

# MARCO BOHNO

„AUF ZUR GOLDENEN RANKE!“

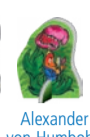
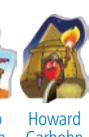
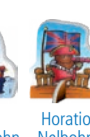
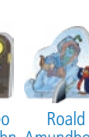
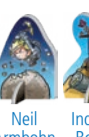
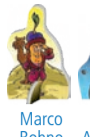
von Uwe Rosenberg mit Illustrationen von Björn Pertoft

Spieler: 1–7 Personen • Alter: ab 10 Jahren • Dauer: ca. 45 Minuten



amigo-spiele.de/01801

## INHALT



31 Aufgabekarten 1 Startkarte 1 Zielkarte

8 Bohnenfiguren (mit Standfüßen)

## SPIELIDEE

Stelle dich den vielfältigen Aufgaben: Baue vier Sojabohnen an, besitze sieben Handkarten oder ernte alle deine Bohnenfelder. Jede erfüllte Aufgabe bringt dich einen Schritt näher ans Ziel, zur goldenen Bohnenranke. Erreichst du sie und hast dabei noch die meisten Bohnentaler übrig, kannst du dich als den größten Abohnteurer feiern lassen!

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

Die Regeln von **Marco Bohno** nehmen Bezug auf die neuen **Bohnanza**- bzw. **Ladybohn**-Regeln mit Bohnenfeld-Ablagen und Startspieler-Markierung. Habt ihr eine ältere Version, braucht ihr die Bohnenfeld-Ablagen und ggf. etwas, um den Startspieler zu markieren.

Die neuesten Regeln der beiden Spiele sowie Bohnenfeld-Ablagen zum Download findet ihr unter [www.amigo-spiele.de/01661](http://www.amigo-spiele.de/01661) (**Bohnanza**) bzw. unter [www.amigo-spiele.de/01756](http://www.amigo-spiele.de/01756) (**Ladybohn**).

## MARCO BOHNO FÜR 3–7 SPIELER

### SPIELVORBEREITUNG

Bereite die Bohnenkarten und die Bohnenfeld-Ablagen wie in **Bohnanza** bzw. **Ladybohn** beschrieben vor. Aus **Marco Bohno** kommen die **Start-** und die **Zielkarte**, die **Aufgabekarten** und die **Bohnenfiguren** hinzu.

Unter den Aufgabekarten gibt es je zwei Karten mit Kennzeichnungen für das **Erweiterungs-Set** sowie für **Ladybohn**. Fügt diese nur dem Stapel der Aufgabekarten zu, wenn ihr mit dem entsprechenden Spiel spielt.

**Nur mit dem Erweiterungs-Set verwenden!**

**Nur mit Ladybohn verwenden!**

Mischt die Aufgabekarten und zählt **20 Karten** davon ab. Nur diese braucht ihr in dieser Partie, die restlichen Karten legt ihr in die Schachtel zurück.

**Hinweis:** Für ein kürzeres Spiel zählt ihr nur 15 Karten ab, für ein längeres Spiel könnt ihr alle Aufgabekarten verwenden.

Legt nun neben den Nachziehstapel in dieser Reihenfolge die Startkarte (Venedig), vier offene Aufgabekarten (Bohnenstraße entlang der Chinesischen Mauer), die übrigen Aufgabekarten als verdeckten Stapel und schließlich die Zielkarte (Goldene Bohnenranke).

Zuletzt wählt jeder Spieler eine Bohnenfigur und stellt sie auf die Startkarte. Nicht benötigte Figuren legt ihr in die Schachtel zurück.

**Aufbau der Bohnenstraße mit 4 Spielern**



### SPIELABLAUF

Der Spielablauf entspricht dem von **Bohnanza** bzw. **Ladybohn**. Jeder Spieler startet mit fünf Handkarten und führt in seinem Spielzug die gewohnten vier Phasen durch. Neu sind in **Marco Bohno** die **Aufgabekarten** und mit ihnen verbunden eine **Zwischenphase** (= 5. Phase) sowie die Bedingungen für das Spielende und den Gewinner.

#### Die Aufgabekarten – Auf dem Weg zum Ziel

Euer Ziel ist es, mit eurer Bohnenfigur über alle Aufgabekarten hinweg zur Zielkarte zu gelangen. Zu Beginn habt ihr vier offen ausliegende Aufgaben vor eurer Figur, im Laufe des Spiels werden weitere aufgedeckt. Die finale Aufgabe besteht darin, von der letzten Aufgabekarte auf die Zielkarte zu ziehen.

Um auf die Aufgabekarte vor eurer Figur ziehen zu dürfen, müsst ihr die Aufgabe auf dieser Karte erfüllen. Dies könnt ihr **jederzeit** im Spiel, ihr müsst dazu nicht der aktive Spieler sein. Unterbricht das Spiel mit einem kurzen „Stopp!“, zeigt euren Mitspielern, wie ihr die Aufgabe erfüllt, und zieht eure Figur auf die nächste Karte.



Habe Feuerbohnen auf einem Feld angebaut.

**Beispiel:** Damit **N. Armbohn** seine Figur auf die nächste Karte ziehen darf, muss er **mindestens eine Feuerbohne auf einem seiner Felder angebaut haben**.

#### Einige Besonderheiten der Aufgaben:

- ❖ Bezieht sich eine Aufgabe auf eine bestimmte Phase im Spielzug, kann sie auch nur in **genau dieser** Phase erfüllt werden.
- ❖ Alle anderen Figuren stehen vor deiner, wenn du **eindeutig alleine** der letzte in der Reihe bist, also auch keine andere Figur mit dir auf der letzten Aufgabekarte steht.
- ❖ Verlangt eine Aufgabe das Ernten eines Feldes, legst du die Bohnentaler aus dieser Ernte wie gewohnt auf deinen Talerstapel.

#### Neue Aufgaben

Solange der Stapel an Aufgabekarten nicht aufgebraucht ist, müssen vor der vordersten Figur immer **drei offene Aufgaben** ausliegen. Zieht ein Spieler seine Figur in Richtung Ziel, deckt ihr ggf. neue Karten auf.

Aufgabekarten, an denen ihr **alle** mit euren Figuren vorbeigezogen seid, entfernt ihr und legt sie in die Schachtel zurück.

**Hinweis:** Ihr dürft jederzeit prüfen, wie viele Aufgabekarten sich noch im verdeckten Stapel vor dem Ziel befinden.

#### Aufgaben überspringen – Bohnentaler als Tribut

Anstatt die Aufgabe auf der nächsten Karte zu erfüllen, könnt ihr auch Tribut in Form von Bohnentalern zahlen. Nehmt dazu die oberste Karte von eurem Talerstapel und legt sie auf den Ablagestapel. Für **jeden Bohnentaler**, den ihr so abgibt, zieht ihr eure Figur **um eine Karte** weiter in Richtung Ziel.

Diese Möglichkeit habt ihr zu bestimmten Zeitpunkten im Spiel:

##### a) Jederzeit als aktiver Spieler

Bist du aktiver Spieler, darfst du **jederzeit**, selbst vor dem Anbauen der ersten Karte in der 1. Phase, beliebig viele Taler als Tribut zahlen.

##### b) In der Zwischenphase (= 5. Phase)

Hat der aktive Spieler die 4. Phase beendet, dürft ihr **alle** – in beliebiger Reihenfolge – Bohnentaler als Tribut zahlen.

**Achtung:** In der Zwischenphase darf **kein** Bohnenfeld geerntet werden.

##### c) Wenn der Ablagestapel zum neuen Nachziehstapel wird (gilt nur bei 5–7 Spielern)

Prüft in diesem Moment, ob jemand **mehr als 7 Taler** in seinem Talerstapel hat. Ist das der Fall, muss der betreffende Spieler **sofort** so viel Tribut zahlen (und seine Figur um entsprechend viele Karten weiterziehen), dass er **genau 7 Taler übrig hat**. Die hierfür abgegebenen Bohnentaler sind der Beginn des neuen Ablagestapels.

**Hinweis:** Ist der Nachziehstapel leer, mischt ihr den Ablagestapel, macht ihn aber erst zum neuen Nachziehstapel, wenn ein Spieler eine weitere Karte nachziehen muss (in der 2. oder 4. Phase seines Spielzugs).



**Beispiel:** ❶ **R. Amundbohn** hat ein Feld für 3 Taler geerntet und darf so seine Figur eine Aufgabekarte weiterziehen. ❷ Anschließend zahlt er 1 Taler Tribut und zieht auf die nächste Karte. ❸ Da ein Mitspieler auf einem Feld zwei Rote Bohnen angebaut hat, darf **R. Amundbohn** seine Figur sofort noch eine weitere Karte weiterziehen.

## Das Ziel – Die goldene Bohnenranke

Am Ende des Weges wartet die Zielkarte auf euch. Auf diese dürft ihr nach dem Erfüllen der letzten Aufgabenkarte ziehen, wenn ihr **mindestens 5 Bohntaler** in eurem Talerstapel habt. Tribut darf für diesen letzten Schritt **nicht** gezahlt werden (Ausnahme siehe „*Spielende*“).

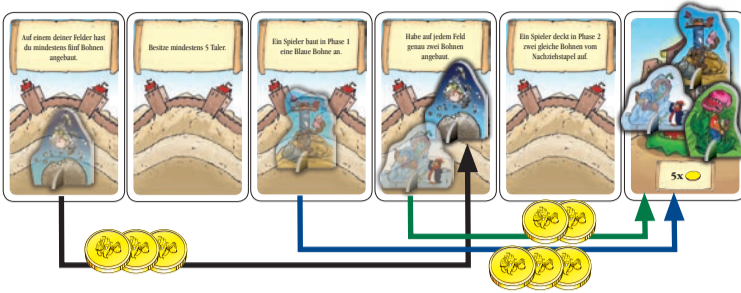


## SPIELLENDE

Das Spiel endet **nach der Phase**, in welcher der erste Spieler seine Figur auf die Zielkarte ziehen konnte. Jetzt erntet ihr alle eure Felder ab und legt die erhaltenen Bohntaler auf eure Talerstapel. Schließlich muss jeder von euch, der die Zielkarte noch nicht erreicht hat, so viele Taler Tribut zahlen, bis er mit seiner Figur auf der Zielkarte steht.

**Achtung:** In diesem Fall müssen diese Spieler auch für den letzten Schritt auf die Zielkarte 1 Taler Tribut zahlen.

Hat ein Spieler nicht genug Taler, zahlt er alle seine Taler und bleibt auf der entsprechenden Aufgabenkarte vor dem Ziel stehen.



**Beispiel:** **A. von Humbohn** hat in dieser Phase die Zielkarte erreicht. Damit endet das Spiel. **I. Bohns** zahlt noch 3 Taler und **R. Amundbohn** 2 Taler, um die Zielkarte zu erreichen. **N. Armbohn** bräuchte noch 5 Taler, hat aber nur 3. Damit erreicht er das Ziel in dieser Partie nicht.

Zählt eure verbliebenen Bohntaler. Derjenige von euch, der die **meisten Bohntaler** besitzt, gewinnt das Spiel. Einen Gleichstand entscheidet für sich, wer im Uhrzeigersinn weiter weg vom Startspieler sitzt.

## MARCO BOHNO FÜR 2 SPIELER

Im Vergleich zu den zuvor beschriebenen Spielregeln ändert sich **Marco Bohno** für zwei Spieler wie folgt:

- Nehmt die Gartenbohnen aus dem Spiel.
- Dreht die Bohnenfeld-Ablage auf die Seite mit den drei Bohnenfeldern.
- Eure Bohnenfelder dürft ihr **nur** ernten, wenn ihr aktiver Spieler seid.
- Es gibt keine Zwischenphase, Tribut könnt ihr **nur als aktiver Spieler** zahlen. Die Taler, die ihr hierfür ausgibt, kommen aus dem Spiel.
- Neu hinzu kommt eine **0. Phase** zu Beginn eures Spielzuges. Die anderen Phasen ändern sich wie im Folgenden beschrieben.

## SPIELABLAUF

Dein Spielzug besteht als aktiver Spieler aus den folgenden Phasen:

### 0. Phase:

Liegen noch Bohnen aus der 3. Phase des Spielzuges deines Mitspielers in der Tischmitte, musst du dich entscheiden: **Entweder** baust du die Karten einer Bohnensorte auf einem deiner Felder an **oder** legst sie auf den Ablagestapel. Diese Entscheidung triffst du in beliebiger Reihenfolge für jede ausliegende Bohnensorte. Baust du Karten einer Sorte an, musst du **alle** ausliegenden Karten dieser Sorte verwenden und gemeinsam **auf das gleiche Bohnenfeld** anbauen.

### 1. Phase:

Die vorderste Karte **musst** du anbauen, die nächste **darfst** du anbauen. Zu jedem beliebigen Zeitpunkt in der 1. Phase darfst du außerdem **eine beliebige deiner Handkarten** offen auf den Ablagestapel legen.

### 2. Phase:

Ziehe die obersten **drei Karten vom Nachziehstapel** und lege sie aufgedeckt daneben. Bohnen der gleichen Sorte legst du dabei zusammen. Nimm danach so lange die jeweils **oberste Bohnenkarte vom Ablagestapel** und lege sie zu den aufgedeckten Bohnen, wie sie zu einer der aufgedeckten Bohnensorten passt. Passt die oberste Bohnenkarte vom Ablagestapel zu keiner aufgedeckten Bohnensorte mehr, beendest du diese Phase.

### 3. Phase:

Entscheide dich, welche Bohnen du anbaust und welche du für deinen Mitspieler liegen lässt. **Bohnen der gleichen Sorte** musst du dabei entweder **alle auf das gleiche Bohnenfeld** anbauen oder alle deinem Mitspieler überlassen.

### 4. Phase:

Ziehe einzeln **zwei Karten** nach und stecke sie hinter deine letzte Handkarte. Danach ist dein Spielzug beendet und dein Mitspieler wird zum aktiven Spieler.

### Spielende:

Erreicht der erste Spieler die Zielkarte, endet das Spiel **sofort** und ihr erntet beide eure Bohnenfelder. Der andere Spieler zahlt noch so viel Tribut, bis er die Zielkarte erreicht. Es gewinnt derjenige von euch, der nach dem Erreichen der Zielkarte die meisten Bohntaler besitzt. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der nicht Startspieler war.

## MARCO BOHNO FÜR 1 SPIELER

Das Ziel für den Solospieler ist es, mit seiner Bohnenfigur vor zwei neutralen Figuren die Zielkarte zu erreichen.

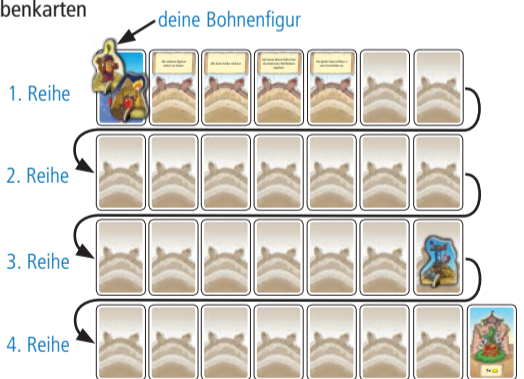
## SPIELVORBEREITUNG

Verwende nur die Aufgabenkarten **ohne** Kennzeichnungen (**Erweiterungs-Set** und **Ladybohn**), mische sie und lege sie wie in der Abbildung gezeigt aus:

- 1. Reihe: Startkarte, vier offene und zwei verdeckte Aufgabenkarten
- 2./3. Reihe: sieben verdeckte Aufgabenkarten
- 4. Reihe: sieben verdeckte Aufgabenkarten, Zielkarte

Wähle eine Bohnenfigur und stelle sie auf die Startkarte. Mit dieser Figur willst du als Erster im Ziel ankommen. Wähle zwei weitere Figuren, von denen du eine auf das Startfeld und eine auf die letzte Aufgabenkarte der 3. Reihe stellst. Dies sind die neutralen Figuren, die versuchen, schneller zu sein als du.

**Hinweis:** Für die Beschreibung dieser Soloregeln wurde **H. Carbohn** als neutrale Figur auf der Startkarte und **I. Bohns** als neutrale Figur am Ende der 3. Reihe gewählt. Der Spielablauf bezieht sich auf diese beiden Bohnenfiguren.



## SPIELABLAUF

Es gelten alle Regeln aus dem Zweipersonenspiel – nur die 0. Phase entfällt. Außerdem werden die Regeln in der 1. und 3. Phase wie folgt ergänzt:

### 1. Phase: Ziehen der neutralen Figuren

Bevor du deine vorderste Bohnenkarte ausspielst, bewegst du **H. Carbohn** auf den Aufgabenkarten weiter. Kommt dieser ans Ende einer Reihe, setzt er seinen Weg in der nächsten Reihe fort. Befindet sich **H. Carbohn** in der ersten Reihe, wird er eine Karte weitergezogen, in der zweiten Reihe zwei Karten, in der dritten und vierten Reihe drei Karten. Anschließend prüfst du, ob **H. Carbohn nach dem Vorsetzen vor deiner Bohnenfigur** steht. Ist das der Fall, bewegst du **I. Bohns** um eine Karte in Richtung Ziel. Ist das nicht der Fall, bleibt **I. Bohns** stehen.

### 3. Phase: Abwerfen von aufgedeckten Bohnenkarten

Aufgedeckte Karten, die du am Ende der 3. Phase nicht auf deinen Feldern angebaut hast, legst du auf den Ablagestapel.

**Hinweis:** Vor deiner Bohnenfigur liegen immer genau vier Aufgabenkarten offen. Die Positionen der beiden neutralen Figuren spielen hierbei keine Rolle.

## SPIELLENDE

Du gewinnst das Spiel, wenn du mit deiner Figur **vor beiden neutralen** die Zielkarte erreichst. Ist auch nur eine der beiden neutralen Figuren schneller am Ziel, verlierst du.



Jetzt als App erhältlich: **BOHNAZZA – 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