

BOON TO BE WILD!

Uwe Rosenberg

Speelmateriaal

154 bonenkaarten 7 handelskaarten 1 overzichtsblad



Aantal bonenkaarten per soort:

- 19x Paardeboon
- 18x Koeboon
- 17x Gemene boon
- 16x Zwarte boon
- 15x Chiliboon
- 14x Chinaboon
- 13x Jamaicaboon
- 12x Yin Yangboon
- 11x Vatboon
- 10x Indianenboon
- 9x Helmboon



Kort speloverzicht

"Boon to be Wild!" is eigenlijk gewoon "Boonan-za", ware het niet dat er wilde bonen met extra acties bijkomen. Ook de bonometer slaat wild uit en loopt tot wel 5 dukaten. Iedere speler handelt in bonen, die hij op zijn bonenvelden verbouwt en met winst probeert te verkopen.

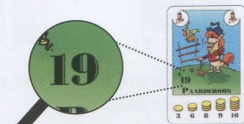
Hoe meer bonen van dezelfde soort er op een bonenveld liggen, des te meer leveren ze na het oogsten op. Maar helaas wordt een speler regelmatig gedwongen om zijn bonen voortijdig te oogsten en daardoor tegen dumprijzen te verkopen. Soms levert een oogst zelfs helemaal niets op. De speler die het meeste geld met deze bonenhandel verdient, wint het spel.

Let op: wie "Boonanza" goed kent, doet er goed aan als hij eerst op blz. 18 over de verschillen ten opzichte van het basisspel leest.

De bonenkaarten

Er zijn 11 verschillende bonensoorten. Het aantal bonenkaarten van een soort is op de betreffende kaarten aangegeven.

Aan de onderkant van de meeste bonenkaarten bevindt zich een bonometer. De getallen geven aan hoeveel bonenkaarten van de betreffende soort een speler moet verkopen om het erboven afgebeelde aantal dukaten te ontvangen.



Aantal bonenkaarten van deze soort in het spel



Bonometer

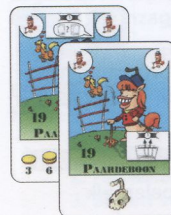
Opbrengst in dukaten



Aantal te verkopen bonenkaarten van deze soort

Voorbeeld 1:

1-2 Paardebonen leveren bij een oogst niets op, voor 3-5 Paardebonen krijgt een speler 1 dukaar, voor 6-7 Paardebonen 2 dukaten, voor 8 Paardebonen 3 dukaten, voor 9 Paardebonen 4 dukaten en voor 10 of meer Paardebonen 5 dukaten.



Op sommige bonenkaarten staan aan de boven- of rechterkant van de kaart actiesymbolen. Kaarten met zo'n symbool noemen we "wilde bonen". Een speler kan als gevolg van wilde bonen speciale acties doen (zie blz. 12; De wilde bonen).

De dukaten

Een speler kan bij het oogsten en verkopen van een bonenveld dukaten ontvangen. Daartoe draait hij het betreffende aantal geogste bonenkaarten om. Elke omgedraaide bonenkaart is 1 dukaar waard.



De bonenvelden

Een speler vormt zijn bonenvelden vóór zich op tafel. Een bonenveld biedt ruimte aan een onbeperkt aantal bonen van dezelfde soort. Leg bonenkaarten overlappend onder elkaar op een veld.

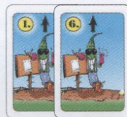
Iedere speler heeft het volgende aantal bonenvelden tot zijn beschikking:

- Bij 3 spelers: 4 velden
- Bij 4-5 spelers: 3 velden
- Bij 6-7 spelers: 2 velden



De handelskaarten

Deze kaarten worden bij de bonenhandel gebruikt. Ze geven ter herinnering aan of een speler in deze beurt 1 of 2 kaarten van een andere speler krijgt.



Voorbereiding (3-7 spelers)

Schud alle bonenkaarten. Deel de spelers elk 5 handkaarten.

Belangrijke basisspelregel: de spelers mogen de volgorde van hun handkaarten niet veranderen. Het is dus niet toegestaan om de kaarten te sorteren, zoals in andere kaartspellen gebruikelijk is. Voor het pakken van gedeelde kaarten geldt daarom het volgende: neem de eerste kaart die je wordt gedeeld in je hand. Steek elke volgende kaart steeds achter de vorige kaart. Of neem het gedeelde stapeltje in één keer op.



voorste kaart

Leg de resterende bonenkaarten als gedekte stapel (met de dukaatkant naar boven) op tafel. De speler links van de deler is de eerste actieve speler (de startspeler). Hij krijgt handelskaart "1". Met de klok mee krijgen ook alle andere spelers een handelskaart, steeds met het volgende nummer. Leg overgebleven handelskaarten terug in de doos. Leg het overzichtsblad met uitleg over de "wilde bonen" ter inzage onder handbereik.

Spelverloop

Een speelbeurt van de actieve speler bestaat uit 4 fasen:

1. Bonenkaarten spelen
2. Handelen en weggeven
3. Bonen verbouwen
4. Nieuwe bonenkaarten trekken

Fase 1: Bonenkaarten spelen

De actieve speler **moet** de eerste kaart uit zijn hand (de voorste, volledig zichtbare) op een bonenveld vóór zich op tafel spelen. Daarmee begint of verlengt hij een rij kaarten op één van zijn bonenvelden.

Daarna **mag** hij een tweede kaart (de kaart die nu de voorste is) op één van zijn bonenvelden spelen. Een derde kaart is niet toegestaan.

Een bonenveld mag uitsluitend bonen van **één soort** bevatten, tenzij een wilde boon expliciet iets anders toestaat. Speelt de actieve speler een wilde boon, dan is het effect of de actie ervan direct geldig.

Moet de actieve speler een bonenkaart van een soort spelen die niet met de soorten op zijn bonenvelden overeenkomt (en hij heeft ook geen lege bonenvelden), dan moet hij eerst **alle bonen** van één van zijn bonenvelden oogsten (zie blz. 11: Oogsten en verkopen).

Fase 2: Handelen en weggeven

De actieve speler trekt 3 kaarten van de gedekte stapel en legt deze open op tafel. Wil hij er 1 of meer houden, dan legt hij deze goed gescheiden van zijn bonenvelden vóór zich neer.

Kaarten die hij niet wil houden, mag hij aan de andere spelers aanbieden. De actieve speler moet open kaarten die geen van de andere spelers wil hebben in de volgende fase "Bonen verbouwen" op zijn bonenvelden planten.

Let op: de actieve speler mag één van de drie open kaarten tijdens de handelsfase op de aflegstapel (die naast de gedekte stapel ontstaat) leggen.



Voorbeeld 2:

Willem heeft een Chiliboon, een Jamaicafoon en een Koeboon omgedraaid. Hij houdt de Chiliboon en biedt de andere bonen aan zijn medespelers aan, omdat deze niet op zijn bonenvelden passen. Hij vraagt: "Wil iemand deze twee bonen hebben in ruil voor een Zwarte boon?".

Basisspelregels bij het handelen:

- De actieve speler mag met alle andere spelers handelen. De andere spelers mogen niet met elkaar handelen.
- De actieve speler mag naast de open kaarten ook handkaarten aanbieden. De andere spelers mogen uitsluitend met hun handkaarten handelen.
- Een speler mag de volgorde van de kaarten in zijn hand niet veranderen. Hij mag echter elke handkaart aanbieden, ongeacht waar deze zich in zijn hand bevindt. Pas als een handel definitief is, mag hij de kaart uit zijn hand halen.
- Het is toegestaan om meerdere bonenkaarten tegen één andere te ruilen.



Voorbeeld 3:

Willem zegt: "Ik bied naast de twee open bonen ook een Paardeboon uit mijn hand aan tegen een Zwarte boon."



Basisspelregels bij het handelen:

- Een speler legt kaarten die door handel zijn verkregen goed gescheiden van zijn bonenvelden vóór zich neer. **Hij mag deze niet in de hand nemen of ermee verder handelen!**
- Een speler mag tijdens het handelen niet verraden of het om een gewone of een wilde boon gaat. Heeft een speler beide versies van een boon, dan kiest hij zelf welke hij aan de andere speler geeft.
- Ook als alle open kaarten een eigenaar hebben, mogen de spelers met handkaarten verder handelen.

Weggeven

Tijdens de complete handelsfase mogen ook bonenkaarten aan elkaar geschonken worden. De actieve speler mag omgedraaide of handkaarten aan alle andere spelers weggeven. De andere spelers mogen uitsluitend aan de actieve speler kaarten weggeven. Het is niet verplicht om geschonken kaarten aan te nemen. In dat geval blijft de betreffende kaart op zijn plek.

De handelskaarten

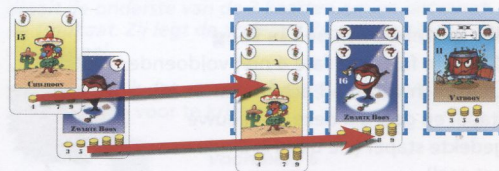
Wil een speler een bepaalde bonenkaart van een andere speler hebben, maar kan hij hem op dat moment niets aanbieden, dan mag hij de andere speler 1 of 2 kaarten beloven van de 3 kaarten die hij in **zijn volgende beurt** in fase 2 van de gedekte stapel trekt. Accepteert de andere speler dit voorstel, dan ontvangt hij ter herinnering de handelskaart van de speler met wie hij de afspraak heeft.

Hij legt de handelskaart met de afgesproken kant (1 of 2 kaarten) naar boven voor zich neer, waarbij de pijl naar de eigenaar van de handelskaart wijst. Nadat een speler in fase 2 van zijn volgende beurt 3 bonenkaarten heeft omgedraaid, mag de speler die op dat moment de handelskaart van deze (actieve) speler bezit direct één of twee (afhankelijk van de afspraak) ervan nemen en voor zich neerleggen (maar nog niet verbouwen). Hij is niet verplicht om kaarten te nemen. In alle gevallen krijgt de actieve speler daarna zijn handelskaart terug.

De actieve speler beëindigt de fase "Handelen en weggeven" door aan te geven dat hij niets meer wil doen.

Fase 3: Bonen verbouwen

Iedere speler verbouwt nu zijn ontvangen bonenkaarten op zijn bonenvelden. De actieve speler begint, daarna volgen de andere spelers met de klok mee. De speler bepaalt zelf in welke volgorde hij zijn bonen verbouwt. Vanaf het moment dat hij een wilde boon verbouwt, geldt de erop aangegeven actie/functie.



Voorbeeld 4:

Willem moet nu de van Bob ontvangen Zwarte boon en de Chiliboon verbouwen. Hij verbouwt de Chiliboon op zijn eerste bonenveld en de Zwarte boon op zijn tweede.

Opmerking: het is toegestaan om na het verbouwen van enkele bonenkaarten te oogsten.

Kan een speler als gevolg van verschillende bonensoorten een ontvangen bonenkaarten niet verbouwen, dan **moet** hij eerst alle bonen van een bonenveld oogsten voordat hij er een nieuwe boon mag planten.

Fase 4: Nieuwe bonenkaarten trekken

Iedere speler trekt 1 kaart van de gedekte stapel en steekt deze achter zijn handkaarten. De actieve speler begint, daarna volgen de andere spelers met de klok mee.

De speler links van de actieve speler wordt de nieuwe actieve speler.

De gedekte stapel is leeg

Zijn er in fase 2 of fase 4 niet voldoende kaarten in voorraad, schud dan de aflegstapel en gebruik deze als nieuwe gedekte stapel (zie blz. 17: Einde van het spel).



Oogsten en verkopen

Een speler mag op elk moment een bonenveld oogsten en de erop liggende bonen verkopen. Hij kiest altijd zelf welk bonenveld hij oogst. Hij moet altijd alle bonen op een bonenveld oogsten en verkopen.

Opmerking: hij mag een bonenveld met 1 bonenkaart erop uitsluitend oogsten als hij geen ander bonenveld met ten minste 2 bonenkaarten heeft.

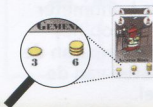
Verkopen werkt zo: de speler telt het aantal bonen op het betreffende bonenveld. De bonometer op de onderste kaart geeft aan hoeveel dukaten de speler voor deze bonen krijgt. Van onder naar boven draait hij het betreffende aantal bonenkaarten naar de dukaatkant en legt deze goed gescheiden van andere kaarten voor zich neer. Hij legt de niet in dukaten veranderde bonen met de boonkant naar boven op de aflegstapel.



Voorbeeld 5

Drie Zwarte bonen leveren Swaan 1 dukaat op. Zij draait de onderste van de 3 kaarten om en ontvangt zo 1 dukaat. Zij legt de andere 2 Zwarte bonen op de aflegstapel.

Het is mogelijk dat een speler moet oogsten zonder daar dukaten voor te krijgen.



Voorbeeld 6

Pien oogst 2 Gemene bonen. Zij krijgt daar geen dukaat voor.

De wilde bonen

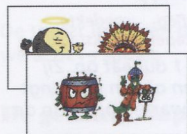


Bonenkaarten met symbolen zijn "wilde bonen". Een symbool is aan de boven- of rechterkant van een wilde boon afgebeeld.

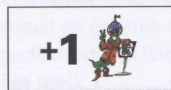
Wilde bonen hebben geen extra functie als ze in fase 2 worden omgedraaid of zich in de hand van een speler bevinden.

De actie/functie op een wilde boon gaat direct in op het moment dat een speler deze in fase 1 of 3 op een bonenveld legt. Deze is geldig zolang het **symbool** op het bonenveld **zichtbaar** is. Een symbool aan de bovenkant blijft altijd zichtbaar, een symbool aan de rechterkant wordt afgedekt (en is dan niet meer geldig) zodra er een nieuwe bonenkaart op wordt gelegd.

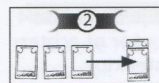
De verschillende acties



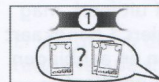
Op dit bonenveld mag je **vanaf deze kaart** beide afgebeelde bonensoorten door elkaar en in willekeurige volgorde planten.



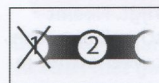
Bij het oogsten van dit bonenveld geldt deze kaart als **2 bonen** in de afgebeelde soort. Krijg je volgens de bonometer meer dukaten dan er op het bonenveld liggen, neem dan de ontbrekende dukaten van de gedekte trekstapel.



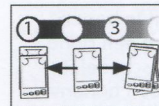
Als actieve speler moet je in fase 2 **ten minste één** van de drie omgedraaide kaarten nemen en in fase 3 op je bonenvelden planten.



Voordat je fase 1 uitvoert, vraag je aan je rechterbuurman of je 1 of 2 bonen uit je hand moet verbouwen (dit moeten zoals gebruikelijk de voorste in je hand zijn).



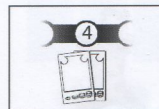
Als actieve speler mag je fase 1 **niet** uitvoeren.



Je mag (een deel van de) bonen die je in fasen 1 en 3 eigenlijk zou moeten planten, in **plaats daarvan op de aflegstapel** leggen.



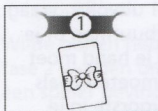
Je mag in fase 1 één of twee **handkaarten naar keuze** planten. Dat hoeven dus niet de voorste te zijn.



Je mag als actieve speler in fase 4 één kaart extra van de gedekte stapel trekken.



Je mag kiezen of je de in fase 4 getrokken boon vóór of achter je handkaarten steekt.



Voordat je fase 1 uitvoert, mag je de andere spelers 1 handkaart naar keuze **tonen** en aanbieden. De speler die het geschenk aanneemt, moet het in fase 3 verbouwen. Willen meer spelers het geschenk accepteren, dan kies jij wie het krijgt. Neemt niemand het geschenk aan, dan steek je de kaart weer **achter** je hand.



Op sommige "wilde bonen" staat in plaats van een bonometer een bonenschedel. Is zo'n schedel op een bonenveld zichtbaar, dan krijgt de speler bij het oogsten in dit veld geen dukaten. Pas als de schedel is afgedekt, kan het veld weer dukaten opleveren.



14



Einde van het spel

De laatste ronde van het spel gaat in als de gedekte trekstapel:

- bij 3-4 spelers voor de eerste keer; of
- bij 5-6 spelers voor de tweede keer; of
- bij 7 spelers voor de derde keer leeg is.

Er wordt nog doorgespeeld tot en met de speler rechts van de startspeler. Iedere speler oogst en verkoopt nu nog van zijn bonenvelden. Handkaarten zijn niets waard. De speler met de meeste dukaten wint het spel.

Spelregels voor 2 spelers

De handelskaarten en de acties op wilde bonen worden niet gebruikt. Beschouw een bonenschedel op een kaart als de betreffende bonometer. Alle voorgaande spelregels zijn van kracht met uitzondering van de volgende wijzigingen. Aan het begin van het spel krijgt iedere speler 5 handkaarten en 5 kaarten open vóór zich op tafel (goed gescheiden van zijn bonenvelden), als aanbod voor de andere speler. Leg gelijke bonensoorten bij elkaar.

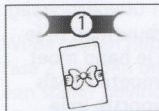
Beginopstelling voor één van de spelers



15



Je mag kiezen of je de in fase 4 getrokken boon vóór of achter je handkaarten steekt.



Voordat je fase 1 uitvoert, mag je de andere spelers 1 handkaart naar keuze **tonen** en aanbieden. De speler die het geschenk aanneemt, moet het in fase 3 verbouwen. Willen meer spelers het geschenk accepteren, dan kies jij wie het krijgt. Neemt niemand het geschenk aan, dan steek je de kaart weer **achter** je hand.



Op sommige "wilde bonen" staat in plaats van een bonometer een bonenschedel. Is zo'n schedel op een bonenveld zichtbaar, dan krijgt de speler bij het oogsten in dit veld geen dukaten. Pas als de schedel is afgedekt, kan het veld weer dukaten opleveren.



14



Einde van het spel

De laatste ronde van het spel gaat in als de gedekte trekstapel:

- bij 3-4 spelers voor de eerste keer; of
- bij 5-6 spelers voor de tweede keer; of
- bij 7 spelers voor de derde keer leeg is.

Er wordt nog doorgespeeld tot en met de speler rechts van de startspeler. Iedere speler oogst en verkoopt nu nog van zijn bonenvelden. Handkaarten zijn niets waard. De speler met de meeste dukaten wint het spel.

Spelregels voor 2 spelers

De handelskaarten en de acties op wilde bonen worden niet gebruikt. Beschouw een bonenschedel op een kaart als de betreffende bonometer. Alle voorgaande spelregels zijn van kracht met uitzondering van de volgende wijzigingen. Aan het begin van het spel krijgt iedere speler 5 handkaarten en 5 kaarten open vóór zich op tafel (goed gescheiden van zijn bonenvelden), als aanbod voor de andere speler. Leg gelijke bonensoorten bij elkaar.

Beginopstelling voor één van de spelers



15

Iedere speler heeft de beschikking over 4 bonenvelden. De spelers voeren om beurten hun beurt uit. De speelbeurt van de actieve speler bestaat uit 2 fasen:

- A. Handkaartenfase
- B. Aanbodfase

A. Handkaartenfase

1. De actieve speler trekt één voor één 2 kaarten van de gedekte trekstapel. Hij kiest zelf op welke plek in zijn hand hij de kaarten steekt.
2. De actieve speler speelt zoveel handkaarten op zijn bonenvelden als hij wil (ten minste 1). Hij heeft daarbij steeds de keuze om de voorste of de achterste kaart uit zijn hand te spelen. Het is dus toegestaan om in dezelfde speelbeurt zowel van voren als van achteren kaarten te spelen.

Let op: in de handkaartenfase mag de actieve speler maximaal 1 nieuwe bonensoort planten (een nieuwe bonensoort is een soort die vóór zijn handkaartenfase nog niet op zijn bonenvelden lag).

B. Aanbodfase

1. De actieve speler **trekt 2 kaarten** van de gedekte stapel en legt deze in zijn **eigen aanbod**.
2. Vervolgens **trekt hij 1 kaart** van de gedekte trekstapel en legt deze in het **aanbod van de andere speler**.
3. De actieve speler kiest één van beide aanbiedingen en plant daaruit **zoveel bonenkaarten op zijn bonenvelden als hij wil (ten minste 1)**.

Let op: ook in de aanbodfase mag de actieve speler niet meer dan 1 nieuwe bonensoort planten. In zijn speelbeurt kan hij dus maximaal 2 bonenvelden met nieuwe bonensoorten beplanten.

Bonusdukaten

Zodra een speler de laatste kaart uit zijn hand of de laatste kaart van één van de twee aanbiedingen op zijn bonenvelden verbouwt, wordt de lege hand of het lege aanbod direct opnieuw met 5 kaarten gevuld. Trek deze kaarten weer één voor één van de gedekte trekstapel. De speler krijgt als beloning per lege hand of leeg aanbod 1 dukaat. Hij neemt deze van de gedekte trekstapel of hij kiest een kaart naar keuze uit zijn hand, die hij met de dukaatkant naar boven voor zich neerlegt (bij zijn andere dukaten).

Einde van het spel

Het spel is afgelopen nadat de laatste kaart van de gedekte trekstapel is getrokken. De fase waarin dit gebeurt, wordt nog uitgespeeld. Leg daarna alle handkaarten en de kaarten uit beide aanbiedingen op de aflegstapel. Iedere speler oogst en verkoopt nu zijn bonenvelden. De speler met de meeste dukaten wint het spel. Bij een gelijke stand wint de speler die geen startspeler was.

Solitaire spel

De spelregels zijn gelijk aan die van het spel voor 2 spelers met uitzondering van de volgende wijzigingen. De speler heeft **3 aanbiedingen** tot zijn beschikking (aanbod A, B en C). Speel afwisselend handkaarten- en aanbodfasen. In de handkaarten-

fase verandert niets. Leg in de aanbodfase **1 kaart van de gedekte trekstapel** in elk van de 3 aanbiedingen, waarbij je steeds de volgorde A, B en C aanhoudt. Je wint het spel als je ten minste **80 dukaten** verdient.

Wat is er nieuw in "Boon to be Wild!"?

Natuurlijk lijkt "Boon to be Wild!" enorm op het basisspel "Boonanza", maar er zijn toch ook veel verschillen. Ten eerste de **11 nieuwe bonensoorten**, waarvan de namen zijn gebaseerd op bestaande stammen en handelsbetrekkingen. Voor deze nieuwe bonen moesten er nieuwe bonometers komen. Deze lopen tot 5 dukaten en zijn niet meer zo regelmatig. Afhankelijk van de soort groeit de opbrengst bij 3, 4 of 5 extra bonen.

In de **handelsfase** draait de actieve speler **3 kaarten** om in plaats van 2, waarvan hij er 1 op de aflegstapel mag leggen. **Handelskaarten** geven de spelers de mogelijkheid op een andere manier met elkaar te handelen.

In de **trekfase** trekt iedere speler **1 kaart** van de gedekte stapel, waarbij het niet van belang is wie de actieve speler is.

Het spel eindigt niet direct als de gedekte trekstapel leeg is, maar er wordt doorgespeeld tot en met de rechterbuurman van de startspeler.

De grootste verandering wordt veroorzaakt door de "wilde bonen". Van elke bonensoort zijn er bonen die extra acties opleveren als ze zichtbaar op een bonenveld liggen.

Tot slot zijn er ook **spelregels voor 2 spelers** en een **solitaire versie**.

Nawoord van auteur Uwe Rosenberg

Aan je kinderen kun je zien hoe snel je ouder wordt. Ik heb het geluk dat mijn zoon en dochter nog maar klein zijn, waardoor de tijd in mijn optiek niet zo heel snel voorbij gaat.

"Boonanza", mijn oudste "baby" (en deze beschrijving weerspiegelt werkelijk mijn gevoel na al die jaren) is echter al 15 jaar en midden in de puberteit. Eigenlijk zelfs 17 jaar, want ik heb "Boonanza" in 1995 uitgevonden. De tweejarige zwangerschap (zo lang duurde het van de eerste testspellen tot de publicatie) heb ik ongeduldig beleefd, hoewel de eerste drie maanden me goed afgingen. In die tijd speelde ik namelijk elke dag "Kolchose", zo heette "Boonanza" toen nog. Tegenwoordig speel ik "Boonanza" niet veel meer. Maar vaders en jongeren spelen in het algemeen niet vaak met elkaar. Toch zijn "Boonanza" en ik via Facebook vrienden met elkaar. In de belevingswereld van kinderen en jongeren wordt dat als "uncool" ervaren. Toen ik aan mijn vrouwen-en-mannen-Boonanza "Ladybohn" en de daaropvolgende variant "Mutterböhnchen" werkte, kreeg ik het idee om bonen eigenschappen te geven. Ik wilde mannelijke bonen die duidelijk niet mannelijk waren, echte moedersboontjes dus. Het spel werd er heel levendig door. Zo levendig, dat ik zulke acties ook voor het basisspel "Boonanza" wilde ontwikkelen. Van "levendig" naar "wild" naar "Boon to be Wild" waren maar kleine stapjes. Ik ontwikkelde 60 teksten, waarvan de beste in symboolvorm op de "wilde bonen" zijn terechtgekomen. Verder vind ik het fascinerend om te zien hoeveel bonensoorten we hebben kunnen vinden die een link met Amerika en het Wilde Westen hebben.

Ik wens jullie veel plezier met BOON TO BE WILD!

Jullie Uwe, Gütersloh, juli 2012.

Nawoord van grafisch vormgever Björn Pertoft

Ik kan me nog goed herinneren dat ik in 1996 op de spellenbeurs in Essen de opdracht kreeg om grappige bonen te tekenen voor een spel met de werktitel "Kolchose". Ik heb toen meterslange rijen kook- en tuinierboeken doorgewerkt om mijn karikaturen zo levensecht mogelijk te maken. Daarbij kwamen dan nog de woordgrapjes zoals "Blauwe boon". Ook het grafische deel van "Boon to be Wild!" leeft van dit soort humor. Het ging me nu vooral om een "bonige" omzetting van de thema's "Amerika", "het Wilde Westen" en "avontuur". Voordat ik met de eerste tekeningen begon, zat ik tijdens een zons- ondergang in de tuin. Alleen de wilde bergen van de Amerikaanse woestijn ontbraken nog, anders was de sfeer perfect geweest. Ik hoop dat alle Boonanza-fans deze sfeer ook in dit spel terugvinden en ik wens jullie hetzelfde plezier toe als ik bij het tekenen had.

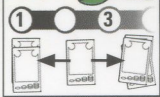
Jullie Björn, Darmstadt, juli 2012.



© 2012 Amigo
Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl
Klantenservice: 0900 - 999 0000
klantenservice@999games.nl
Auteur: Uwe Rosenberg
Illustraties: Björn Pertoft
Vertaling en eindredactie:
999 Games

Alle rechten voorbehouden
Made in Germany





Bonen die je in fasen 1 en 3 moet planten, mag je in plaats daarvan op de aflegstapel leggen.



Je mag in fase 1 één of twee handkaarten naar keuze planten.



Als actieve speler mag je in fase 4 één kaart meer trekken.



Je mag kiezen of je de in fase 4 getrokken kaarten vóór of achter in je hand neemt.



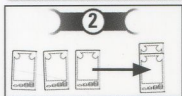
Vóór jouw fase 1 mag je een handkaart aan een andere speler schenken. Wil geen van de andere spelers de kaart hebben, doe deze dan achter in je hand.



Op dit bonenveld mag je vanaf deze kaart ook de tweede afgebeelde bonensoort planten.



Bij het oogsten van dit bonenveld geldt deze kaart als twee kaarten van de afgebeelde soort.



Als actieve speler moet je ten minste één van de drie omgedraaide kaarten op je eigen bonenvelden planten.



Je moet aan je rechterbuurman vragen of je in fase 1 één of twee bonenkaarten mag planten.



Als actieve speler mag je je fase 1 niet uitvoeren.