



BOHNANZA DAS DUELL

„EINER WIRD GEWINNEN!“

Ein Spiel von Uwe Rosenberg mit Illustrationen von Björn Perftoft
Spieler: 2 Personen • Alter: ab 12 Jahren • Dauer: ca. 45 Minuten



amigo-spiele.de/02004



INHALT

104 Bohnenkarten

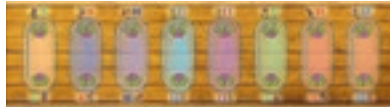
(acht verschiedene Bohnensorten – wie oft eine Sorte im Spiel ist, zeigen die Zahlen in den oberen Ecken der jeweiligen Bohnenkarten)



32 Bohnuskarten



1 Spielplan



8 Geschenke



2 Bohnenfeld-Ablagen



SPIELIDEE

Im spannenden Duell wird der beste Bohnengärtner gesucht. Baut auf euren Feldern talerträchtige Bohnenkombinationen an, um einen möglichst hohen Ertrag über Bohnenkarten zu erzielen. Schenkt euch gegenseitig Bohnen, die ihr nicht braucht – die euer Gegner aber selbst auch nicht haben will.

Anders als im Original **Bohnanza** dürft ihr im Duell unterschiedliche Bohnensorten auf einem Feld anbauen. In der richtigen Kombination erfüllt ihr damit Bohnenkarten, die zusätzliche Bohnentaler einbringen. Und anstelle des bekannten Handels macht ihr euch gegenseitig Bohnengeschenke. Aber natürlich sollte euer Gegner das Geschenk nicht brauchen können.

SPIELVORBEREITUNG

- 1 Legt den **Spielplan** zwischen euch auf den Tisch. Entscheidet, mit welcher Seite der Geschenk-Marker ihr spielen wollt, und legt in jede Vertiefung das passende **Geschenk** in die Mitte.
- 2 Nehmt euch jeder eine **Bohnenfeld-Ablage** und legt sie vor euch ab. Während des ganzen Spiels habt ihr immer drei Bohnenfelder zur Verfügung.
- 3 Mischt alle **104 Bohnenkarten** und legt sie als Nachziehstapel bereit. Lasst daneben Platz für einen Ablagestapel.
- 4 Mischt alle **32 Bohnuskarten** und legt sie als Bohnuskartenstapel bereit. Lasst daneben Platz für einen Ablagestapel.
- 5 Nehmt euch jeder **drei Bohnenkarten** vom Nachziehstapel und legt sie unbesehen mit der Talerseite nach oben auf das Talerfeld eurer Bohnenfeld-Ablage. Das ist euer Talerstapel zum Spielstart.
- 6 Zieht abwechselnd einzeln **fünf Bohnenkarten** auf die Hand und dahinter **drei Bohnuskarten**.

Startaufbau





Achtung, die wichtigste Regel im Spiel: Die Reihenfolge der Bohnenkarten auf deiner Hand darfst du während des gesamten Spiels **nicht** ändern. Die erste gezogene Karte auf deiner Hand ist die vorderste Karte. Jede weitere Bohnenkarte, die du ziehst, steckst du hinter die jeweils letzte Bohnenkarte und vor die Bohnuskarten.

Bei den drei Bohnuskarten ist die Einhaltung der Reihenfolge auf der Hand nicht wichtig. Diese steckst du immer ganz nach hinten auf deiner Hand.

SPIELABLAUF

Wer zuletzt im Garten gearbeitet hat, beginnt. Er ist der erste aktive Spieler und führt nacheinander die folgenden vier Phasen durch:

1. Eine oder zwei Bohnenkarten von der Hand anbauen
2. Drei Bohnenkarten aufdecken und eine Bohnenkarte schenken
3. Geschenke und aufgedeckte Bohnenkarten anbauen
4. Zwei Bohnenkarten und evtl. Bohnuskarten nachziehen

Danach ist der andere Spieler an der Reihe. Wechselt euch so ab, bis der Nachziehstapel aufgebraucht ist (siehe „Spielende“).

Die zwei wichtigen Anbauregeln für jedes deiner Bohnenfelder:

- 1. Du baust auf einem Feld mehrere Bohnenkarten an, indem du sie in einer Reihe untereinanderlegst.
 - 2. Du darfst auf eine Bohnenkarte immer eine Karte mit der **gleichen** Zahl (= gleiche Sorte) legen **oder** eine Karte mit der **nächsthöheren** Zahl.
- (Beachte: Dies ist ein sehr wichtiger Unterschied zu den Anbauregeln des Originals *Bohnanza*.)



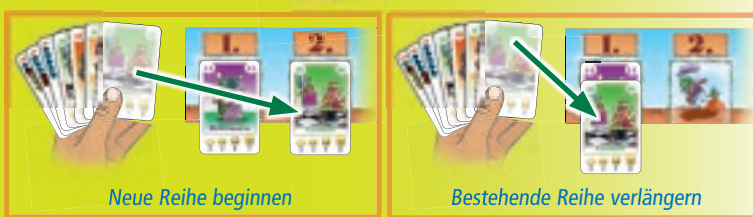
1. Phase: Eine oder zwei Bohnenkarten von der Hand anbauen

Du **musst** die vorderste Bohnenkarte von deiner Hand auf einem deiner Felder anbauen (siehe Abb. rechts).



Danach **darfst** du eine weitere Bohnenkarte, die nun vorderste Karte auf deiner Hand, auf einem deiner Felder anbauen (siehe Abb. rechts). Eine dritte Bohnenkarte darfst du nicht anbauen.

Durch das Anbauen beginnst oder verlängerst du eine Kartenreihe auf einem Feld.



Musst du eine Bohnenkarte anbauen, hast aber kein Feld dafür zur Verfügung, musst du zuerst ein Feld abernten (siehe „Die Bohnenernte“).

2. Phase: Drei Bohnenkarten aufdecken und eine Bohnenkarte schenken

Decke die obersten **drei Karten vom Nachziehstapel** auf und lege sie vor dir ab.

Die aufgedeckten Karten gehören dir. Sie stehen dir zum Anbau auf deinen Feldern oder zum Schenken an deinen Mitspieler zur Verfügung.

Beispiel 1: Uwe hat eine **Blaue Bohne**, eine **Rote Bohne** und eine **Sojabohne** aufgedeckt.



Das Schenken einer Bohne

- Als aktiver Spieler **musst** du deinem Mitspieler eine Bohnenart als Geschenk anbieten.
- Du darfst als Geschenk eine der drei aufgedeckten Karten **oder** eine beliebige Bohnenkarte von deiner Hand auswählen **oder** bluffen (siehe „*Es darf geblufft werden!*“).
- Hast du dich für eine Bohnenart entschieden, schiebst du auf dem Spielplan das Geschenk in der Vertiefung der gewählten Sorte in Richtung deines Mitspielers.
- Dein Mitspieler hat nun die Wahl, dein Geschenk anzunehmen oder es abzulehnen.
- Nimmt er das Geschenk an, erhält er von dir **eine** Karte der angebotenen Bohnenart. Diese legt er quer neben seine Bohnenfelder ab.
- Lehnt er es ab, **musst** er im Gegenzug dir ein Geschenk anbieten.
- Dein Mitspieler darf nur eine seiner Bohnenkarten auf der Hand als Geschenk anbieten **oder** bluffen. Er schiebt seinerseits das entsprechende Geschenk auf dem Spielplan in deine Richtung.
- Jetzt hast du die Wahl, das Geschenk anzunehmen oder es abzulehnen.

Beispiel 2: Uwe wählt die Sojabohne und schiebt das entsprechende Geschenk in Susannes Richtung. Damit zeigt er an, dass er ihr eine Sojabohne schenken möchte.



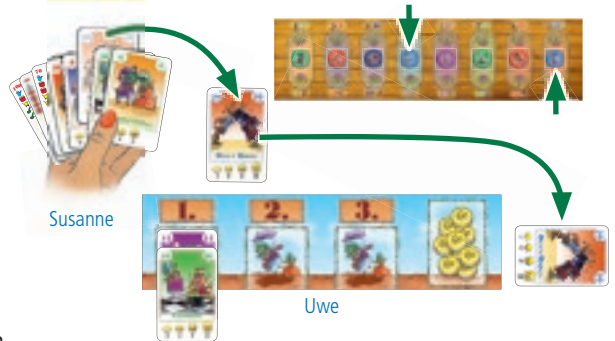
Beispiel 3: Susanne möchte keine Sojabohne haben. Daher schiebt sie das Geschenk für die Blaue Bohne in Uwes Richtung. Damit zeigt sie an, dass sie ihm eine Blaue Bohne schenken möchte.



Wichtig: Sobald das Geschenk einer Sorte in Richtung eines Spielers geschoben wurde, darf keiner von euch diese Sorte in dieser Phase ein weiteres Mal als Geschenk anbieten.

- Dies geht so lange hin und her, bis einer von euch ein Geschenk annimmt – spätestens nach der achten angebotenen Bohnenart.
- Nur die letzte** als Geschenk angebotene und angenommene Bohnenkarte wechselt den Besitzer. Sie wird quer neben die Bohnenfelder des Besenkten abgelegt.
- Danach werden die Geschenke auf dem Spielplan wieder in die Mitte der jeweiligen Vertiefung zurückgeschoben und die Phase ist beendet.

Beispiel 4: Uwe nimmt das Geschenk an. Susanne zieht eine Blaue Bohne aus ihrer Hand und gibt sie Uwe. Er legt die Karte quer neben seine Bohnenfelder ab. Beide schieben die Geschenke auf dem Spielplan wieder in die Mitte der jeweiligen Vertiefung.



Es darf geblufft werden!

Ihr dürft beide bluffen. Bluffen heißt, du bietest eine Bohnenart als Geschenk an, die du im Moment weder auf der Hand noch aufgedeckt hast. Bluffst du und dein Mitspieler lehnt das Angebot ab, hast du Glück gehabt. Sollte er aber dein Angebot annehmen, musst du ihm statt der nicht vorhandenen Bohnenkarte die oberste Karte von deinem Talerstapel geben – sofern vorhanden. Dein Mitspieler legt die Karte auf seinen Talerstapel. Danach ist die Phase beendet.

3. Phase: Geschenke und aufgedeckte Bohnenkarten anbauen

Als aktiver Spieler baust du als Erster einzeln die aufgedeckten Bohnenkarten und die evtl. geschenkte Bohnenkarte auf deinen Feldern an. Die Reihenfolge, in der du die Bohnenkarten anbaust, bleibt dir überlassen.

Achtung: Du darfst **eine der aufgedeckten** Karten auf den Ablagestapel legen, anstatt sie anzubauen.

Hat dein Mitspieler eine Bohnenkarte von dir als Geschenk erhalten, baut er nach dir seine Bohnenkarte auf einem seiner Felder an.

Sollte einer von euch eine Bohnenkarte anbauen müssen, für die er keinen passenden Platz auf seinen Bohnenfeldern findet, muss er zuerst ein Feld abernten (siehe „*Die Bohnenernte*“), bevor er weiter anbauen darf.



Beispiel 5: Uwe baut die beiden Blauen Bohnen auf seinem 2. Feld an. Die Rote Bohne baut er auf dem 3. Feld an. Die Sojabohne legt er auf den Ablagestapel.



4. Phase: Zwei Bohnenkarten und evtl. Bohnuskarten nachziehen

Ziehe als aktiver Spieler **einzel**n zwei Bohnenkarten vom Nachziehstapel auf die Hand. Stecke sie, ohne die Reihenfolge zu verändern, **hinter deine** letzte Bohnenkarte.

Danach **dürft ihr beide je eine Bohnuskarte** von der Hand ungenutzt auf den Ablagestapel der Bohnuskarten legen.

Zuletzt zieht ihr (der aktive Spieler beginnt) so viele Bohnuskarten nach, bis ihr wieder drei auf der Hand habt. Die 4. Phase ist damit beendet und dein Mitspieler ist der neue aktive Spieler.

Beachte: Ihr dürft in der 4. Phase gerade nachgezogene Bohnuskarten sofort erfüllen (siehe „Die Bohnuskarten“). Es ist danach aber nicht mehr möglich, in dieser Phase weitere Bohnuskarten nachzuziehen.

Ist der Bohnuskartenstapel leer, mischt du den Ablagestapel der Bohnuskarten und legst die Karten als neuen Bohnuskartenstapel bereit.

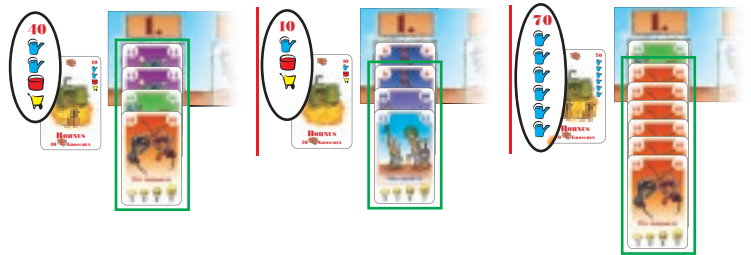


DIE BOHNSKARTEN

Jede Bohnuskarte ist einen Bohnentaler wert plus den Groschenbetrag, der auf der Vorderseite steht: 10, 40, 70 oder 100 Groschen. **Jederzeit im Spiel** darfst du eine Bohnuskarte erfüllen. Dazu musst du nicht der aktive Spieler sein.

So erfüllst du eine Bohnuskarte und erhältst den Bohnus:

- Auf jeder Bohnuskarte siehst du 1–4 verschiedene Symbole in unterschiedlicher Häufigkeit. Jedes Symbol steht für eine beliebige Bohnensorte. Die Anordnung der Symbole zeigt die Reihenfolge, in der die Sorten auf einem Feld liegen müssen.
- Du erfüllst eine Bohnuskarte, wenn die Reihenfolge der Bohnensorten auf einem Feld mit der Reihenfolge der Symbole auf dieser Bohnuskarte übereinstimmt.
- **Dabei spielt es keine Rolle, ob es dein Feld ist oder das Feld des Mitspielers.**
- **Achtung:** Die zuletzt gelegte, ganz sichtbare Karte eines Feldes **muss** Teil der Reihenfolge sein.



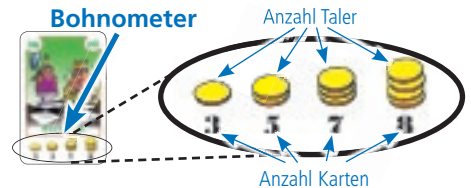
Zeige deinem Mitspieler die erfüllte Bohnuskarte und das Feld, auf dem die Reihenfolge übereinstimmt. Danach legst du diese Bohnuskarte mit der Talerseite nach oben auf deinen Talerstapel.

DIE BOHNENERNTE

Jederzeit im Spiel darfst du deine Bohnenfelder abernten, auch wenn du nicht der aktive Spieler bist. Jede Bohnensorte hat ein eigenes „Bohnometer“. Es zeigt dir, wie viele Taler du bei einer Ernte für eine bestimmte Anzahl angebauter Bohnenkarten auf einem Feld erhältst.

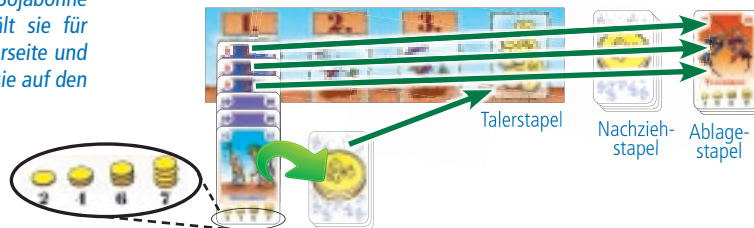
Beachte: Bei manchen Ernten erhältst du keine Taler.

Das Bohnometer einer Saubohne bedeutet: Du erhältst für eine Ernte von 1 oder 2 Karten auf einem Feld keinen Bohnentaler. Für 3 oder 4 Karten erhältst du einen Taler. Für 5 oder 6 Karten erhältst du zwei Taler, für 7 Karten drei Taler und für 8 oder mehr Karten auf dem Feld vier Bohnentaler.



- ➊ Zähle alle Karten auf dem Bohnenfeld, das du abernten möchtest. Dabei spielt es keine Rolle, wie viele unterschiedliche Bohnensorten auf dem Feld liegen.
- ➋ Schau auf das Bohnometer der obersten, ganz sichtbaren Karte. Nur dieses Bohnometer ist für die Ernte wichtig.
- ➌ Drehe so viele Karten auf die Talerseite, wie du laut diesem Bohnometer an Bohnentalern bekommst.
- ➍ Lege diese Karten auf deinen Talerstapel.
- ➎ Die restlichen Karten des abgeernteten Feldes legst du offen auf den Ablagestapel.
- ➏ Nach einer Ernte ist das abgeerntete Feld immer leer.

Beispiel 6: Susanne hat 3 Rote Bohnen, 2 Augenbohnen und 1 Sojabohne auf einem Feld liegen. Laut Bohnometer der Sojabohne erhält sie für 6 Bohnenkarten drei Taler. Susanne dreht drei Karten auf die Talerseite und legt sie auf ihren Talerstapel. Die übrigen drei Bohnenkarten legt sie auf den Ablagestapel.



Die Bohnenschutzregel

Du darfst kein Feld mit einer einzelnen Bohnenkarte abernten, wenn auf mindestens einem deiner Felder mehr als eine Bohnenkarte liegt.

SPIELENDE

Sobald der Nachziehstapel leer wird, endet das Spiel nach der 3. Phase. Danach könnt ihr beide noch durch die Bohnuskarten und die Ernte eurer Felder Bohnentaler erhalten. Die Karten auf der Hand zählen nicht mehr.

Jeder zählt nun die Karten in seinem Talerstapel. Jede Bohnenkarte zählt einen Taler **plus** die Groschenbeträge (100 Groschen sind ein Taler) auf der Vorderseite. Wer die höhere Talersumme erwirtschaftet hat, gewinnt. Bei einem Gleichstand verliert der Startspieler.

Weitere Mitglieder der erfolgreichen Bohnanza-Familie:

Eigenständige Spiele



Erweiterungen



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

Die Köpfe hinter Bohnanza

Der Autor: Uwe Rosenberg

Der gelernte Diplom-Statistiker Uwe Rosenberg erblickte am 27. März 1970 in Aurich (Ostfriesland) das Licht der Welt. Bereits im Alter von 22 Jahren veröffentlichte er seine ersten Spiele. Danach gab es kein Halten mehr: Mit mittlerweile über 100 Spielen und Erweiterungen ist er eine feste Autorengroße in der weltweiten Spielezene.

Bei AMIGO prägte Uwe Rosenberg das Programm ab 1997 mit seinem Kultspiel **Bohnanza** sowie zahlreichen Erweiterungen und Spin-Offs. Neben den bohnnigen Spielen wurden **Lifetime** (1996), **Limits** (2001), **Yellowstone Park** (2003), **Wir sind Schwanger** (2005) sowie **Bauer sucht Frau – Das Kartenspiel** (2010) veröffentlicht.



Uwe Rosenberg



Der Illustrator: Björn Pertoft

Illustrator und Cartoonist Björn Pertoft wurde am 2. September 1956 im schwedischen Björnekulla geboren. Seit dem Grundspiel **Bohnanza** in den 1990er-Jahren erweckte er über 50 Bohnensorten durch seinen unverwechselbaren Zeichenstil zum Leben. Neben Arbeiten im Trickfilm (u. a. Käpt'n Blaubär) macht Björn Pertoft sich heute im Graphic Recording einen Namen.

Für das AMIGO-Programm stellte er neben den Illustrationen der **Bohnanza**-Familie noch viele weitere Male sein Können unter Beweis. So war er als Illustrator verantwortlich für **Nicht die Bohne** (1999), **Schussfahrt** (2001), **Biberbande** (2002), **Hippo Hopp** (2011), **Hol's der Geier!** (2011), **Käse Würfeln** (2013), **Schwupps** (2016) und **BiberClan** (2018).



Björn Pertoft



Bohnanza: eine fast 25-jährige Erfolgsgeschichte!



Als Uwe Rosenberg im Herbst 1995 dem damaligen AMIGO-Redakteur Uwe Mölter seinen Prototyp „Kolchose“ vorstellte, hätten die beiden wohl nie damit gerechnet, wie groß das Bohniversum einmal sein würde. Bis heute erschienen bei AMIGO zahlreiche Spiele rings um die kultigen Bohnen:

- Bohnanza (1997)
- Bohn Hansa (2003)
- Bohnanza – Das Farbbuch (Buch, 2007)
- Bohnanza – Das Duell (2016)
- Erweiterungs-Set (klein, 1997)
- Bohnaparte (2004)
- Bohniversum (Puzzle, 2007)
- Bohnedikt (2016)
- La Isla Bohnitá (1998)
- Bohnkick (2006)
- Bohnanza Fun & Easy (2010)
- Bohnanza 20 Jahre (2017)
- Spacebeans (1999)
- Bohnanza Jubiläumsedition (2007)
- Bohniläum (2012)
- Marco Bohno (2018)
- Al Cabohne (2000)
- Ladybohn (2007)
- Bohn to be Wild (2012)
- Bohna Nostra (2019)
- Erweiterungs-Set (groß, 2001)
- Bohnröschen (2007)
- Würfel Bohnanza (2012)
- Bohnanza – Das Duell Deluxe (2020)
- Highbohn (2001)
- Bohnanza Fan-Edition (2007)
- Mein erstes Bohnanza (2015)

Zu seinem 50. Geburtstag kann Uwe Rosenberg also stolz auf ein halbes Leben mit seinen Bohnen zurückblicken. Das ganze AMIGO-Team blickt mit zurück – und gleichzeitig nach vorne. Denn die Geschichte von **Bohnanza** ist noch lange nicht auserzählt. Wir freuen uns mit ihm zusammen auf viele weitere Kapitel. Alles Gute, lieber Uwe!