

BOHNNANZA-ERWEITERUNG:

VATIBOHN

„Ehre dem Bohntifex maximus“

von Jochen Steininger

SPIELIDEE:

Eigentlich ist Vatibohn eine Erweiterung der Spielidee der Bohnnanza Erweiterung. Auch hier gibt es eine Art „Auftrag“, wodurch man Taler erhalten kann.

Achtung: Diese Erweiterung ist nur mit dem Bohnnanza-Grundspiel spielbar. Soweit es in dieser Regel nicht anders beschrieben ist, gelten die Regeln des Grundspiels.

TIPPS FÜR BASTLER:

Diese Erweiterung wurde von der Kartenzahl genau maßgeschneidert für den Fall, dass man sich sowohl Vatibohn als auch Bohnnissima (www.das-leinhaus.de) basteln möchte. Aus diesem Grund empfehle ich, sich ein „Bohnnanza Erweiterungs-Set“ zu kaufen, um diese Karten zum Basteln zu verwenden. Die in dieser Erweiterung verwendeten Opferkarten einfach auf die Auftragskarten kleben (es geht genau auf) und alle anderen Karten auf die normalen Bohnenkarten kleben (auch das geht auf). Viel Spaß beim Basteln.

DIE NEUEN KARTEN:

Bohnifazius ist eine ganz gewöhnliche Bohne, die jedoch im Gegensatz zu den anderen Bohnen nicht im normalen Bohnenstapel liegt, sondern offen ausliegt. Bohnifazius kann nur auf Gottes Acker gespielt werden, der ab diesem Moment für weitere Bohnen gesperrt wird. Bohnifazius kann auch nie abgeerntet werden, nur bei der Schlusswertung bringt er noch seinen 1 Taler.

Um Bohnifazius bei sich auslegen zu dürfen, muss ein Spieler 7 Taler bezahlen. Danach muss er auf Gottes Acker gelegt werden. Was einem Spieler allerdings nicht erlaubt ist, ist der Besitz eines 3. Bohnenfeldes. Sollte ein Spieler bereits ein 3. Bohnenfeld besitzen, muss er es - wenn nötig - abernten bzw. die Bohnen regelkonform auf ein anderes Feld umschichten und anschließend ablegen. Somit kann ein Spieler, der Bohnifazius bei sich ausliegen hat, nie mehr als 1 durch Bohnifazius belegten Gottes Acker und 2 normale aktive Bohnenfelder besitzen. Liegt er aus, bekommt der entsprechende Spieler immer dann, wenn ein Gegenspieler ein Bohnenfeld mit Ertrag aberntet, den Zehnt gezahlt. Dies aber auch nur dann, wenn mindestens eine Karte nach der Ernte nach Bezahlung des Gegners übrig bleibt.

Hierzu zwei kleine Beispiele:

- Erntet ein Gegner 3 Rote Bohnen ab, bekommt er hierfür 2 Taler. Dadurch ist noch eine Karte "Rote Bohne" übrig, die auf den Ablagestapel kommen würde. Diese erhält der Besitzer des "Bohnifazius" als Zehntzahlung.
- Erntet ein Gegner 3 Gartenbohnen ab, erhält er dafür 3 Taler. Hierbei ist keine Karte mehr übrig, dadurch erhält Bohnifazius auch keinen Zehnt.

Sind beide Karten "Bohnifazius" im Spiel, müssen zwei Karten aus der Ernte übrig sein, damit beide Zehntzahlungen getätigt werden können. Geht dies nicht, erhält auch kein Bohnifazius eine Zahlung. Ein Spieler kann maximal einen Bohnifazius ausliegen haben, da dieser nur auf Gottes Acker liegen darf.

Die **Flehbohnen** besitzen gegenüber den anderen Bohnen des Grundspieles eine Besonderheit. Hat ein Spieler zwei Flehbohnen auf einem Feld angebaut und er will oder muss die beiden Bohnen ernten, dann erhält er dafür eine Karte "Gottes Acker" und keine Taler. Beide Flehbohnen werden auf den Ablagestapel gelegt. Hat er bereits eine Karte "Gottes Acker" ausliegen, bekommt er für die zwei Flehbohnen nichts.

Die Karten "**Gottes Acker**" gelten wie ein normales Bohnenfeld. Also sozusagen ein 4. Bohnenfeld. Will man dieses Feld ohne die Flehbohne kaufen, muss man 5 Taler bezahlen. Will ein Spieler "Gottes Acker" als normales Feld benutzen, darf er immer nur die Bohnensorte anbauen, die oben aufliegt.

Gottes Acker wird für die Opferkarten benötigt und hat hierbei ein paar Sonderregeln.

Die **Tote Bohne** hat keine besondere Bedeutung. Sie ist eine normale Bohne, mit der gehandelt und die angebaut werden kann.

DIE OPFERKARTEN:

Mit den **Opferkarten** können sich die Spieler einige Bohnentaler zusätzlich verdienen. Die Opferkarten werden zu Beginn gemischt und bilden einen verdeckten Stapel neben dem Stapel mit den Bohnen in der Tischmitte und evtl. den Auftragskarten aus dem Bohnnanza Erweiterungs-Set. Nachdem ein Spieler eine Karte "Gottes Acker" ausliegen hat, zieht er sich eine Opferkarte, die als letzte Karte auf die Hand genommen wird.

Im Laufe des Spiels kann sich die Opferkarte an unterschiedlichsten Stellen auf der Hand befinden.

Spieler: 3 - 7

Alter: man sollte geübter Bohnnanza-Spieler sein

Dauer: etwas länger als ohne

Inhalt:

39 Opferkarten

Spielanleitung

12 Flehbohnen

4 Tote Bohnen

2 Bohnifazius

Am Besten mit einem Erweiterungs-Set basteln, da die Kartenanzahl mit Blick auf Bohnnissima darauf zugeschnitten wurde.

Bohnifazius blockiert ein Bohnenfeld bis zum Ende des Spiels, aber man kassiert für alle gegnerischen Ernten 1 Bohnentaler, solange bei der Ernte ein Taler übriggeblieben ist. Dies gilt aber nur, wenn die Ernte erfolgreich war, der Spieler selbst also Taler dafür kassiert.

Flehbohnen können dazu verwendet werden, kostenlos einen „Gottes Acker“ zu errichten.

„Gottes Acker“ zählt wie ein normales Bohnenfeld, hat aber für die Opferkarten noch eine besondere Bedeutung. Die Tote Bohne ist eine gewöhnliche Bohnenkarte.

Jeder Spieler hat immer nur eine Opferkarte auf der Hand.

Jeder Spieler hat immer nur eine Opferkarte auf der Hand. Ein Opfer fordert 2 Karten auf der Hand in beliebiger Reihenfolge. Es ist nicht notwendig, dass die beiden Karten direkt nebeneinanderliegen. Sollte sich also eine Opferkarte, Auftragskarte oder andere Bohnenkarten zwischen den beiden geforderten Karten befinden, gilt das Opfer ebenfalls als erfüllt.

Beispiel:

Für das Opfer "**Blaue Bohne**" / "**Blaue Bohne**" braucht man in der Hand zwei Blaue Bohnen.

Für das Opfer "**Sojabohne**" / "**Feuerbohne**" braucht man in der Hand 1 Sojabohne und 1 Feuerbohne.



Opfer nicht erfüllt



Opfer erfüllt



Ein Opfer auf der Hand darf jederzeit im eigenen Spielzug erfüllt werden, muss aber nicht.

Stellt ein Spieler fest, dass sein Opfer erfüllt ist, muss er warten, bis er an der Reihe ist. Ein Opfer wird erfüllt, indem der Spieler die Opferkarte aus der Hand zieht, sie zur Kontrolle den Mitspielern zeigt und sich als Bohnentaler vor sich ablegt.

Des Weiteren muss er die betroffenen Karten in beliebiger Reihenfolge auf "Gottes Acker" legen. Für dieses Feld zählt für die Ernte-Abrechnung immer der Bohnometer, der auf der obersten Bohnensorte abgebildet ist. Man kann also auch ein gemischtes Feld abernten und Taler dafür kassieren.

Anschließend zieht man sich eine neue Opferkarte und steckt sie nach ganz hinten in der Kartenhand. In einem Zug darf man nur 1 Opfer erfüllen.

Beispiel:

Ein Spieler hat auf seiner "Gottes Acker" - Karte bereits folgende Karten liegen: Feuerbohne, Saubohne, Blaue Bohne, Augenbohne. Nun hat er oben abgebildete Opferkarten und kann diese erfüllen. Er legt erst die Feuerbohne und dann die Sojabohne auf die bisherigen 4 Karten und entschließt sich, das Feld abzuernten. Da die Sojabohne oben auf liegt, gelten deren Regeln. Er erhält also für diesen Bohnensalat 3 Taler. Läge die Feuerbohne oben auf, wäre die Ernte nur 2 Taler wert.

VARIANTE:

Wer die Opferkarten noch ein wenig mächtiger machen möchte, kann noch folgende Regel erlauben:

Die Karte, die auf „Gottes Acker“ oben aufliegt, darf zusammen mit einer weiteren Bohne von der Hand ein Opfer bilden.

Die eine Bohne von der Hand komplettiert also nur ein bereits zur Hälfte ausliegendes Opfer.

BESONDERE REGELN:

Befindet sich der Spieler in der Phase 1 und müsste eine Bohne anbauen und die Opferkarte ist ganz vorne in der Kartenhand, ohne dass das Opfer erfüllt werden konnte, wird diese unter den Stapel der Opferkarten gelegt und der Spieler darf nur eine Bohne anbauen. Desweiteren muss er sich eine neue Opferkarte vom Stapel ziehen und sie nach hinten in seiner Kartenhand stecken.

Sollte ein Spieler zu einem beliebigen Zeitpunkt im Spiel nur noch eine Opferkarte auf der Hand halten, darf er sofort 5 Karten nachziehen und die Opferkarte an das Ende seiner Handkarten stecken.

Auch wenn die Opferkarte (oder eine Auftragskarte zwischen den beiden zu opfernden Karten liegt, ist das Opfer erfüllt.

Variante: Eine Bohne von der Hand und eine von Gottes Acker bilden ein Opfer.