

Mutterböhnchen

eine Ladybohn-Variante von Uwe Rosenberg
für 2 bis 6 Spieler

Spielidee und Spielmaterial

Das Spiel **Mutterböhnchen** enthält 1 Zählkarte für den Zugstapel, 8 Babybohnen (mit je 2 Rasseln) sowie 24 Sonderbohnen. Alle Sonderbohnen sind männlich, wenn auch nicht herausragend männlich.

Mutterböhnchen kann nur zusammen mit dem Kartenspiel **Ladybohn – Manche mögen's heiß!** (AMIGO Spiel+Freizeit) gespielt werden. Bei den folgenden Erläuterungen wird die Kenntnis der Originalregeln von **Ladybohn** vorausgesetzt.

Ergänzungen zur Spielvorbereitung

Aus dem Spiel **Ladybohn** werden von jeder Bohnensorte 2 männliche Bohnen aussortiert, gemischt und gleichmäßig auf die Spieler aufgeteilt. Die zugeeilten Karten werden als Bohmentaler verdeckt vor den Spielern abgelegt. Die Spieler dürfen sich ihre Bohmentaler **nicht ansehen**. (Bei 3 und 5 Spielern bleibt 1 Karte übrig. Ohne dass sich jemand diese Karte ansieht, wird sie zurück in den Kartenstapel gemischt. Bei 6 Spielern bleiben 4 Karten übrig, die ebenso zurückgemischt werden.)

Die 32 Bohnenkarten aus **Mutterböhnchen** werden denen aus **Ladybohn** beigemischt. Der gesamte Stapel mit den Bohnenkarten wird gemischt und – wie in der Abbildung rechts – verdeckt auf die Zählkarte für den Zugstapel gelegt. Wird der Kartenstapel im Spielverlauf das erste Mal leer, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer Stapel so auf die Zählkarte gelegt, dass der Schriftzug „2. Zugstapel“ sichtbar ist. Die Rückseite der Zählkarte ist entsprechend für den dritten und vierten Zugstapel vorgesehen.



Ergänzungen zu Ladybohn

Zunächst wird der Spielverlauf für 3 bis 6 Personen erklärt. Die Regeln für das Zweipersonenspiel folgen im Anschluss. Es gelten alle Regeln aus **Ladybohn** mit folgenden Ergänzungen:

Die Bohnenfelder

Bei **Mutterböhnchen** kann beim Spiel mit 4 bis 6 Personen kein „3. Bohnenfeld“ dazu gekauft werden.
Im Dreipersonenspiel starten alle Spieler mit 3 Bohnenfeldern.

Der Spielzug

Phase 1: Bohnenkarten ausspielen

Diese Phase des Spielzuges bleibt beim Spiel mit 3 bis 6 Personen unverändert.

Phase 1½: Angriff der Rasselbände

Bei **Mutterböhnchen** kommt eine Rundenphase mit der Nummer 1½ hinzu, die Angriffsphase: Sie findet zwischen der Phase, in der Handkarten ausgespielt werden, und der Handelsphase statt. Für diese Phase sind die Rasseln auf den Babybohnen von Bedeutung (siehe „Der Angriff der Rasselbände“).

Phase 2 bis 3: Bohnen handeln, schenken und anbauen

Die Spielphasen 2 (Handelsphase) und 3 (Anbauphase) des Ursprungspiels werden zusammengelegt.

Handelsregel

Schon bei **Ladybohn** durften die Spieler beim Handeln nicht verraten, ob die angebotenen Bohnen Ladybohnen, männliche Bohnen oder Babybohnen sind. Bei **Mutterböhnchen** kommt hinzu, dass die Spieler auch **nicht** verraten dürfen, ob es sich bei den Bohnen auf ihrer Hand um Mutterböhnchen handelt.

Anpflanzregeln

Bei **Ladybohn** konnten nur Babys „untergeschoben“ werden. Diese Regel ist einfacher geworden. Bei **Mutterböhnchen** werden nicht nur die Babys, sondern alle Bohnenkarten „untergeschoben“.

Dies bedeutet im Detail:

- Falls ein Spieler eine Bohne durch einen **Handel** erhält, gilt, dass sie ihm sofort auf ein **bestehendes** Bohnenfeld gelegt wird, sofern dies möglich ist. Der Besitzer des Bohnenfeldes kann dies **nicht** verhindern (z. B. durch eine *schnelle Ernte*).
- Wer durch einen Handel **mehrere Bohnen** der gleichen Art erhält, kann selbst entscheiden, in welcher Reihenfolge er sie **sofort** anpflanzt, sofern sie auf ein bestehendes Bohnenfeld passen.
- Passen die **erhandelten** Bohnen auf kein bestehendes Bohnenfeld, können sie – genauso wie ausgespielte und aufgedeckte Bohnen – auch zu einem späteren Zeitpunkt in der Handelsphase angepflanzt werden.

Das Zusammenspiel von Lady- und Babybohnen

Bei **Mutterböhnchen** bewirkt eine Ladybohne, die **auf** ein Bohnenfeld angepflanzt wird, dass eine angebaute Babybohne auf dem gleichen Bohnenfeld um 2 Positionen **nach oben** rücken darf. (Schon bei **Ladybohn** galt der *umgekehrte Fall*: Eine Babybohne, die auf ein Bohnenfeld angepflanzt wird, bewirkt, dass eine angebaute Lady auf dem gleichen Bohnenfeld um 2 Positionen **nach oben** rückt. Diese Regel gilt weiterhin.) Bei **Mutterböhnchen** ist wichtig, dass auf das Vorrücken der Ladys **verzichtet** werden kann, um einer neu angepflanzten Babybohne die Rassel(n) zu erhalten (siehe „Angriff der Rasselbände“).

Phase 4: Neue Bohnenkarten ziehen

Diese Phase des Spielzuges bleibt beim Spiel mit 3 bis 6 Personen unverändert.

Ernteregeln

Wird nach dem Bohnometer der weiblichen Gartenbohne abgerechnet, werden die Bohmentaler nicht wie bei **Ladybohn** mit den obersten, sondern mit den **untersten** Karten des gemeinsamen Ablagestapels angezeigt. (Diese Bohmentaler werden also nach wie vor nicht mit Gartenbohnen angezeigt.)

Die Mutterböhnchen

Die Mutterböhnchen sind 24 männliche Bohnen mit Sonder(un)fähigkeiten. Die Sonder(un)fähigkeiten haben keinerlei Bedeutung, solange sie sich auf der Hand eines Spielers befinden. Sie unterscheiden sich in der folgenden Weise:

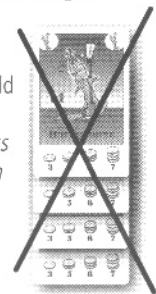
Für Mutterböhnchen, die ihren Text ungefähr **auf Höhe der Kartenmitte** aufweisen, gilt:

- Der Text auf der Karte hat nur solange Bedeutung, wie er auf einem Bohnenfeld lesbar ausliegt.
- Das Mutterböhnchen verliert seine Eigenart, sobald sein Text von einer anderen Bohnenkarte abgedeckt wird oder das Bohnenfeld geerntet wird.

Für Mutterböhnchen, die ihren Text **oben auf einer Bohnenkarte** haben, gilt:

- Die Texte gelten solange, wie die Mutterböhnchen auf einem Bohnenfeld angepflanzt sind - egal auf welcher Position.
- Die Mutterböhnchen verlieren ihre Sonder(un)fähigkeit nicht, sobald sie von anderen Bohnenkarten abgedeckt werden, sondern erst, wenn sie geerntet werden. (Wegen dieser Regel ist es wichtig, dass die Spieler die Bohnen auf ihren Feldern nicht in der Weise fächern dürfen, dass nur die Bohnometer der Karten zu sehen sind.)

Wenn Bohnen angepflanzt werden, müssen sie immer der Reihe nach angepflanzt werden. (Es ist also nicht möglich, sich durch das *gleichzeitige Anpflanzen von Bohnen der Auswirkung bestimmter Mutterböhnchen* – wie z. B. dem *Junggesellen* – zu entziehen.)



Der Angriff der Rasselbände

Wie bereits erwähnt, kommt es zwischen dem Ausspielen der Handkarten und der Handelsphase zu einer Zwischenphase, der Angriffsphase. Diese Phase hat die Nummer 1½.

Immer wenn der Zugspieler in der Angriffsphase auf mindestens einem seiner Bohnenfelder eine Babybohne obenauf liegen hat, kann er einen „Angriff der Rasselbände“ durchführen: Er benennt einen Mitspieler. Dieser muss seine Bohmentaler mischen. Anschließend zieht der Zugspieler verdeckt 1 Bohmentaler aus der Talerhand seines Mitspielers und deckt die gezogene Bohnenkarte auf. Nur wenn er die gezogene Bohnenkarte für eines seiner **bestehenden** Bohnenfelder gebrauchen kann, darf (und muss) er die Bohne sofort anpflanzen. (Aus Talern werden also wieder Bohnen.) Ansonsten gibt er die Karte als Bohmentaler zurück.

- Wer 1 Babybohne mit 2 Rasseln oben liegen hat, zieht **beim gleichen Spieler** statt 1 Bohnentaler 2 Bohnentaler, darf aber dennoch höchstens 1 Bohnenkarte behalten. *(Die andere Bohnenkarte geht als Bohnentaler zurück an den Mitspieler.)*
- Wer auf 2 Bohnenfeldern je 1 Babybohne oben liegen hat, kann **zwei unterschiedliche Spieler** angreifen. Er darf einen Spieler nicht doppelt angreifen. Deckt der Spieler nach dem ersten Angriff eine seiner Babybohnen ab, darf er dennoch – wie geplant – den zweiten Angriff durchführen. Hat er nach dem ersten Angriff eine neue Babybohne obenauf liegen, darf er mit dieser vorerst keinen Angriff starten.
- Beide Sonderfälle sind miteinander kombinierbar.
- **Sonderregel:** Wer im Dreipersonenspiel auf allen 3 Bohnenfeldern Babys oben liegen hat, darf einen Mitspieler doppelt angreifen.

Es ist dem Verteidiger immer erlaubt, vor dem Angriff schnell noch Bohnenfelder zu ernten und die geernteten Bohnen zu verkaufen. Der Angreifer dagegen muss eroberte Bohnenkarten sofort auf das passende eigene Bohnenfeld legen, ohne sein Bohnenfeld vorher ernten zu dürfen.

Tipp: Die Spieler sollten sich merken, wer von welcher Bohnensorte viele erntet, um gezielter angreifen zu können.

Spielende und Gewinner des Spiels

Beim Spiel mit 3/4/5/6 Personen endet das Spiel, sobald der Zugstapel zum 1./2./3./4. Mal leer geworden ist.

Um in der Schlussphase nicht allzu hart von erhandelten Mutterböhnchen oder Babybohnen, die einem ganze Bohnenfelder ruinieren können, getroffen zu werden, darf jeder Spieler bei Spielende *(der Reihe nach im Uhrzeigersinn)* auf **jedes seiner bestehenden Bohnenfelder 1 beliebige Handkarte der passenden Bohnensorte legen**. Es beginnt der Spieler, der als nächster mit seinem Spielzug an die Reihe gekommen wäre. Auch hier können Ladybohnen durch Babybohnen 2 Positionen nach vorne geholt werden. Anschließend ernten und verkaufen die Spieler ihre Bohnenfelder.

Es gewinnt der Spieler mit den meisten Bohnentalern. **Bei Gleichstand gewinnt derjenige, der später seinen ersten Spielzug gemacht hat.** *(Dies ist eine Spielregel, die wir für alle Bohnanza-Varianten empfehlen.)*

Spielverlauf im Zweipersonenspiel

Es gelten die **Ladybohn-** und **Mutterböhnchen-**Regeln des Mehrpersonenspiels mit folgenden Ausnahmen.

Von den beiden Karten „3. Bohnenfeld“ wird nur eine benötigt, die bei Spielbeginn der Gegenspieler des Startspielers hat. Das dritte Bohnenfeld wird nicht gekauft, wie in anderen Bohnanza-Varianten, sondern von den Kontrahenten **abwechselnd eröffnet**. Ein drittes Bohnenfeld darf nur beginnen, wer die Karte „3. Bohnenfeld“ hat. Wer ein drittes Bohnenfeld neu beginnt, muss seinem Gegner sofort die Karte „3. Bohnenfeld“ geben. *(Es ist möglich, dass beide Spieler zur gleichen Zeit ein drittes Bohnenfeld haben.)* Ein Spieler verliert sein drittes Bohnenfeld wieder, sobald er **eines seiner drei Bohnenfelder erntet**. Bohnenfelder dürfen nur im eigenen Spielzug geerntet werden.

Der Spielzug besteht aus **5 Phasen**:

Phase 1: Der Spieler, der an der Reihe ist, legt die Bohnenkarten aus dem Angebot, welche der Gegenspieler nicht verwertet hat (zum Begriff „Angebot“, siehe Phase 4), auf die eigenen Bohnenfelder oder auf den offenen Ablagestapel.

Die folgenden Regeln gelten sowohl für Phase 1, als auch für Phase 4:

- Bohnen gleicher Sorte muss der Spieler gemeinsam anbauen oder gemeinsam auf den Ablagestapel legen – er darf sie nicht trennen.
- Die Reihenfolge, in der die Bohnen angebaut werden, bleibt dem Spieler überlassen.
- *(Wie im Mehrpersonenspiel gilt: Nach jedem angepflanzten Baby darf 1 Lady auf dem gleichen Bohnenfeld um 2 Positionen nach vorne gesteckt werden, und nach jeder angepflanzten Lady darf 1 Baby auf dem gleichen Bohnenfeld um 2 Positionen nach vorne gesteckt werden.)*

Phase 2: Der Zugspieler spielt seine vorderste Handkarte aus. Wenn er möchte, kann er danach auch seine zweitvorderste Karte ausspielen. Vor oder nach dem Ausspielen einer Bohnenkarte darf der Spieler 1 beliebige Bohnenkarte von der Hand **auf den offenen Ablagestapel** legen.

Phase 3: Die Angriffe der Rasselbande: Zunächst wird festgestellt, wie viele Einfach- und Doppelangriffe der Spieler hat. Alle Angriffe richten sich *(in beliebiger Reihenfolge)* gegen den Gegenspieler. Bohnentaler, die auf die Bohnenfelder des Zugspielers **passen**, werden sofort auf die Bohnenfelder gelegt. Bohnentaler, die nicht passen, werden erst zurückgegeben, sobald alle Angriffe durchgeführt sind. Wie im Mehrpersonenspiel gilt, dass nach einem Doppelangriff nur 1 Bohnentaler behalten werden darf.

Phase 4: Der Spieler deckt **3 Bohnenkarten** vom Zugstapel auf. Diese Karten bilden das Angebot. Danach wird solange die jeweils oberste Bohne des offenen Ablagestapels zu den Bohnen im Angebot gelegt, wie sie die Bohnensorte einer der drei aufgedeckten Bohnenkarten aufweist *(ob Ladybohne, männliche Bohne oder Babybohne spielt dabei keine Rolle)*. Der Spieler nimmt sich alle Bohnenkarten, die er gebrauchen kann. Die anderen Bohnen lässt er liegen *(siehe Phase 1 des Spielzuges)*.

Phase 5: Der Spieler zieht **2 Bohnenkarten** nach und nimmt sie nach hinten auf die Hand.

Spielende: Das Spiel endet, wenn der Zugstapel das erste Mal leer wird. Auch im Zweipersonenspiel können beide Spieler am Ende des Spiels auf jedes ihrer bestehenden Bohnenfelder 1 beliebige Handkarte der passenden Bohnensorte legen. *(Die Spieldauer beträgt etwa 30 Minuten.)*

Anmerkungen zu den unselbständigen unter den Mutterböhnchen

Es folgen Erläuterungen zu den Mutterböhnchen-Texten, sortiert nach Bohnensorten. *Schon wieder Männer! Wie ich sie hasse, jedes einzelne Mutterböhnchen (frei nach Greta Garbo).*

Arbeitstier (Gartenbohne): Wird das Arbeitstier als vorderste Handkarte angepflanzte, gilt die hinterste, die anschließend angepflanzte werden muss, **nicht** als zweite Handkarte, die angebaut werden darf.

Faulpelz (Gartenbohne): Der Faulpelz bewirkt zusammen mit dem Warmduscher, dass der Spieler gar keine Bohnen nachziehen darf.

Wühler (Gartenbohne): Der Wühler bezieht sich nur auf die eigenen Rasselbänder.

Choleriker (Rote Bohne): Im Spiel mit 2 bis 3 Personen hat man bis zu 3 Bohnenfelder, deshalb steht auf der Karte „Feldern“.

Flitzer (Rote Bohne): Es wird keine Ersatzkarte für den Flitzer aufgedeckt. Falls kein Mitspieler den Flitzer haben möchte, bleibt die Karte offen ausliegen und kann (bzw. muss) im Verlauf der Handelsphase vom Zugspieler angepflanzte werden. Im Zweipersonenspiel wird der Flitzer nicht aktiv, falls er vom Ablagestapel in das Angebot dazugelegt wird – er wird ja auch nicht „aufgedeckt“.

Warmduscher (Rote Bohne): Der Besitzer des Warmduschers zieht seine Bohnenkarte nach, nachdem der Zugspieler seine 3 Karten gezogen hat.

Prügelknabe (Augenbohne): Bohnengeschenke, die nicht direkt auf das Bohnenfeld gelegt werden, können zu einem beliebigen Zeitpunkt der Handelsphase angebaut werden.

Losер (Augenbohne): Wer im Mehrpersonenspiel auf dem einen Bohnenfeld 1 beliebige Bohne und auf dem anderen Bohnenfeld genau 1 Augenbohne hat und dann den Loser erhandelt, muss seine nunmehr 2 Augenbohnen sofort ernten – aufgrund des Loser-Bohnometers leider ohne Ertrag.

Hampelmann (Augenbohne): Der Hampelmann bezieht sich auf die Kartenauswahlphase. Im Mehrpersonenspiel ist dies Phase 1, im Zweipersonenspiel Phase 3. Es ist in dieser Phase erlaubt, als erste Bohnenkarte den Hampelmann auszuspähen, um gleich danach als zweite eine beliebige Handkarte auszuspähen.

Aktivist (Sojabohne): „Aufdecken“ bedeutet, dass die Sojabohne als eine von 2 Karten in Phase 2 *(Mehrpersonenspiel)* bzw. als eine von 3 Karten in Phase 4 *(Zweipersonenspiel)* aufgedeckt werden muss.

Einsiedler (Sojabohne): Falls der Einsiedler alleine auf einem Bohnenfeld liegt, kann auch er nur geerntet werden, wenn auf keinem anderen Bohnenfeld 2 oder mehr Bohnen liegen. *(Dies ist eine normale „Bohnanza“-Regel.)*

Frauenversther (Sojabohne): Die Ladybohne wird nur nach vorne geholt, sie wechselt nicht das Bohnenfeld.

Kotzbrocken (Brechbohne): Ein bestehendes Bohnenfeld ist ein Bohnenfeld mit mindestens 1 Bohne.

Saufkumpan (Brechbohne): Ist der Saufkumpan auf einem Bohnenfeld vertreten, kann eine Ladybohne auch ein Baby der anderen Sorte nach vorne holen und umgekehrt. Der Saufkumpan kann nicht auf ein Brechbohnenfeld gelegt werden. Beim Rasselbandenangriff kann ein angreifender Saufkumpan Brechbohnen oder auch Blaue Bohnen behalten.

Schluckspecht (Brechbohne): Die Anweisung gilt nur für den Spieler, der den Schluckspecht angebaut hat. Ladys, die unter das Bohnenfeld gelegt werden, holen kein Baby nach vorne – und umgekehrt. Angebaute Mutterböhnchen entfalten ihren Charakter nur, wenn ihr Text oben auf der Bohnenkarte steht.

Chauvischwein (Saubohne): Ladys, die unter das Bohnenfeld gelegt werden, holen kein Baby nach vorne.

Kameradenschwein (Saubohne): Diese Bohne hat nur einmalig beim Ausspielen eine Bedeutung.

Messie (Saubohne): Es darf nach wie vor mit den Handkarten gehandelt werden.

Junggeselle (Feuerbohne): Diese Bohne hat nur einmalig beim Ausspielen eine Bedeutung.

Lichtgestalt (Feuerbohne): Die Lichtgestalt rückt auch nach männlichen Bohnen auf anderen eigenen Feldern vor. *(Im Spiel mit 2 bis 3 Personen hat man bis zu 3 Bohnenfelder.)*

Schürzenjäger (Feuerbohne): Diese Bohne hat nur einmalig beim Ausspielen eine Bedeutung. Der Schürzenjäger kann eine beliebige Ladybohne aussuchen. Falls er keine findet, bekommt er auch keine. Er lässt die Reihenfolge im Ablagestapel unverändert. Dies ist im Zweipersonenspiel wichtig.

Kavalier (Blaue Bohne): Die betreffende Ladybohne muss als oberste Karte auf dem Bohnenfeld liegen *(also ganz sichtbar sein)*. Der Kavalier zählt bei der Ernte auch dann als Bohne mit, wenn er auf einem artfremden Bohnenfeld angebaut wurde.

Macho (Blaue Bohne): Der Macho rückt auch nach Ladybohnen auf anderen eigenen Feldern vor. *(Im Spiel mit 2 bis 3 Personen hat man bis zu 3 Bohnenfelder.)*

Pistolenheld (Blaue Bohne): Ist der Pistolenheld auf einem Bohnenfeld vertreten, kann eine Lady auch ein Baby der anderen Sorte nach vorne holen und umgekehrt. Der Pistolenheld kann nicht auf ein Feuerbohnenfeld gelegt werden. Er kann auf ein Bohnenfeld mit Saufkumpan gelegt werden.

(Auf einem Bohnenfeld mit Saufkumpan und Pistolenheld können Brechbohnen, Feuerbohnen und Blaue Bohnen angepflanzte werden.) Beim Rasselbandenangriff kann ein angreifender Pistolenheld Feuerbohnen oder auch Blaue Bohnen behalten.

Credits

Uwe Rosenberg hat im Juni 2007 für sein bei Amigo erschienenes Kartenspiel **Ladybohn** die Erweiterung **Mutterböhnchen** entwickelt und im Frühjahr 2010 ausgestaltet. Er bedankt sich bei allen Spieltestern in chronologischer Reihenfolge: Ursula Kraft, Volker Kraft, Miriam Bode, Kai Uwe Meibeck, Ulf Schneider, Susanne Rosenberg, Susanne Kistenmacher, Beate Braukmüller, Stefanie Kiewit, Frederike Diehl, André Diehl, Almut Borgdorf, Eva von Hatzfeld, Anne-Catherine Bode, Marinka Voß, Christian Voß, Sabine Lochner, Diana Zey, Jan-Hendrik Lochner, Markus Bais, Lutz Decking, Markus Knoblauch, Mike Neunert, Marcel Oikner, Carolin Knauber, Nikolaus Arens, Melanie Arens, Ralph Arens, Michaela Strohm, Wolfgang Stisser, Steffen Wilde, Verena Wall, Marian Wall, Katrin Nicke, Tobias Gödde, Christian Becker und Uwe Moltzer. Ein großes „Danke schön“ auch an das Korrekturlesesteam: Monika Harke, Michael Wübner, Grzegorz Kobiela, Holger Regber, Susanne Rosenberg, Mario Weise, Mike Schröder, Lutz Leonhardt, Inge Blecher und Stefanie Hahmeier. Sämtliche Illustrationen stammen von Björn Pertsch, der auch für die Gestaltung von **Bohnanza** und **Ladybohn** verantwortlich zeichnet. Layout, Satz und Grafik sind von Clemens Franz. Einen herzlichen Dank an AMIGO-Spiele für die Erlaubnis, dieses Kartenspiel zu veröffentlichen.