

Bohnanza (Das Duell) - KSR (Seite 1 von 2)

Jeder der beiden Spieler legt eine Bohnenfeld-Ablage vor sich hin.
Die 32 Bohnus-Karten mischen, gestapelt mit Taler-Seite oben bereitlegen.
Die 8 Geschenk-Karten in aufsteigender Reihenfolge offen nebeneinander auslegen. Alle 104 Bohnen-Karten mischen und für jeden Spieler 3 Stück abzählen, die als Taler-Stapel unbesehen vor den Spielern liegen bleiben.
Restliche Karten bilden den Nachziehstapel mit Taler-Seite nach oben.
Abwechselnd zieht jeder einzeln 5 Bohnen-Karten, dann 3 Bohnus-Karten.

Einzel ist wichtig, weil jede Karte hinter die bisherigen gesteckt wird.

- ➡ Die 1. gezogene Karte ist die vorderste auf der Hand.
- ➡ Die Reihenfolge der Bohnen-Karten darf nicht geändert werden.

Ablauf eines Zuges:

1) 1 bis 2 Bohnen-Karten von der Hand anbauen:

- Man MUSS die vorderste Bohnen-Karte auf 1 seiner Felder anbauen.
 - Es sind jeweils unterschiedliche Sorten auf jedem Feld erlaubt.
 - Auf eine Bohnen-Karte darf immer eine Karte mit gleicher Zahl (also Sorte) oder mit der nächsthöheren Zahl gelegt werden.
Jede Bohnen-Sorte hat eine indiv. Kartenanzahl von 6 - 20 (Zahl).
 - Bohnen-Karten liegen untereinander überlappend auf ihrem Feld.
- Danach DARF man die nächste ganz sichtbare Bohnen-Karte anbauen.

2) 3 Bohnen-Karten aufdecken und 1 Bohnen-Karte schenken:

- Die obersten 3 Karten vom Nachzieh-Stapel sind aufzudecken.
2 Karten davon baut man später an, 1 Karte MUSS man schenken.
- SCHENKEN: Man schiebt eine der 8 Geschenk-Karten vorwärts.
Das Geschenk kann aus den 3 aufgedeckten Karten bedient werden oder von der Hand oder gar nicht (Bluffen).
⇩
 - Der Mitspieler kann annehmen oder ablehnen.
 - Nimmt er an, erhält er die Karte und legt sie quer zu seinen Feldern.
 - Lehnt er ab, MUSS er nun ein Geschenk anbieten. Dazu darf er nur 1 Hand-Karte anbieten oder bluffen. Er schiebt dazu die passende Geschenk-Karte vorwärts. Bereits geschobene Karten sind tabu.
 - So geht es hin und her, bis jemand ein Geschenk annimmt.
 - Danach werden alle Geschenk-Karten auf Ausgangsposition gesetzt.
⇩- BLUFF: Wer blufft und dann nicht liefern kann, muss 1 Taler an den Gegenspieler abgeben.

Bohnanza (Das Duell) - KSR (Seite 1 von 2)

Jeder der beiden Spieler legt eine Bohnenfeld-Ablage vor sich hin.
Die 32 Bohnus-Karten mischen, gestapelt mit Taler-Seite oben bereitlegen.
Die 8 Geschenk-Karten in aufsteigender Reihenfolge offen nebeneinander auslegen. Alle 104 Bohnen-Karten mischen und für jeden Spieler 3 Stück abzählen, die als Taler-Stapel unbesehen vor den Spielern liegen bleiben.
Restliche Karten bilden den Nachziehstapel mit Taler-Seite nach oben.
Abwechselnd zieht jeder einzeln 5 Bohnen-Karten, dann 3 Bohnus-Karten.

Einzel ist wichtig, weil jede Karte hinter die bisherigen gesteckt wird.

- ➡ Die 1. gezogene Karte ist die vorderste auf der Hand.
- ➡ Die Reihenfolge der Bohnen-Karten darf nicht geändert werden.

Ablauf eines Zuges:

1) 1 bis 2 Bohnen-Karten von der Hand anbauen:

- Man MUSS die vorderste Bohnen-Karte auf 1 seiner Felder anbauen.
 - Es sind jeweils unterschiedliche Sorten auf jedem Feld erlaubt.
 - Auf eine Bohnen-Karte darf immer eine Karte mit gleicher Zahl (also Sorte) oder mit der nächsthöheren Zahl gelegt werden.
Jede Bohnen-Sorte hat eine indiv. Kartenanzahl von 6 - 20 (Zahl).
 - Bohnen-Karten liegen untereinander überlappend auf ihrem Feld.
- Danach DARF man die nächste ganz sichtbare Bohnen-Karte anbauen.

2) 3 Bohnen-Karten aufdecken und 1 Bohnen-Karte schenken:

- Die obersten 3 Karten vom Nachzieh-Stapel sind aufzudecken.
2 Karten davon baut man später an, 1 Karte MUSS man schenken.
- SCHENKEN: Man schiebt eine der 8 Geschenk-Karten vorwärts.
Das Geschenk kann aus den 3 aufgedeckten Karten bedient werden oder von der Hand oder gar nicht (Bluffen).
⇩
 - Der Mitspieler kann annehmen oder ablehnen.
 - Nimmt er an, erhält er die Karte und legt sie quer zu seinen Feldern.
 - Lehnt er ab, MUSS er nun ein Geschenk anbieten. Dazu darf er nur 1 Hand-Karte anbieten oder bluffen. Er schiebt dazu die passende Geschenk-Karte vorwärts. Bereits geschobene Karten sind tabu.
 - So geht es hin und her, bis jemand ein Geschenk annimmt.
 - Danach werden alle Geschenk-Karten auf Ausgangsposition gesetzt.
⇩- BLUFF: Wer blufft und dann nicht liefern kann, muss 1 Taler an den Gegenspieler abgeben.

Bohnanza (Das Duell) - KSR (Seite 2 von 2)	
3) Geschenke und aufgedeckte Bohnen-Karten anbauen:	
<ul style="list-style-type: none"> • Der aktive Spieler baut in beliebiger Folge aufgedeckte + ggf. erhaltene Geschenk-Karte an. Genau 1 dieser Karten darf er abwerfen. • Sollte er eine Bohnen-Karte anbauen müssen, die regelkonform nicht erlaubt ist, MUSS er zuerst ein Feld ABERNTEN. • Hat der Mitspieler ein Geschenk erhalten, baut auch er dieses jetzt an. 	
4) 2 Bohnen-Karten und evtl. Bohnus-Karten nachziehen:	
<ul style="list-style-type: none"> • Der aktive Spieler zieht einzeln 2 Bohnen-Karten vom Nachzieh-Stapel auf die Hand, d.h., jeweils hinter die letzte Bohnen-Karte. • Danach DARF jeder Spieler 1 Bohnus-Karte von der Hand auf Ablage-Stapel der Bohnus-Karten legen. Anschließend ergänzt man wieder, bis 3 Bohnus-Karten auf der Hand sind. Jetzt darf man auch direkt nachgezogene Bohnus-Karten erfüllen. Dafür darf aber nicht erneut nachgezogen werden. • Nun wird der Mitspieler zum nächsten aktiven Spieler. 	
Bohnus-Karten:	Jede Bohnus-Karte ist 1 Taler + 10/40/70/100 Groschen wert. 100 Groschen = 1 Taler. Jederzeit im Spiel (auch als nicht aktiver Spieler) DARF man Bohnus-Karten erfüllen (auch auf Mitspieler-Feldern). Details: siehe Spielregel
Bohnen-Ernte:	Jederzeit darf man seine Bohnen-Felder abernten. Jedes gewählte Bohnen-Feld wird aber komplett abgeerntet. Gemäß Bohnometer legt man einige der Karten als Taler ab. Felder mit nur 1 Bohnen-Karte dürfen nur abgeerntet werden, wenn es keine Felder mit mehr Bohnen-Karten gibt.
Spielende:	Ist der Nachzieh-Stapel leer, endet das Spiel nach Phase 3. Man darf noch Bohnus-Karten erfüllen und Felder abernten. Die höhere erzielte Taler-Summe gewinnt. Patt: Der Startspieler verliert die Partie.
Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 23.10.16	

Bohnanza (Das Duell) - KSR (Seite 2 von 2)	
3) Geschenke und aufgedeckte Bohnen-Karten anbauen:	
<ul style="list-style-type: none"> • Der aktive Spieler baut in beliebiger Folge aufgedeckte + ggf. erhaltene Geschenk-Karte an. Genau 1 dieser Karten darf er abwerfen. • Sollte er eine Bohnen-Karte anbauen müssen, die regelkonform nicht erlaubt ist, MUSS er zuerst ein Feld ABERNTEN. • Hat der Mitspieler ein Geschenk erhalten, baut auch er dieses jetzt an. 	
4) 2 Bohnen-Karten und evtl. Bohnus-Karten nachziehen:	
<ul style="list-style-type: none"> • Der aktive Spieler zieht einzeln 2 Bohnen-Karten vom Nachzieh-Stapel auf die Hand, d.h., jeweils hinter die letzte Bohnen-Karte. • Danach DARF jeder Spieler 1 Bohnus-Karte von der Hand auf Ablage-Stapel der Bohnus-Karten legen. Anschließend ergänzt man wieder, bis 3 Bohnus-Karten auf der Hand sind. Jetzt darf man auch direkt nachgezogene Bohnus-Karten erfüllen. Dafür darf aber nicht erneut nachgezogen werden. • Nun wird der Mitspieler zum nächsten aktiven Spieler. 	
Bohnus-Karten:	Jede Bohnus-Karte ist 1 Taler + 10/40/70/100 Groschen wert. 100 Groschen = 1 Taler. Jederzeit im Spiel (auch als nicht aktiver Spieler) DARF man Bohnus-Karten erfüllen (auch auf Mitspieler-Feldern). Details: siehe Spielregel
Bohnen-Ernte:	Jederzeit darf man seine Bohnen-Felder abernten. Jedes gewählte Bohnen-Feld wird aber komplett abgeerntet. Gemäß Bohnometer legt man einige der Karten als Taler ab. Felder mit nur 1 Bohnen-Karte dürfen nur abgeerntet werden, wenn es keine Felder mit mehr Bohnen-Karten gibt.
Spielende:	Ist der Nachzieh-Stapel leer, endet das Spiel nach Phase 3. Man darf noch Bohnus-Karten erfüllen und Felder abernten. Die höhere erzielte Taler-Summe gewinnt. Patt: Der Startspieler verliert die Partie.
Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 23.10.16	