

Pub-Variante

Bei dieser Variante werden die **Cognacbohnen** und ihr Erblissemment, der **Pub**, benötigt. Es sind dann acht Bohnensorten und sieben Erblissemments im Spiel.

Mit Joe Bohnano kommt bei der Pub-Variante auch der dritte Mafiaboss aus Al Cabohne zum Einsatz. Zu Beginn des Spiels wird die Mafia wie für das Solospiel in Al Cabohne bestückt. Beide Spieler besitzen statt zwei nun drei Bohnenfelder. Ansonsten wird nach den beschriebenen Regeln gespielt.



Cognacbohnen → Pub

Der **3er-Pub** erleichtert es dem Besitzer in Phase 2 einen Bohnentaler zusätzlich zu vertieren, indem er der Mafia hilft, sofort zu ernten.

Der **4er-Pub** ist die einzige Karte im Spiel, die nur direkt beim Erwerb genutzt werden darf. Wenn der Gegenspieler bei Erwerb dieser Karte kein 1er-Erblissemment hat, dass noch immer einen Taler wert ist, verfällt die Eigenschaft des 4er-Pubs. Der 4er-Pub nimmt dem Gegenspieler in manchen Fällen die Aussicht, dass eines seiner 1er-Erblissemments vier Taler wert werden könnte. Ein 1er-Erblissemment, dass null oder vier Taler wert ist, kann durch den 4er-Pub nicht aus dem Spiel genommen werden.

Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne!

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23/25, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de E-Mail: redaktion@amigo-spiele.de

© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MM1

Version 1.0

HIGH BOHN

Bohnenduell um 12 Uhr mittags!

Spieler: 3 - 5 Personen
Alter: ab 12 Jahren
Dauer: ca. 45 Minuten
Autor: Hanno Girke

Inhalt:
36 Gebäudekarten
22 Cognacbohnen
5 Übersichtskarten

Spielidee

In dieser Bohnanza-Variante investieren die Bohnenhändler rund um die Ranch Bohnderosa mit ihren Ernteträgern in Gebäude der Westerstadt Virginia City. Die Gebäude bringen den Händlern beim Bohnenhandel Vorteile. Außerdem gibt es bei Spielende für die größten Grundbesitzer Bonustaler. Durch die Gebäudekarten und durch die Variante mit der neuen Sorte Cognacbohne kommen mehr Abwechslung und Taktik ins Spiel. Gewonnen hat der Spieler mit den meisten Talern. Dabei werden die Taler des Barvermögens, die Bonustaler und die in Gebäude investierten Taler zusammengezählt.

Achtung: High Bohn ist nur mit dem Bohnanza-Grundspiel spielbar. Soweit es in dieser Regel nicht anders beschrieben ist, gelten die Regeln des Grundspiels.

I

SpieLvorbereitung

Für High Bohn werden alle Bohnensorten und die „3. Bohnenfeld“-Karten aus dem Bohnanza-Grundspiel benötigt. Aus der Erweiterung kommen die Gebäudekarten dieser Bohnensorten ins Spiel. Die Cognachohnenkarten und die vier Distillery-Gebäudekarten bleiben in der Spielschachtel. Sie sind für die **COGNAC-VARIANTE** (siehe Seite 11).

Die SpieLvorbereitung ist mit der des Bohnanza-Grundspiels identisch. Die Gebäudekarten werden nach Art und Kaufpreis sortiert und griffbereit beiseite gelegt. Jeder Spieler erhält eine Übersichtskarte.

Übersichtskarte	
Die Bohnensorten sind in 10 Gruppen unterteilt:	
1. Gruppe: 10 Gebäude	10 Gebäude
2. Gruppe: 10 Gebäude	10 Gebäude
3. Gruppe: 10 Gebäude	10 Gebäude
4. Gruppe: 10 Gebäude	10 Gebäude
5. Gruppe: 10 Gebäude	10 Gebäude
6. Gruppe: 10 Gebäude	10 Gebäude
7. Gruppe: 10 Gebäude	10 Gebäude
8. Gruppe: 10 Gebäude	10 Gebäude
9. Gruppe: 10 Gebäude	10 Gebäude
10. Gruppe: 10 Gebäude	10 Gebäude

Die Gebäudekarten

Zu jeder Bohnensorte gehört ein bestimmtes Gebäude, beispielsweise gehört der Saloon zur Brechbohne oder die Bank zur Augenbohne. Von jedem Gebäude gibt es vier Karten, je einmal mit dem Kaufpreis von eins, zwei, drei und vier Talern. Je höher der Kaufpreis, desto besser ist die Eigenschaft des Gebäudes.

Achtung: Die in Gebäude investierten Talern sind nicht verloren. Der Kaufpreis eines Gebäudes wird bei Spielende zur Gewinnsumme eines jeden Spielers hinzugezählt.

Legende für Gebäudekarten: (Beispiel Gebäudekarte „4er-Bank“)



Der Kauf von Gebäudekarten

Jede Gebäudekarte kann nur mit Talern einer bestimmten Bohnensorte gekauft werden. Beispielsweise muss für die vier Saloons mit Talern bezahlt werden, auf deren anderer Seite eine Brechbohne abgebildet ist, oder für die vier Banken muss mit Talern bezahlt werden, auf deren anderer Seite eine Augenbohne abgebildet ist. **Achtung:** Im Gegensatz zum Bohnanza-Grundspiel ist es also wichtig, aus welchen Bohnensorten die Bohnentaler stammen!

Der Kaufpreis eines Gebäudes ist durch den goldenen Talersapfel auf jeder Karte dargestellt. So kostet der 3er-Saloon drei Bohnentaler von drei Brechbohnen, oder die 1er-Bank einen Bohnentaler von einer Augenbohne.

Jeder Spieler darf jede Gebäudeart **nur einmal** kaufen. Also beispielsweise nur einen Saloon oder auch nur eine Bank. Ein Spieler darf jedoch mehrere Gebäudekarten auf einmal kaufen. Dabei ist es unerheblich, welche Karte von einer Gebäudeart zuerst gekauft wird. Der Kaufpreis der Gebäude stellt keine Reihenfolge dar.

Grundsätzlich kann jeder Spieler jederzeit Gebäude kaufen, auch wenn er nicht an der Reihe ist. Wollen jedoch mehrere Spieler gleichzeitig Gebäudekarten kaufen, gilt folgende Reihenfolge: Der Spieler, der gerade an der Reihe ist, darf als Erster kaufen. Danach dürfen die anderen Spieler im Uhrzeigersinn kaufen. Möchte der Spieler, der an der Reihe ist, keine Gebäudekarte kaufen, beginnt die Reihenfolge trotzdem bei ihm.

Bohntaler, mit denen ein Gebäude bezahlt wird, werden auf den Ablagestapel gelegt. Die Eigenschaft eines gekauften Gebäudes kann sein Besitzer sofort anwenden!

Spieleablauf mit Gebäudekarten

Der Spielzug eines Spielers, der an der Reihe ist, besteht wie im Bohmanza-Grundspiel aus den folgenden vier Phasen.

1. Phase: Bohnenkarte(n) ausspielen
2. Phase: Bohnen aufdecken und Handel
3. Phase: Bohnenkarten anbauen
4. Phase: Neue Bohnenkarten nachziehen

Der Ablauf der Spielphasen kann sich durch die Eigenschaften, die auf den Gebäudekarten beschrieben sind, ändern. Diese Eigenschaften setzen teilweise Regeln aus dem Bohmanza-Grundspiel außer Kraft. Dies gilt aber nur für den Spieler, der die entsprechende Gebäudekarte gekauft hat. Die 1er-Gebäudekarten haben keine besondere Eigenschaft für den Spieleablauf. Trotzdem kann der Besitz eines 1er-Gebäudes bei Spielende wichtig werden. Wie jede andere

Gebäudekarte verhilft auch diese Karte dem Besitzer zu Bonustalern (siehe **SPIELENDI**).

Im Laufe des Spiels werden je nach Anzahl der Mitspieler Gebäudekarten aus dem Spiel genommen. Welche Gebäudekarten aus dem Spiel genommen werden, entscheidet der Spielverlauf:

Bei drei Spielern: Haben zwei Spieler je ein Gebäude der selben Art gekauft, beispielsweise die 2er- und die 4er-Farm, dann kommen die restlichen beiden Gebäude, in diesem Fall die anderen beiden Farmen, sofort ganz aus dem Spiel. Der dritte Spieler kann also keine Farm mehr kaufen.

Bei vier Spielern: Haben drei Spieler je ein Gebäude der selben Art gekauft, beispielsweise die 1er-, 3er- und 4er-Bank, dann kommt das vierte Gebäude, in diesem Fall die 2er-Bank, sofort ganz aus dem Spiel. Der vierte Spieler kann also keine Bank mehr kaufen.

Bei fünf Spielern: Nur bei fünf Mitspielern werden keine Gebäudekarten aus dem Spiel genommen. Hat ein Spieler beispielsweise den 3er-Saloon gekauft, bleiben für die anderen vier Spieler nur der 1er-, 2er- und 4er-Saloon übrig. Ein Spieler wird keinen Saloon kaufen können.

Die Gebäude

Die 2er-, 3er- und 4er-Gebäude ermöglichen Spielzüge nach besonderen Regeln. Diese Regeln sind auf den Karten beschrieben. Es folgen weiterführende Informationen zu den einzelnen Gebäuden.



Gartenbohnen → Goldmine

Der Besitzer der **2er-Goldmine** bezahlt für eine „3. Bohnenfeld“-Karte nur einen Bohnentaler.

Für den Besitzer der **3er-Goldmine** gilt der auf der Karte abgebildete Bohnenmeter für Gartenbohnen. Zusätzlich darf er einzelne Gartenbohnen auf seinen Feldern immer ernten. Diese Eigenschaft gilt aber nur für Gartenbohnen.

Die **4er-Goldmine** ist ein zusätzliches Bohnenfeld. Kauft der Besitzer eine „3. Bohnenfeld“-Karte, hat er vier Bohnenfelder.

Rote Bohnen → Indianertipi

Die Besitzer erhalten bei Spielende je nach Tipi für jeden achten, sechsten bzw. fünften Bohnentaler aus ihrem Barvermögen zusätzlich eine Karte vom Ablagestapel, die als Taler zum Barvermögen gelegt wird.



Augenbohnen → Bank

Die Eigenschaften der **Banken** müssen direkt vor dem Zug bzw. beim Nachziehen durchgeführt werden. Wer den richtigen Zeitpunkt verpasst, darf diese Eigenschaften nicht nachholen.



Sojabohnen → Farm

Die Eigenschaft der **2er-Farm** gilt nur, wenn eine oder mehrere Sojabohnen auf Bohnenfelder gelegt werden, auf denen schon eine andere Bohnensorte liegt. Liegt eine Sojabohne als erste Karte auf einem Feld, kann die **2er-Farm** nicht angewendet wer-

den. Beim Bohneneintopf (siehe auch 3er- und 4er-Saloon) ist die Eigenschaft der 2er-Farm auch nicht anwendbar.

Der Besitzer der **3er-Farm** muss auch weiterhin eine Bohnenkarte ausspielen. Er darf aber auch zwei oder drei Bohnenkarten ausspielen.

Durch die Eigenschaft der **4er-Farm** erhält der Besitzer immer fünf statt vier Bohnentaler. Die 4er-Farm ist mit den Eigenschaften anderer Gebäude gut kombinierbar, vor allem mit dem 3er-Saloon, dem 4er-Saloon und dem 3er-Jail. Wer beispielsweise die 4er-Farm und den 3er-Jail besitzt, kann schon bei einer Ernte von acht Blauen Bohnen fünf Bohnentaler bekommen.



Brechbohnen → Saloon

Der **2er-Saloon** gilt nicht als „3. Bohnenfeld“. Trotzdem muss der Besitzer beachten, dass er auch auf dem 2er-Saloon eine einzelne Brechbohne nicht ernten darf, wenn er ein reguläres Feld hat, auf dem mehrere Bohnen liegen. Umgekehrt gilt auch, dass er auf den regulären Bohnenfeldern nicht ernten darf, wenn darauf je eine Bohne liegt und auf dem 2er-Saloon mehr als eine Brechbohne.

Die Besitzer des **3er-** und des **4er-Saloons** dürfen auf ihren Feldern so anbauen, dass jede Bohnensorte nur einmal vorkommt. **Dieser Anbau wird Bohneneintopf genannt.**



Beispiel für Bohneneintopf

Bei der Ernte eines Bohneneintopfes gilt der abgebildete Bohnometer auf dem 3er- oder 4er-Saloon. Mit den Bohmentalern, die ein Spieler durch einen Bohneneintopf erhält, dürfen keine Gebäudekarten gekauft werden. Deshalb werden diese Taler bis Spielende unter den Saloon gelegt, aber am Schluss bei der Gewinnabrechnung zum Barvermögen hinzugezählt (siehe auch **Indianertipi**). Wer den 3er- oder 4er-Saloon kauft, darf deren Eigenschaften sofort auf ein reguläres Bohnenfeld anwenden, auf dem bereits eine Bohne liegt.



Saubohnen → General Store

Die Besitzer dürfen auf dem jeweiligen **General Store** eine, zwei oder drei Bohnen ablegen. Der General Store wird dadurch

zum Zwischenlager für Bohnenkarten, die in Phase 1 ausgespielt werden, für Bohnen, die in Phase 2 vom Zugstapel umgedreht werden, und für Bohnen, die in Phase 3 durchs Handeln und Schenken erhalten wurden, die der Spieler aber nicht anbauen möchte. Diese Bohnen dürfen zum Handeln und Schenken mit anderen Spielern benutzt werden. Sie dürfen aber weder vom eigenen General Store auf eigene Felder noch auf andere General Store-Karten gelegt werden.



Feuerbohnen → Blacksmith

Der **2er-Blacksmith** gilt nicht als „3. Bohnenfeld“. Trotzdem muss der Besitzer beachten, dass er auch auf dem 2er-Blacksmith

eine einzelne Feuerbohne nicht ernten darf, wenn er ein reguläres Feld hat, auf dem mehrere Bohnen liegen. Umgekehrt gilt auch, dass er auf den regulären Bohnenfeldern nicht ernten darf, wenn darauf je eine Bohne liegt und auf dem 2er-Blacksmith mehr als eine Feuerbohne. Wer den 2er-Blacksmith erwirbt und auf einem regulären Bohnenfeld bereits Feuerbohnen liegen hat, darf die Eigenschaft des 2er-Blacksmith erst dann anwenden, wenn die Feuerbohnen auf dem regulären Feld geerntet sind.

Für den Besitzer des **3er-Blacksmith** gilt der auf dieser Gebäudekarte abgebildete neue Bohnometer für Feuerbohnen.

Der Besitzer des **4er-Blacksmith** darf Felder mit einer Bohne immer ernten.

Blaue Bohnen → Jail



Für die Besitzer des **2er-** und des **3er-Jail** gilt der auf der entsprechenden Gebäudekarte abgebildete neue Bohnometer für Blaue Bohnen.

Der Besitzer des **4er-Jail** muss selbst darauf achten, dass er bei **allen** Verkäufen von Blauen Bohnen (auch den eigenen), die mindestens einen Taler wert sind, mitkassiert. Er darf auch dann noch mitkassieren, wenn ein Bohnenfeld mit Blauen Bohnen erst bei Spielende geerntet wird.

Spielende

Bei drei und vier Spielern ist das Spiel beendet, wenn der Zugstapel zum dritten Mal aufgebraucht wurde. Bei fünf Spielern muss der Zugstapel viermal durchgespielt werden. Jetzt dürfen noch Gebäudekarten gekauft werden. Es beginnt der Spieler, der als Letzter an der Reihe war. Danach dürfen reihum im Uhrzeigersinn auch die Mitspieler noch Gebäude kaufen. Erst wenn kein Spieler mehr Gebäude kaufen will, wird abgerechnet.

Jeder Spieler zählt nun seine erwirtschafteten Taler und die Kaufpreise seiner Gebäude zusammen. Besitzt ein Spieler vier oder mehr Gebäude, kommen noch Bonusaler für die Gebäude hinzu.

- Für 4 Gebäude = 1 Bonusaler
- Für 5 Gebäude = 2 Bonusaler
- Für 6 Gebäude = 3 Bonusaler
- Für 7 Gebäude = 5 Bonusaler
- Für 8 Gebäude = 8 Bonusaler

Der Spieler mit der höchsten Talersumme gewinnt.

Beispiel: Ein Spieler hat ein Barvermögen von sechs Talern. Er besitzt folgende Gebäude: den 2er-Saloon, den 2er-Blacksmith, den 4er-Jail, die 3er-Goldmine, das 4er-Indianertipi und die 4er-Farm. Alle Gebäude haben zusammen einen Wert von 19 Talern. Das 4er-Indianertipi bringt dem Spieler für den fünften Taler des Barvermögens einen Taler zusätzlich. Da er sechs Gebäude besitzt, erhält er zusätzlich drei Bonusaler.

Dies macht zusammen eine Gewinnsomme von $(6+19+1+3)$ 29 Bohnentälern.

Cognac-Variante

Bei dieser Variante werden die Cognacbohnen und ihre Gebäudeart, die Distillery, benötigt. Es sind dann neun Bohnensorten und neun Gebäudearten im Spiel. An den High Bohn-Regeln ändert sich bis auf die besonderen Eigenschaften der Distillery nichts.



Cognacbohnen → Distillery

Die Eigenschaft der 2er-Distillery muss direkt nach ihrem Kauf durchgeführt werden. Der Spieler, der einen Bohneneintopf erntet und verkauft, verdient einen Taler weniger, wenn der Besitzer der 3er-Distillery von ihm einen Taler fordert. Welchen Taler der Spieler an den Besitzer der 3er-Distillery abgibt, bleibt ihm überlassen. Der Besitzer der 3er-Distillery kassiert auch dann einen Taler, wenn ein Bohneneintopf erst bei Spielende geerntet wird. Bei Spielende werden Taler unter der 3er-Distillery zum Barvermögen hinzugezählt (siehe auch **Indianertipi**).

Für den Besitzer der 4er-Distillery gilt der auf dieser Gebäudekarte abgebildete neue Bohnenmeter für Cognacbohnen.

PROHIBOHN

Eine Erweiterung zu Al Cabohne

Spieler:	2 Personen	Inhalt:	
Alter:	ab 12 Jahren		22 Cognacbohnen
Dauer:	ca. 60 Minuten		21 Etablissemmentkarten
Autor:	Uwe Rosenberg		12 Phasenkarten
			2 Police Station-Karten
			1 Razziakarte

Spielidee

In dieser Al Cabohne-Erweiterung stellen die beiden Bohnenhändler verschiedene Etablissemments in dem schönen Städtchen Chicabohn unter ihren gewissenhaften Schutz. Die Etablissemments bringen den beiden Händlern beim Bohnenhandel Vorteile. Wenn sie es obendrein schaffen, die Cops zu bestechen, bekommen sie für die beschützten Etablissemments am Ende des Spiels Bonustaler. Beim Beschützen der Etablissemments sollten sie aber nicht zu übermäßig agieren, sonst droht ihnen eine Razzia. Gewonnen hat der Spieler mit den meisten Talern, oder die Mafia. Dabei werden die Taler des Barvermögens, die Bonustaler für beschützte Etablissemments und die in Etablissemments investierten Taler zusammengezählt.

Achtung: Prohibohn ist nur mit Al Cabohne spielbar. Soweit es in dieser Regel nicht anders beschrieben ist, gelten die Regeln von Al Cabohne.

Spielvorbereitung

Für Prohibohn werden von Al Cabohne alle Bohnensorten und die Mafiabosse Don Corlebohne und Al Cabohne benötigt. Zusätzlich kommen die Etablissemmentkarten dieser Bohnensorten, die beiden Police Station-Karten und die Razziakarte ins Spiel. Nicht benötigt werden „3. Bohnenfeld“-Karten, weil sie nicht gekauft werden können. Die Cognacbohnenkarten und die drei Pub-Etablissemmentkarten bleiben in der Spielschachtel. Sie sind für die **Pub-Variante**.

Die Spielvorbereitung ist mit der von Al Cabohne identisch. **Mit einer Ausnahme:** Beide Spieler bekommen anfangs **sieben** Bohnenkarten auf die Hand. Nachdem die Mafia ihre ersten Bohnen erhalten hat, wählen die Spieler aus ihren Handkarten geheim zwei Bohnenkarten aus, die sie als Bohnentaler vor sich ablegen. Die Reihenfolge der anderen Karten auf der Hand darf nicht verändert werden. Die Etablissemmentkarten werden nach Art und Kaufpreis sortiert und griffbereit beiseite gelegt, ebenfalls die Police Station-Karten und die Razziakarte. Jeder Spieler erhält sechs Übersichtskarten mit den Phasen eins bis sechs, die er – nach Phasen sortiert – vor sich ablegt. Diese Karten geben einen Überblick über die Phasen eines Spielzuges.



Rote und grüne Übersichtskarten nach Phasen geordnet

Die Etablisement- und Policekarten

Zu jeder Bohnsorte von Al Cabohne gibt es ein bestimmtes Etablisement, beispielsweise die Nightbar für die Puffbohne oder das Restaurant für die Saubohne. Jedes Etablisement gibt es dreimal, jeweils einmal mit dem Kaufpreis von einem, drei und vier Talern. Je höher der Kaufpreis, desto besser ist auch die Eigenschaft des Etablisements.

Legende für Etablisements:



Eine Ausnahme bilden die Blauen Bohnen. Ihnen sind die beiden Police Station-Karten für drei und vier Taler zugeordnet. Der Besitz dieser Karten bringt dem Spieler erst bei Spielende Bonustaler ein.

Die Razziakarte gibt es nur einmal. Mit dem Kauf dieser Karte wird jedes Etablisement, das einen Taler wert ist, wertlos.

Kauf von Etablisement- und Policekarten

Jedes Etablisement kann nur mit Bohnentalern einer bestimmten Sorte gekauft werden. Beispielsweise muss für die drei Nightbars mit Talern bezahlt werden, auf deren anderer Seite eine Puffbohne abgebildet ist, oder für die drei

Restaurants ausschließlich mit Talern, auf deren anderer Seite eine Saubohne abgebildet ist.

Achtung: Im Gegensatz zu Al Cabohne ist es also wichtig, aus welchen Bohnenarten die Bohnentaler stammen! Der Kaufpreis der Etablisement-, Police Station- und Razziakarten ist durch den goldenen Talerstapel auf jeder Karte dargestellt. So kostet der 3er-Untertaker drei Bohnentaler von drei Brechbohnen, oder die 3er-Police Station drei Bohnentaler von drei Blauen Bohnen.

Eine Ausnahme ist die **Razziakarte**. Für sie müssen entweder vier Bohnentaler von Blauen Bohnen oder fünf gleiche Taler von jeder anderen Bohnensorte bezahlt werden. Der Wert der Razziakarte ist bei Spielende vier Bohnentaler.



Für die Razziakarte muss ein Spieler entweder 4 Taler von Blauen Bohnen oder 5 Taler von beispielsweise Kidneybohnen bezahlen.

Jeder Spieler darf jedes Etablisement auch mehrmals kaufen, also beispielsweise zwei Casinos oder drei Untertaker. Aber von den beiden Police Station-Karten darf ein Spieler nur eine Karte kaufen. Ein Spieler darf mehrere Karten auf einmal kaufen.

Etablisement-, Police Station- und Razziakarten dürfen nur im eigenen Spielzug gekauft werden. Bohnentaler, mit de-

nen die Etablissemments gekauft werden, müssen mit der Talerseite nach oben unter den Ablagestapel gelegt werden. In Phase 4 des Spielzuges können sie daher nicht zu den aufgedeckten Karten gelegt werden, weil die Bohnenseite unten liegt.

Die Eigenschaft eines gekauften Etablissemments, einer Police Station- oder Razzia-Karte kann sofort angewendet werden! **Achtung:** Wer von einem Etablissemment eine zweite Karte kauft, ist berechtigt, die dritte sofort aus dem Spiel zu nehmen, sofern sie der Gegenspieler nicht schon erworben hat. Es ist nicht erlaubt, die dritte Etablissemment-Karte zu einem späteren Zeitpunkt aus dem Spiel zu nehmen. Wer es schafft, alle drei Karten von einem Etablissemment zu kaufen, erzielt für sein 1er-Etablissemment eine Wertsteigerung (siehe Text auf der 1er-Karte). Daher ist es häufig sinnvoll, die dritte Karte eines Etablissemments im Spiel zu lassen.

Spielablauf von Prohibohn

Der Spielzug eines Spielers besteht wie bei Al Cabohne aus den folgenden sechs Phasen.

- Phase 1: Bohnen verwerten
- Phase 2: Bohnen für die Bohnenmafia
- Phase 3: Bohnen ausspielen
- Phase 4: Bohnen aufdecken
- Phase 5: Bohnen anbauen
- Phase 6: Bohnen nachziehen

Die Spielphasen können sich durch die Eigenschaften der 3er- und 4er-Etablissemment-Karten ändern.

Es gelten die Zweipersonenregeln aus Al Cabohne mit den folgenden Ausnahmen:

Phase 2

Die Sorten, die die Mafia auf ihren Feldern sammelt, werden nicht mit den Sorten des Spielers, der an der Reihe ist, verglichen, sondern nur mit der Karte, die jeweils als letzte auf sein Feld gelegt wurde. Denn durch die 3er-Nightbar können bei Prohibohn mehrere Sorten auf einem Feld liegen.

Beispiel: Die Mafia sammelt auf dem einen Feld Blaue Bohnen und auf dem anderen Feld Stangenbohnen. Der Spieler, der an der Reihe ist, hat die 3er-Nightbar und auf einem Bohnenfeld eine Blaue Bohne, darauf liegt eine Stangenbohne. In Phase 2 erhält die Mafia daher nur die Stangenbohne.

Wenn die Mafia in Phase 2 erntet, bekommt der Spieler, der an der Reihe ist, einen Taler vom Ertrag der Mafia ab.

Beispiel: Der Spieler sammelt Stangenbohnen. Don Corlebone nimmt ihm eine Stangenbohne ab und verkauft seine Ernte, die vier Stangenbohnen umfasst. Jetzt bekommt die Mafia einen Taler, der Spieler, der an der Reihe ist, bekommt einen Taler, und zwei Stangenbohnenkarten werden auf den Ablagestapel gelegt.

Phase 4:

Wird eine Karte einer bestimmten Bohnensorte aufgedeckt, die die Mafia sammelt (Frage 1 aus der Regel von Al Cabohne) und die auch oben auf dem Ablagestapel liegt (Frage 2 aus der Regel von Al Cabohne), geht diese Karte

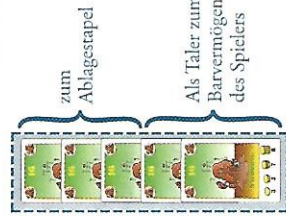
an die Mafia. Die Mafia erhält in diesem Fall nicht zusätzlich die obersten Karten des Ablagestapels. Dies gilt bei Al Cabohne und Prohibohn. Im Unterschied zu Al Cabohne endet bei Prohibohn das Aufdecken, wenn der Spieler das erste Mal Karten vom Ablagestapel zu den aufgedeckten Karten legen muss. Sobald also eine aufgedeckte Bohnensorte mit der obersten Karte vom Ablagestapel übereinstimmt (Frage 2 von Al Cabohne) wird anschließend keine weitere Bohnenkarte mehr aufgedeckt. Dies kann schon nach der ersten aufgedeckten Karte geschehen.

Beispiel: Auf dem Ablagestapel liegen drei Puffbohnen, darunter zwei Saubohnen. Die Mafia sammelt Blaue Bohnen und Stangenbohnen. Der Spieler, der an der Reihe ist, deckt eine Saubohne auf. Danach deckt er eine Puffbohne auf. Er legt die drei Puffbohnen vom Ablagestapel zu der aufgedeckten Puffbohne. Anschließend legt er die zwei Saubohnen, die nun dem Ablagestapel obenauf liegen, zu der aufgedeckten Saubohne. Danach ist das Aufdecken beendet. Eine dritte Karte wird nicht mehr aufgedeckt.

Ernten und Verkaufen

Beim Verkauf einer Ernte darf ein Spieler nur die letzten Bohnen der Bohnenreihe vom Feld als Taler behalten. Die umgedrehten Karten (Taler) sind der Ertrag. Die restlichen Bohnenkarten kommen in der gleichen Reihenfolge auf den Ablagestapel, in der sie auch auf das Bohnenfeld gelegt wurden. Diese Regel ist deshalb wichtig, weil es durch die Bars bei Prohibohn zu gemischten Sorten auf einem Feld kommt (siehe Abbildung auf der nächsten Seite).

18



Wenn beide Spieler übersehen, dass ein Mafia-Boss sein Bohnenfeld schon längst harte Ernten können, dann wird das Feld geerntet, sobald der Fehler auffällt. Sollte bereits eine neue Spielsituation entstanden sein, kommen die Bohnenkarten, die nicht zu Talern werden, nicht auf, sondern unter den Ablagestapel (mit der Rückseite nach oben).

Die Etablissemments

Die 1er-Etablissemments haben keine besondere Eigenschaft für den Spielablauf. Trotzdem kann der Besitz eines 1er-Etablissemments bei Spielende wichtig werden, weil diese Karte bei Spielende statt einem Taler auch wertlos sein kann, wenn die Razziakarte gekauft wird. Sie kann aber auch vier Taler wert sein, wenn der Besitzer außerdem die beiden anderen gleichen Etablissemments gekauft hat.

Die 3er- und 4er-Etablissemments ermöglichen Spielzüge nach besonderen Regeln. Diese Regeln sind auf den Karten beschrieben. Es folgen weiterführende Informationen zu den einzelnen Etablissemments.



Stangenbohnen → Casino

Der Besitzer des 3er-Casinos kann mit Hilfe dieser Karte seine Chancen für das Aufdecken in Phase 4 verbessern.

19

Dem Besitzer des **4er-Casinos** ist es erlaubt, in Phase 3 beliebig viele Bohnen auszuspielen, aber mindestens eine.



Brechtbohnen → Untertaker

Der **3er-Untertaker** erlaubt es dem Besitzer, dass in Phase 4 mindestens zwei Bohnenkarten aufgedeckt liegen bleiben.

Der **4er-Untertaker** stellt für den Besitzer die Original-Spielregeln von Al Cabohne wieder her.



Saubohnen → Restaurant

Die Besitzer des **3er- und 4er-Restaurants** erhalten vom Ertrag der Mafia einen Taler, wenn die Mafia in dem Spielzug des jeweiligen Besitzers in Phase 4 bzw. Phase 5 ein Feld erntet. In beiden Fällen erhält der Spieler den Taler von den Karten, die auf den Ablagestapel gelegt werden.



Puffbohnen → Nightbar

Für die Nightbar wird in den Spielregeln von Al Cabohne ein Satz für die Phase 5 besonders wichtig: „Die Karten der gleichen Bohnensorte müssen gemeinsam auf einem Feld angebaut werden.“ Das bedeutet, dass gleiche Karten, die in Phase 5 angebaut werden sollen, nicht gestückelt werden dürfen. Sie müssen gleichzeitig angebaut werden. Dies hält die Ertragsmöglichkeiten der **3er-Nightbar** in Grenzen.

Beispiel: Der Spieler besitzt die **3er-Nightbar** und deckt zwei Brechtbohnen und eine Puffbohne auf. Nun darf er nicht zunächst die eine Brechtbohne, dann die Puffbohne und schließlich

lich die zweite Brechtbohne ablegen, weil er auf diese Weise die beiden Brechtbohnen trennen würde.

Der Besitzer der **4er-Nightbar** braucht sich erst mit der zweiten Karte, die er auf ein Feld legt, zu entscheiden, welche Sorte er weiterhin auf dem Feld anbauen möchte. Obwohl die **3er-**, als auch die **4er-Nightbar** können für beide Bohnenfelder, die ein Spieler besitzt, gleichzeitig angewendet werden. Aus den Eigenschaften beider Nightbars folgt für das Spiel: Der Besitzer muss sich erst mit der dritten Karte, die er auf ein Bohnenfeld legt, festlegen, ob er die **3er-** oder die **4er-Nightbar** nutzen möchte.



Feuerbohnen → Gas Station

Die Besitzer der **3er- und 4er-Gas Station** dürfen in Phase 6 ganz normal zwei Bohnenkarten nachziehen.

Wer die **3er- und 4er-Gas Station** besitzt, darf sich aussuchen, ob er drei Bohnenkarten nachziehen möchte oder so viele, bis er sechs Karten auf der Hand hat.



Kidneybohnen → Variété

Der Besitzer des **3er-Variétés** muss in Phase 3 ganz normal die erste Karte ausspielen, bevor er das **3er-Variété** anwenden kann.

Der Besitzer des **4er-Variétés** darf in Phase 3 die erste Karte, die er ausspielen muss, von jeder Stelle aus der Hand ziehen.



Blaue Bohnen → Police Station

Die **Police Station** ist kein Etablisement. In dem Moment, in dem ein Spieler eine Police Station kauft, darf er sich die Taler der Mafia ansehen. Danach muss er sich sofort einen dieser Taler nehmen.



Blaue Bohnen → Razzia

Die **Razzia** ist kein Etablisement. Es ist nicht erlaubt, die Razzia zu kaufen und ihre Eigenschaft nicht anzuwenden. Die Razzia macht alle 1er-Etablisements, auch die eigenen und diejenigen, die erst im weiteren Spielverlauf gekauft werden, wertlos. Auch nach einer Razzia zählen 1er-Etablisements am Ende des Spiels für den Bonus der Police Station-Karten mit.

Achtung: Hat ein Spieler durch den Kauf von drei gleichen Etablisements den Wert des 1er-Etablisements auf vier Taler gesteigert, dann wird dieses Etablisement durch den Kauf der Razzia nicht wertlos.

Spielende

Ist der Zugstapel aufgebraucht, dann wird der gesamte Ablagestapel, auch die Karten die mit der Talarseite nach oben im Ablagestapel liegen, gemischt und als neuer Zugstapel in die Tischmitte gelegt. Das Spiel ist in der Regel zu Ende, wenn der Zugstapel zum dritten Mal aufgebraucht wurde. Zunächst darf der Spieler, der zuletzt am Zug war, seine Bohnenfelder verkaufen und noch Etablisement-, Police

Station- oder Razzia-Karten kaufen, danach darf sein Gegenspieler in der gleichen Weise Einkäufe tätigen. Sollten beide Spieler nach ihren Einkäufen gemeinsam nicht mindestens zehn Etablisement-Karten besitzen, wird der Zugstapel ein weiteres Mal durchgespielt. Wird der Stapel zum vierten Mal leer, dürfen beide Spieler wiederum noch Einkäufe tätigen. Danach ist das Spiel endgültig beendet.

Jeder Spieler zählt nun die Taler seines Barvermögens und die Kaufpreise seiner Etablisements, der Police Station-Karte und eventuell der Razzia-Karte (Wert vier Bohnentaler) zusammen.

Achtung: Die 1er-Etablisement-Karten können null, ein oder vier Taler wert sein. Besitzt ein Spieler eine Police Station, kommen noch Bonustaler für die Anzahl von Etablisements hinzu. Der Spieler mit der höchsten Talersumme gewinnt.

Beispiel: Ein Spieler hat ein Barvermögen von acht Talern. Er besitzt folgende Etablisements: den 3er-Untertaler, das 1er-Casino, das 3er-Casino, das 4er-Casino und das 1er-Reservoir, zusätzlich die 4er-Police Station. Alle Karten haben zusammen einen Wert von 19 Talern, weil der Spieler alle drei Casinos besitzt und die Razzia-Karte nicht gekauft wurde. Da er im Besitz der 4er-Police Station ist, erhält er zusätzlich zwei Bonustaler, weil er drei unterschiedliche Etablisements besitzt. Dies macht zusammen eine Gewinnsomme von $(8+19+2)$ 29 Bohnentälern.