

Würfel Bohnanza - KSR

Bohnenfeld in Tischmitte legen. Jeder Spieler erhält 1 Übersichtskarte. Erntekarten mischen, an jeden Spieler 2 Stk. geben, die er untereinander offen vor sich ablegt. Rest Erntekarten = verdeckter Nachzieh-Stapel.

WÜRFELN:

- Der aktive Spieler würfelt mit 7 Würfeln gleichzeitig. Nach jedem Wurf muss er mind. 1 Würfel auf das Bohnenfeld legen.
- Nur übrige Würfel dürfen erneut gewürfelt werden, bis alle auf dem Bohnenfeld liegen bzw. der Spieler nicht mehr würfeln will.

AUFTRÄGE:

- Man kann in einem Zug bis zu 3 Aufträge erfüllen, wenn man sie von unten nach oben abarbeitet. Die untere Erntekarte dient immer zum Abdecken erfüllter Aufträge auf der oberen (aktiven) Karte.
- Hat der aktive Spieler den letzten Würfel aufs Bohnenfeld gelegt bzw. er will keine weiteren Würfel dort hinlegen, darf er Aufträge erfüllen.
- **Jeder Würfel kann für mehrere Aufträge genutzt werden.**
- Er prüft seine Aufträge unten beginnend auf Erfüllung im Bohnenfeld.
- Kann oder will er nicht mehr erfüllen, wird der nächste Spieler aktiv.

MITSPIELER ERFÜLLEN AUFTRÄGE:

- Nach jedem Würfelwurf des aktiven Spielers können auch die Mitspieler eig. Aufträge erfüllen. Sie dürfen sich nur aktuell gewürfelte Würfel ansehen und prüfen, ob sie damit eig. Aufträge erfüllen können.
- Die Mitspieler checken den Wurf, bevor der Spieler Würfel aussondert.

EINLÖSEN VON ERNTEKARTEN:

- Sobald der **3. Auftrag** (von unten) erfüllt ist, darf die Erntekarte jederzeit eingelöst werden. Man erhält immer den oberhalb eines Auftrags angezeigten Münzwert. Erntekarte umdrehen = 1 Taler.
- **Die untere Karte wird nach Erfüllung zur aktiven Erntekarte.**
- Erhält man 2 und mehr Taler, zieht man entsprechend Erntekarten von Stapel, die man auf die Taler-Seite dreht.
- Zuletzt zieht man eine neue Erntekarte und legt sie offen unterhalb der aktiven Erntekarte ab. Sie dient vorerst wieder als Abdeckhilfe.
- Man darf sofort auch Aufträge auf der neuen aktiven Karte erfüllen.
- Zugstapel leer: Übersichtskarte umdrehen = 5 Taler. 5 einzelne Taler zurücklegen und davon die verdienten Taler nehmen.

Spielende: Wer zuerst 13 Taler hat, beendet das Spiel und gewinnt. Gelingt dieses einem nicht aktiven Spieler, muss der aktive stoppen. Haben mehrere Spieler gleichzeitig 13 Punkte, teilen sie sich den Sieg. Es sei denn, ein Spieler erwürfelt durch einen Wurf mehr als 13 Taler. Dann gewinnt dieser Spieler.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 01.01.13
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de