

# BOHNEDIKT

„ZWISCHEN HIMMEL & ERDE“

von Jochen Balzer & Uwe Rosenberg  
mit Illustrationen von Björn Pertoft

Spieler: 3–5 Personen • Alter: ab 12 Jahren • Dauer: ca. 45 Minuten



amigo-spiele.de/01659



## SPIELIDEE

**Bohnedikt** ist eine Erweiterung zu dem Kartenspiel **Bohnanza**® und kann nur zusammen mit den Karten des Grundspiels gespielt werden. Neue, spezielle Bohnenfelder, eine neue Bohnensorte mit göttlichen Anweisungen sowie Opferkarten stellen euch vor neue Herausforderungen im beliebten Bohnenhandel.

Es gelten grundsätzlich die Regeln von **Bohnanza**®. Änderungen und Ergänzungen zu diesen Regeln werden im weiteren Verlauf beschrieben.

Diese **Bohnedikt**-Regeln nehmen hierbei Bezug auf die **Bohnanza**®-Regeln in der Version 5.0 mit Startspielerkarte und Bohnenfeld-Ablagen. Habt ihr eine ältere **Bohnanza**®-Version, braucht ihr nur etwas, um den Startspieler zu markieren.

Die neuesten **Bohnanza**®-Regeln findet ihr unter: [www.amigo-spiele.de](http://www.amigo-spiele.de)

## SPIELMATERIAL & SPIELVORBEREITUNG

Die Bohnenfeld-Ablagen aus dem Grundspiel werden nicht benötigt. Jeder Spieler erhält eine der **fünf Bohnenfeld-Ablagen** aus dieser Erweiterung. Legt im Spiel zu dritt die Seite mit den drei Bohnenfeldern vor euch ab, im Spiel zu viert oder zu fünft die Seite mit den zwei Bohnenfeldern. Die restlichen Bohnenfeld-Ablagen werden nicht benötigt und kommen zurück in die Schachtel.



für 3 Spieler



für 4–5 Spieler

Bestimmt einen Startspieler. Er erhält die **Startspielerkarte** aus dem Grundspiel und legt sie neben seine Bohnenfeld-Ablage.



Die **16 Bohnedikt-Karten** sind eine neue Bohnensorte.



Mischt die **104 Bohnenkarten** aus dem Grundspiel und die Bohnedikt-Karten miteinander. Je nach Spielerzahl verteilt ihr eine unterschiedliche Anzahl Karten an alle Spieler:

Der **rechte** Sitznachbar des Startspielers erhält immer sechs Karten auf die Hand. Gegen den Uhrzeigersinn erhalten dann die folgenden Spieler jeweils eine Karte weniger auf die Hand. Der Startspieler hat damit immer die wenigsten Karten auf der Hand: vier Karten im Spiel zu dritt, drei Karten im Spiel zu viert und zwei Karten im Spiel zu fünft.



Keno (Startspieler)

Eiko (2. Spieler)

Nina (3. Spieler)

Timon (4. Spieler)

Legt die restlichen Bohnenkarten mit der Talerseite nach oben als Nachziehstapel in die Tischmitte. Daneben wird im Laufe des Spiels ein Ablagestapel entstehen.

Danach mischt ihr die **38 Opferkarten** und gebt jedem Spieler eine Opferkarte, die er ganz nach hinten auf die Hand nimmt.

Legt die restlichen Opferkarten mit der Engelseite nach oben als Nachziehstapel neben den Nachziehstapel der Bohnenkarten. Auch hier wird daneben ein Ablagestapel entstehen.



Opferkarte

Eiko

### Startaufbau für vier Spieler



## SPIELABLAUF

Bei **Bohnedikt** ist der Spielablauf mit den vier Phasen der gleiche wie im Grundspiel. Auch die Regeln des Grundspiels sind weiterhin gültig. Im Folgenden werden nur die abweichenden Regeln für die neuen Bohnenfelder und die neuen Karten beschrieben.

### Die neuen Bohnenfelder

Für den **Klostergarten** und den **Gottesacker** gelten die bekannten Anbau- und Ernteregeln aus dem Grundspiel. Sie sind nur insofern besonders,

als du die neuen Bohnedikte nur auf dem Klostergarten anbauen darfst.

als du Bohnenkarten, die du mit den Opferkarten anbaust, nur auf dem Gottesacker anbauen darfst.

Für das 3. Bohnenfeld (nur im Spiel zu dritt) gelten die gleichen Regeln wie im Grundspiel.

### Die Bohnedikte

Die Bohnedikte sind Bohnenkarten ohne Bohnenmeter. Dafür haben sie eine Anweisung (Edikt). Bohnedikte haben zwei Eigenschaften:

Erstens sind sie eine Art Joker. Sie können auf dem Klostergarten angebaut werden und zählen zu der Bohnensorte, die aktuell auf diesem Bohnenfeld angebaut wird. Du darfst eine Kartenreihe auf dem Klostergarten auch mit einem Bohnedikt beginnen. In diesem Fall bestimmt die erste andere Bohnenkarte die Bohnensorte, die auf dem Klostergarten angebaut wird.



Zweitens ist die Anweisung eines Bohnedikts in der Handelsphase (2. Phase) von Bedeutung. Die Anweisung tritt in Kraft, wenn du als aktiver Spieler eine Bohnedikt-Karte zu **Beginn der Handelsphase** vom Nachziehstapel aufdeckst. Du liest die Anweisung vor und musst deine Handelsaktivität danach ausrichten. Es gibt acht Anweisungen, die für dich als aktiven Spieler positiv sind, und acht Anweisungen, die für dich negativ sind. Da immer zwei Karten aufgedeckt werden, kann es passieren, dass gleichzeitig zwei Anweisungen in Kraft treten.

**Beispiel:** Nina hat eine Blaue Bohne und einen Bohnedikt aufgedeckt. Die Anweisung lautet: „Du darfst in dieser Handelsphase nicht mit deinem rechten Mitspieler handeln.“ Nina darf als aktive Spielerin in dieser Phase nur mit Timon und Keno handeln, nicht aber mit Eiko als ihrem rechten Sitznachbarn.

Bohnedikte können wie jede andere Bohnenkarte gehandelt bzw. verschenkt werden.



**Beachte:** Es wird nicht zwischen Handeln und Schenken unterschieden. Ein Geschenk ist ein Handel, bei dem der Beschenkte keine Karte abgibt.

## Die Opferkarten

Du hast immer eine Opferkarte auf der Hand. Mit der Opferkarte kannst du **zwei Bohnenkarten auf einmal** anbauen.

Du darfst deine Opferkarte **jederzeit** ausspielen, dazu musst du nicht der aktive Spieler sein. Es spielt dabei auch keine Rolle, wo auf der Hand sich die Opferkarte gerade befindet.

Spielst du eine Opferkarte aus, baust du die beiden auf der Opferkarte abgebildeten Bohnensorten in beliebiger Reihenfolge auf deinem Gottesacker (und nur hier) an. Es spielt dabei auch keine Rolle, welche Bohnensorten du dort bereits angebaut hast.



### Wann kannst du eine Opferkarte ausspielen?

Bist du im Besitz der beiden Bohnensorten, die auf deiner Opferkarte abgebildet sind, kannst du die Opferkarte ausspielen.

**Im Besitz heißt:** Du hast die auf der Opferkarte abgebildeten Bohnenkarten (Sorten) an beliebiger Stelle auf der Hand, du hast sie als aktiver Spieler in der Handelsphase aufgedeckt oder du hast sie dir erhandelt. **Bohnenkarten, die bereits auf deinen Feldern liegen, dürfen für eine Opferkarte nicht genutzt werden.**

Willst du deine Opferkarte ausspielen, ziehst du sie aus der Hand und legst sie auf den Ablagestapel. Danach musst du **sofort die beiden** Bohnenkarten (Sorten), die auf der Opferkarte abgebildet sind, **in beliebiger Reihenfolge** auf deinem Gottesacker anbauen. Dies kannst du unabhängig davon, in welcher Phase du dich befindest und welche Bohnenkarten schon auf dem Gottesacker liegen. Dabei muss der Gottesacker nicht abgeerntet werden. Nach dem Anbau der beiden Bohnenkarten ziehst du wieder eine Opferkarte vom Nachziehstapel der Opferkarten und steckst sie nach hinten auf die Hand.



**Beispiel:** 1 Eiko hat auf seinem Gottesacker eine Blaue Bohne angebaut. Er hat eine Rote Bohne und die Opferkarte „Rote Bohne/Brechbohne“ auf der Hand. Er hat sich in der Handelsphase eine Brechbohne erhandelt und könnte jetzt sofort seine Opferkarte erfüllen. 2 Er tut dies jedoch nicht, sondern wartet, bis er sich zwei weitere Blaue Bohnen erhandelt hat.

3 In der 3. Phase baut er nun die beiden Blauen Bohnen auf seinem Gottesacker an. Erst danach erfüllt er seine Opferkarte. Er baut zuerst die erhandelte Brechbohne an und dann die Rote Bohne aus seiner Hand. Danach zieht er eine neue Opferkarte auf die Hand.



Sollte der Nachziehstapel für Opferkarten leer werden, mischt ihr die abgelegten Opferkarten und legt sie als neuen Nachziehstapel bereit.

**Beachte:** Hast du eine Opferkarte erfüllt, darfst du eine neu nachgezogene Opferkarte auch sofort erfüllen.

Hast du zu Beginn der 1. Phase eine Opferkarte ganz vorne auf der Hand, musst du sie zuerst ausspielen, bevor du deine vorderste Bohnenkarte anbauen kannst. Bist du in dem Moment nicht im Besitz der beiden auf der Opferkarte abgebildeten Bohnensorten, musst du die Opferkarte auf den Ablagestapel der Opferkarten abwerfen und sofort eine neue Opferkarte vom Nachziehstapel ziehen und nach hinten auf die Hand nehmen. Erst dann kannst du deine vorderste Bohnenkarte anbauen.



Hast du deine Opferkarte an der zweiten Position auf der Hand, musst du die Opferkarte nur dann sofort ausspielen oder abwerfen, wenn du nach der ersten auch die zweite Bohnenkarte anbauen möchtest, die sich in diesem Fall an der dritten Position auf der Hand befindet.

**Beachte:** Hast du zu Beginn der 1. Phase nur die Opferkarte auf der Hand und keine Bohnenkarte, darfst du die Opferkarte nicht abwerfen und gehst gleich zur 2. Phase über.

### 4. Phase: Bohnenkarten nachziehen

Bei Bohnedikt ziehst du in dieser Phase als aktiver Spieler nacheinander **vier Bohnenkarten** vom Nachziehstapel nach hinten auf die Hand.

Sind Bohnedikte unter den nachgezogenen Karten, haben die Anweisungen keine Bedeutung.



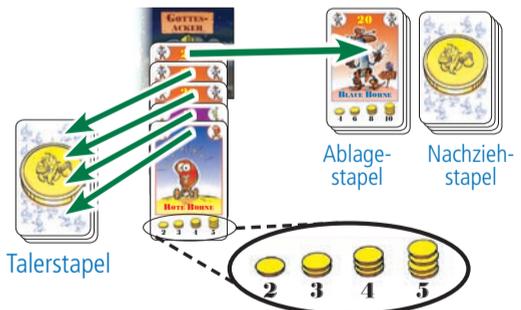
## DIE BOHNENERNTE

Bei **Bohnedikt** wird für die Berechnung der Taler bei einer Ernte nur das Bohnometer der zuletzt angebauten Bohnensorte verwendet. Das sichtbare Bohnometer bestimmt, wie viele Taler du bei einer Ernte erhältst. Es spielt keine Rolle, welche Bohnensorten noch auf dem abzuerntenden Bohnenfeld liegen, nur die Anzahl der Karten dort zählt für die Ernte.

**Wichtig:** Bei einer Ernte werden immer die zuletzt angebauten Karten in Bohntaler umgewandelt.

**Beispiel:** Eiko erntet den Gottesacker mit den drei Blauen Bohnen, der Brechbohne und der Roten Bohne. Mit dem Bohnometer der Roten Bohne erhält er vier Bohntaler.

Bohnedikte haben kein Bohnometer. Falls du deinen Klostersgarten ernten musst und die zuletzt gelegte Karte ist ein Bohnedikt, erhältst du für die Ernte keinen Taler.



## EIN LEERER NACHZIEHSTAPEL FÜR BOHNENKARTEN

Hier gibt es folgende Änderung:

Wird der Nachziehstapel zum zweiten Mal leer, muss jeder von euch Bohntaler abgeben. Mischt euren Talerstapel und gebt verdeckt so viele Bohntaler ab, wie Spieler mitspielen. D. h. im Spiel zu dritt legt jeder von euch drei Taler auf den Ablagestapel, im Spiel zu viert jeder vier Taler und im Spiel zu fünft jeder fünf Taler. Mischt die abgegebenen Taler zusammen mit dem Ablagestapel und legt die Karten als dritten und letzten Nachziehstapel bereit. Sollte einer von euch nicht genug Taler in seinem Stapel zum Abgeben haben, muss er so lange seine Felder ernten, bis er genügend Taler zusammenhat. Hat er nach dem Ernten immer noch nicht genügend Taler zusammen, hat er Glück und muss weniger Taler abgeben.



Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.

Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach  
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de