

# Bohn Camillo

eine Bohnanza-Variante für 2 Spieler  
von Sascha Hendriks

Für Fernandel (*Don Camillo*) und Gino Cervi (*Peppone*)

## Spielidee und Spielmaterial

Wer kennt die beiden nicht? *Bohn Camillo* und *Pebohne*. Die beiden Haudegen verbindet eine respektvolle Hass-Liebe. Bei fast jeder sich bietenden Gelegenheit wischen sie sich eins aus - so auch in diesem Spiel. Wie wir es aus dem (fast) gleichnamigen berühmt-berüchtigten Film kennen, prügeln sie sich regelmäßig, bespitzeln und bestehlen einander und haben große Freude daran, die Pläne des anderen zu durchkreuzen. Einzig und allein **Bohn Gottes**, der am Kreuz hängt, steht den beiden bei und kann gelegentlich das Schlimmste verhindern. Aber *Bohn Camillo* und *Pebohne* sind auch großzügig zueinander, wenn es sein muss und Anstand und Ehre es gebieten.

Das Spiel **Bohn Camillo** enthält 8 Heilig-Geist-Bohnen, 1 Sammelfeld „Aktionskarten Bohn Camillo“, 1 Sammelfeld „Aktionskarten Pebohne“, 23 Aktionskarten (mit sieben unterschiedlichen Aktionen) sowie diese Spielregel. **Bohn Camillo** ist ein reines Zweipersonenspiel und kann nur zusammen mit dem Kartenspiel **Bohnanza (AMIGO Spiel+Freizeit)** gespielt werden. Bei den folgenden Erläuterungen wird die Kenntnis der Originalregeln von **Bohnanza** vorausgesetzt.

## Ergänzungen zur Spielvorbereitung

Aus dem Basisspiel werden die Karten „3. Bohnenfeld“ aussortiert, da diese für **Bohn Camillo** nicht benötigt werden. Die Aktionskarten werden getrennt gemischt und als eigener Nachziehstapel bereit gelegt. Die **Heilig-Geist-Bohnen** werden in den Stapel der Bohnen aus dem **Bohnanza**-Grundspiel gemischt. Die Spieler entscheiden, wer *Bohn Camillo* und wer *Pebohne* spielt. Jeder Spieler hat von Beginn an **4 Bohnenfelder** und zusätzlich ein Sammelfeld für seine Aktionskarten. Wie im Grundspiel erhält jeder Spieler zu Beginn des Spieles **5 Bohnenkarten** auf die Hand, deren Reihenfolge er nicht verändern darf. Regelbesonderheiten sind gekennzeichnet und werden an entsprechender Stelle erklärt.

## Ergänzungen zu Bohnanza

Es gelten alle Regeln aus **Bohnanza** mit folgenden Ergänzungen:

### Ein Spielzug besteht aus 4 Phasen.

#### Phase 1

Mindestens 1, maximal 2 der vordersten Handkarten werden auf den eigenen Bohnenfeldern angebaut. (*Ein Spieler, der zu Beginn seines Zuges keine Karten auf der Hand hat, beginnt direkt mit Phase 2.*)

#### Phase 2

2 Bohnenkarten werden vom Nachziehstapel aufgedeckt. Die beiden aufgedeckten Bohnenkarten müssen selbst angebaut oder dem Gegner geschenkt werden (*Handeln ist nicht erlaubt*). Der Zugspieler darf allerdings nur Bohnensorten verschenken, die der Gegner gerade selbst anbaut. Diese Geschenke müssen vom Gegner angenommen und sofort mit einer Bohnenkarte einer Bohnensorte, die der Zugspieler gerade anbaut, als Gegengeschenk erwidert werden. Das Gegengeschenk wählt der passive Spieler aus seinen Handkarten aus. Kann er kein Gegengeschenk machen, muss er zum Beweis seine Handkarten offen vorzeigen. Das Geschenk darf er behalten.

Möchte und kann ein Spieler beide aufgedeckten Bohnenkarten verschenken, werden diese nacheinander verschenkt. Karten von der Hand dürfen vom Zugspieler nicht verschenkt werden.

#### Phase 3

3 Bohnenkarten werden nach hinten auf die Hand genommen.

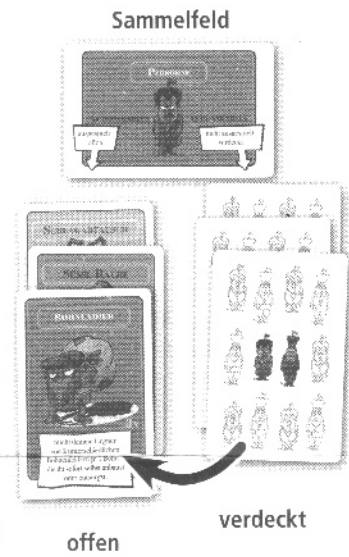
#### Phase 4

Beliebig viele eigene Aktionskarten können ausgespielt werden. Wie die Spieler an Aktionskarten kommen, wird im folgenden Abschnitt erklärt.

## Ernten und Aktionskarten ausspielen

Es darf jederzeit geerntet werden, also auch in **Phase 4** eines Spielzuges. Immer wenn ein Spieler ein Bohnenfeld erntet, das **mindestens 2 Bohmentaler** einbringt, zieht er zusätzlich 1 Karte vom verdeckten Stapel für Aktionskarten, schaut sie sich an und legt sie verdeckt auf sein Sammelfeld. Hat er in seinem Spielzug **Phase 4** erreicht, kann er beliebig viele Aktionen noch nicht genutzter Aktionskarten durchführen. Genutzte Aktionskarten werden sichtbar auf dem eigenen Sammelfeld abgelegt.

Spielt der Gegner in **Phase 4** eine Aktionskarte aus, wird zunächst die Aktion durchgeführt. Die Aktion darf nicht vereitelt werden, indem man noch **schnell** ein Bohnenfeld erntet, auf das es der Gegner möglicherweise abgesehen hat.



**Spieltipp:** Bohnenfelder mit Gartenbohnen sind häufig Ziel gegnerischer Anschläge. Daher empfiehlt es sich grundsätzlich, diese frühzeitig zu ernten.

Ist der Stapel mit den Aktionskarten aufgebraucht, kommen **keine** neuen Aktionskarten mehr ins Spiel.

## Rote Bohnen und Heilig-Geist-Bohnen

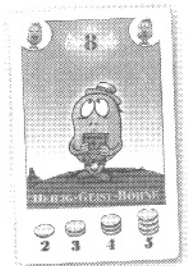
*Bohn Camillo* kann (und will) keine **Roten Bohnen** anbauen. Er muss sie, sobald er sie in **Phase 1** seines Spielzuges ausspielt oder in **Phase 2** seines Spielzuges aufdeckt, sofort dem kombonistischen *Pebohne* geben, der sie dann sofort auf seinen Bohnenfeldern anbauen muss. Gegebenenfalls muss *Pebohne* dafür ein Bohnenfeld ernten.

Spielt *Pebohne* dagegen eine **Rote Bohne** von der Hand aus oder deckt er in **Phase 2** eine **Rote Bohne** auf, muss er sie **sofort** selbst anbauen.

Gleiches gilt für ausgespielte oder aufgedeckte **Heilig-Geist-Bohnen**, die *Pebohne* stets *Bohn Camillo* aushändigen muss, da er die gläubigen Bohnen bei sich nicht anbauen kann (und will).

Die **Heilig-Geist-Bohnen** haben den gleichen Bohnometer wie die **Roten Bohnen** und kommen wie die **Roten Bohnen** achtmal im Spiel vor.

Rote Bohnen und Heilig-Geist-Bohnen erfordern keine Gegengeschenke.



## Auskunftspflicht

Die Spieler müssen auf Wunsch des Gegners angeben, wie viele Bohnenkarten sie auf der Hand haben – unabhängig von der Spielphase.

## Spiel-Variante „Handel“

Die beiden aufgedeckten Bohnenkarten dürfen nach den **Bohnanza**-Basisspielregeln selbst angebaut, verschenkt oder gehandelt werden. Die Spieler sollten sich zu Beginn der Partie einigen, ob sie diese Variante spielen möchten.

## Spielende und Gewinner des Spiels

Der Nachziehstapel wird gemäß Basisregel **dreimal** durchgespielt. Versiegt der Nachziehstapel in **Phase 2** oder **3** zum letzten Mal, wird die Phase noch zu Ende gespielt. Danach werden alle Bohnenfelder ein letztes Mal geerntet. **Aktionskarten kommen bei der letzten Ernte nicht mehr ins Spiel und dürfen auch nicht mehr ausgespielt werden.**

Dann endet das Spiel. Es gewinnt der Spieler mit den meisten Bohmentalern. Bei Gleichstand gewinnt, wer mehr ausgespielte Aktionskarten auf seinem Sammelfeld „Aktionskarten“ liegen hat.

## Die Aktionskarten

### Schlagabtausch (6x)

„Jeder Spieler wählt geheim 3 Bohnenkarten von seiner Hand. Der Herausgeforderte beginnt. Die wertvollere Karte sticht (Gleichstand → Ablagestapel). Gewonnene Karten werden angebaut oder entsorgt.“

Der herausgeforderte Spieler beginnt den Schlagabtausch mit den 3 geheim gewählten Bohnen, indem er seine erste Bohne offen auslegt. Diese wird vom anderen Spieler pariert, d.h. der andere Spieler spielt ebenfalls eine seiner 3 Bohnenkarten aus. Der Spieler, der die wertvollere Bohne ausgespielt hat, sammelt beide Karten ein und eröffnet die 2. Runde. Das Gleiche gilt für die 3. Runde. Nach dem Schlagabtausch entscheiden die Spieler, welche ihrer gewonnenen Bohnen sie anbauen oder auf dem Ablagestapel entsorgen. Wertvolle Bohnenkarten „stechen“ weniger wertvolle Bohnenkarten. Die Gartenbohne ist am wertvollsten, die Blaue Bohne am wenigsten wertvoll. Die Rote Bohne und die Heilig-Geist-Bohne sind gleich wertvoll. Bei Gleichstand (gleicher Bohnometer) werden beide Bohnen auf den Ablagestapel gelegt. Die Ausspielpflicht ändert sich in diesem Fall nicht.

### Quertreiber (3x)

„Bestimme ein beliebiges Bohnenfeld deines Gegners, das er sofort ernten muss. Für die Ernte erhält er keine Aktionskarte, Bohnentaler darf er behalten.“

Auch Bohnenfelder mit nur einer Bohnenkarte können als Ziel bestimmt werden.

### Bohrendieb (3x)

„Stihl deinem Gegner von 2 unterschiedlichen Bohnenfeldern je 1 Bohne, die du sofort selbst anbaust oder entsorgst.“

### Spitzel (3x)

„Sieh dir die Kartenhand deines Gegners an. Stihl ihm von seiner Hand 1 Bohne, die du sofort selbst anbaust oder entsorgst.“

### Kuhhandel (3x)

„Gib deinem Gegner von deiner Hand eine Bohnenkarte einer Sorte, die er gerade anbaut. Er gibt dir dafür 2 Bohnenkarten deiner Wahl. So getauschte Bohnenkarten werden angebaut oder entsorgt.“

Bei diesem Tauschgeschäft entscheidet der Gegner, ob er die 2 geforderten Bohnenkarten – sofern vorhanden – von seinen Bohnenfeldern oder von seiner Hand herausgibt.

**Spieltipp:** Es können vom Zugspieler auch bis zu 2 Bohnen gefordert werden, die der Gegner gegenwärtig nicht auf seinen Bohnenfeldern anbaut. Diese Bohnen müssen folglich von der Hand des Gegners getauscht werden. Hat dieser eine oder beide der gewünschten Bohnenkarten nicht, muss er zum Beweis seine Handkarten offen vorzeigen. Der Spieler, der den ‚Kuhhandel‘ gespielt hat, muss die zum Tausch angebotene Bohne abgeben und geht ggf. leer aus. Er kennt aber dafür die Kartenhand des Gegners und weiß, ob sie stark oder schwach ist. Ist sie beispielsweise schwach, bietet es sich an, direkt im Anschluss einen ‚Schlagabtausch‘ zu spielen.

### Gottes Bohne (2x)

„Gottes Bohne steht dir bei. Verhindere sofort eine Aktion, die dein Gegner spielen möchte. Diese Aktionskarte wird in der Aktionsphase des Gegners gespielt.“

Die Aktionskarte, die abgewehrt wurde, wird auf dem Sammelfeld „Aktionskarten“ des Ausspielenden offen abgelegt.

### Süße Rache (3x)

„Stihl deinem Gegner eine beliebige Aktionskarte vom Stapel seiner bereits gespielten Aktionskarten, die du sofort oder später einsetzen kannst.“

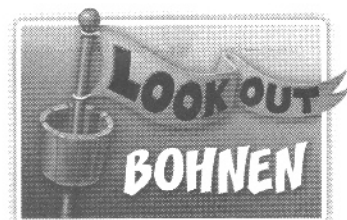
Die auf diese Weise gestohlene Aktionskarte wird auf das eigene Sammelfeld Aktionskarten zu den ausgespielten bzw. nicht ausgespielten Aktionskarten gelegt.

## Credits

Sascha Hendriks hat im Januar 2010 für das bei Amigo erschienene Kartenspiel **Bohnanza** die Erweiterung **Bohn Camillo** entwickelt. Das Spiel entstand nach der Romanvorlage von Giovannino Guareschi. Die Regeln zum Grundspiel **Bohnanza** sowie die Gegengeschenk-Regel in dieser Variante stammen von Uwe Rosenberg. Alle weiteren Ideen stammen von Sascha Hendriks. Die Redaktion bildete Uwe Rosenberg. Die Illustrationen in den Spielen **Bohnanza** und **Bohn Camillo** stammen von Björn Pertoft. Klemens Franz hat die Grafik erledigt.

Einen herzlichen Dank an AMIGO-Spiele für die Erlaubnis, dieses Kartenspiel zu veröffentlichen.

Uwe Rosenberg und Sascha Hendriks bedanken sich bei den Korrekturlesern dieser Spielregel: Christina Zöller und Ines Franziska Kruse. Sascha Hendriks bedankt sich in chronologischer Reihenfolge bei allen Testspielern: Susanne Rosenberg, Uwe Rosenberg, Kathrin Kinzel, Jörg Hübner, Nadine Wilms, Thomas Wilms, Kim Reipen, Mareike Hustedt, Hagen Tuschter, Anne Weber, Andrea Meiwes, Patrizia Pieschura-Golombek, Bogdan Pieschura, Tamara Erlenmaier, Alexander Kindsvater, Helge Rehwald, Astrid Nolte, Christian Wölfel, Bastian Hotho, Meidi Dreyer, Frank Balsler, Sandra Balsler, Christian Thimm, Marcus Trzcenski, Klaus Mertens, Evelyn Schlaghecke, Peter Schlaghecke, Blanca Kruse, Katrin Beike, Andreas Hauch und Katja Schuh.



© 2011 Lookout Games  
www.lookout-games.de

Fragen, Anregungen oder Kritik?  
Schreiben Sie uns an  
buero@lookout-games.de