

### Bohnanza (Das Duell) - KSR (Seite 1 von 2)

Jeder der beiden Spieler legt eine Bohnenfeld-Ablage vor sich hin.  
Die 32 Bohnus-Karten mischen, gestapelt mit Taler-Seite oben bereitlegen.  
Die 8 Geschenk-Karten in aufsteigender Reihenfolge offen nebeneinander auslegen. Alle 104 Bohnen-Karten mischen und für jeden Spieler 3 Stück abzählen, die als Taler-Stapel unbesehen vor den Spielern liegen bleiben.  
Restliche Karten bilden den Nachziehstapel mit Taler-Seite nach oben.  
Abwechselnd zieht jeder einzeln 5 Bohnen-Karten, dann 3 Bohnus-Karten.

*Einzel ist wichtig, weil jede Karte hinter die bisherigen gesteckt wird.*

- ➡ Die 1. gezogene Karte ist die vorderste auf der Hand.
- ➡ Die Reihenfolge der Bohnen-Karten darf nicht geändert werden.

Ablauf eines Zuges:

#### 1) 1 bis 2 Bohnen-Karten von der Hand anbauen:

- Man MUSS die vorderste Bohnen-Karte auf 1 seiner Felder anbauen.
  - Es sind jeweils unterschiedliche Sorten auf jedem Feld erlaubt.
  - Auf eine Bohnen-Karte darf immer eine Karte mit gleicher Zahl (also Sorte) oder mit der nächsthöheren Zahl gelegt werden.  
Jede Bohnen-Sorte hat eine indiv. Kartenanzahl von 6 - 20 (Zahl).
  - Bohnen-Karten liegen untereinander überlappend auf ihrem Feld.
- Danach DARF man die nächste ganz sichtbare Bohnen-Karte anbauen.

#### 2) 3 Bohnen-Karten aufdecken und 1 Bohnen-Karte schenken:

- Die obersten 3 Karten vom Nachzieh-Stapel sind aufzudecken.  
2 Karten davon baut man später an, 1 Karte MUSS man schenken.
- SCHENKEN: Man schiebt eine der 8 Geschenk-Karten vorwärts.  
Das Geschenk kann aus den 3 aufgedeckten Karten bedient werden oder von der Hand oder gar nicht (Bluffen).  
⇩
  - Der Mitspieler kann annehmen oder ablehnen.
  - Nimmt er an, erhält er die Karte und legt sie quer zu seinen Feldern.
  - Lehnt er ab, MUSS er nun ein Geschenk anbieten. Dazu darf er nur 1 Hand-Karte anbieten oder bluffen. Er schiebt dazu die passende Geschenk-Karte vorwärts. Bereits geschobene Karten sind tabu.
  - So geht es hin und her, bis jemand ein Geschenk annimmt.
  - Danach werden alle Geschenk-Karten auf Ausgangsposition gesetzt.  
⇩- BLUFF: Wer blufft und dann nicht liefern kann, muss 1 Taler an den Gegenspieler abgeben.

### Bohnanza (Das Duell) - KSR (Seite 1 von 2)

Jeder der beiden Spieler legt eine Bohnenfeld-Ablage vor sich hin.  
Die 32 Bohnus-Karten mischen, gestapelt mit Taler-Seite oben bereitlegen.  
Die 8 Geschenk-Karten in aufsteigender Reihenfolge offen nebeneinander auslegen. Alle 104 Bohnen-Karten mischen und für jeden Spieler 3 Stück abzählen, die als Taler-Stapel unbesehen vor den Spielern liegen bleiben.  
Restliche Karten bilden den Nachziehstapel mit Taler-Seite nach oben.  
Abwechselnd zieht jeder einzeln 5 Bohnen-Karten, dann 3 Bohnus-Karten.

*Einzel ist wichtig, weil jede Karte hinter die bisherigen gesteckt wird.*

- ➡ Die 1. gezogene Karte ist die vorderste auf der Hand.
- ➡ Die Reihenfolge der Bohnen-Karten darf nicht geändert werden.

Ablauf eines Zuges:

#### 1) 1 bis 2 Bohnen-Karten von der Hand anbauen:

- Man MUSS die vorderste Bohnen-Karte auf 1 seiner Felder anbauen.
  - Es sind jeweils unterschiedliche Sorten auf jedem Feld erlaubt.
  - Auf eine Bohnen-Karte darf immer eine Karte mit gleicher Zahl (also Sorte) oder mit der nächsthöheren Zahl gelegt werden.  
Jede Bohnen-Sorte hat eine indiv. Kartenanzahl von 6 - 20 (Zahl).
  - Bohnen-Karten liegen untereinander überlappend auf ihrem Feld.
- Danach DARF man die nächste ganz sichtbare Bohnen-Karte anbauen.

#### 2) 3 Bohnen-Karten aufdecken und 1 Bohnen-Karte schenken:

- Die obersten 3 Karten vom Nachzieh-Stapel sind aufzudecken.  
2 Karten davon baut man später an, 1 Karte MUSS man schenken.
- SCHENKEN: Man schiebt eine der 8 Geschenk-Karten vorwärts.  
Das Geschenk kann aus den 3 aufgedeckten Karten bedient werden oder von der Hand oder gar nicht (Bluffen).  
⇩
  - Der Mitspieler kann annehmen oder ablehnen.
  - Nimmt er an, erhält er die Karte und legt sie quer zu seinen Feldern.
  - Lehnt er ab, MUSS er nun ein Geschenk anbieten. Dazu darf er nur 1 Hand-Karte anbieten oder bluffen. Er schiebt dazu die passende Geschenk-Karte vorwärts. Bereits geschobene Karten sind tabu.
  - So geht es hin und her, bis jemand ein Geschenk annimmt.
  - Danach werden alle Geschenk-Karten auf Ausgangsposition gesetzt.  
⇩- BLUFF: Wer blufft und dann nicht liefern kann, muss 1 Taler an den Gegenspieler abgeben.

Bohnanza (Das Duell) - KSR (Seite 2 von 2)	
<b>3) Geschenke und aufgedeckte Bohnen-Karten anbauen:</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Der aktive Spieler baut in beliebiger Folge aufgedeckte + ggf. erhaltene Geschenk-Karte an. Genau 1 dieser Karten darf er abwerfen.</li> <li>• Sollte er eine Bohnen-Karte anbauen müssen, die regelkonform nicht erlaubt ist, MUSS er zuerst ein Feld ABERNTEN.</li> <li>• Hat der Mitspieler ein Geschenk erhalten, baut auch er dieses jetzt an.</li> </ul>	
<b>4) 2 Bohnen-Karten und evtl. Bohnus-Karten nachziehen:</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Der aktive Spieler zieht einzeln 2 Bohnen-Karten vom Nachzieh-Stapel auf die Hand, d.h., jeweils hinter die letzte Bohnen-Karte.</li> <li>• Danach DARF jeder Spieler 1 Bohnus-Karte von der Hand auf Ablage-Stapel der Bohnus-Karten legen. Anschließend ergänzt man wieder, bis 3 Bohnus-Karten auf der Hand sind. Jetzt darf man auch direkt nachgezogene Bohnus-Karten erfüllen. Dafür darf aber nicht erneut nachgezogen werden.</li> <li>• Nun wird der Mitspieler zum nächsten aktiven Spieler.</li> </ul>	
<b>Bohnus-Karten:</b>	Jede Bohnus-Karte ist 1 Taler + 10/40/70/100 Groschen wert. 100 Groschen = 1 Taler. Jederzeit im Spiel (auch als nicht aktiver Spieler) DARF man Bohnus-Karten erfüllen (auch auf Mitspieler-Feldern). Details: siehe Spielregel
<b>Bohnen-Ernte:</b>	Jederzeit darf man seine Bohnen-Felder abernten. Jedes gewählte Bohnen-Feld wird aber komplett abgeerntet. Gemäß Bohnometer legt man einige der Karten als Taler ab. Felder mit nur 1 Bohnen-Karte dürfen nur abgeerntet werden, wenn es keine Felder mit mehr Bohnen-Karten gibt.
<b>Spielende:</b>	Ist der Nachzieh-Stapel leer, endet das Spiel nach Phase 3. Man darf noch Bohnus-Karten erfüllen und Felder abernten. Die höhere erzielte Taler-Summe gewinnt. Patt: Der Startspieler verliert die Partie.
Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 23.10.16	

Bohnanza (Das Duell) - KSR (Seite 2 von 2)	
<b>3) Geschenke und aufgedeckte Bohnen-Karten anbauen:</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Der aktive Spieler baut in beliebiger Folge aufgedeckte + ggf. erhaltene Geschenk-Karte an. Genau 1 dieser Karten darf er abwerfen.</li> <li>• Sollte er eine Bohnen-Karte anbauen müssen, die regelkonform nicht erlaubt ist, MUSS er zuerst ein Feld ABERNTEN.</li> <li>• Hat der Mitspieler ein Geschenk erhalten, baut auch er dieses jetzt an.</li> </ul>	
<b>4) 2 Bohnen-Karten und evtl. Bohnus-Karten nachziehen:</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Der aktive Spieler zieht einzeln 2 Bohnen-Karten vom Nachzieh-Stapel auf die Hand, d.h., jeweils hinter die letzte Bohnen-Karte.</li> <li>• Danach DARF jeder Spieler 1 Bohnus-Karte von der Hand auf Ablage-Stapel der Bohnus-Karten legen. Anschließend ergänzt man wieder, bis 3 Bohnus-Karten auf der Hand sind. Jetzt darf man auch direkt nachgezogene Bohnus-Karten erfüllen. Dafür darf aber nicht erneut nachgezogen werden.</li> <li>• Nun wird der Mitspieler zum nächsten aktiven Spieler.</li> </ul>	
<b>Bohnus-Karten:</b>	Jede Bohnus-Karte ist 1 Taler + 10/40/70/100 Groschen wert. 100 Groschen = 1 Taler. Jederzeit im Spiel (auch als nicht aktiver Spieler) DARF man Bohnus-Karten erfüllen (auch auf Mitspieler-Feldern). Details: siehe Spielregel
<b>Bohnen-Ernte:</b>	Jederzeit darf man seine Bohnen-Felder abernten. Jedes gewählte Bohnen-Feld wird aber komplett abgeerntet. Gemäß Bohnometer legt man einige der Karten als Taler ab. Felder mit nur 1 Bohnen-Karte dürfen nur abgeerntet werden, wenn es keine Felder mit mehr Bohnen-Karten gibt.
<b>Spielende:</b>	Ist der Nachzieh-Stapel leer, endet das Spiel nach Phase 3. Man darf noch Bohnus-Karten erfüllen und Felder abernten. Die höhere erzielte Taler-Summe gewinnt. Patt: Der Startspieler verliert die Partie.
Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 23.10.16	