

BOHN TO BE WILD!

Uwe Rosenberg

Spieler: 1–7 Personen

Alter: ab 12 Jahren

Dauer: ca. 60 Minuten

Spielmaterial

154 Bohnenkarten 7 Handelskarten 1 Übersichtstafel



Häufigkeit der 11 Bohnensorten im Spiel:

- 19x Pferdebohnen
- 18x Kuhbohnen
- 17x Gemeine Bohnen
- 16x Schwarze Bohnen
- 15x Chilibohnen
- 14x Chinabohnen
- 13x Jamaikabohnen
- 12x Yin Yang Bohnen
- 11x Fassbohnen
- 10x Indianerbohnen
- 9x Helmbohnen



Spielidee

Bohn to be wild! ist eigentlich ein ganz normales *Bohnanza*, wären da nicht die wilden Bohnen, die mit Zusatzaktionen daherkommen. Auch der Bohnometer ist ganz schön wild und geht bis zu fünf Bohnentalern.

Jeder Spieler handelt mit Bohnen, die er auf seinen Feldern anbaut und dann möglichst gewinnbringend verkauft. Je mehr Bohnen gleicher Sorte ein Spieler auf einem Feld hat, desto höher ist der Profit beim Verkauf der Bohnenernte. Aber leider ist ein Spieler oft gezwungen, seine Bohnenernte viel zu früh zu Niedrigpreisen zu verkaufen. Und manchmal bringt eine Ernte gar keinen Gewinn. Ziel des Spiels ist es, die meisten Taler mit dem Bohnenhandel zu verdienen.

Achtung: Wer *Bohnanza* gut kennt, erleichtert sich das Regellese, wenn er sich auf Seite 21 zuerst einen Überblick über die wichtigsten Änderungen verschafft.

Die Bohnenkarten

Es gibt elf verschiedene Bohnensorten. Jede Sorte ist unterschiedlich häufig im Spiel. Wie viele Karten es von einer Sorte gibt, ist auf der jeweiligen Bohnenkarte angegeben.



Häufigkeit der Bohnenkarte im Spiel

Am unteren Ende jeder Bohnenkarte befindet sich der Bohnometer. Die Zahlen geben an, wie viele Bohnenkarten ein Spieler verkaufen muss, um einen, zwei, drei, vier oder fünf Bohntaler zu erhalten.



Bohnometer

Erlös in Bohntalern



Anzahl der Bohnenkarten einer Sorte beim Verkauf

Beispiel 1:

1-2 Pferdebohnen bringen beim Verkauf der Ernte keine Bohntaler ein, 3-5 Pferdebohnen bringen einen Taler, 6-7 bringen zwei Taler, 8 drei Taler, 9 vier Taler und ab 10 Pferdebohnen erhält der Spieler fünf Bohntaler.



Bei jeder Sorte sind auf einigen Bohnenkarten am **oberen** oder am **rechten** Rand Symbole abgebildet.

Karten mit Symbolen werden „**wilde Bohnen**“ genannt. Durch die wilden Bohnen erhält ein Spieler die Möglichkeit spezielle Aktionen durchzuführen (siehe auch Kapitel „Die wilden Bohnen“ auf Seite 14).

Die Bohntaler



Beim Verkauf einer Bohnernte erhält ein Spieler Bohntaler, indem er Bohnenkarten umdreht. Damit hat eine Karte den Wert von einem Bohntaler.

Die Bohnenfelder

Der Tischbereich vor einem Spieler stellt seine Bohnenfelder dar. Auf einem Bohnenfeld dürfen beliebig viele Bohnen der gleichen Sorte angebaut werden. Die Bohnenkarten werden in einer Reihe untereinander abgelegt.

1. Bohnenfeld 2. Bohnenfeld

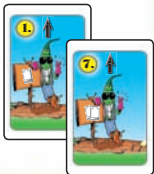


Jeder Spieler hat die folgende Anzahl an Bohnenfeldern zur Verfügung:

- bei 3 Spielern vier Felder
- bei 4-5 Spielern drei Felder
- bei 6-7 Spielern zwei Felder

Die Handelskarten

Diese Karten werden beim Bohnenhandel benutzt. Sie dienen einem Spieler als Erinnerung, dass er von einem Mitspieler in dessen Zug eine oder zwei Karten erhält.



Spielvorbereitung (3-7 Spieler)

Die Bohnenkarten werden gemischt. Jeder Spieler erhält **fünf Karten** auf die Hand.

Achtung Grundregel: Die Spieler dürfen die Reihenfolge der Karten auf ihrer Hand während des Spiels zu keiner Zeit verändern. Sortieren, so wie es in anderen Kartenspielen üblich ist, ist nicht erlaubt. Das bedeutet für das Austeilen der Bohnenkarten: Die Karten müssen der Reihe nach so auf die Hand genommen werden, wie sie der Kartengeber verteilt. Eine neue Karte wird immer hinter die alte Karte gesteckt.



Die restlichen Karten werden als Zugstapel, mit der Talerseite nach oben, in die Tischmitte gelegt. Der Spieler links vom Kartengeber ist der erste aktive Spieler. Er bekommt die Handelskarte mit der „1“. Reihum erhalten alle anderen Spieler aufsteigend ebenfalls eine Handelskarte. Nicht verteilte Handelskarten kommen zurück in die Schachtel. Die Übersichtstafel mit den Erläuterungen zu den „**wilden Bohnen**“ wird für alle Spieler bereitgelegt.

Spielablauf

Der Spielzug des aktiven Spielers besteht aus vier Phasen:

1. Bohnenkarten ausspielen
2. Handeln und Schenken
3. Bohnen anbauen
4. Neue Bohnenkarten ziehen

1. Phase: Bohnenkarten ausspielen

Der aktive Spieler **muss** die erste Karte auf seiner Hand, also seine vorderste ganz sichtbare Bohnenkarte, auf ein Bohnenfeld vor sich ausspielen. Er beginnt oder verlängert dadurch die Kartenreihe auf einem Bohnenfeld.

Danach **darf** er noch eine zweite Karte, die nun die vorderste Karte auf seiner Hand ist, ausspielen. Eine dritte Karte ist nicht erlaubt.

Auf einem Bohnenfeld dürfen nur Karten **einer Sorte** liegen, es sei denn, eine wilde Bohne bestimmt etwas anderes. Sollte der aktive Spieler eine wilde Bohne ausspielen, wird sofort ihre Aktion gültig.

Muss der aktive Spieler eine Bohnensorte ausspielen, die nicht mit den Sorten auf seinen Feldern übereinstimmt, muss er zuerst die **gesamten** Bohnen eines Feldes ernten (siehe auch „Ernten und Verkaufen von Bohnen“ auf Seite 12).

2. Phase: Handeln und Schenken

Der aktive Spieler zieht **drei Karten vom Zugstapel** und legt sie offen für alle sichtbar auf den Tisch. Wenn er davon eine, zwei oder alle Karten behalten möchte, legt er sie, gut getrennt von den Karten seiner Bohnenfelder, vor sich ab.

Möchte er diese Karten nicht behalten, kann er sie seinen Mitspielern anbieten. Will kein Mitspieler eine aufgedeckte Bohnenkarte haben, muss er sie trotzdem zu sich nehmen und in der nächsten Phase „Bohnen anbauen“ auf seinen Feldern anbauen.

Achtung: Eine der drei aufgedeckten Karten darf er während der Handelsphase auch auf den Ablagestapel legen, der neben dem Zugstapel gebildet wird.



Beispiel 2:

Uwe hat eine Chili-, eine Jamaika- und eine Kuhbohne aufgedeckt. Er behält die Chilibohne und bietet die beiden anderen Bohnen den Mitspielern an, weil sie nicht auf seine Bohnenfelder passen. Er fragt: „Will jemand die beiden Bohnen, ich hätte gern eine Schwarze Bohne?“

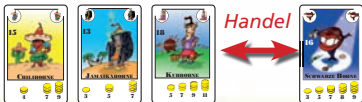
Grundsätzlich gilt:

- Der aktive Spieler darf mit allen Mitspielern handeln. Die Mitspieler dürfen untereinander nicht handeln.
- Der aktive Spieler darf neben den aufgedeckten Karten auch seine Handkarten anbieten. Die Mitspieler dürfen nur mit ihren Handkarten handeln.
- Die Reihenfolge der Karten auf den Händen darf hierbei nicht verändert werden. Aber die Spieler dürfen jede Handkarte anbieten, egal wo sich die Karte befindet. Eine Karte, die man abgeben möchte, darf erst dann aus der Hand gezogen werden, wenn es zum Abschluss des Handels kommt, nicht vorher.
- Die Spieler können mehrere Bohnenkarten für eine Bohnenkarte anbieten oder fordern.



Beispiel 3:

Uwe sagt: „Ich biete zusätzlich zu den beiden aufgedeckten Bohnen noch eine Pferdebohne aus meiner Hand für eine Schwarze Bohne.“ Volker



willigt ein: „Ich gebe dir eine Schwarze Bohne für die Jamaikabohne und die Pferdebohne. Die Kuhbohne will ich nicht.“ „Einverstanden“, sagt Uwe und wirft die Kuhbohne auf den Ablagestapel.

- Erhandelte Karten werden, gut getrennt von den Karten auf den Bohnenfeldern, vor jedem Spieler abgelegt. **Sie dürfen weder auf die Hand genommen, noch darf mit ihnen weiter gehandelt werden!**
- Beim Handeln **darf nicht verraten werden**, ob es sich um eine normale Bohne oder um eine wilde Bohne handelt. Hat ein Spieler beides, kann er sich entscheiden, welche Karte er abgeben will.
- Auch wenn die aufgedeckten Karten ihre Besitzer gefunden haben, dürfen immer noch Handkarten gehandelt werden.

Das Schenken

Während der gesamten Handelsphase dürfen Bohnenkarten auch verschenkt werden. Der aktive Spieler darf allen Mitspielern Karten aus seiner Hand oder Karten, die er vom Zugstapel aufgedeckt hat, schenken. Die Mitspieler wiederum dürfen nur ihm, sonst keinem Spieler, Handkarten schenken. Geschenke müssen nicht angenommen werden.

Die Handelskarten

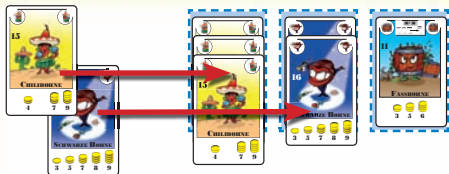
Möchte ein Spieler eine bestimmte Bohnenkarte von einem Mitspieler, kann ihm aber im Moment nichts dafür anbieten, kann er stattdessen dem Mitspieler eine oder zwei Karten versprechen, die er **das nächste Mal** in Phase 2 vom Zugstapel aufdeckt.

Willigt der Mitspieler ein, erhält er zur Erinnerung die Handelskarte. Er legt sie mit der einen oder mit den zwei Karten nach oben vor sich ab. Der Pfeil sollte in Richtung des Besitzers der Karte zeigen. Hat der Spieler in der nächsten Phase 2 die drei Karten aufgedeckt, darf sich der Mitspieler sofort eine oder zwei Karten nehmen und vor sich ablegen (noch nicht aufs Feld). Der Mitspieler muss sich keine Karte nehmen. In beiden Fällen gibt er die Handelskarte wieder an den Besitzer zurück.

Die Phase „Handeln und Schenken“ ist beendet, wenn der aktive Spieler nicht mehr handeln möchte und sie für beendet erklärt.

3. Phase: Bohnen anbauen

Alle Spieler bauen nun die erhaltenen Bohnenkarten auf ihren Feldern an. Der aktive Spieler beginnt, die Mitspieler folgen im Uhrzeigersinn. Die Reihenfolge, in der ein Spieler seine Bohnen auf seinen Feldern anbaut, ist beliebig. Baut er eine wilde Bohne an, wird ihre Aktion gültig.



Beispiel 4:

Uwe muss nun die von Volker erhaltene Schwarze Bohne und die Chilibohne anbauen. Er baut die Chilibohne auf sein erstes Feld und die Schwarze Bohne auf sein zweites Feld an.

Hinweis: Zwischen dem Anbau von einzelnen Bohnen **darf** auch geerntet werden.

Kann ein Spieler aufgrund unterschiedlicher Bohnensorten erhaltene Bohnen nicht anbauen, **muss** er alle Bohnen eines Feldes ernten, bevor er weitere Bohnen anbauen kann.

4. Phase: Neue Bohnenkarten ziehen

Jeder Spieler zieht eine Karte vom Zugstapel und nimmt sie nach hinten auf die Hand. Der aktive Spieler beginnt, die Mitspieler folgen im Uhrzeigersinn.

Die Rolle des aktiven Spielers wechselt im Uhrzeigersinn zum linken Nachbarn.

Der Zugstapel ist aufgebraucht

Sollten in Phase 2 oder Phase 4 nicht mehr genügend Karten vorrätig sein, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer Zugstapel bereitgelegt (siehe auch „Spielende“ Seite 17).



Ernten und Verkaufen von Bohnen

Bohnenfelder können jederzeit geerntet und die daraufliegenden Bohnen verkauft werden. Der Spieler darf sich das Feld auswählen, das er ernten möchte. Es müssen immer **alle** Bohnen auf dem Feld geerntet und verkauft werden.

Hinweis: Ein Bohnenfeld mit nur einer Bohne darf nur dann geerntet werden, wenn der Spieler kein anderes Bohnenfeld hat, auf dem zwei oder mehr Bohnenkarten liegen.

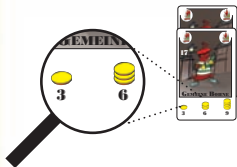
Verkaufen heißt: Der Spieler zählt die Bohnen auf dem Feld und der Bohnometer der untersten Karte zeigt an, wie viele Taler er für diese Bohnen erhält. Von unten nach oben dreht er die entsprechende Anzahl Bohnenkarten auf die Talerseite und legt sie, getrennt von den restlichen Karten, vor sich ab. Die nicht in Taler umgewandelten Bohnen werden mit der Bohnenseite nach oben auf den Ablagestapel gelegt.



Beispiel 5:

Für drei Schwarze Bohnen gibt es einen Bohnentaler. Marc dreht die unterste der drei Schwarzen Bohnenkarten um und erhält somit einen Bohnentaler. Die übrigen beiden Schwarzen Bohnenkarten legt er auf den Ablagestapel.

Manchmal muss ein Spieler ein Feld ernten, erhält beim Verkauf aber keinen Taler.



Beispiel 6:

Für die Ernte von zwei Gemeinen Bohnen erhält Volker keine Bohnentaler.

Die wilden Bohnen

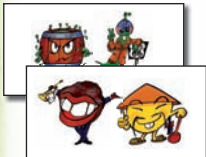


Bohnenkarten mit Symbolen sind „**wilde Bohnen**“. Die Symbole der wilden Bohnen sind am oberen oder am rechten Kartenrand abgebildet.

Wilde Bohnen haben keinerlei Bedeutung, wenn sie in Phase 2 aufgedeckt werden oder sich auf der Hand eines Spielers befinden.

Die Aktion einer wilden Bohne wird sofort gültig, wenn sie in den Phasen 1 oder 3 auf ein Feld gelegt wird. Sie gilt, solange **ihr Symbol** auf einem Feld **zu sehen** ist. Ein Symbol am oberen Rand ist immer zu sehen, ein Symbol am rechten Rand kann von einer weiteren Karte überdeckt werden.

Erklärung der verschiedenen Aktionen

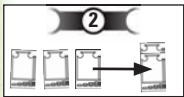


Auf diesem Feld darfst du **ab dieser Karte** zusätzlich die zweite abgebildete Sorte anbauen.



Beim Ernten dieses Feldes zählt diese Karte **wie zwei Bohnen** der abgebildeten Sorte. Solltest du laut Bohnometer mehr Taler

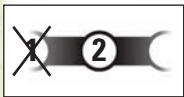
erhalten als Bohnen auf dem Feld liegen, nimmst du die benötigten Taler vom Zugstapel.



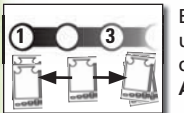
Als aktiver Spieler **musst** du in Phase 2 **mindestens eine** der drei aufgedeckten Karten zu dir nehmen, um sie in Phase 3 auf einem deiner Felder anzubauen.



Bevor du deine Phase 1 ausführst, fragst du deinen **rechten Nachbarn**, ob du genau eine oder genau zwei Bohnen anbauen musst.



Als aktiver Spieler darfst du deine **Phase 1 nicht** durchführen.



Bohnen, die du in den Phasen 1 und 3 eigentlich anbauen musst, darfst du **stattdessen auf den Ablagestapel** legen.



Du darfst in Phase 1 eine oder zwei **beliebige Handkarten** anbauen und musst die Kartenreihenfolge nicht beachten.



Du darfst als **aktiver** Spieler in Phase 4 **eine Karte mehr** nachziehen.



Du darfst dich entscheiden, ob du die in Phase 4 nachgezogene Bohne **nach vorne oder nach hinten** auf die Hand nimmst.



Bevor du deine Phase 1 durchführst, darfst du deinen Mitspielern eine beliebige Handkarte als Geschenk **zeigen** und anbieten. Wer das Geschenk annimmt, muss es in Phase 3 anbauen. Wollen mehrere Spieler das Geschenk annehmen, entscheidest du, wer es bekommt. Falls niemand das Geschenk annimmt, darfst du die Karte **wieder nach hinten auf die Hand** nehmen.



Auf einigen „wilden Bohnen“ ist statt des Bohnometers ein Bohnenschädel abgebildet. Dies bedeutet: Ist der Bohnenschädel auf einem Feld sichtbar, erhält ein Spieler beim Ernten dieses Feldes **keinen Taler**. Erst wenn der Bohnenschädel überdeckt wurde, sind wieder Taler möglich.

Spielende

Bohn to be wild! geht in die letzte Runde, wenn der Zugstapel

- bei 3-4 Spielern einmal,
- bei 5-6 Spielern zweimal,
- bei 7 Spielern dreimal aufgebraucht wurde.

Es wird noch bis zum Spieler rechts des Startspielers gespielt. Der Startspieler ist nicht mehr an der Reihe. Jeder Spieler darf jetzt noch seine Bohnenfelder ernten und verkaufen. Die Karten auf der Hand zählen nicht mehr. Wer die meisten Bohntaler besitzt, gewinnt.

Siehe auch unsere Comic-Regel auf www.amigo-bohnanza.de



Das Zwei-Personen-Spiel

Die Handelskarten und die Aktionen der wilden Bohnen werden nicht benötigt. Die Bohnenschädel anstelle des Bohnometers auf einigen Bohnen werden ignoriert und so behandelt, als wäre dort der Bohnometer der entsprechenden Sorte.

Es gelten alle bisherigen Regeln mit den folgenden Änderungen. Zu Spielbeginn erhält jeder Spieler fünf Karten auf die Hand **und** fünf Karten vor sich auf dem Tisch (gut getrennt von seinen Bohnenfeldern) als Angebot an seinen Mitspieler. Gleiche Bohnensorten dürfen im Angebot nebeneinander gelegt bzw. sortiert werden.

Spielaufbau für einen Spieler

Ablage



Zugstapel

Bohnenfelder (leer)



Angebot



gleiche Sorte



Kartenhand

Jeder Spieler hat **vier Felder** zur Verfügung. Die Spieler sind abwechselnd am Zug. Der Spielzug des aktiven Spielers besteht aus zwei Phasen:

- A. Die Handkartenphase
- B. Die Angebotsphase

A. Die Handkartenphase

1. Der aktive Spieler **zieht einzeln nacheinander zwei Karten vom Zugstapel** auf die Hand. Er entscheidet, an welche Stelle in seiner Hand er die beiden Karten steckt.
2. Der aktive Spieler **spielt beliebig viele (mindestens eine) Handkarten** aus. Dabei hat er immer die Wahl, jeweils die vorderste oder die hinterste Karte auszuspielen. Es ist also erlaubt, im gleichen Spielzug Karten von vorne und Karten von hinten auszuspielen.

Achtung! In der Handkartenphase darf **höchstens ein Bohnenfeld** neu bepflanzt werden. Das heißt, der aktive Spieler darf nur eine Sorte neu anbauen, die vorher noch nicht auf seinen Feldern lag.

B. Die Angebotsphase

1. Der aktive Spieler **zieht zwei Karten** vom Zugstapel und legt sie offen **ins eigene Angebot**.
2. Danach **zieht er eine Karte** vom Zugstapel und legt sie offen **ins Angebot des Mitspielers**.

3. Der aktive Spieler wählt eines der beiden Angebote und baut von **diesem beliebig viele (mindestens eine) Bohnenkarten** auf seine Felder an.

Achtung! Auch in der Angebotsphase darf höchstens ein Bohnenfeld neu bepflanzt werden. Im gesamten Spielzug des aktiven Spielers dürfen somit **höchstens zwei Bohnenfelder** mit neuen Bohnensorten belegt werden.

Bonustaler

Sobald ein Spieler ein Angebot oder seine Kartenhand leert, wird das Angebot oder die Kartenhand sofort mit Karten vom Zugstapel auf fünf Karten neu aufgefüllt. Die Karten werden einzeln gezogen und ins Angebot oder auf die Hand genommen. Zur Belohnung erhält der Spieler anschließend **einen Bohntaler**. Dafür nimmt er sich eine Karte vom Zugstapel oder eine beliebige Karte aus seiner Hand und legt sie zu seinen Talern.

Spielende

Wird die letzte Karte des Zugstapels gezogen, endet das Spiel. Die Phase, in der dies geschieht, wird noch zu Ende gespielt. Die Handkarten und die Karten in den Angeboten kommen auf den Ablagestapel. Danach ernten und verkaufen beide Spieler ihre Bohnenfelder. Es gewinnt der Spieler

mit den meisten Bohntalern. Bei Gleichstand ist der Spieler besser, der nicht Startspieler war.

Das Solospiel

Gespielt wird nach den Regeln des Zwei-Personen-Spiels mit folgenden Änderungen. Der Spieler hat **drei Angebote** zur Verfügung (Angebot A, B und C). Handkarten- und Angebotsphase wechseln sich ab. In der Handkartenphase ändert sich nichts. Zu Beginn der Angebotsphase muss der Spieler in jedes der drei Angebote **eine Karte vom Zugstapel** legen. Dies macht er in einer festgelegten Reihenfolge: zuerst Angebot A, dann B, dann C. Ziel des Solospielers ist es, mindestens **80 Bohntaler** zu erwirtschaften.

Was ist neu an Bohn to be wild!

Natürlich ist *Bohn to be wild!* auch ein Bohnanza-Spiel. Aber es gibt doch gegenüber dem Grundspiel eine Reihe von Änderungen.

Da sind zuerst die **elf neuen Bohnensorten**. Alle neuen Bohnensorten gibt es tatsächlich. Es sind also keine Erfindungen vom Autor oder des Verlages. Die neuen Namen sind Gattungs- oder Handelsbezeichnungen. Wir haben etwas mehr Informationen unter www.amigo-bohnanza.de zusammengetragen. Für die neuen Sorten musste es auch **neue Bohno-meter** geben. Dieser geht bis zu fünf Bohntaler und ist nicht mehr so regelmäßig. Er erhöht sich je

nach Sorte um drei, vier oder um fünf Schritte.
Beim Spielablauf ändert sich die **Handelsphase**. Es werden **drei Karten aufgedeckt** statt zwei und von diesen drei Karten darf der aktive Spieler eine auf den Ablagestapel legen. Dann ermöglichen die **Handelskarten** eine neue Form Bohnen miteinander zu handeln. In der **Nachziehphase** zieht **jeder Spieler eine Karte** auf die Hand, egal ob aktiv oder nicht.
Das Spiel endet nicht, wenn der Zugstapel aufgebraucht ist, sondern die Spielrunde wird danach noch bis zum rechten Nachbarn des Startspielers zu Ende gespielt.
Die größte Änderung sind die „**wilden Bohnen**“. Bei jeder Bohnensorte gibt es Bohnen mit zusätzlichen Aktionen, die dann durchgeführt werden, wenn sie auf den Feldern sichtbar ausliegen.
Last but not least, neu sind auch die **Zwei-Personen- und Solo-Regeln**.

Nächwort von Autor Uwe Rosenberg

An seinen Kindern merkt man, wie schnell man älter wird. Ich habe das Glück, dass meine Tochter und mein Sohn noch sehr klein sind, und in meiner Wahrnehmung die Zeit nicht ganz so schnell vergeht.
„Bohnanza“, mein ältestes „Baby“ allerdings (und diese Bezeichnung trifft meine Gefühle in all den Jahren), wird nun 15 Jahre und ist mitten in der Pubertät.
Eigentlich 17 Jahre, denn ich hatte „Bohnanza“ 1995 erfunden. Die zweijährige „Schwangerschaft“ (so lange

dauerte es von den ersten Testpartien bis zur Veröffentlichung) habe ich ungeduldig verlebt. In den ersten drei Monaten der „Schwangerschaft“ ging es mir ganz gut. Ich hatte ja jeden Tag „Kolchose“ gespielt: so hieß das Spiel damals noch. Heute spiele ich „Bohnanza“ nicht mehr ganz so häufig. Aber Väter und Jugendliche spielen ja generell nicht so häufig miteinander. Immerhin: „Bohnanza“ und ich sind bei Facebook befreundet. Das gilt zwischen Vater und Kindern im Teenie-Alter oft als uncool. Als ich an meinem Frauen-und-Männer-Bohnanza „Ladybohn“ und der daraus resultierenden Variante „Mutterböhnchen“ arbeitete, hatte ich die Idee, Bohnen Eigenschaften zu geben. Ich wollte männliche Bohnen, die ausdrücklich unmännlich sein sollten, echte „Mutterböhnchen“ eben. Daraus wurde ein sehr lebendiges Spiel. So lebendig, dass ich ähnliche Aktionen auch gerne für „Bohnanza“ haben wollte. Von „lebendig“ zu „wild“, zu „Bohn to Be Wild“ war es nicht weit. Ich entwickelte 60 Kartentexte, von denen die AMIGO-Redaktion die besten ausgesucht und – ganz wie die Indianer – in eine Pfeil- und Symbol-Sprache übersetzt hat. Hierfür meinen herzlichen Dank! Die Symbole sind sehr treffend gewählt. Faszinierend ist für mich auch, wie viele Bohnensorten wir gefunden haben, die mit Amerika und dem Western-Thema in Verbindung stehen.



Ich wünsche euch viel Spaß mit BOHN TO BE WILD!

Euer Uwe, Gütersloh, im Juli 2012

Nachwort vom Grafiker Björn Pertoft

Ich kann mich noch gut daran erinnern, wie ich 1996 auf dem AMIGO-Stand der Spielwarenmesse den Auftrag bekam, lustige Bohnen für ein Spiel mit dem Arbeitstitel „Kolchose“ zu zeichnen. Meterweise Koch- und Gartenbücher habe ich danach gewälzt, um meine Karikaturen den Originalen anzulehnen. Hinzu kamen Wortspiele wie Blaue Bohne. Von diesem Wortwitz lebt „das grafische Spiel“ auch bei Bohn to be wild! Hier ging es mir vor allem um eine „bohnlige“ Umsetzung der Themen Amerika und Abenteuer. Für die ersten Zeichnungen saß ich bei Sonnenuntergang im Garten. Mir fehlten nur noch die wilden Berge der amerikanischen Wüste und die Stimmung wäre perfekt gewesen. Ich hoffe, dass alle Bohnanza-Fans diese Stimmung auch beim Spielen nachempfinden und wünsche euch den gleichen Spaß, den ich beim wilden Zeichnen hatte.



Euer Björn, Darmstadt, im Juli 2012



Hier geht's zur Spielerklärung!

Besuche uns auf Facebook
facebook.com/Bohnanza.Fanseite



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, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de

© **AMIGO** Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMXII

Version 1.0