

High Bohn

Auteur: Rüdiger Dorn

Uitgegeven door Amigo, 2001

Bonenduel om 12 uur 's middags met 3 tot 5 spelers vanaf 12 jaar

Vrij vertaald door Stijn Denoulet

Inhoud

36 gebouwkaarten
22 cognacbonen
5 overzichtskaarten

Spelidee

In deze Bohnanza-variante investeren bonenhandelaars rond de ranch Bohnderosa met hun oogstopbrengsten in gebouwen van de Westernstad Virginia City. De gebouwen geven de handelaars bij bonenhandel voordeel. Bovendien zijn er op het einde van het spel voor de grootste grondbezitter bonus daalders. Door de gebouwkaarten en door de variatie met de nieuwe soort cognacbonen komt er meer afwisseling en tactiek in het spel. Hierbij worden de geldstukken van de baarvermogens, de bonusdaalders en de in gebouwen geïnvesteerde geldstukken samengeteld.

Opgelet: High bohn is enkel met het Bohnanza-basisspel speelbaar. Voor zover in deze spelregels niet anders vermeld, gelden de regels van het basisspel.

Spelvoorbereiding

Voor High bohn heb je alle bonensoorten en de "3°-bonenveldkarten" uit het basisspel nodig. Uit deze uitbreiding komen de gebouwkaarten van deze bonen in het spel. De cognac bonenkaarten en de 4 destillatie-gebouwkaarten blijven in de doos. Zij zijn enkel nodig voor de cognac-variante.

De spelvoorbereiding is identiek aan het basisspel. De gebouwkaarten worden naar soort en kostprijs gesorteerd en grijpensklaar gelegd. Elke speler ontvangt een overzichtskaart.

De gebouwkaarten

Bij elke bonensoort past een bepaald gebouw, vb hoort een saloon bij de brechbohne en de bank bij de augenbohne. Van elk gebouw zijn er 4 kaarten, telkens met een kostprijs van 1, 2, 3 of 4 geldstukken. Hoe hoger de kostprijs, des te beter de eigenschap van het gebouw.

Opgelet: De geïnvesteerde geldstukken in gebouwen zijn niet verloren. De kostprijs wordt op het einde van het spel bij de rest van de geldstukken van elke speler geteld.

De koop van gebouwkaarten

Elke gebouwkaart kan slechts met geldstukken van een bepaalde bonensoort gekocht worden. VB voor de 4 saloons moet met geldstukken betaald worden waarvan op de andere zijde een brechbohne afgebeeld staat. Opgelet: In tegenstelling tot het basisspel is het belangrijk uit welke oogst de geldstukken stammen!

De prijs van een gebouw is dmv een gouden geldstukkenstapel op elke kaart aangeduid. Zo kost de 3° saloon 3 geldstukken van brechbohnen, of de 1° bank een bonengeldstuk van 1 augenbohne.

Elke speler mag van elke gebouwsoort slechts 1 kopen. Vb dus slechts 1 saloon en 1 bank. Een speler mag echter wel meerdere gebouwkaarten in 1 keer kopen. Daarbij is het om het even, welke kaart van één gebouwsoort gekocht wordt. De koopprijs stelt geen rijvolgorde voor.

In principe kan elke speler op elk moment gebouwen kopen, ook als hij niet aan de beurt is. Willen echter meerdere spelers gelijktijdig gebouwkaarten kopen, dan geldt volgende rijvolgorde: de speler aan de beurt mag als eerste kopen, daarna kunnen de overige spelers in uurwijzerzin kopen. De bonengeldstukken waarmee een gebouw gekocht is, worden op de aflegstapel gelegd. De eigenschap van het pas gekochte gebouw kan de eigenaar direct gebruiken.

Spelverloop met gebouwkaarten

De beurt van de actieve speler bestaat zoals in het basisspel uit de volgende 4 fasen.

- 1^e fase: bonenkaart(en) uitspelen
- 2^e fase: bonen omdraaien en handel
- 3^e fase: bonenkaarten planten
- 4^e fase: nieuwe bonenkaarten trekken

Het verloop van de fasen kan door de eigenschappen van de gebouwkaarten veranderen. Deze eigenschappen overroepen delen van het Bohnanza-basispel. Dit geldt dan enkel voor de speler die de kaart heeft gekocht.

De 1^e gebouwkaarten hebben geen bijzondere eigenschap voor het spelverloop. Toch kan het bezit van zo'n gebouw op eht einde belangrijk worden. Zols de andere gebouwkaarten bezorgt ook deze kaart de bezitter geldstukken (Zie einde van het spel).

Tijdens het spel worden volgens het aantal spelers gebouwkaarten uit het spel genomen.

Welke kaarten er uit het spel genomen worden, hangt af van het spelverloop:

Bij 3 spelers: Hebben 2 spelers een gebouw van dezelfde soort gekocht, vb de 2^e en 4^e farm, dan worden de overige kaarten van deze gebouwsoort, dus de 1^e en 3^e farm uit het spel genomen. De 3^e speler kan dus geen farm meer kopen

Bij 4 spelers: Hebben 3 spelers een gebouw van dezelfde soort gekocht, dan wordt de overige kaart van deze gebouwsoort uit het spel genomen. De 4^e speler kan dit gebouw dus niet meer kopen.

Bij 5 spelers: Er worden geen gebouwkaarten uit het spel genomen.

De gebouwen

De 2^e, 3^e en 4^e gebouwen geven de bezitter de mogelijkheid om bijzondere regels toe te passen. Deze regels zijn op de kaarten omschreven. Hieronder volgt een meer uitgebreide omschrijving.

Gartenbohnen → Goldmine

2^e: De bezitter betaalt voor een 3^e bonenveld slechts 1 muntstuk

3^e: De hierop afgebeelde bonometer vervangt de bonometer van de Gartenbohnen. Bovendien mag hij enkele gartenbohnen altijd oogsten.

4^e: Dit is een extra bonenveld. Door ook een 3^e bonenveld te kopen kan de bezitter dus 4 bonenvelden bezitten.

Rote bohnen → Indianertipi

De bezitters krijgen op het einde van het spel volgens tipi voor elk 8^e, 6^e of 5^e muntstuk uit hun baarvermogen een muntstuk extra (van de aflegstapel)

Augenbohnen → bank

De eigenschappen van banken moeten direct vòòr de actie (vb. bij het bijvullen van de kaarten) uitgevoerd worden. Wie dit tijdstip niet respecteert, mag deze eigenschap ook niet achteraf uitvoeren.

2^e: De bezitter mag voor het begin van zijn beurt de bovenste kaart van de trekstapel bekijken. Als ze hem niet bevalt, legt hij ze verdekt onder de stapel.

3^e: De bezitter mag tijdens het aanvullen van zijn handkaarten in fase 4 de volgorde van zijn 3 getrokken kaarten veranderen.

4^e: De bezitter mag bij het begin van zijn beurt één van zijn kaarten versteken.

Sojabohnen → farm

2^e: Heeft de bezitter op zijn velden een bonensoort met waarde 14 of hoger geplant, dan kan hij sojabonen daarop planten, die als de oorspronkelijke soort tellen. Deze eigenschap geldt alleen maar wanneer 1 of meerdere sojabonen op bonenvelden gelegd worden waar reeds een andere bonensoort ligt. Ligt een sojaboon als 1^e kaart op een veld, dan kan de eigenschap niet aangewend worden. Bij bonenstampot is deze eigenschap ook niet bruikbaar (zie 3^e n 4^e saloon)

3^e: De bezitter kan in fase 1 tot 3 bonen planten

4^e: De bezitter krijgt steeds een geldstuk extra wanneer hij een veld oogst dat 4 geldstukken waard is. Door deze kaart verkrijgt de bezitter 5 i.p.v. 4 geldstukken. De 4^e farm is goed combineerbaar met de eigenschappen van andere gebouwen, vooral met de 3^e saloon, 4^e saloon en de 3^e jail. Wie vb de 4^e farm en de 3^e jail bezit, kan reeds bij oogst van 8 blauwe bonen 5 geldstukken krijgen.

Brechbohlen → Saloon

2^e: Deze kaart is een bijkomend bonenveld dat enkel voor brechbohlen kan gebruikt worden. Deze kaart geldt niet als 3^e bonenveld. Als op de overige, normale velden slechts telkens 1 boon geplant is, en op dit veld 2 brechbohlen, dan kan men de enkele kaarten niet oogsten vooraleer de 2 brechbohlen geoogst zijn.

3^e en 4^e: De bezitters kunnen hun velden zo beplanten, dat elke bonensoort slechts 1x voorkomt. Deze beplanting wordt bonenstampot genoemd. Bij de oogst geldt de afgebeelde bonometer op de saloonkaart. Bij de geldstukken die een speler door een bonenstampot bekomt, kunnen geen gebouwkaarten gekocht worden. Daarom worden deze geldstukken tot op het einde onder de saloon gelegd. Op het einde worden ze bij de rest van de geldstukken gevoegd. (Zie ook indianertipi) Wie een 3^e of 4^e saloon koopt mag de eigenschap onmiddellijk toepassen om een normaal bonenveld waar slechts 1 boon geplant werd.

Saubohlen → General Store

De bezitter mag 1, 2 of 3 bonen op dit gebouw leggen. De general store wordt op deze manier tussenschakel voor bonenkaarten die in fase 1 uitgespeeld worden, die in fase 2 van de trekstapel omgedraaid worden en voor de bonen die in fase 3 door handelen en schenken bekomen worden en die de speler liever niet aanplant. Deze kaarten kunnen gebruikt worden om de handelen met of te schenken aan andere spelers. Ze kunnen echter niet meer op eigen velden aangeplant worden, noch naar andere general stores gaan.

Feuerbohlen → blacksmith

2^e: Dit is een extra bonenveld dat enkel met feuerbohlen beplant kan worden. Dit geldt niet als 3^e bonenveld. Men mag een enkele feuerbohn niet oogsten als er op andere velden nog meerdere bonen liggen, en men mag enkele kaarten op normale velden niet oogsten als er op dit bonenveld nog meerdere feuerbonen liggen. Wie deze kaart verwerft, maar op een ander veld reeds feuerbohlen liggen heeft, kan de eigenschap pas inzetten als hij de feuerbohlen op het normale veld heeft kunnen oogsten.

3^e: Voor feuerbohlen geldt de nieuwe bonometer die op het gebouw afgebeeld staat.

4^e: De bezitter kan ook velden met één enkele kaart oogsten.

Blaue bohnen → jail

2^e en 3^e: Voor blauwe bohnen geldt een nieuwe bonometer, die afgebeeld staat op de gebouwkaart.

4^e: Bij elke oogst van blauwe bonen die minstens 1 goudstuk opbrengt (ook van tegenstanders), ontvangt de bezitter een extra goudstuk van de blauwe bonen. Ook als er op het einde van het spel nog geoogst wordt, kan de bezitter nog ontvangen. Hij moet echter telkens zelf herinneren aan zijn opbrengst.

Einde van het spel

Bij 3 en 4 spelers eindigt het spel wanneer de trekstapel 3x opgebruikt is. Bij 5 spelers moet de trekstapel 4x doorgespeeld worden. Er mogen nu nog gebouwkaarten gekocht worden de speler die als laatste aan de beurt was, begint. Daarna kunnen de andere spelers in uurwijzerzin nog gebouwen kopen. Wanneer geen enkele speler nog gebouwen wil kopen, wordt afgerekend.

Elke speler telt nu zijn behaalde geldstukken en telt daarbij de kostprijs van zijn gebouwen. Bezit de speler nu 4 of meer gebouwen, dan krijgt hij nog bonusgeldstukken.

Voor 4 gebouwen = 1 bonusgeldstuk
 Voor 5 gebouwen = 2 bonusgeldstukken
 Voor 6 gebouwen = 3 bonusgeldstukken
 Voor 7 gebouwen = 5 bonusgeldstukken
 Voor 8 gebouwen = 8 bonusgeldstukken

De speler met de meeste geldstukken wint.

Voorbeeld: een speler heeft een baar vermogen van 6 geldstukken. Hij bezit volgende gebouwen: 2^e saloon, 2^e blacksmith, 4^e jail, 3^e goldmine, 4^e indianertipi, en 4^e farm. Alle gebouwen samen zijn 19 geldstukken waard. De 4^e indianertipi levert de speler voor het 5^e geldstuk van zijn baar vermogen één extra op. Hij bezit 6 gebouwen, dus krijgt hij hiervoor nog eens 6 geldstukken. Dit maakt samen $(6 + 19 + 1 + 3)$ een som van 29 geldstukken.

Cognac-variante

Voor deze variant heb je de cognacbonen en hun gebouwensoort, de distillery nodig. Er zijn dan 9 bonensoorten en 9 gebouwensoorten in het spel. Aan de High bohn regels verandert niets, met uitzondering van de bijzondere eigenschappen van de distillery.

Cognacbonen → distillery

2^e: De speler mag 1 gebouwsoort aanduiden die niet meer verkocht zal worden. Deze eigenschap moet onmiddellijk na de aankoop uitgevoerd worden.

3^e: De speler die een bonenstampot oogst en verkoopt, verdient 1 geldstuk minder dat hij aan de bezitter van de 3^e distillery moet afgeven. Welk geldstuk hij afgeeft maakt niet uit.

4^e: De bezitter krijgt een nieuwe bonometer voor cognacbonen.