



Spielidee: Linda Hammer

Umsetzung & Spieldesign: Linda & Thomas Hammer

(unter Verwendung zahlreicher Grafiken aus der „Bohnanza“-Reihe und der inoffiziellen „Leinhaus“-Erweiterungen)

SPIELIDEE & SPIELMATERIAL

„Bohnpoli“ ist eine inoffizielle, kapitalistisch angehauchte Erweiterung für den Kartenspielklassiker „Bohnanza“ von Uwe Rosenberg (Amigo/Lookout) für 3-4 Personen und kann nur zusammen mit dem Grundspiel gespielt werden. Es ist eine Variante, die nach „Bohnanza“-Regeln gespielt und um zusätzliche Materialien und Regeln erweitert wird. Pate stand hierbei das berühmte Spiel mit der „Schlossallee“.

Neu ist ein Spielplan, auf dem die Spieler zu Beginn ihres Zuges eine Spielfigur per Würfel vorwärts ziehen, Anbaufelder und Gewächshäuser kaufen können, Ereignisse auslösen und Abgaben an Mitspieler entrichten müssen. Benötigt werden alle Bohnenkarten aus dem „Bohnanza“-Grundspiel. Zusätzlich werden vier Spielfiguren in den Farben rot, blau, grün und gelb (bevorzugt aus „Bohnröschen“), sechzehn grüne „Gewächshäuschen“ (z.B. die „Häuser“ aus dem Spiel mit der „Schlossallee“), ausreichend „Taler“ in Form von Spielmünzen (empfehlenswert sind 1er und 4er – z.B. die Getreide- und Gemüsechips aus „Agricola“) und ein Würfel benötigt.

VERGLEICH ZU BOHNANZA

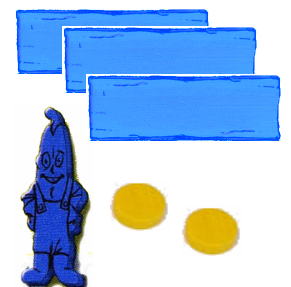
Es gelten alle Regeln aus „Bohnanza“ mit folgenden Zusätzen und Ausnahmen:

- Die Bohnenfelder befinden sich am Rande des Spielplans
- Jeder Spieler besitzt zu Beginn nur 1 Bohnenfeld in seiner Spielerfarbe, kann aber im Laufe des Spiels weitere erwerben
- Geerntete Bohntaler werden in *Spielmünzen* ausgezahlt, sodass stets alle Karten auf den Ablagestapel kommen
- Jeder Spieler erhält 2 Taler (Spielmünzen) Startkapital
- Es gibt eine zusätzliche Phase während eines Spielzugs: die **Phase 0**, die vor den Phasen des Bohnanza-Grundspiels ausgeführt wird

SPIELVORBEREITUNG & AUFBAU

Jeder Spieler erhält **1 Spielfigur**, **3 Besitzmarker** in der jeweiligen Spielerfarbe (bei drei Spielern: 4 Marker), **2 Taler** Startkapital.

Der **Spielplan** wird in der Tischmitte aufgebaut, so dass sich vor jedem Spieler das erste Bohnenfeld der eigenen Farbe befindet („Westacker“ für Spieler „Rot“, „Nordacker“ für „Gelb“, „Ostacker“ für „Grün“ und „Südacker“ für „Blau“).



DIE FELDER DES SPIELPLANS

a) „Erstes Bohnenfeld“



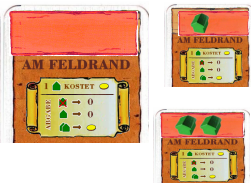
Landet die Spielfigur auf einem der vier farbigen „Erste Bohnenfeld“-Äcker wird die oberste **Ereigniskarte** gezogen, der Text vorgelesen und die entsprechende Aktion sofort ausgeführt. Auf „Erste Bohnenfeldern“ müssen keine Abgaben gezahlt werden. Es dürfen hier auch keine Gewächshäuser gebaut werden.

b) freie „käufliche Bohnenfelder“ (insgesamt 8 Felder)



Hier kann der Spieler zum angegebenen Preis (obere, rechte Ecke), das Bohnenfeld erwerben. Dazu zahlt er die entsprechende Anzahl Taler und legt eines seiner **Besitzmarker** auf das Feld. Ab sofort steht ihm nun dieses Bohnenfeld als zusätzliche Anbaumöglichkeit zur Verfügung. In weiteren Spielrunden darf er bis zu 2 Gewächshäuschen auf dieses Feld bauen und kassiert Gebühren, falls Mitspieler das Bohnenfeld betreten (siehe *Preise & Gebühren* weiter unten).

c) besetzte oder bebaute „käufliche Bohnenfelder“



Der Spieler muss an den Besitzer des Feldes die angegebene **Abgabe**-Gebühr in Form von Talern entrichten, (siehe *Preise & Gebühren* weiter unten).

d) „Ab in den Topf!“ und „Topf“



Landet die Spielfigur auf „Ab in den Topf!“ wird diese auf das gegenüberliegende „**Topf**“-Feld gesetzt. Der Spielzug ist somit beendet, der nächste Spieler ist an der Reihe. In der nächsten Runde setzt der Spieler seinen Zug vom Feld „Topf“ aus fort.



e) „LOS“ und „Frei Parken“



Beim Vorbeigehen über „**LOS**“ erhält der Spieler seinen **Gehalt** in Form eines Talers. Landet die Spielfigur genau auf dem „**LOS**“-Feld, erhält er den doppelten Gehalt, also zwei Taler.



Auf dem Feld „Frei Parken“ wird keine Aktion ausgelöst.

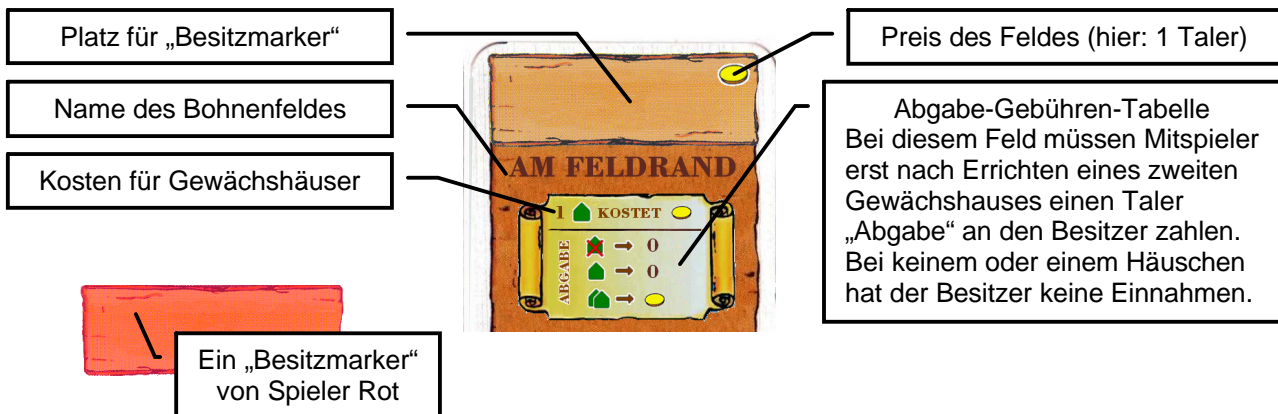
Während der *Phase 0* darf der Spieler ...

- Gewächshäuser auf seine erworbenen Felder bauen, allerdings noch....
- ..*kein* Gewächshaus auf ein in der gleichen Runde erworbenes Feld bauen
- *keine* Karten mit Mitspielern handeln!

Nach **Phase 0** geht das Spiel wie gewohnt mit Phase 1 (erste Handkarte(n) auf Bohnenfeldern anbauen) weiter. Dann werden zwei Karten vom Zugstapel abgehoben, mit den Mitspielern verhandelt und schließlich angebaut.

Der Spieler hat die Möglichkeit auf allen seinen Feldern Bohnen anzubauen und zu ernten, unter Einhaltung der normalen „Bohnanza“-Regeln.

PREISE & GEBÜHREN



Erwerb von zusätzlichen Bohnenfeldern:

Die „*käuflichen Bohnenfelder*“ haben unterschiedliche **Preise** und Abgabe-Gebühren. Die Anschaffungskosten sind erkennbar an den Talersymbolen in der oberen, rechten Ecke. Nach dem Kauf wird das Feld mit dem „**Besitzmarker**“ des Spielers markiert und steht sofort zum Anbauen von Bohnen zur Verfügung. Ein Spieler kann im Spiel bis zu 4 Bohnenfelder (bei drei Spielern sogar 5 Felder) besitzen und zum Anbau nutzen. **Achtung:** Wird ein Feld gekauft, dürfen erst *ab der nächsten Runde* Gewächshäuser darauf errichtet werden. Weiterhin dürfen auf jedes Feld maximal zwei Häuschen aufgestellt werden. Der Preis eines Gewächshauses kann der Angabe auf der Kosten-Tafel entnommen werden. Einige teure Felder (z.B. „Bohnenallee“) sind in der Anschaffung und den Kosten für Gewächshäuser recht teuer, steigern aber gleichzeitig auch die Einnahmemöglichkeiten durch höhere Gebühren.

Wichtig: Bei der **Schlusswertung** erhält der Spieler für jedes Häuschen nur den **halben Kaufpreis** in Talern (bei einem „3-Taler-Häuschen“ wird abgerundet, bei „1-Taler-Häuschen“ geht der Spieler leer aus – es sei denn es können 2 Häuschen gleichzeitig eingetauscht werden).

Gebühren:

Landet ein Mitspieler auf einem fremden Bohnenfeld, muss er eine **Abgabe** an den Besitzer zahlen. Die Höhe der Abgabe richtet sich nach dem „Wert“ des Feldes und steigert sich mit Gewächshäuschen entsprechend der Kosten-Tabelle. Der Feldbesitzer darf auch auf die Abgabe ganz oder teilweise verzichten. Der Spieler *ist verpflichtet*, die **Gebühr in Talern** zu begleichen. Sollte das „Barvermögen“ nicht ausreichen, darf er eigene Gewächshäuser an die Bank zurückgeben (**Zwangsversteigerung**) und erhält den **halben Kaufpreis** in Talern (bei einem „3-Taler-Häuschen“ wird abgerundet, bei „1-Taler-Häuschen“ *müssen* 2 gleichzeitig abgerissen werden, um einen Taler von der Bank zu erhalten). Erworbene *Bohnenfelder* können *nicht* zurückgegeben werden. **Alternativ** zur Barzahlung darf der Spieler für die Restschuld auch beliebige seiner Handkarten anbieten, die der Feldbesitzer akzeptieren (und anbauen, bzw. nach hinten auf die Hand nehmen darf) oder ablehnen kann. Sollte trotz „Zwangsernten“ des Spielers keine vollständige Barzahlung möglich sein, und die angebotenen Handkarten nicht zusagen, muss der Feldbesitzer auf die Restschuld verzichten. *Schuldscheine, Erpressungen* o.ä. sind nicht zulässig.

SPIELEND

Das Spiel endet sofort, wenn der **Zugstapel** das 3. Mal durchgespielt wurde.

Es erfolgt die **Schlusswertung**: Alle Felder dürfen noch geerntet und in Taler gewechselt werden. Abschließend werden noch alle **Gewächshäuser** ihrem halben Kaufwert entsprechend (siehe oben) zur Summe der Barschaft hinzugezählt. Der Spieler mit den meisten Talern gewinnt.

VARIANTEN

Hier noch einige Varianten, die das Spiel länger, taktischer, zufälliger oder „kapitalistischer“ machen:

- **4-maliger Zugstapel**: Um den kapitalistischen Charakter noch zu verstärken, kann der Zugstapel auch 4 mal durchgespielt werden. Damit verlängert sich natürlich auch die Spielzeit entsprechend.
- **Ereigniskarten**: Die Ereigniskarten können nach eigenen Vorlieben zusammengestellt werden. Um den „Umsatz dieser“ Karten zu erhöhen, kann auch das „Frei Parken“- und/oder das „LOS“-Feld als zusätzliches Ereigniskartenfeld deklariert werden.
- **Harte Abrechnung**: Bei der Endabrechnung haben alle Gewächshäuschen nur einen Wert von 1 Taler (der Häuschenkauf wird taktischer).
- **Neue Abgabe-Regelung**: Sollte bei einer Abgabezahlung nicht genug Bargeld vorhanden sein, darf der Feldbesitzer Einsicht in die Kartenhand des Zahlpflichtigen einfordern und darf, bzw. *muss* dann die entsprechende Anzahl an Karten aussuchen (1 Taler = 1 Karte) und diese sofort anbauen.
- **Versteigerung** nicht-bezahlbarer oder nicht-nutzbarer „freier, käuflicher Bohnenfelder“: Gelangt ein Spieler in Phase 0 auf ein freies Bohnenfeld, kann dieses aber mangels Barschaft nicht bezahlen, so darf das Feld unter den Mitspielern ersteigert werden. Der Erlös geht an die Bank. Gleiches gilt für den Spieler, der auf ein „freies, käufliches Bohnenfeld“ gelangt, aber keinen Besitzmarker mehr übrig hat.
- **Verhandlungen mit Geldgeboten**: Nicht nur Karten, sondern auch „blanke Taler“ dürfen in Tauschgeschäften mit einfließen.
- **Abkaufen von Feldern**: Auch ganze (unbebaute) Bohnenfelder dürfen in dieser Variante gehandelt werden und den Besitzer wechseln.

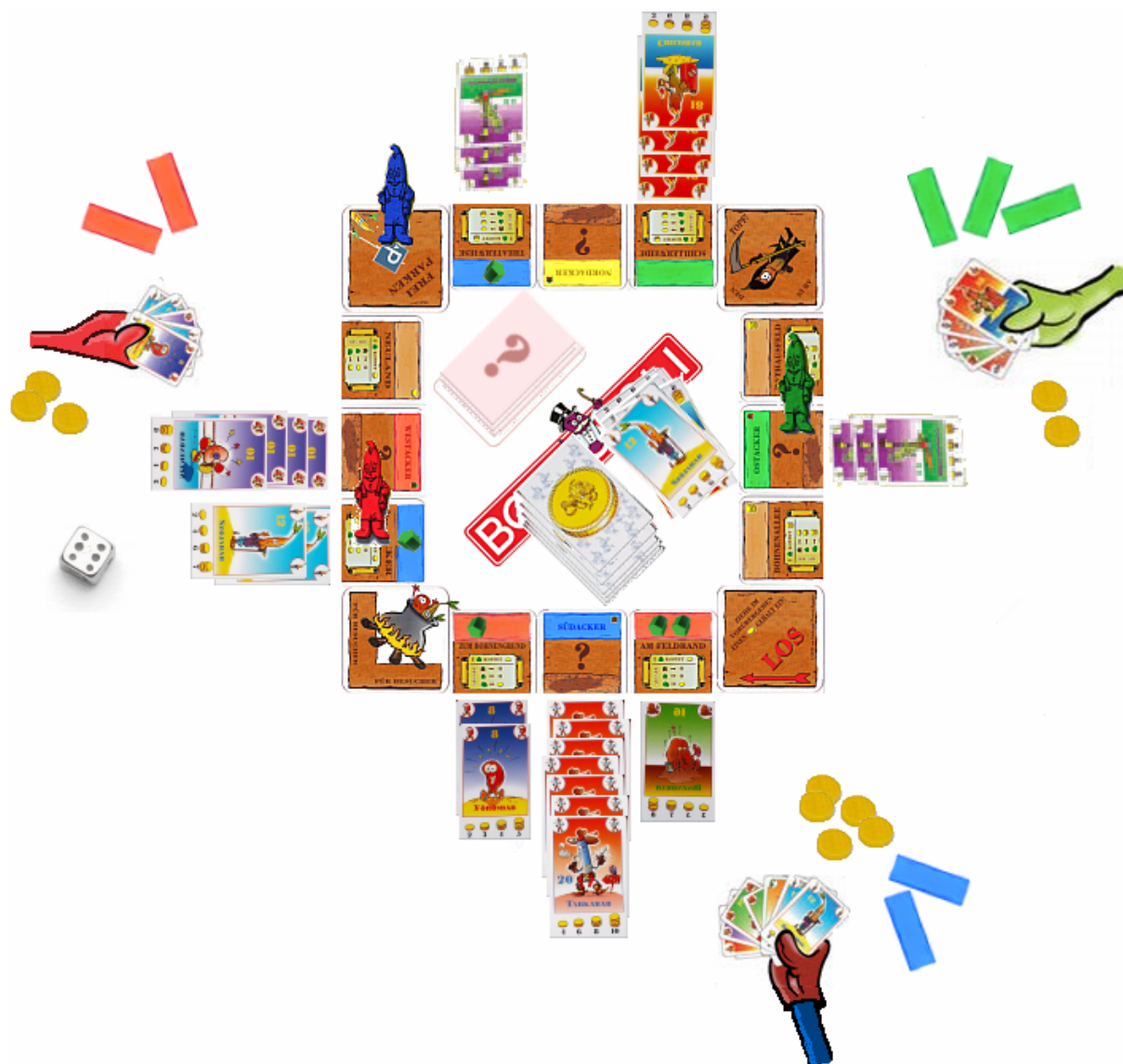
DANKSAGUNG

Wir bedanken uns bei Stephan Leinhäuser (www.das-leinhaus.de), der durch seine konstruktive Kritik und zahlreichen Anregungen das Spiel noch „spielbarer“ und „flüssiger“ gemacht hat.

Ferner gilt unser Dank allen Testspielern – besonders „unserer“ Liane und einer befreundeten Familie aus Stuttgart, die nicht namentlich genannt werden will.

Und sicher nicht zuletzt bedanken wir uns bei Uwe Rosenberg (und auch Hanno Girke) für herrlich kommunikative Spielstunden mit einem innovativen Spielprinzip, das – auch aufgrund der abwechslungsreichen Erweiterungen und Ableger – immer noch seinesgleichen auf dem Spielmarkt sucht.

ANHANG: SPIELSITUATION



Spieler Rot ist am Zug. Er besitzt insgesamt 3 Bohnenfelder, z.T. mit Gewächshäuschen bebaut und drei Taler Barschaft.

Seine rote Spielfigur steht auf dem Feld „Seeacker“ (oberhalb des „Topf“). Er hat eine sechs gewürfelt und zieht mit seiner Spielfigur auf das Feld „Schillerweide“ (links neben dem „Sensenmann“). Dieses Feld gehört Spieler *Grün* (erkennbar am grünen Besitzmarker). Spieler Rot muss nun die fällige Gebühr an Spieler *Grün* entrichten und zahlt ihm in diesem Fall – *Grün* hat noch kein Gewächshäuschen auf diesem Feld - einen Taler.

Er entschließt sich, noch ein Gewächshäuschen auf sein Bohnenfeld „Zum Bohnengrund“ (rechts neben dem „Topf“) zu bauen, zahlt einen Taler an die Bank und darf ein zweites Häuschen auf seinen dortigen Besitzmarker setzen.

Anschließend setzt *Rot* seinen Zug nach den Bohnanza-Grundregeln fort:

Er baut seine oberste Handkarte (Rote Bohne) auf seinem Rote-Bohnen-Feld „Zum Bohnengrund“ an, zieht zwei Karten vom Nachziehstapel, handelt und tauscht Karten und erntet die Augenbohnen seines „Ersten-Bohnenfeldes“, wobei er alle Karten auf den Ablagestapel legt und den Wert in Talern von der Bank erhält. Danach baut er die erhandelten Karten auf seinen Feldern an.

Abschließend zieht *Rot* noch 3 Karten vom Nachziehstapel nach hinten auf die Hand und beendet damit seinen Zug. Nun ist Spieler *Grün* an der Reihe. Dieser würfelt, zieht seine Spielfigur, usw...