhält zwei Taler. Damit hat er **sechs Taler**, zieht auf die Schlosskarte und beendet damit das Spiel. Nun ernten alle anderen Spieler ebenfalls ihre Felder.

Spieler Rot zahlt für vier Rankenkarten genau vier Taler Tribut, um seine Figur ebenfalls auf die Schlosskarte stellen zu dürfen und hat noch **vier Taler** übrig.

Spieler Gelb besitzt nur fünf Taler und schafft es daher nicht ins Schloss.

Spieler Grün hat das Spiel gewonnen.



SPIELABLAUF FÜR ZWEI PERSONEN

- Die Gartenbohnen werden aus dem Spiel genommen.
- Bohnenfelder dürfen nur im eigenen Spielzug geerntet werden.
- Ein 3. Bohnenfeld darf nur im eigenen Spielzug gekauft werden.
- Die Zwischenphase entfällt, Tribut ist nur im eigenen Spielzug erlaubt.
- Bohntaler, mit denen das 3. Bohnenfeld gekauft und mit denen der Tribut gezahlt wird, kommen ganz aus dem Spiel.
- Die Spieler einigen sich, ob sie gleich alle Rankenkarten verdeckt auslegen, wie es im Solospiel notwendig ist (siehe dort).

Der Spielzug besteht aus den folgenden Phasen:

Phase 0: Der aktive Spieler entscheidet sich, Bohnen, die sein Mitspieler in der Tischmitte hat liegen lassen (siehe Phase 3), in beliebiger Reihenfolge auf seine eigenen Bohnenfelder **oder** auf den Ablagestapel zu legen. Entscheidet er sich eine Bohnensorte anzubauen, muss er dies mit allen Bohnen dieser Sorte machen. Wenn der Mitspieler keine Bohnen übrig gelassen hat, entfällt diese Phase.

Phase 1: Der Spieler spielt seine vorderste Handkarte aus, wahlweise auch seine zweite Karte. Vor oder nach dem Ausspielen einer Bohnenkarte darf er **eine beliebige Karte aus der Hand** auf den Ablagestapel legen.

Phase 2: Der Spieler deckt **drei Karten** vom Zugstapel auf und legt sie nebeneinander in die Tischmitte. Dabei werden Bohnen gleicher Sorte zusammengelegt. Danach zieht er so lange die jeweils oberste Bohnenkarte des Ablagestapels (wenn vorhanden) zu den aufgedeckten Bohnen, wenn sie zu einer der aufgedeckten Bohnensorten passt.

Phase 3: Der Spieler muss sich nun entscheiden, welche Bohnen er anbauen möchte und welche er für seinen Mitspieler liegen lässt. Bohnen der gleichen Sorte müssen entweder alle zusammen auf das gleiche Bohnenfeld gelegt werden oder alle dem Mitspieler überlassen werden. *Dies ist wichtig für Rankenkarten wie „Habe auf jedem Bohnenfeld genau eine Bohne angebaut!“.*

Phase 4: Der Spieler zieht **zwei Karten** nach und nimmt sie nach hinten auf die Hand. Mit dem Nachziehen der Karten ist der Spielzug beendet und er kann keinen Tribut mehr zahlen.

Hinweis: Bei **BOHNANZA** wird der Zugstapel beim ersten Mal immer im Zug des Nichtstartspielers leer, und zwar, nachdem dieser in Phase 2 seine drei Karten aufgedeckt hat. Er nimmt sich noch die passenden Karten vom Ablagestapel, danach wird der Zugstapel gemischt.

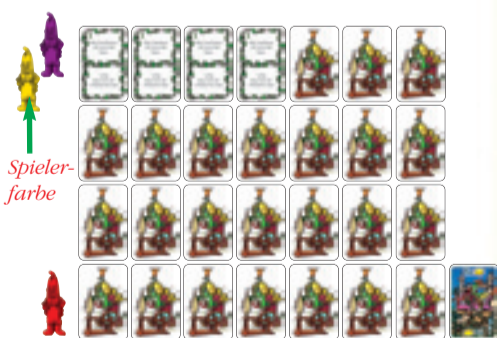
Erreicht der erste der beiden Spieler mit den geforderten fünf Talern das Schloss, dann darf der Mitspieler noch seine Bohnenfelder ernten und muss bis zum Schloss Tribut zahlen.

SPIELABLAUF FÜR DAS SOLOSPIEL

Es gibt keine Phase 0. Ansonsten gelten alle Regeln aus dem Zweipersonenspiel. Die Rankenkarten und die Bohnenfiguren werden so aufgebaut, wie in der nebenstehenden Abbildung zu sehen ist. Die violette und die rote Bohnenfigur sind neutral. Nur die ersten vier Rankenkarten sind aufgedeckt. Die Schlosskarte wird als achte Karte in die vierte Reihe gelegt. Beim Solospiel werden die Figuren auf die Rankenkarten gestellt. Die Spielerfigur steht also immer auf der Karte, die erfüllt wurde.

Vor Phase 1 wird immer die violette Figur nach rechts vorgesetzt. Ist sie am Ende einer Reihe angelangt, beginnt sie wieder links in der nächsten Reihe. Befindet sie sich in der ersten Kartenreihe, wird sie um eine Rankenkarte vorgesetzt. In der zweiten Reihe, wird sie um zwei Karten vorgesetzt und in der dritten oder vierten Reihe um drei Karten. Die rote Figur befindet sich schon bei Spielbeginn vor der vierten Reihe. Sie wird um eine Karte vorgesetzt, wenn sich die violette Figur nach dem Vorsetzen **vor der Figur des Spielers** befindet. Ansonsten wird die rote Figur nicht vorgesetzt.

Am Ende der Phase 3 werden die Karten, die der Solospieler nicht möchte, auf den Ablagestapel gelegt. Die Rankenkarten werden immer so aufgedeckt, dass vor der Figur des Solospielers immer genau vier weitere Karten offen ausliegen. Die Position der schwarzen und roten Figur spielt hierbei keine Rolle. Ziel des Spielers ist es, auf dem Weg über alle Karten vor der violetten **und** der roten Figur mit dem Minimum von fünf Talern das Schloss zu erreichen.



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: redaktion@amigo-spiele.de



DAS INTERNET-MAGAZIN RUND UM SPIEL