

# BOHN HANSA

Von Uwe Rosenberg

Anzahl: 3-5 Spieler

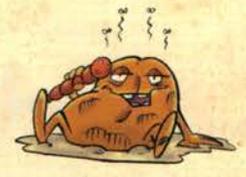
Alter: ab 12 Jahren

Dauer: ca. 90 Minuten



## Inhaltsverzeichnis:

Kapitel .....	Seite
Spielmaterial .....	2
Spielvorbereitung .....	4
Die Bohnometer .....	4
Das Spielgeld .....	4
Die Neue Ernte-Karten .....	5
Die Auftragskarten .....	5
Spielablauf .....	6
Der Spielzug eines Spielers .....	6
Sonderaktion: Aufträge erfüllen .....	6
Sonderaktion: Aufträge kaufen .....	6
Reisephase .....	6
Handelsphase .....	8
Beispiel für die Aktionen in der Handelsphase .....	10
Schlussphase .....	12
Spielende .....	12



## Spielidee

Sie übernehmen die Rolle eines Bohnenhändlers und sind Mitglied der berühmten Bohnenhanse, dem Zusammenschluss nordeuropäischer Städte im Mittelalter. Sie haben den Wagen voll geladen mit wertvollen Bohnen und befinden sich auf dem Weg zu einer Hansestadt, um dort einen Auftrag zu erledigen. Ist ein Spieler in der Stadt, in der er einen Auftrag erfüllen kann, und ist er auch im Besitz der gewünschten Bohnensorten, dann erhält er den Erlös von der Bank. Sind mehrere Spieler in einer Stadt, können sie miteinander handeln. Der Bohnenhandel ist wichtig, um an die Bohnensorten zu gelangen, die ein Spieler zur Zeit nicht besitzt. Zusätzlich können die Spieler Bohnen in der Stadt einkaufen, in der sie sich gerade befinden. In bestimmten Abständen sorgen Neue Ernte-Karten für Nachschub an Bohnen. Wenn die achte Neue Ernte-Karte aufgedeckt und verteilt wurde, beginnt die letzte Spielrunde. Danach endet das Spiel. Am Ende gewinnt derjenige mit den meisten Bohnentalern, wie immer.

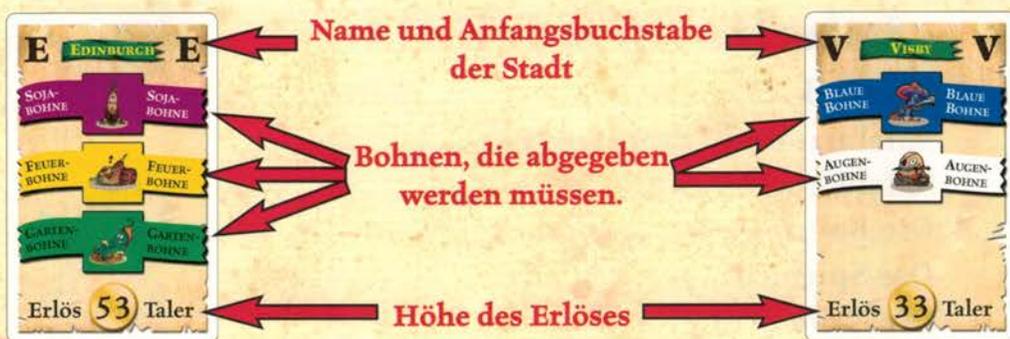
# Spielmaterial

## 117 Bohnen-Chips



**Anmerkung:** Wenn im weiteren Verlauf der Regel von Bohnen die Rede ist, dann sind immer die Bohnen-Chips gemeint.

## 60 Auftragskarten



In Edinburgh müssen drei Bohnen abgegeben werden.  
Dafür erhält der Spieler 53 Taler.

In Visby müssen zwei Bohnen abgegeben werden.  
Dafür erhält der Spieler 33 Taler.

## 35 Reisekarten

Es gibt Reisekarten in den Farben Rot, Gelb, Grün, Blau und Violett.  
Die Karten sind von 1 bis 7 durchnummeriert.  
Auf jeweils zwei Reisekarten pro Farbe steht Nachschub bzw. Zoll.



## 10 Neue Ernte-Karten



Diese **Neue Ernte-Karte** bedeutet:

Zwei Blaue Bohnen werden als **Stapel** auf den Bohnometer von Hamburg gelegt **und**

drei gelbe Feuerbohnen werden als **Stapel** auf den Bohnometer von Danzig gelegt **und**

drei grüne Gartenbohnen werden als **Stapel** auf den Bohnometer von Malmö gelegt.

## 5 Figuren



## 5 Ablagen

Kurzregeln

Die Ablagefelder für die Bohnen

Tabelle mit den Grundpreisen

**Ablauf eines Spielzuges**  
 Jederzeit im eigenen Zug, Auftrag lösen!  
 Spezial im ganzen Spiel, Auftragskarte für 5 Taler und Abgabe einer Reisekarte kaufen!

**I) Reisephase**

- Liegt eine Neue Ernte-Karte vor dem Spieler, muss er jetzt für Nachschub sorgen.
- Spielfigur versetzen oder stehen lassen.
- Benötigte Reisekarten auf den Tisch legen.
- Reisekarten wieder auf die Hand nehmen (1. Zoll, 2. Nachschub, 3. übrige Reisekarten), Aufträge bleiben liegen.

**II) Handelsphase**

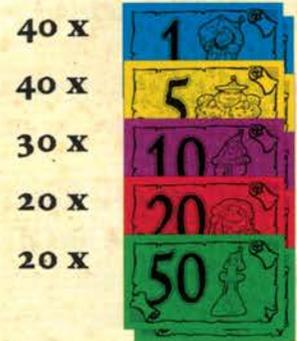
- In der Stadt einkaufen.

**III) Schloßphase**

- Aufträge auf dem Ablagestapel legen und Lücken mit dem Bohnenmeter schließen.
- Eine Auftragskarte ziehen, auf die Hand nehmen oder sofort erfüllen.
- Ende des Zuges erklären.

Blaue Bohne	4	Sojabohne	9
Feuerbohne alt	5	Augenbohne	11
Saubohne	6	Rote Bohne	12
Brechbohne	7	Gartenbohne	14

## 150 Talerscheine



Auf den acht Feldern werden die Bohnen abgelegt, die ein Spieler in seiner Pferdekutsche (Spielfigur) transportiert. Zusätzlich sind eine Übersicht der Bohnensorten mit ihren Grundpreisen und der Ablauf eines Spielzuges auf der Ablage abgebildet.

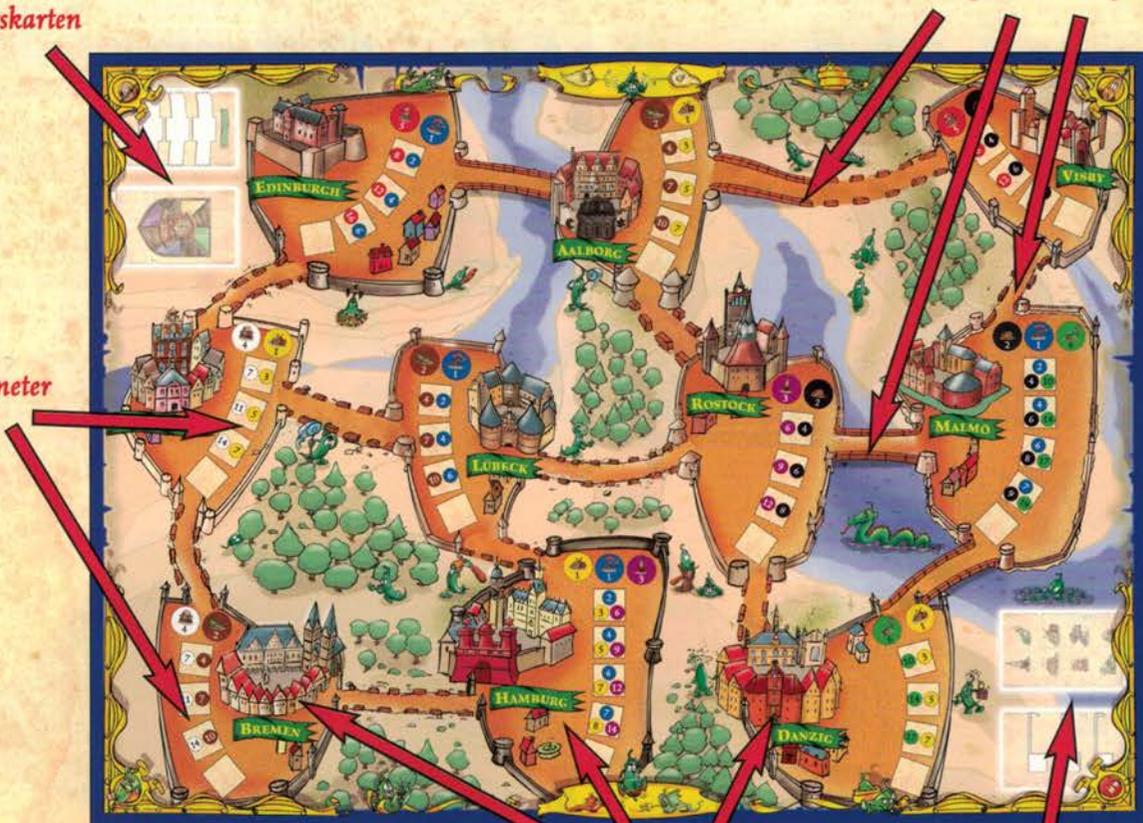
Die Grundpreise haben zweierlei Bedeutung: Zum einen geben sie an, wie teuer eine bestimmte Bohne bei Spielbeginn ist. Zum anderen kann jeder Spieler alle Bohnen, die er bei Spielende noch auf seiner Ablage hat, zum Grundpreis an die Bank verkaufen. **Beachte:** Während des Spiels verändern sich die Bohnenpreise in den einzelnen Städten. Maßgebend für die aktuellen Bohnenpreise in einer Stadt ist der dortige Bohnenmeter.

## 1 Spielplan

Ablagefelder für die Auftragskarten

Wegeverbindungen

Bohnenmeter



Hansestädte

Ablagefelder für die Neue Ernte-Karten

# Spielvorbereitung

Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt. Jeder Spieler wählt eine Farbe. In dieser Farbe erhält er eine Spielfigur, sieben Reisekarten und eine Ablage.

Die Reisekarten werden auf die Hand genommen und nach den Zahlen sortiert. Die Reisekarte mit der 1 ist die vorderste Karte, die mit der 7 ist die hinterste Karte auf der Hand. Die vorderste Karte ist die Karte, die ganz sichtbar ist.



vorderste Karte



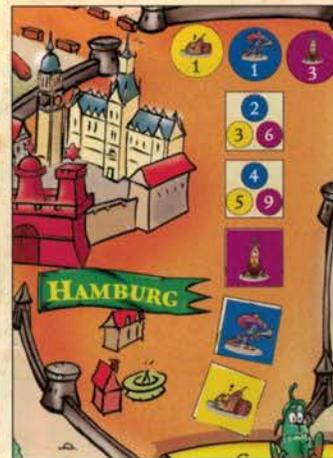
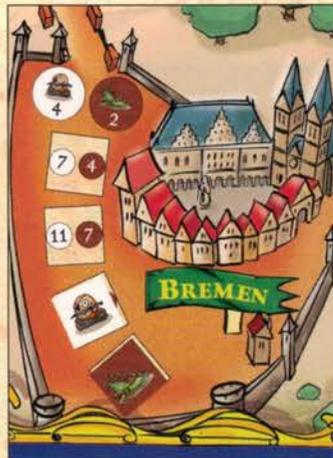
**Die Zahlen auf den Karten sind nur am Anfang zum Sortieren wichtig. Solange ein Spieler seine Reisekarten auf der Hand hat, darf er ihre Reihenfolge nicht verändern.**

Die Ablage legt jeder Spieler vor sich auf den Tisch. Dann wird je eine Bohne von jeder Sorte auf die dafür vorgesehenen Felder gelegt, also insgesamt acht unterschiedliche Bohnen. Auf welchem Feld die einzelnen Bohnen liegen, spielt keine Rolle (siehe Abbildung oben).

## Die Bohnometer

Danach werden die Bohnometer in den Städten mit Bohnen belegt. Die runden Bohnen-Abbildungen oberhalb der Bohnometer geben an, welche Bohnensorte in die jeweilige Stadt gehört. In die meisten Städte werden zwei verschiedene Sorten gelegt, in die Städte Hamburg und Malmö drei verschiedene Sorten. Der Bohnometer besitzt vier bzw. fünf eckige Ablagefelder für Bohnen. Zu Spielbeginn werden auf die jeweils untersten zwei bzw. drei Felder des Bohnometers in beliebiger Reihenfolge je eine Bohne von den Sorten gelegt, die in der Stadt abgebildet sind. Die beiden oberen quadratischen Felder von jedem Bohnometer bleiben vorerst frei. Auf den runden Bohnenabbildungen werden zu keiner Zeit Bohnen abgelegt. Die Zahlen in den Feldern sind die Preise der Bohnen. Der aktuelle Preis einer Bohne steht immer in dem untersten freien Bohnometer-Feld. Zu Spielbeginn sind die Preise in jeder Stadt identisch mit den Grundpreisen auf den Ablagen.

*Beispiel: Nach Bremen gehören die weiße Augenbohne und die braune Brechbohne. Zu Spielbeginn wird auf das unterste Feld des Bohnometers eine Brechbohne gelegt und darüber eine Augenbohne. Es wäre auch regelgerecht, wenn die beiden Bohnen in umgekehrter Reihenfolge liegen würden.*



*Beispiel: Nach Hamburg gehören die gelbe Feuerbohne, die Blaue Bohne und die violette Sojabohne. Zu Spielbeginn wird auf das unterste Feld des Bohnometers eine Feuerbohne gelegt, darüber eine Blaue Bohne und darüber eine Sojabohne. Es wäre auch regelgerecht, wenn die drei Bohnen in einer anderen Reihenfolge liegen würden.*

Alle übrig gebliebenen Bohnen bilden den Vorrat und werden, nach Bohnensorten getrennt, in die entsprechenden Ablagen im Schachteinsatz gelegt.

## Das Spielgeld

Das Spielgeld wird nach Werten sortiert und ebenfalls in die entsprechenden Ablagen im Schachteinsatz gelegt. Ein Spieler wird zum Bankhalter ernannt.

Schachteinsatz



Fächer für Bohnen

Fächer für Geldscheine

Fächer für Spielfiguren

## Die Neue Ernte-Karten

Ein Spieler mischt die zehn Neue Ernte-Karten und legt sie als Stapel verdeckt auf das entsprechende Feld auf dem Spielplan. Danach nimmt er die obersten zwei Karten und schiebt sie unbesehen halb unter den Spielplan. Diese beiden Karten kommen gegebenenfalls in der letzten Spielrunde zum Einsatz (siehe auch das Kapitel *Schlussphase* auf Seite 12).



## Die Auftragskarten

Die 60 Auftragskarten werden ebenfalls gemischt. Jeder Spieler erhält verdeckt drei Karten auf die Hand. Die nicht ausgeteilten Auftragskarten werden als Zugstapel verdeckt auf das entsprechende Spielplanfeld gelegt.

**Anmerkung:** Wenn im weiteren Verlauf der Regel von Aufträgen die Rede ist, sind immer die Auftragskarten gemeint.

Jeder Spieler legt seinen Auftrag mit dem **höchsten** Erlös offen vor sich ab. Die beiden anderen Aufträge kommen in beliebiger Reihenfolge nach hinten auf die Hand. Die Aufträge sind somit die achte und neunte Reisekarte auf der Hand jedes Spielers.

**Auftragskarten auf der Hand werden wie Reisekarten behandelt (siehe auch Seite 9).**

Jeder Spieler stellt seine Figur in die Stadt, die auf dem offen abgelegten Auftrag genannt ist. Die entsprechenden Bohnen werden von der eigenen Ablage in den Vorrat zurückgelegt und der Erlös aus der Bank kassiert. Diese Taler sind das Startkapital des jeweiligen Spielers. Danach wird der Auftrag auf den Ablagestapel neben dem Zugstapel der Auftragskarten gelegt.

**Beispiel:** Diana erhält drei Aufträge (27, 44, 47). Der höchste Erlös ist 47 Taler, den sie von der Bank erhält. Für diesen Auftrag gibt sie eine Rote Bohne, eine braune Brech- und eine gelbe Feuerbohne ab und stellt ihre Figur nach Rostock. Die beiden anderen Aufträge nimmt sie nach hinten auf die Hand.

Sollte ein Spieler mehrere Auftragskarten erhalten, die ihm gleichermaßen den **höchsten** Erlös einbringen, dann darf er sich von diesen Karten einen Auftrag aussuchen.

# Spielablauf

Der Spieler mit dem niedrigsten Startkapital beginnt das Spiel. Danach wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt.

## Der Spielzug eines Spielers

Ein Spielzug besteht aus drei Phasen. Unabhängig von diesen Phasen hat jeder Spieler noch zusätzlich die Möglichkeit, die beiden Sonderaktionen „Aufträge einlösen“ und „Aufträge kaufen“ durchzuführen. Die Aktionen in der Reise- und in der Schlussphase müssen in der unten angegebenen Reihenfolge erfolgen. Die Aktionen der Handelsphase können in beliebiger Reihenfolge und auch mehrmals durchgeführt werden.

### I) Reisephase

- 1) Liegt eine Neue Ernte-Karte vor dem Spieler, muss er jetzt für Nachschub sorgen.
- 2) Spielfigur versetzen oder stehen lassen.
- 3) Benötigte Reisekarten auf den Tisch legen.
- 4) Reisekarten wieder auf die Hand nehmen, Aufträge bleiben liegen.

### II) Handelsphase

- Mitspieler einladen.
- Mit Spielern in der gleichen Stadt handeln.
- In der Stadt einkaufen.

### III) Schlussphase

- 1) Aufträge auf den Ablagestapel legen und Lücken auf dem Bohnometer schließen.
- 2) Eine Auftragskarte ziehen, auf die Hand nehmen oder sofort erfüllen.
- 3) Ende des Zuges erklären.

## Sonderaktion: Aufträge erfüllen

Aufträge können nur im eigenen Zug erfüllt werden. Dabei spielt es keine Rolle, an welcher Stelle auf der Hand sich die Auftragskarte befindet, oder ob sie offen vor dem Spieler auf dem Tisch liegt.

Aufträge dürfen **in jeder Phase des eigenen Zuges** erfüllt werden. Dies darf nur in der Stadt geschehen, in der ein Spieler seine Reise beginnt, und in der Stadt, in der seine Reise endet, aber nicht während der Reise. Auch ein in der Schlussphase gezogener Auftrag oder ein im eigenen Zug gekaufter Auftrag kann sofort erfüllt werden.

**Einen Auftrag erfüllen heißt:** Der Spieler steht mit seiner Figur in der entsprechenden Stadt und die benötigten Bohnen sind auf seiner Ablage. Er gibt die Bohnen in den Vorrat zurück, erhält den Erlös von der Bank und legt den Auftrag auf den Ablagestapel.

## Sonderaktion: Aufträge kaufen

**Jederzeit** im Spiel, also nicht nur im eigenen Spielzug, darf ein Spieler die oberste Auftragskarte vom Zugstapel kaufen. Er zahlt dafür fünf Bohmentaler **und** gibt eine beliebige seiner Reisekarten ab (**nicht Zoll und nicht Nachschub**). Diese Reisekarte kommt aus dem Spiel. Der Auftrag wird als hinterste Karte auf die Hand genommen.

**Tipp:** Die Spieler sollten nicht gleich zu Spielbeginn und auch nicht zu viele Aufträge auf einmal kaufen. Normalerweise reicht es aus, wenn ein Spieler zwei oder drei Aufträge gleichzeitig auf der Hand hat.

## Reisephase

Die Aktionen dieser Phase müssen vom Spieler in der beschriebenen Reihenfolge durchgeführt werden.

**Tipp:** Wenn ein Spieler seinen Zug beginnt, sollte er in die Stadt reisen, in der er einen Auftrag erfüllen kann. Fehlen dem Spieler noch bestimmte Bohnen, dann sollte er in die Stadt reisen, wo die fehlenden Bohnen auf dem Bohnometer liegen oder Spieler einladen, die die fehlenden Bohnen auf ihrer Ablage haben, und mit ihnen handeln. Ein Spieler kann auch einfach eine kurze Reise machen, um preiswert Bohnen einzukaufen oder gar mit seiner Figur stehen bleiben.

## 1) Vor dem Spieler liegt eine Neue Ernte-Karte

Diese Aktion ist in der ersten Spielrunde nicht möglich, weil noch keine **Neue Ernte-Karte** vor einem Spieler liegen kann. Ist dies im Laufe des Spiels der Fall (siehe Seite 8 unten), werden die Bohnen, die auf der Karte abgebildet sind, aus der Reserve auf die Bohnometer der vorgeschriebenen Städte gelegt (siehe Seite 8 oben).

## 2) Spielfigur versetzen oder stehen lassen

Der Spieler reist mit seiner Figur auf direktem Weg in eine Stadt seiner Wahl. Die Reise darf nicht unterbrochen werden, um Bohnen oder Aufträge zu kaufen oder Aufträge zu erfüllen. Die Straßenverbindungen zwischen den Städten müssen beachtet werden. Der Spieler darf seine Figur aber auch stehen lassen.

## 3) Benötigte Reisekarten auf den Tisch legen

Bleibt der Spieler mit seiner Figur in einer Stadt stehen, muss er nur seine vorderste Karte aus der Hand vor sich ablegen. Reist er in eine Nachbarstadt, muss er die beiden vordersten Karten vor sich ablegen. Für jede weitere Stadt muss auch eine zusätzliche Reisekarte abgelegt werden.

Die Anzahl der Karten, die ein Spieler ablegen muss, entspricht also immer der Anzahl der Städte, durch die die Reise geht. Die Städte, in denen die Reise beginnt und endet, zählen dabei mit.

**Auftragskarten auf der Hand gelten als Reisekarten und müssen auch abgelegt werden, wenn sie zu den vordersten Karten gehören.**



*Beispiel: Beatrice bewegt ihre Spielfigur von Edinburgh über Aalborg nach Rostock. Sie muss daher ihre drei vordersten Karten vor sich ablegen. Es sind dies die Karten mit den Zahlen 1, 2 (Nachschub) und 3 (Zoll).*

## 4) Reisekarten wieder auf die Hand nehmen

Die abgelegten Reisekarten werden in der folgenden Reihenfolge wieder nach hinten auf die Hand genommen:

- Zuerst die Reisekarte Zoll,
- dann die Reisekarte Nachschub,
- dann die übrigen Reisekarten. Die Zahlen auf den Karten spielen keine Rolle.

Aufträge bleiben vorerst vor dem Spieler liegen, sie können im Laufe seines Zuges noch erfüllt werden.

Ist die Reisekarte **Zoll** unter den abgelegten Karten, zahlt der Spieler sofort 20 Taler an die Bank und nimmt die Karte **Zoll** wieder nach hinten auf die Hand.

**Sonderfall:** Wenn ein Spieler für den Zoll nicht genug Taler hat, muss er zunächst sein gesamtes Bargeld abgeben und dann solange Bohnen zum Grundpreis in den Vorrat zurückgeben, bis er mindestens 20 Taler zusammen hat. Überschreitet der Spieler hierbei die 20 Taler Grenze, erhält er für den Rest kein Bargeld. Reicht der Wert seiner Bohnen auch nicht aus, erhält der Spieler einen Kredit bis zu einer Höhe von 20 Talern, den er bei Spielende zum doppelten Preis zurückzahlen muss. Dies muss notiert werden.





Ist die Reisekarte **Nachschub** unter den abgelegten Karten, dann wird die oberste **Neue Ernte-Karte** vom Stapel aufgedeckt. Die abgebildeten Bohnen werden aus dem Vorrat in die vorgeschriebenen Städte gelegt, und zwar **übereinandergestapelt auf das unterste freie Feld** des jeweiligen Bohnometers. Die aufgedeckte **Neue Ernte-Karte** wird auf den dafür vorgesehenen Ablagestapel gelegt. Die Reisekarte **Nachschub** nimmt der Spieler nach hinten auf die Hand.

**Sonderfall:** Sollte kein Feld im Bohnometer frei sein, entfällt die Ernte in der betreffenden Stadt. Auf den runden Bohnenabbildungen werden zu keiner Zeit Bohnen abgelegt. Sollten zu wenig Bohnen einer geforderten Sorte im Vorrat sein, werden nur so viele Bohnen wie möglich verteilt.

Nachdem die Reisekarten **Zoll** und **Nachschub** auf die Hand genommen worden sind, kommen die übrigen Reisekarten ohne weitere Auswirkung nach hinten auf die Hand.

*Beispiel: Beatrice zahlt zuerst 20 Taler an die Bank und nimmt die Reisekarte Zoll nach hinten auf die Hand. Danach deckt sie die oberste Karte vom Stapel der Neue Ernte-Karten auf. Sie muss zwei Blaue Bohnen nach Hamburg legen, drei Feuerbohnen nach Danzig und drei Gartenbohnen nach Malmö. Danach nimmt sie die Reisekarte Nachschub nach hinten auf die Hand. Zuletzt nimmt sie noch die Reisekarte mit der 1 nach hinten auf die Hand.*



*Zwei Blaue Bohnen werden als Stapel auf den Bohnometer von Hamburg gelegt. Ebenso kommen drei Feuerbohnen nach Danzig und drei Gartenbohnen nach Malmö.*

**Hat ein Spieler auch Auftragskarten vor sich abgelegt, werden sie nicht mehr zurück auf die Hand genommen.** Aufträge können bis zum Ende seines Zuges erfüllt werden. In der Handelsphase kann der Spieler eventuell fehlende Bohnen von Mitspielern erhandeln, um den Auftrag noch zu erfüllen.

## Handelsphase

Der Spieler, der am Zug ist, kann in der Handelsphase einen oder mehrere Mitspieler in beliebiger Reihenfolge in die Stadt, in der sich seine Figur befindet, einladen, mit ihnen handeln und dort einkaufen.

### • Einladen heißt:

- 1) Der Spieler, der am Zug ist, lädt einen Mitspieler ein und verhandelt mit ihm.
- 2) Bei einer Einigung wird die Figur des Mitspielers in die Stadt gestellt, in der die Figur des Einladenden steht.
- 3) Der eingeladene Spieler muss seine vorderste Karte auf der Hand vor sich ablegen. Ist es die Reisekarte **Zoll**, dann muss der eingeladene Spieler sofort **15 Taler** an die Bank zahlen. Ist es die Reisekarte **Nachschub**, dann zieht er sofort die oberste Karte vom Stapel der Neue Ernte-Karten und **legt sie aufgedeckt vor sich ab**. Erst im nächsten Zug des eingeladenen Spielers werden die Bohnen verteilt. Ist es eine der übrigen Reisekarten, geschieht nichts. Anschließend kommt die vor ihm abgelegte Reisekarte wieder nach hinten auf die Hand. Ist die abgelegte Karte ein Auftrag, wird sie sofort auf den Ablagestapel gelegt.
- 4) Die Absprachen werden jetzt ausgeführt. Sie sind verbindlich, sofern sie noch im gleichen Zug des einladenden Spielers durchgeführt werden können.

### • Handeln heißt:

Beim Handel werden Bohnen einfach getauscht. Dabei ist jeder Tausch erlaubt, beispielsweise 1:1, 1:2 oder 3:2. Bohnen an Handelspartner in der gleichen Stadt zu verschenken, ist ebenfalls erlaubt. Geschenke müssen jedoch nicht angenommen werden. Statt auf eine Einladung zu warten, können Mitspieler dem Spieler, der am Zug ist, auch von sich aus einen Handel anbieten. Es ist auch möglich, einen Mitspieler einzuladen, ohne von ihm etwas zu erhalten, außer vielleicht einem Versprechen „es im Laufe des Spiels wieder gutzumachen“.

**Es wird nur mit Bohnen gehandelt, nicht mit Aufträgen, Reisekarten oder Talern.**

Erhandelte Bohnen werden auf die Felder der eigenen Ablage gelegt. Bohnen werden auf der Ablage nicht gestapelt. Es können mehrere Bohnen der gleichen Sorte auf der Ablage liegen. Die Ablage ist mit acht Bohnen voll. Es ist zu keinem Zeitpunkt erlaubt, mehr als acht Bohnen auf einmal zu besitzen. Ein Spieler darf beispielsweise nicht für einen Mitspieler eine Bohne kaufen, wenn er schon acht Bohnen auf seiner Ablage liegen hat. Will der Spieler trotzdem weitere Bohnen erwerben, muss er zuerst auf seiner Ablage Platz schaffen, indem er Bohnen in den Vorrat zurücklegt. Dafür erhält er kein Geld von der Bank.

### • Einkaufen heißt:

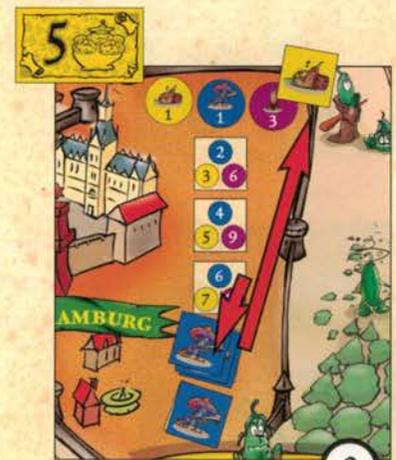
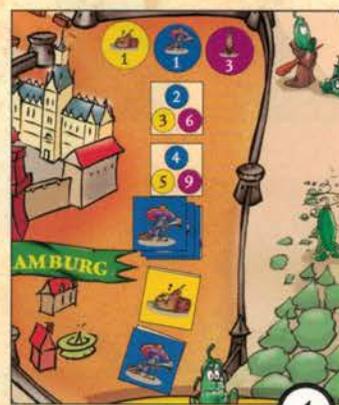
Nur der Spieler, der am Zug ist, kann in seiner Handelsphase jede Bohne kaufen, die an seinem Aufenthaltsort angeboten wird. Die Preise sind auf dem ersten freien Feld von unten des Bohnometers abzulesen. Für die gesamte Handelsphase gelten die gleichen Preise. Dies sind die Preise, die zu Beginn der Handelsphase angezeigt wurden. Sind alle Felder eines Bohnometers belegt, dann gelten die Preise, die in den runden Bohnenabbildungen stehen.

*Beispiel: Auf dem untersten Feld des Bohnometers von Bremen liegt eine braune Brechbohne, darüber eine weiße Augenbohne. Adam ist am Zug. Er möchte beide Bohnen kaufen. Egal in welcher Reihenfolge er sie erwirbt, die Augenbohne kostet 11 Taler, die Brechbohne 7 Taler.*



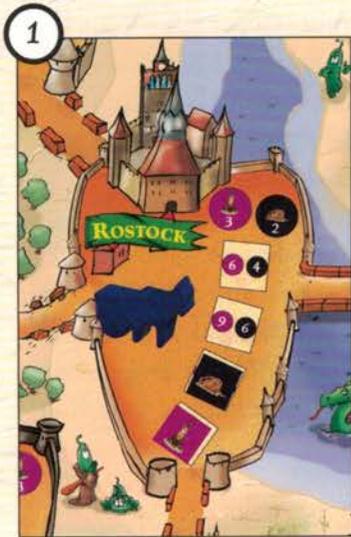
Zu Spielbeginn liegen nur einzelne Bohnen auf den Feldern der Bohnometer. Durch die Neue Ernte-Karten werden Bohnen gleicher Sorte als Stapel auf die Felder gelegt. Dadurch hat der Spieler beim Kauf mehr Auswahl. Sind nach dem Kauf von Bohnen Lücken auf dem Bohnometer entstanden, werden diese erst in der Schlussphase eines Spielzuges geschlossen. Die Bohnen werden dann auf dem Bohnometer nach unten geschoben, so dass es kein freies Feld unterhalb eines belegten Feldes mehr gibt. Für nachfolgende Spieler werden die Bohnen dadurch teurer.

*Beispiel: Doris befindet sich in Hamburg. Auf dem dritten Feld von unten liegen drei Blaue Bohnen, auf dem zweiten eine gelbe Feuerbohne und auf dem untersten Feld wieder eine Blaue Bohne. Doris kauft die Feuerbohne für fünf Taler. In ihrer Schlussphase schiebt Doris die drei Blauen Bohnen auf das zweitunterste Feld. Dadurch steigt der Preis dieser Bohnensorte in Hamburg von vier auf sechs Taler.*



**Achtung:** Es kann vorkommen, dass sich eine Bohnensorte weder auf dem Bohnometer einer Stadt noch auf den Ablagen der Spieler befindet. In diesem seltenen Fall darf ein Spieler in eine Stadt reisen, in der diese Sorte normalerweise angeboten wird und **eine** Bohne zum Höchstpreis des dortigen Bohnometers einkaufen. Eine Rote Bohne würde dann in Edinburgh oder Visby 16 Taler kosten.

# Beispiel für die Aktionen in der Handelsphase:



Kartenhand und Ablage von Beatrice

Beatrice ist in Rostock. Sie besitzt einen Auftrag von Rostock auf der Hand. Leider fehlt ihr noch eine gelbe Feuerbohne, um diesen Auftrag erfüllen zu können. Daher schaut sie auf die Ablagen der Mitspieler.



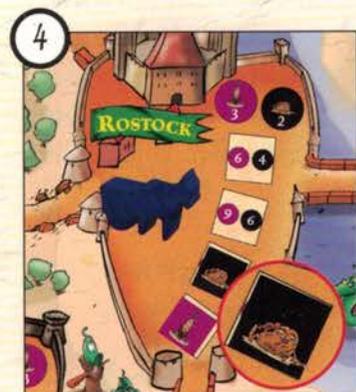
Ablage von Chris

Chris hat zwei Feuerbohnen. Beatrice lädt Chris nach Rostock ein. Chris will jedoch vorher wissen, was Beatrice von ihm will, und was er bekommen kann.



Ablage von Adam

Auch Adam meldet sich bei Beatrice. Er möchte eingeladen werden. Da er aber keine Feuerbohne hat, vertröstet sie ihn, bis sie mit Chris handelseinig geworden ist.



Beatrice sagt, dass sie an der Feuerbohne interessiert ist. Chris benötigt eine Saubohne. Die hat Beatrice nicht, aber sie kann in Rostock eine Saubohne kaufen. Also sagt sie: „Wenn du meiner Einladung folgst, dann kaufe ich dir eine Saubohne und du gibst mir deine Feuerbohne.“

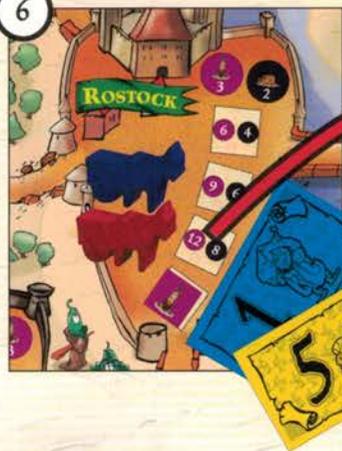


Damit ist Chris einverstanden. Er stellt seine Figur nach Rostock und legt die vorderste Karte vor sich ab. Es ist eine normale Reisekarte. Daher steckt er sie sofort wieder ohne Auswirkung nach hinten auf seine Hand.



Kartenhand von Chris

6



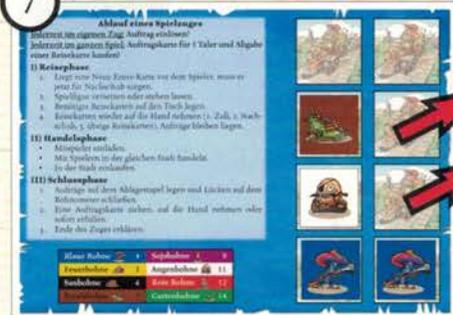
Ablage von Beatrice



Ablage von Chris

Nun kauft Beatrice die Saubohne für 6 Taler. Die Taler gehen an die Bank und die Saubohne an Chris. Im Tausch dafür erhält sie die Feuerbohne. Beide legen die erhandelten Bohnen auf die eigene Ablage.

7



Ablage von Beatrice



Jetzt kann Beatrice den Rostock-Auftrag erfüllen. Sie nimmt die Feuerbohne und die Rote Bohne von ihrer Ablage und legt sie in die Reserve zurück. Von der Bank erhält sie den Erlös von 35 Talern ausgezahlt.

8



Gartenbohne von Adam mit einem Grundpreis von 14 Talern



Zwei Blaue Bohnen von Beatrice mit einem Grundpreis von 2 x 4 = 8 Talern

Nun meldet sich wieder Adam zu Wort und bietet Beatrice eine eigene Gartenbohne gegen die zwei Blauen Bohnen von ihr. Obwohl Beatrice im Moment keinen Auftrag mit einer Gartenbohne besitzt, stimmt sie dem Tausch zu. Denn sie bekommt eine teure Gartenbohne im Tausch gegen zwei viel billigere Blaue Bohnen.

9

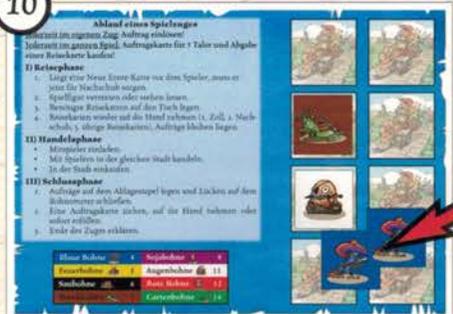


Kartenhand von Adam



Adam stellt seine Figur von Visby ebenfalls nach Rostock und legt die Reisekarte Nachschub vor sich ab. Sofort zieht er die oberste Neue Ernte-Karte vom Stapel und legt sie offen vor sich ab. Die Reisekarte Nachschub steckt er danach wieder nach hinten auf die Hand.

10



Ablage von Beatrice



Ablage von Adam

Nun tauschen Adam und Beatrice die Garten- und die zwei Blauen Bohnen. Durch diesen Tausch kann er, wenn er das nächste Mal am Zug ist und nach Aalborg reist, je einen hohen Auftrag in Rostock und Aalborg erfüllen und dort billig einkaufen, wenn er den Nachschub verteilt hat. Zum Ende ihrer Handelsphase kauft Beatrice noch die Sojabohne für neun Taler.

# Schlussphase

## 1) Aufträge ablegen und Lücken schließen.

Hat der Spieler eingekauft und es sind auf dem Bohnometer Lücken entstanden, muss er sie jetzt schließen. Aufträge, die jetzt noch vor dem Spieler auf dem Tisch liegen, werden auf den Ablagestapel gelegt.

## 2) Eine Auftragskarte ziehen.

Der Spieler zieht die oberste Auftragskarte vom Zugstapel. Er nimmt sie als hinterste Karte zu den Reisekarten auf die Hand. Er darf sie auch sofort erfüllen. Er darf danach keinen weiteren Auftrag kostenlos vom Auftragskarten-Stapel ziehen.

## 3) Ende des Zuges erklären.

Danach erklärt der Spieler das Ende seines Spielzuges und der linke Mitspieler ist am Zug.

*Beispiel: Nachdem Beatrice nicht mehr handeln möchte, zieht sie die oberste Karte vom Stapel der Auftragskarten. Es ist ein Auftrag für Rostock (Siehe rechts). Da sie sich dort befindet und auch alle erforderlichen Bohnensorten auf ihrer Ablage hat, erfüllt sie den Auftrag sofort. Dann gibt sie das Ende ihres Zuges bekannt. Chris ist am Zug.*



# Spielende

Mit dem Spieler, der die Bohnen der achten Neue Ernte-Karte verteilt hat, beginnt die letzte Spielrunde. Er darf seinen Zug noch vollenden, danach sind die Mitspieler noch je einmal am Zug. Er selbst ist nicht noch einmal am Zug. Dann endet das Spiel.

**Es kann vorkommen, dass auch in der letzten Runde weitere Bohnen als Nachschub verteilt werden. Dazu werden nur noch die beiden unter den Spielplan geschobenen Neue Ernte-Karten benutzt. Dies hat jedoch keine Auswirkung auf das Spielende.**

Jeder Spieler kann jetzt noch Aufträge erfüllen, wenn er in der betreffenden Stadt ist. Deshalb kann es auch für Spieler, die in der letzten Spielrunde nicht mehr am Zug sind, immer noch interessant sein, sich einladen zu lassen und zu handeln. Danach verkauft jeder Spieler noch die Bohnen auf seiner Ablage zum Grundpreis an die Bank. Jeder zählt sein Bargeld. Es gewinnt der Spieler mit den meisten Talern.

Blaue Bohne	4	Sojabohne	9
Feuerbohne	5	Augenbohne	11
Saubohne	6	Rote Bohne	12
Brechbohne	7	Gartenbohne	14

*Beispiel: Adam hat die achte Neue Ernte-Karte vor sich liegen. Zu Beginn seines Zuges verteilt er die erforderlichen Bohnen. Nachdem er seinen Zug beendet hat, sind noch seine Mitspieler nacheinander am Zug. Während der Handelsphase von Chris lässt sich Adam nach Rostock einladen, weil er von dort noch einen Auftrag auf der Hand hat und auch die notwendigen Bohnen auf seiner Ablage liegen. Nachdem Adams rechter Mitspieler seinen Zug beendet hat, ist das Spiel vorbei. Jetzt kann Adam noch seinen Auftrag in Rostock einlösen und den Erlös von der Bank kassieren. Zuletzt verkauft er noch die restlichen Bohnen von seiner Ablage zum Grundpreis an die Bank.*

Wir danken allen Spielern in den Testrunden und auf der SPIEL 2002 für ihre wertvollen Tipps und ihre Unterstützung. Weitere Informationen finden Sie unter [www.amigo-spiele.de/bohnhansa.htm](http://www.amigo-spiele.de/bohnhansa.htm).



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](http://www.amigo-spiele.de) · E-Mail: [redaktion@amigo-spiele.de](mailto:redaktion@amigo-spiele.de)