

BOONANZA

“HAK, IK HEB JE!”



KORT SPELOVERZICHT

Boonanza is een spel over het verbouwen, handelen en oogsten van bonen. Verbouw bonen op je velden en handel met de andere spelers. Hoe meer bonen een speler van een soort op een veld heeft, hoe hoger de opbrengst van de oogst bij verkoop is. De speler die aan het einde de meeste munten heeft, is de succesvolste bonenboer en wint.

SPELMATERIAAL & VOORBEREIDING

Iedere speler krijgt 1 van de 5 bonenveldtableaus. Deze hebben een kant met 2 en één met 3 bonenvelden.

In een spel met 3 spelers legt iedere speler de kant met 3 bonenvelden naar boven.

In een spel met 4 of 5 spelers legt iedere speler de kant met 2 bonenvelden naar boven.



Voor 3 spelers



Voor 4-5 spelers

Bepaal een startspeler door loting. Deze krijgt 1 van de 2 startspelerkaarten. Geef iedere speler daarnaast een overzichtskaart met de fasen binnen een beurt. **Let op:** de vijfde overzichtskaart bevindt zich op de achterkant van de tweede startspelerkaart.



Startspelerkaart

Er zijn 104 kaarten met 8 verschillende bonensoorten. Het grote getal op een bonenkaart geeft aan hoeveel er van deze soort in het spel zitten.



Schud alle bonenkaarten en geef iedere speler één voor één 5 handkaarten.



Let op, dit is de belangrijkste regel van het spel:

Een speler mag de volgorde van de bonenkaarten in zijn hand tijdens het hele spel **niet** veranderen. Zijn eerste getrokken kaart is de voorste in zijn hand. Die is volledig zichtbaar. Elke volgende kaart die hij trekt, doet hij achteraan. Hij mag zijn kaarten niet sorteren.

Leg de resterende bonenkaarten met de muntkant naar boven als trekstapel midden op tafel. Laat hiernaast ruimte voor een aflegstapel. Bij iedere speler ontstaat daarnaast tijdens het spel een muntenstapel (zie afbeelding rechts).



Startopstelling bij 4 spelers

SPELVERLOOP

De startspeler is de eerste actieve speler. Daarna wordt er met de klok mee verder gespeeld. **Let op:** de startspelerkaart wordt niet doorgegeven. Deze blijft het hele spel bij de startspeler (zie "Einde van het spel").

De actieve speler doorloopt in zijn beurt de volgende fasen in de aangegeven volgorde:

1. Bonenkaarten uit de hand verbouwen
2. Bonenkaarten omdraaien en handelen
3. Ontvangen en omgedraaide bonenkaarten verbouwen
4. Nieuwe bonenkaarten trekken

Belangrijke spelregels voor het verbouwen van bonen:

Een speler mag op 1 veld uitsluitend bonen van dezelfde soort verbouwen. Het is echter toegestaan om dezelfde soort op meer velden tegelijk te verbouwen. Leg bonenkaarten overlappend onder elkaar op de velden.



Fase 1: Bonenkaarten uit de hand verbouwen

rijkste regel van het spel:

Een speler mag de volgorde van de bonenkaarten in zijn hand tijdens het hele spel **niet** veranderen. Zijn eerste getrokken kaart is de voorste in zijn hand. Die is volledig zichtbaar. Elke volgende kaart die hij trekt, doet hij achteraan. Hij mag zijn kaarten niet sorteren.

Leg de resterende bonenkaarten met de muntkant naar boven als trekstapel midden op tafel. Laat hiernaast ruimte voor een aflegstapel. Bij iedere speler ontstaat daarnaast tijdens het spel een muntenstapel (zie afbeelding rechts).



Startopstelling bij 4 spelers

SPELVERLOOP

De startspeler is de eerste actieve speler. Daarna wordt er met de klok mee verder gespeeld. Let op: de startspelerkaart wordt niet doorgegeven. Deze blijft het hele spel bij de startspeler (zie "Einde van het spel").

De actieve speler doorloopt in zijn beurt de volgende fasen in de aangegeven volgorde:

1. Bonenkaarten uit de hand verbouwen
2. Bonenkaarten omdraaien en handelen
3. Ontvangen en omgedraaide bonenkaarten verbouwen
4. Nieuwe bonenkaarten trekken



Belangrijke spelregels voor het verbouwen van bonen:
 Een speler mag op 1 veld uitsluitend bonen van dezelfde soort verbouwen. Het is echter toegestaan om dezelfde soort op meer velden tegelijk te verbouwen. Leg bonenkaarten overlappend onder elkaar op de velden.

Fase 1: Bonenkaarten uit de hand verbouwen

De speler **moet** de voorste bonenkaart (de volledig zichtbare) uit zijn hand op 1 van zijn velden leggen (zie afbeeldingen rechts).



Daarna **mag** hij nog een bonenkaart uit zijn hand (weer de volledig zichtbare) op 1 van zijn velden leggen (zie afbeeldingen rechts). Hij mag geen derde bonenkaart verbouwen.



Door het verbouwen **verlengt** of **start** hij de rij kaarten op een bonenveld.

Moet een speler een bonenkaart verbouwen, maar heeft hij er geen beschikbaar bonenveld voor, dan moet hij eerst één van zijn velden oogsten (zie "De bonenoogst").

Heeft een speler aan het begin van fase 1 geen handkaarten, dan vervolgt hij meteen met fase 2.

Fase 2: Bonenkaarten omdraaien en handelen

De speler trekt de bovenste 2 kaarten van de trekstapel en legt deze er voor iedereen goed zichtbaar open naast.

De omgedraaide kaarten zijn van de actieve speler. Hij mag deze op zijn velden verbouwen of aan de andere speler verhandelen.



Voorbeeld 1: Bob heeft een sojaboon en een blauwe boon omgedraaid. Hij behoudt de blauwe boon. Hij biedt de sojaboon aan de andere spelers aan, omdat deze niet op zijn bonenvelden past. Hij vraagt: "Wie wil de sojaboon? Ik zou daar graag een kidneyboon voor hebben."



Spelregels met betrekking tot bonenhandel:

- Uitsluitend de actieve speler mag met andere spelers handelen. De andere spelers mogen onderling niet handelen.
- Een speler mag met al zijn handkaarten handelen. Het is daarbij niet van belang waar een kaart zich in zijn hand bevindt.
- De actieve speler mag ook met de 2 omgedraaide kaarten handelen.
- Een speler mag **niet verder handelen** met kaarten die hij als gevolg van handel heeft ontvangen.
- Een speler mag ook **niet handelen** met kaarten die op zijn bonenvelden liggen.
- Het is toegestaan om een verschillend aantal kaarten met elkaar te ruilen, bijvoorbeeld 2 blauwe bonen tegen 1 tuinboon.

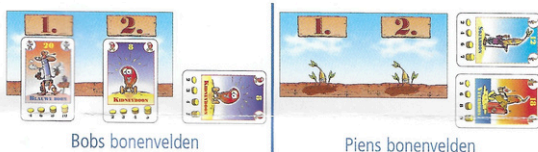
Voorbeeld 2: omdat niemand met Bob wil handelen, verbetert hij zijn aanbod: "Ik bied naast de omgedraaide sojafoon een vuurboon uit mijn hand voor een kidneyboon."



Let op: trek een kaart pas uit de hand zodra de handel werkelijk tot stand is gekomen. Beide spelers moeten namelijk met de handel instemmen. Op die manier ontstaat er geen discussie waar de kaart zich in de hand bevond als de handel onverhoopt niet doorgaat.

Een speler die bonenkaarten via handel ontvangt, legt deze horizontaal naast zijn bonenvelden. Hij mag ze niet in zijn hand nemen.

Voorbeeld 3: Pien gaat op het aanbod van Bob in en geeft hem de begeerde kidneyboon. Bob legt deze horizontaal naast zijn bonenvelden. Pien doet hetzelfde met de ontvangen soja- en vuurboon.



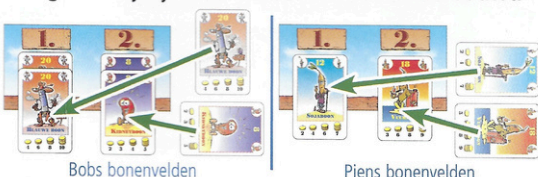
Let op: als bijzondere vorm van handel mag een speler ook **bonenkaarten schenken**. De speler die de kaarten zou ontvangen, moet deze echter accepteren. Wijst hij de kaart(en) af, dan gaat de handel niet door.

Ook als de actieve speler de omgedraaide kaarten heeft verhandeld, mag hij nog met zijn handkaarten verder handelen. Pas als de actieve speler niet meer wil handelen, meldt hij dat aan de andere spelers en beëindigt hij deze fase.

Fase 3: Ontvangen en omgedraaide bonenkaarten verbouwen

Alle spelers met horizontale kaarten naast hun bonenvelden moeten deze nu verbouwen. De actieve speler moet ook de omgedraaide kaarten verbouwen als hij deze niet heeft verhandeld. Iedere speler bepaalt zelf in welke volgorde hij zijn nieuwe bonenkaarten verbouwt.

Voorbeeld 4: Bob verbouwt de gehandelde kidneyboon en de omgedraaide blauwe boon op zijn bonenvelden. Pien verbouwt de sojafoon en de vuurboon op haar velden.



Moet een speler een bonenkaart verbouwen die niet overeenkomt met een soort op zijn bonenvelden (en heeft hij ook geen leeg veld), dan moet hij eerst een veld oogsten (zie "De bonenoogst"), voordat hij verder mag verbouwen.

Fase 4: nieuwe bonenkaarten trekken

De actieve speler trekt één voor één 3 bonenkaarten van de trekstapel en doet deze zoals gebruikelijk achterin zijn hand (zonder de volgorde te veranderen).



Zijn linkerbuurman is nu de nieuwe actieve speler.



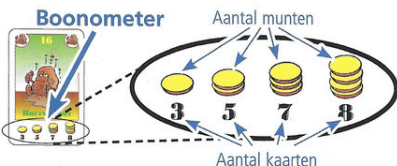
DE BONENOOGST

Een speler mag **op elk moment tijdens het spel** zijn bonenvelden oogsten, ook als hij niet de actieve speler is.

Elke bonensoort heeft zijn eigen "boonometer". Deze geeft aan hoeveel munten een speler voor een bepaald aantal verbouwde kaarten van deze soort ontvangt.

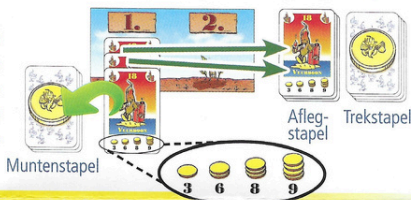
Let op: soms levert een oogst geen munten op.

De boonometer van de bruine boon betekent **bijvoorbeeld:** de speler krijgt voor een oogst van 1 of 2 kaarten op een veld geen munten, voor 3 of 4 kaarten krijgt hij 1 munt, voor 5 of 6 kaarten krijgt hij 2 munten, voor 7 kaarten krijgt hij 3 munten, en voor 8 of meer kaarten krijgt hij 4 munten.



- 1 De speler telt alle kaarten op het bonenveld dat hij wil oogsten.
- 2 Hij bekijkt nu de boonometer van de bovenste kaart.
- 3 Hij draait nu zoveel van de bonenkaarten op het veld naar de muntkant als hij (op basis van de boonometer) munten ontvangt.
- 4 Hij legt deze kaarten op zijn muntenstapel.
- 5 Hij legt de resterende bonenkaarten van het veld open op de aflegstapel.
- 6 Na een oogst is het betreffende bonenveld altijd leeg.

Voorbeeld 5: Michael heeft 3 vuurbonen op een veld liggen. De boonometer van de vuurboon geeft aan dat hij voor 3 vuurbonen 1 munt ontvangt. Hij draait 1 kaart naar de muntkant en legt deze op zijn muntenstapel. Hij legt de andere 2 vuurbonen op de aflegstapel.



De bonenbeschermingsregel

Een speler mag geen bonenveld met maar 1 bonenkaart erop oogsten als hij op ten minste 1 ander veld meer dan 1 bonenkaart heeft.

EEN LEGE TREKSTAPEL

Trekt een speler de laatste kaart van de trekstapel, schud dan direct de kaarten van de aflegstapel en gebruik deze als nieuwe gedekte trekstapel.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel is afgelopen als de trekstapel voor de **derde keer** leegraakt. Gebeurt dit tijdens het omdraaien van kaarten in fase 2 "Bonenkaarten omdraaien en handelen" (ook als er nog maar 1 kaart kon worden omdraaid), dan worden fasen 2 en 3 nog uitgespeeld. Alle spelers oogsten daarna nog hun bonenvelden en ontvangen daar eventueel munten voor. Kaarten in de hand zijn niets meer waard.

Iedere speler telt het aantal kaarten in zijn muntenstapel. Elke kaart is 1 munt waard. De speler met de meeste munten wint het spel. Bij een gelijke stand wint de speler die met de klok mee het verst van de startspeler zit.



Versie 5.3



© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH,
D-63128 Dietzenbach, 1997, 2016
Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl

Klantenservice: 0900 - 999 0000
999games.nl/klantenservice

Auteur: Uwe Rosenberg
Illustraties: Björn Pertoft
Vertaling en eindredactie: 999 Games b.v.

Alle rechten voorbehouden
Made in China



BOO001-03369-2404