

Mit dem nächsten Spiel kam erstmals ein Spieleautor in die „Hall of Games“, der uns in Folge noch mit einigen originellen Kartenspielen beglücken sollte, und von denen es auch einige weitere in die Ruhmeshalle geschafft haben. Uwe Rosenberg gelang damit auch der absolute Durchbruch.....

20

# BOHNANZA

*Moment, was habe ich denn da?.... Eine Feuerbohne, eine Augenbohne, eine Brechbohne, noch eine Feuerbohne und eine Gartenbohne..... Ich würde nur zu gerne die Karten in meiner Hand anders anordnen, aber Vorschrift ist Vorschrift! Die Spielregel sieht vor, daß die Reihenfolge der Karten in der Hand nicht verändert werden darf, und wenn man neue Karten nachzieht, werden sie der Reihe nach hinten angeordnet.*

*Na ja, ich bin dran und lege nun die erste Karte offen vor mir ab, ich baue sozusagen auf meinem ersten Feld Feuerbohnen an. Ich dürfte zwar noch eine zweite Karte auslegen, aber momentan hilft mir das wenig. Feuerbohnen kommen recht häufig vor, wie die Zahl auf der Karte angibt. Dafür muß man mehr Bohnen dieser Sorte anbauen, um einen Profit zu machen. Bei anderen Bohnensorten ist es umgekehrt, wie zum Beispiel bei der Gartenbohne: sie ist seltener und bringt schon bei wenigen Bohnen bares Geld.*

*Anschließend decke ich vom verdeckten Stapel zwei*

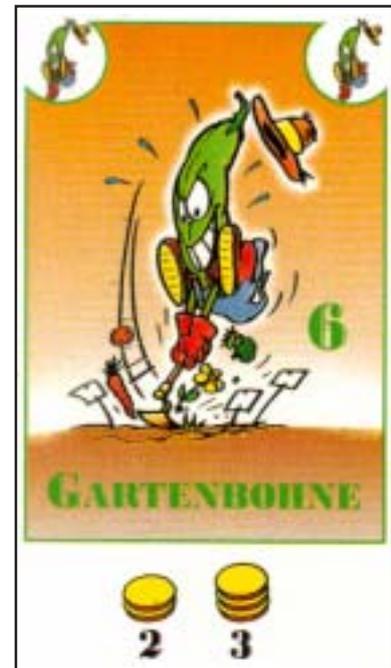
*Karten auf. Schauen wir mal: Aha, eine Brechbohne und eine Saubohne. Theoretisch gehören beide Karten mir, ich müßte sie aber dann auch gleich in meinen Feldern anbauen. Da jeder Spieler zu Beginn jedoch nur zwei Bohnenfelder hat, und jedes Feld nur Bohnen einer Sorte aufweisen darf, passen mir die Karten nicht ganz ins Konzept. Die Lösung des Problems: Handeln!*

*"Wer will die Saubohne?"  
- "Ich biete dir eine Feuerbohne an." - "OK, machen wir!"*

*Die eingetauschte Feuerbohne lege ich zunächst offen vor mir ab, mein Tauschpartner die Saubohne vor sich offen auf dem Tisch. Doch was mache ich nun? Entweder die Brechbohne behalten, dann müßte ich aber meine vorderste Karte - die Augenbohne - noch irgendwie loswerden, oder die Brechbohne zum Tausch anbieten.*

*Schließlich kann ich die Brechbohne zusammen mit der Augenbohne in meiner Hand gegen eine Augenbohne und eine Feuerbohne loswerden. Ich baue nun die erworbenen Bohnen in*

*meinen Feldern an und habe somit jetzt ein Feld mit 3 Feuerbohnen und eines mit einer Augenbohne. Das ist ideal, denn wenn ich wieder an der Reihe bin, kann ich die beiden vordersten Karten ebenfalls anbauen! Jetzt noch drei neue Karten ziehen, und in meiner Kartenhand hinten anreihen.....*



Sie werden sich jetzt wahrscheinlich fragen, was ich da so von Bohnen, Tauschen und Anbauen daher quassle. Ich spiele gerade "Bohnanza", ein kleines, aber feines Kartenspiel aus dem Hause Amigo. Die Karten stellen Bohnenarten dar, mit unterschiedlicher Häufigkeit und mit unterschiedlich hohem Ertrag. Wenn man ein Feld abernten will (oder muß, da man sonst eine Karte nicht

anbauen kann), orientiert man sich an dem auf der Karte notierten "Bohnometer" (eine Art Bohnen-Kurstabelle) und kassiert die entsprechende Anzahl Taler. Das klingt kompliziert, aber ich zeig's Ihnen. Sagen wir, ich will jetzt mein Feuerbohnenfeld abernten. 3 Feuerbohnen bringen laut Kurs gerade mal einen Taler. Dazu drehe ich eine der Feuerbohnen um (die Rückseite aller Bohnenkarten zeigt einen Taler und schmeisse die anderen 2 auf den Ablagestapel. Das Feld ist nun wieder frei. Für drei Taler kann man sich im Laufe des Spiels einmal ein 3. Bohnenfeld zulegen, dadurch ist man etwas flexibler im Bohnenanbau.

So wird angebaut, geerntet, getauscht und gehandelt. Und vor allem immer mehr Taler erarbeitet. Irgendwann einmal ist der Kartenstapel zum Nachziehen verbraucht. Dann wird der Ablagestapel durchgemischt und als neuer Kartenstapel verwendet. Diese zweite Runde dauert etwas kürzer als die erste, da ja bei den Spielern schon einige Kar-

ten als Taler liegen. Ist auch dieser Stapel verbraucht, geht es schließlich noch einmal eine dritte - abermals kürzere - Runde lang. Dann endet das Spiel und alle Spieler dürfen ihre Felder noch abernten. Wer zum Schluß die meisten Taler erwirtschaftet hat, ist der Meisterbohnenbauer, der Mr. Bean sozusagen.

110 Karten (104 Bohnenkarten und 6 Karten als "3. Bohnenfeld"), das ist das ganze Spielmaterial. Aber welches ausgezeichnetes, originelles Kartenspiel mit so wenig Aufwand! Mit der intelligenten Rückseitenlösung wurde auf Chips oder Münzen verzichtet. Und auch sonst unterscheidet sich "Bohnanza" wohl tendend von anderen Kartenspielen, bei denen man zum Spielerfolg Kartenglück benötigt. Hier ist Handeln oberstes Gebot. Ich habe sogar die Erfahrung gemacht, daß es nicht unbedingt von Vorteil ist, wenn man Karten nachzieht, die zu den eigenen Feldern passen, da man länger braucht, um sie auch wirklich auf den Feldern unterzubringen. Besser ist es



davielmehr, die richtigen Karten durch Handeln und Tauschen zu erlangen, wodurch sie direkt verwendet werden können. Während des Spiels kommt dann ein Tauschgefühl ähnlich wie bei den "Siedlern von Catan" auf.

Interaktion, Kommunikation, eine witzige Grafik und ein originelles Spielsystem, was will man mehr. Amigo hat mit "Bohnanza" somit seine führende Rolle in Sachen Kartenspiele behauptet. "Bohnanza" erhielt dafür von der Spielefachzeitschrift "Fairplay" den Titel "Bestes Kartenspiel 1997". Bei so einem Erfolg ist es ganz natürlich, daß jetzt bereits ein Erweiterungssatz (für bis zu 7 Spieler) erschienen ist. So oder so, entgehen lassen sollte man sich diesen Bohneneintopf auf keinen Fall!

*Fairplay*

Game News-Wertung



<b>Info-Box</b>	
<b>Titel:</b>	<b>Bohnanza</b>
<b>Art:</b>	<b>Karten-Sammel- und Tauschspiel</b>
<b>Autor:</b>	<b>Uwe Rosenberg</b>
<b>Spieler:</b>	<b>für 3 bis 5 Spieler</b>
<b>Alter:</b>	<b>ab 10 Jahren</b>
<b>Verlag:</b>	<b>Amigo Spiele</b>
<b>Jahr:</b>	<b>1997</b>
<b>Dauer:</b>	<b>45 bis 60 Minuten</b>
<b>Preis:</b>	<b>ca. Euro 7,-</b>
<b>Erweiterungen:</b>	<b>Erweiterung für 7 Spieler, „La Isla Bohnita“, „High Bohn“, „Muta-bohn“, „Ladybohn“, „Al Cabohne“</b>
<b>Auszeichnung:</b>	<b>„À la carte“-Preis 1997</b>