

## BOHMANZA-ERWEITERUNG:

# VATIBOHN

„Ehre dem Bohntifex maximus“  
von Jochen Steininger

### SPIELIDEE:

Eigentlich ist Vatibohn eine Erweiterung der Spielidee der Bohnanza Erweiterung. Auch hier gibt es eine Art „Auftrag“, wodurch man Taler erhalten kann. Achtung: Diese Erweiterung ist nur mit dem Bohnanza-Grundspiel spielbar. Soweit es in dieser Regel nicht anders beschrieben ist, gelten die Regeln des Grundspiels.

### TIPPS FÜR BASTLER:

Diese Erweiterung wurde von der Kartenzahl genau maßgeschneidert für den Fall, dass man sich sowohl Vatibohn als auch Bohnessima basteln möchte. Aus diesem Grund empfehle ich, sich ein „Bohnanza Erweiterungs-Set“ zu kaufen, um diese Karten zum Basteln zu verwenden. Die in dieser Erweiterung verwendeten Opferkarten einfach auf die Auftragskarten kleben (es geht genau auf) und alle anderen Karten auf die normalen Bohnenkarten kleben (auch das geht auf). Viel Spaß beim Basteln.

### DIE NEUEN KARTEN:

**Bohnifazius** ist eine ganz gewöhnliche Bohne, die auch im normalen Bohnenstapel liegt. Wird Bohnifazius auf ein leeres Bohnenfeld gespielt, wird dieses ab dem Moment gesperrt für weitere Bohnen. Bohnifazius kann auch nie abgeerntet werden. Liegt er aus, bekommt der entsprechende Spieler immer dann, wenn ein Gegenspieler ein Bohnenfeld aberntet, den Zehnt gezahlt. Dies aber auch nur dann, wenn mindestens eine Karte nach der Ernte nach Bezahlung des Gegners übrig bleibt.

*Hierzu zwei kleine Beispiele:*

- Erntet ein Gegner 3 Rote Bohnen ab, bekommt er hierfür 2 Taler. Dadurch ist noch eine Karte „Rote Bohne“ übrig, die auf den Ablagestapel kommen würde. Diese erhält der Besitzer des „Bohnifazius“ als Zehntzahlung.
- Erntet ein Gegner 3 Gartenbohnen ab, erhält er dafür 3 Taler. Hierbei ist keine Karte nicht mehr übrig, dadurch erhält Bohnifazius auch keinen Zehnt.

Sind beide Karten „Bohnifazius“ bei einem oder zwei Spielern ausgelegt, müssen zwei Karten aus der Ernte übrig sein, damit beide Zehntzahlungen getätigt werden können. Geht dies nicht, erhält auch kein Bohnifazius eine Zahlung.

Die **Flehbohnen** besitzen gegenüber den anderen Bohnen des Grundspieles eine Besonderheit. Hat ein Spieler zwei Flehbohnen auf einem Feld angebaut und er will oder muss die beiden Bohnen ernten, dann erhält er dafür eine Karte „Gottes Acker“ und keine Taler. Beide Flehbohnen werden auf den Ablagestapel gelegt. Hat er bereits eine Karte „Gottes Acker“ ausliegen, bekommt er für die zwei Flehbohnen nichts.

Die Karten „**Gottes Acker**“ gelten wie ein normales Bohnenfeld. Also sozusagen ein 4. Bohnenfeld. Will man dieses Feld ohne die Flehbohne kaufen, muss man zuerst ein 3. Bohnenfeld besitzen und dann noch 5 Taler bezahlen.

Will ein Spieler „Gottes Acker“ als normales Feld benutzen, darf er immer nur die Bohnensorte anbauen, die oben auf liegt.

Gottes Acker wird für die Opferkarten benötigt und hat hierbei ein paar Sonderregeln.

Die **Tote Bohne** hat keine besondere Bedeutung. Sie ist eine normale Bohne, mit der gehandelt und die angebaut werden kann.

### DIE OPFERKARTEN:

Mit den **Opferkarten** können sich die Spieler einige Bohnentaler zusätzlich verdienen. Die Opferkarten werden zu Beginn gemischt und bilden einen verdeckten Stapel neben dem Stapel mit den Bohnen in der Tischmitte und evtl. den Auftragskarten aus dem Bohnanza Erweiterungs-Set. Nachdem ein Spieler eine Karte „Gottes Acker“ ausliegen hat, zieht er sich eine Opferkarte, die als letzte Karte auf die Hand genommen wird. Im Laufe des Spiels kann sich die Opferkarte an unterschiedlichen Stellen auf der Hand befinden.

Jeder Spieler hat immer nur eine Opferkarte auf der Hand. Ein Opfer fordert eine genaue Anordnung von 2 Karten auf der Hand.

Sollte sich eine Opferkarte (bzw. Auftragskarte) zwischen den beiden geforderten Karten befinden, gilt das Opfer ebenfalls als erfüllt.

**Spieler:** 3 - 7  
**Alter:** man sollte geübter Bohnanza-Spieler sein  
**Dauer:** etwas länger als ohne

**Inhalt:**  
39 Opferkarten  
Spielanleitung  
12 Flehbohnen  
4 Tote Bohnen  
2 Bohnifazius

Am Besten mit einem Erweiterungs-Set basteln, da die Kartenzahl mit Blick auf Bohnessima darauf zugeschnitten wurde.

Bohnifazius blockiert ein Bohnenfeld bis zum Ende des Spiels, aber man kassiert für alle gegnerischen Ernten 1 Bohnentaler, solange bei der Ernte ein Taler übriggeblieben ist.

Flehbohnen können dazu verwendet werden, kostenlos einen „Gottes Acker“ zu errichten.

„Gottes Acker“ zählt wie ein normales Bohnenfeld, hat aber für die Opferkarten noch eine besondere Bedeutung.

Die Tote Bohne ist eine gewöhnliche Bohnenkarte.

Jeder Spieler hat immer nur eine Opferkarte auf der Hand.

Auch wenn die Opferkarte (oder eine Auftragskarte) zwischen den beiden zu opfernden Karten liegt, ist das Opfer erfüllt.

**Beispiel:**

Das Opfer „Sojabohne“ / „Blaue Bohne“ ist dann erfüllt, wenn sich in der Kartenhand eine Blaue Bohne vor einer Sojabohne befindet.



Opfer erfüllt



Opfer nicht erfüllt

**Ein Opfer auf der Hand darf jederzeit im eigenen Spielzug erfüllt werden, muss aber nicht.**

Stellt ein Spieler fest, dass sein Opfer erfüllt ist, muss er warten, bis er an der Reihe ist.

Ein Opfer wird erfüllt, indem der Spieler die Opferkarte aus der Hand zieht, sie zur Kontrolle den Mitspielern zeigt und sich als Bohnentaler vor sich ablegt.

Desweiteren muss er die betroffenen Karten in genau dieser Reihenfolge auf „Gottes Acker legen“. Für dieses Feld zählt für die Ernte-Abrechnung immer die Bohnensorte, die oben aufliegt. Man kann also auch ein gemischtes Feld abernten und Taler dafür kassieren. Anschließend zieht man sich eine neue Opferkarte und steckt sie nach ganz hinten in der Kartenhand.

**Beispiel:**

Ein Spieler hat auf seiner „Gottes Acker“ – Karte bereits folgende Karten liegen: Feuerbohne, Saubohne, Saubohne, Saubohne, Blaue Bohne, Augenbohne.

Nun hat er oben abgebildete Opferkarte und kann diese erfüllen. Er legt die Sojabohne und die Blaue Bohne auf die bisherigen 6 Karten und entschließt sich, das Feld abzuernten.

Da die Blaue Bohne oben auf liegt, gelten deren Regeln. Er erhält also für diesen Bohnensalat 3 Taler.

Legt ein Spieler einen „Bohnifazius“ auf „Gottes Acker“, darf er keine Opferkarten mehr ziehen.

Befindet sich der Spieler in der Phase 1 und müsste eine Bohne anbauen und die Opferkarte ist ganz vorne in der Kartenhand, ohne dass das Opfer erfüllt werden konnte, wird diese unter den Stapel der Opferkarten gelegt und der Spieler darf nur eine Bohne anbauen. Desweiteren muss er sich eine neue Opferkarte vom Stapel ziehen und sie nach hinten in seiner Kartenhand stecken.