

# EXCALIBOHN

## „DIE BOHNEN DER TAFELRUNDE“

Ein Spiel von  
Uwe Rosenberg  
mit Illustrationen  
von Björn Pertoft



[amigo-spiele.de/02051](http://amigo-spiele.de/02051)



**Spieler:** 3–5 Personen  
**Alter:** ab 12 Jahren  
**Dauer:** ca. 60 Minuten



### SPIELIDEE

Bohnen anbauen, Taler ernten – und Zauber nutzen!  
Zauber nutzen? Wählt die Bohnen auf euren Feldern  
weise: Jede Sorte hat eine besondere Fähigkeit. Zau-  
bertränke helfen dir außerdem, dich gegen deine  
Mitspieler wirkungsvoller durchzusetzen. Am Ende  
zählt nur eines: Der beste Bohnenhändler gewinnt.

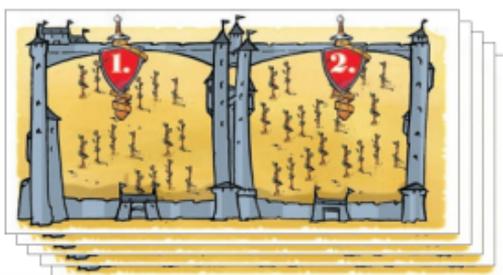


Kennst du bereits das Spiel **Bohnanza**? Dann bekommst du hier einen schnellen Überblick über die wichtigsten Unterschiede von **Excalibohn**:

- Nach dem Anbauen von ein oder zwei Handkarten gibt es eine zusätzliche Phase 1b für den aktiven Spieler: die **Zauberphase**.
- Die meisten Bohnensorten haben besondere **Bohnen-Fähigkeiten**. Diese nutzt der aktive Spieler in Phase 1b, falls er die entsprechenden Bohnen angebaut hat.
- Jeder Spieler beginnt mit einer **Zauberkarte** und kann weitere im Spiel erhalten. Diese aktiviert er in Phase 1b, um sie in seinem Spielzug zu nutzen.

## SPIELMATERIAL & SPIELVORBEREITUNG

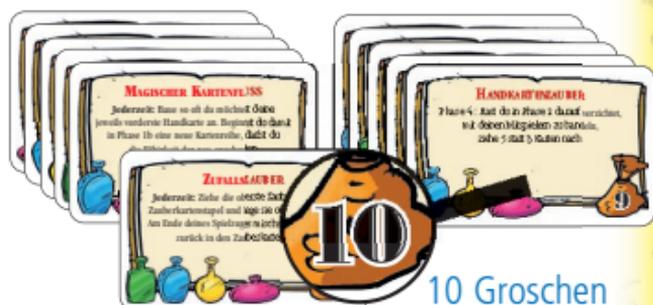
Jeder Spieler erhält eine der fünf **Bohnenfeld-Ablagen** und legt diese vor sich ab. Sie zeigt die zwei Bohnenfelder, die ihm im Laufe des Spiels zur Verfügung stehen. Nicht benötigte Bohnenfeld-Ablagen legt ihr in die Schachtel zurück.



Mischt die **Zauberkarten** verdeckt und verteilt an jeden Spieler **eine** davon. Ermittelt, wer die Zauberkarte mit dem höchsten Groschenbetrag unten rechts hat. Fragt dazu zuerst, ob jemand die 10-Groschen-Karte hat, dann nach der 9-Groschen-Karte usw., bis sich der erste Spieler meldet. Er ist der **Startspieler** dieser Partie. Legt dann eure Zauberkarten verdeckt vor euch ab.



Rückseite



10 Groschen

Legt die restlichen Zauberkarten als verdeckten Zauberkartenstapel in die Tischmitte.

Es gibt **98 Bohnenkarten** mit sieben verschiedenen Bohnensorten. Wie oft eine Sorte im Spiel vertreten ist, zeigt euch die große Zahl auf der jeweiligen Bohnenkarte.



9x

11x

13x

14x

15x

17x

19x

Mischt alle Bohnenkarten und verteilt an jeden Spieler einzeln **fünf Handkarten**.



### **Achtung, die wichtigste Regel des Spiels:**

Die Reihenfolge der Karten auf deiner Hand darfst du während des gesamten Spiels **nicht** ändern. Die erste verteilte Karte auf deiner Hand ist die vorderste Karte. Sie ist **vollständig sichtbar**. Jede weitere steckst du **dahinter**. Du darfst die Karten nicht sortieren.

Legt die restlichen Bohnenkarten mit der Talerseite nach oben als verdeckten Nachziehstapel in die Tischmitte. Schiebt dabei die **Rundenkarte** zur Hälfte so unter den Stapel, dass **1.** sichtbar ist. Mit ihr wird angezeigt, dass der Nachziehstapel zum ersten Mal durchgespielt wird.



Nachziehstapel

Während des Spiels wird neben dem Nachziehstapel ein Ablagestapel entstehen und bei jedem Spieler ein Talerstapel (siehe Abb.).

Gebt schließlich jedem Spieler je eine **Übersichtskarte** „Die Phasen des Spiels“ und „Die Bohnenfähigkeiten“.

## Startaufbau für vier Spieler



## SPIELABLAUF

Der Startspieler ist der erste aktive Spieler. Danach spielt ihr im Uhrzeigersinn weiter. Als aktiver Spieler führst du nacheinander folgende Phasen durch:

**Phase 1a: Bohnenkarten von der Hand anbauen**

**Phase 1b: Fähigkeiten der Bohnen nutzen und Zauberkarten aktivieren**

**Phase 2: Bohnenkarten aufdecken und handeln**

**Phase 3: Gehandelte und aufgedeckte Bohnenkarten anbauen**

**Phase 4: Bohnenkarten nachziehen**

### Wichtige Regeln für den Bohnenanbau:



- Auf einem Feld darfst du nur Bohnen **der gleichen Sorte** anbauen.
- Es ist dir aber erlaubt, dieselbe Sorte auf mehreren Feldern zur gleichen Zeit anzubauen.
- Die Bohnenkarten werden untereinander auf die Felder gelegt. Die **zuletzt gelegte** Karte auf einem Feld ist dabei die **oberste**, vollständig sichtbare.

## Phase 1a: Bohnenkarten von der Hand anbauen

- I. Du **musst** die vorderste Bohnenkarte, also die vollständig sichtbare Karte, aus deiner Hand auf einem deiner Felder anbauen.



- II. Danach **darfst du eine weitere** Bohnenkarte, die nun vollständig sichtbare Karte, auf einem deiner Felder anbauen.



Eine dritte Bohne darfst du nicht anbauen.



Durch das Anbauen **beginnst** oder **verlängerst** du die Kartenreihe auf dem Feld.



Musst du eine Bohnensorte anbauen, hast aber kein Feld dafür zur Verfügung, musst du zuerst ein Feld abernten (siehe S.13 „*Die Bohnenernte*“).



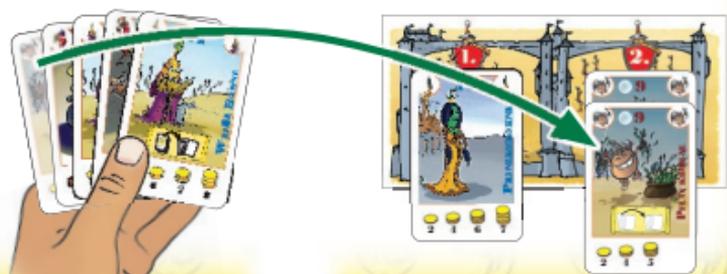
Hast du zu Beginn von Phase 1a keine Karten auf der Hand, gehst du gleich zu Phase 1b über.

## Phase 1b: Fähigkeiten der Bohnen nutzen und Zauberkarten aktivieren

Du darfst die besonderen **Fähigkeiten der Bohnensorten** nutzen, die du auf deinen Feldern angebaut hast.

- 👤 Nutze die Fähigkeiten in einer beliebigen Reihenfolge.
- 👤 Hast du die gleiche Bohnensorte auf mehreren Feldern angebaut, kannst du deren Fähigkeit auch entsprechend mehrfach nutzen.
- 👤 Beginnst du während Phase 1b eine neue Kartenreihe auf einem Feld, darfst du die Fähigkeit der neu angebauten Bohnensorte ebenfalls nutzen.
- 👤 Du musst ein Feld **nicht** abernten, um die Fähigkeit der angebauten Bohnensorte zu nutzen.

*Beispiel 1: Timon hat auf seinen Feldern eine Prinzessbohne und eine Pflückbohne angebaut. Er nutzt die Fähigkeit der Pflückbohne und zieht bei einem Mitspieler die hinterste Handkarte. Da es sich um eine weitere Pflückbohne handelt, baut er diese direkt auf sein bestehendes Feld an. Da er mit der neuen Pflückbohne die Kartenreihe verlängert und nicht neu begonnen hat, kann er die Fähigkeit der Pflückbohne nicht noch einmal nutzen.*



Alle Bohnen-Fähigkeiten werden im Detail ab S.17 „*Die Bohnen-Fähigkeiten*“ beschrieben.

Du darfst Zauberbohnen von deiner Hand ablegen, um deine **Zauberkarten zu aktivieren** (= auf die Vorderseite drehen). Lege für jede Zauberkarte, die du aktivieren willst, **eine** Zauberbohne auf den Ablagestapel. Es spielt dabei keine Rolle, wo sich diese Zauberbohne auf deiner Hand befindet.

Alle Zauberkarten werden im Detail ab S.20 „*Die Zauberkarten*“ beschrieben.

### **Phase 2: Bohnenkarten aufdecken und handeln**

Ziehe die obersten **zwei Karten vom Nachziehstapel** und lege sie für alle sichtbar aufgedeckt daneben.

Die aufgedeckten Karten gehören dir. Sie stehen dir zum Anbau auf deinen Feldern oder zum Handel mit deinen Mitspielern zur Verfügung.

*Beispiel 2: Timon hat eine Gemeine Bohne und eine Prinzessbohne aufgedeckt. Die Prinzessbohne behält er. Die Gemeine Bohne bietet er den Mitspielern an, weil sie nicht auf seine Bohnenfelder passt. Er fragt: „Möchte jemand die Gemeine Bohne? Am liebsten hätte ich dafür eine Pflückbohne.“*



## Regeln für den Bohnenhandel:

- Nur du als aktiver Spieler darfst mit anderen Spielern handeln. Deine Mitspieler dürfen untereinander nicht handeln.
- Ihr dürft alle mit euren Handkarten handeln. Dabei spielt es keine Rolle, wo sich die Karten auf eurer Hand befinden.
- Als aktiver Spieler darfst du auch mit den zwei aufgedeckten Bohnenkarten handeln.
- Mit Karten, die ihr nach einem Handel bekommt, dürft ihr **nicht weiterhandeln**.
- Mit Karten, die auf Feldern liegen, dürft ihr ebenfalls **nicht handeln**.
- Ihr dürft mit unterschiedlichen Kartenanzahlen handeln, z. B. zwei Schwertbohnen gegen eine Kapbohne.
- Mit Zauberkarten dürft ihr **nicht handeln**.

*Beispiel 3: Weil keiner mit Timon handeln möchte, erhöht er sein Angebot: „Ich biete zusätzlich zur aufgedeckten Gemeinen Bohne eine Schwertbohne aus meiner Hand für eine Pflückbohne.“*





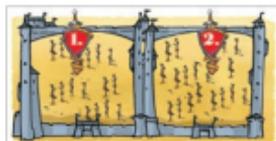
**Beachte:** Ziehe eine Karte erst aus der Hand, sobald der Handel auch wirklich zustande kommt, weil beide Spieler diesem zugestimmt haben. Dann gibt es keine Diskussion, wo die Karte in der Hand war, falls du deine Karte voreilig aus der Hand gezogen hast.

Bohnenkarten, die du nach einem Handel erhältst, legst du zunächst quer neben deinen Feldern ab. **Auf die Hand nehmen darfst du sie nicht.**

*Beispiel 4: Nina geht auf Timons Angebot mit der Gemeinen Bohne und der Schwertbohne ein und gibt ihm die begehrte Pflückbohne. Timon legt sie quer neben seinen Feldern ab. Dies macht auch Nina mit der Gemeinen Bohne und der Schwertbohne.*



Timons Bohnenfelder



Ninas Bohnenfelder

**Beachte:** Als besondere Form des Handels dürft ihr euch auch **Bohnenkarten schenken**. Der beschenkte Mitspieler muss das Geschenk aber nicht annehmen. Lehnt er ab, kommt der Handel nicht zustande.

Auch wenn du mit deinen aufgedeckten Karten gehandelt hast, darfst du weiterhin mit deinen Handkarten handeln. Erst wenn du nicht mehr handeln möchtest, sagst du es deinen Mitspielern und beendest diese Phase.

### Phase 3: Gehandelte und aufgedeckte Bohnenkarten anbauen

**Alle Spieler**, die Karten quer neben ihren Feldern liegen haben, **müssen** diese nun anbauen. **Als aktiver Spieler musst** du auch die **aufgedeckten Karten** anbauen, falls du nicht mit ihnen gehandelt hast.

Jeder darf selbst entscheiden, in welcher Reihenfolge er die neuen Bohnenkarten anbaut. Der aktive Spieler beginnt, die anderen folgen im Uhrzeigersinn.

*Beispiel 5: Timon baut die erhandelte Pflückbohne und die aufgedeckte Prinzessbohne auf seinen beiden Feldern an. Nina baut die Gemeine Bohne und die Schwertbohne auf ihren beiden Feldern an.*



Timons Bohnenfelder

Ninas Bohnenfelder



Musst du eine Bohnensorte anbauen, hast aber kein Feld dafür zur Verfügung, musst du zuerst ein Feld abernten (siehe S.13 „Die Bohnenernte“), bevor du weiter anbauen kannst.

## Phase 4: Bohnenkarten nachziehen

Ziehe nacheinander drei Karten vom Nachziehstapel. Stecke sie, ohne die Reihenfolge zu ändern, hinter deine letzte Handkarte.



Drehe jetzt noch alle deine offen ausliegenden Zauberkarten zurück auf die Rückseite. Danach ist der Spieler links von dir der neue aktive Spieler.

## DIE BOHNENERNTE

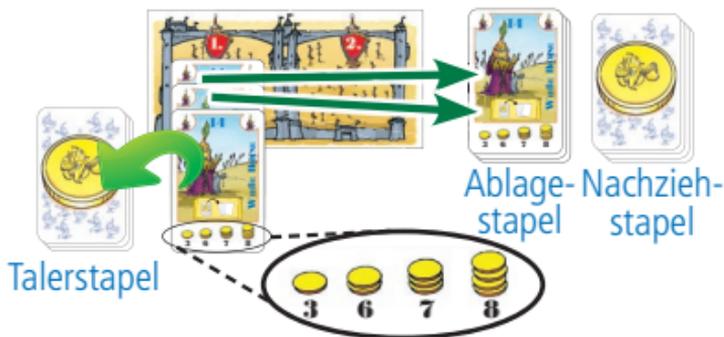
Du darfst **jederzeit** im Spiel deine Bohnenfelder abernten, auch wenn du nicht der aktive Spieler bist. Jede Bohnensorte hat ein eigenes **Bohnometer**. Es zeigt dir, wie viele Taler du für eine bestimmte Anzahl angebauter Karten dieser Sorte bei einer Ernte erhältst.

**Beachte:** Bei manchen Ernten erhältst du keine Taler. Das **Bohnometer** einer Prinzessbohne sagt dir z. B.: Du erhältst für eine Ernte von 1 Prinzessbohne keinen Bohnentaler. Für 2 oder 3 Prinzessbohnen erhältst du einen Taler. Für 4 oder 5 Prinzessbohnen erhältst du zwei Taler, für 6 Prinzessbohnen drei Taler und für 7 oder mehr Prinzessbohnen vier Bohnentaler.



**1** Zähle alle Karten auf dem Bohnenfeld, das du abernten möchtest. **2** Schau auf das Bohnometer der obersten Karte. **3** Drehe so viele Karten, wie du laut Bohnometer an Bohnentalern bekommst, auf die Talerseite. **4** Lege diese Karten auf deinen Talerstapel. **5** Die restlichen Karten des abgeernteten Feldes legst du in beliebiger Reihenfolge offen auf den Ablagestapel. **6** Nach einer Ernte ist das abgeerntete Feld immer leer.

**Beispiel 6:** Keno hat 3 Weiße Bohnen auf einem Feld liegen. Das Bohnometer der Weißen Bohne sagt ihm, dass er für 3 Weiße Bohnen einen Bohnentaler erhält. Keno dreht eine Karte auf die Talerseite und legt sie auf seinen Talerstapel. Die übrigen 2 Weißen Bohnen legt er auf den Ablagestapel.



### Das besondere Bohnometer der Kapbohne:

Erntest du ein Feld mit 3 oder mehr Kapbohnen, erhältst du wie gewohnt ein bis drei Bohnentaler.



Außerdem erhältst du bei einer Ernte von mindestens 2 Kapbohnen eine neue Zauberkarte vom Zauberkartenstapel. Schau dir die neue Karte an und lege sie verdeckt vor dir ab. Als aktiver Spieler kannst du sie in Phase 1b deines Spielzuges aktivieren. Ist der Zauberkartenstapel leer, bekommst du beim Ernten von Kapbohnen keine weitere Zauberkarte mehr.

### Die Bohnenschutzregel

Du darfst auf einem Feld keine einzelne Bohnenkarte ernten, wenn auf mindestens einem deiner Felder mehr als eine Bohnenkarte liegt.



### EIN LEERER NACHZIEHSTAPEL

Ziehst du die letzte Bohnenkarte vom Nachziehstapel, mische die Karten des Ablagestapels. Danach legst du sie als neuen Nachziehstapel wieder bereit. Drehe die Rundenkarte und schiebe sie wieder halb unter den Nachziehstapel, so dass die nächsthöhere Zahl zu sehen ist. Damit seht ihr jederzeit, zum wievielten Mal ihr den Nachziehstapel gerade durchspielt.

## SPIELLENDE

Das Spiel endet bei drei Spielern, sobald der Nachziehstapel zum dritten Mal, bei vier und fünf Spielern, wenn er zum vierten Mal aufgebraucht ist. Ihr bildet keinen neuen Nachziehstapel, der aktive Spieler führt den laufenden Spielzug aber noch komplett durch. Dabei kann es vorkommen, dass weniger Karten aufgedeckt bzw. gezogen werden.

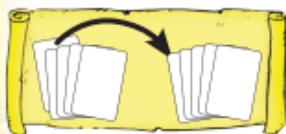
Alle Spieler ernten noch ihre Bohnenfelder und erhalten dafür gegebenenfalls Bohntaler. Die Karten auf der Hand zählen nichts.

Jeder zählt die Karten in seinem Talerstapel. Eine Karte ist einen Taler wert. Wer die meisten Taler besitzt, gewinnt. Bei einem Gleichstand gewinnt der daran beteiligte Spieler, der auf seinen Zauberkarten insgesamt mehr Groschen vorweisen kann. Gibt es auch hier einen Gleichstand, habt ihr mehrere Gewinner.



# DIE BOHNEN-FÄHIGKEITEN

Fünf der sieben Bohnensorten besitzen besondere Fähigkeiten, die in Phase 1b vom aktiven Spieler genutzt werden können.



## Pflückbohne



Klaue die hinterste Handkarte eines Mitspielers und stecke sie entweder nach hinten auf die Hand oder baue sie auf deinen Feldern an. **Beginnst** du damit in Phase 1b eine neue Kartenreihe auf einem Feld, darfst du die Fähigkeit der neu angebauten Bohne noch in der gleichen Phase 1b nutzen.



## Gemeine Bohne



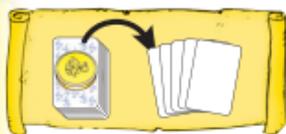
**Beachte:** Du darfst diese Fähigkeit nur nutzen, wenn du **mindestens 4 Gemeine Bohnen** auf dem Feld angebaut hast.

Jeder Mitspieler mischt seinen Talerstapel und deckt die oberste Karte auf. Wer die **höchste** Zahl aufdeckt, legt seine Karte auf seinen Talerstapel zurück. Das können auch mehrere Spieler sein.

Alle übrigen Spieler müssen ihre Karte jeweils auf den Ablagestapel legen, reihum vom aktiven Spieler aus.

***Beispiel:** Eiko hat 4 Gemeine Bohnen auf einem Feld angebaut und nutzt als aktiver Spieler deren Fähigkeit in Phase 1b. Nina deckt eine Prinzessbohne*

(17) auf, Timon eine Pflückbohne (9) und Keno eine Weiße Bohne (14). Nina hat die höchste Zahl aufgedeckt und darf die Karte auf ihren Talerstapel zurücklegen. Timon und Keno legen ihre aufgedeckten Karten nacheinander auf den Ablagestapel.



### Weiße Bohne



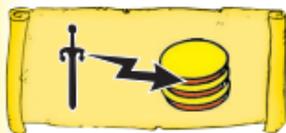
Ziehe eine Karte vom Nachziehstapel und stecke sie nach hinten auf die Hand. Hast du **4 oder mehr Weiße Bohnen** auf dem Feld angebaut, darfst du die gezogene Bohne auch direkt auf deinen Feldern anbauen.



### Zauberbohne



Aktiviere eine deiner Zauberkarten, indem du sie auf die Vorderseite drehst. Hast du **4 oder mehr Zauberbohnen** auf dem Feld angebaut, darfst du bis zu zwei Zauberkarten aktivieren.



### Schwertbohne



Wähle einen Mitspieler, der seinen Talerstapel mischt. Decke die oberste Karte seines Stapels auf und führe je nach aufgedeckter Bohne folgende Aktion durch:

 **Prinzessbohne:** Nimm die aufgedeckte Prinzessbohne und lege sie auf deinen Talerstapel.

 **Zauberbohne:** Aktiviere eine eigene Zauberkarte. Die aufgedeckte Zauberbohne legst du auf den Talerstapel des Mitspielers zurück.

 **Pflückbohne:** Dein Mitspieler klaut dir deine hinterste Handkarte. Diese steckt er nach hinten auf seine Hand oder baut sie auf seinen Feldern an. Die aufgedeckte Pflückbohne legst du auf den Talerstapel des Mitspielers zurück.

 **Schwertbohne:** Dein Mitspieler führt einen Gegenangriff durch. Lege zunächst die aufgedeckte Schwertbohne auf den Talerstapel des Mitspielers zurück. Mische dann deinen eigenen Talerstapel und lasse deinen Mitspieler die oberste Karte aufdecken. Je nach aufgedeckter Bohne führt ihr die oben beschriebene Aktion durch.

Deckst du eine Kapbohne, eine Gemeine Bohne oder eine Weiße Bohne auf, passiert nichts weiter. Lege die aufgedeckte Bohnenkarte auf den Talerstapel des Mitspielers zurück.

**Beachte:** Während die Fähigkeit der Schwertbohne in Phase 1b genutzt wird, darf kein Spieler seine Felder abernten.

Die Kapbohne hat keine besondere Fähigkeit, bringt jedoch neue Zauberkarten bei der Ernte ein. Die Prinzessbohne verfügt über ein außergewöhnlich ergiebiges Bohnometer.

# DIE ZAUBERKARTEN

Es gibt elf verschiedene Zauberkarten. Auf der Vorderseite findest du folgende Angaben:



-  Du aktivierst in Phase 1b eine Zauberkarte, indem du Zauberbohnen benutzt und die Karte auf die Vorderseite drehst.
-  Nutze den Zauber einer aktivierten Zauberkarte **als aktiver Spieler** in der angegebenen Phase. Du musst eine aktivierte Zauberkarte nicht nutzen, du darfst auch darauf verzichten.
-  Nachdem du einen Zauber genutzt hast, drehst du die entsprechende Zauberkarte auf die Rückseite.
-  Am Ende deines Spielzuges drehst du deine noch aktivierten Zauberkarten wieder auf die Rückseite.



## Angriffszauber (1 Groschen)

Diese Karte nutzt du in Phase 1b für **einen** der beiden Zauber:

-  Nutze die Fähigkeit der Gemeinen Bohne, auch wenn du nur 1-3 davon angebaut hast.

 Nutzt du die Schwertbohne, ziehe zwei Taler bei einem Mitspieler. Nutze einen davon. Gib den anderen ohne Auswirkung zurück, indem du ihn auf den Talerstapel des Mitspielers zurücklegst.



### **Bohnenfeldzauber (1 Groschen)**

Diese Karte nutzt du in Phase 1b. Eröffne vorübergehend ein 3. Bohnenfeld neben deiner Bohnenfeld-Ablage. Erntest du ein beliebiges deiner drei Felder ab, hast du wieder nur noch zwei Felder zur Verfügung.



### **Zauberkartentausch (2 Groschen)**

Diese Karte darfst du jederzeit in deinem Spielzug nutzen. Tausche diese Zauberkarte gegen eine verdeckte Zauberkarte eines Mitspielers. Schau dir die getauschte Karte an und entscheide dich, ob du sie offen (aktiviert) oder verdeckt vor dir ablegst. Dein Mitspieler legt die erhaltene Zauberkarte verdeckt vor sich ab.



### **Handelszauber (3 Groschen)**

Diese Karte nutzt du zu **Beginn** von Phase 2. Decke nach den ersten beiden Karten eine dritte Bohnenkarte vom Nachziehstapel auf und lege sie zu den beiden anderen. Außerdem musst du in Phase 3 noch ausliegende, nicht gehandelte Bohnenkarten nicht anbauen, sondern darfst sie stattdessen auf den Ablagestapel legen.



## Magischer Kartenfluss (4 Groschen)

Diese Karte darfst du jederzeit in deinem Spielzug nutzen. Baue so oft du möchtest deine jeweils vorderste Handkarte an. Machst du das in Phase 1b und **beginnst** damit eine neue Kartenreihe, darfst du die Fähigkeit der neu angebauten Bohnensorte auch nutzen.

**Beachte:** Während du diesen Zauber nutzt, darfst du Felder abernten und (in Phase 1b) die Fähigkeiten der neu angebauten Bohnen nutzen, wenn du mit ihnen jeweils eine neue Kartenreihe begonnen hast.



## Stapelzauber (5 Groschen)

Diese Karte nutzt du **zu Beginn** von Phase 2. Decke zunächst wie üblich zwei Karten vom Nachziehstapel auf. Entscheide dann, ob du den Zauber nutzen und den beiden aufgedeckten Bohnenkarten die oberste Karte des Ablagestapels hinzufügen willst.



## Verzauberung der Bohnen (6 Groschen)

Diese Karte nutzt du in Phase 3. Lege auf ein Feld mit **genau einer** Bohnenkarte eine **beliebige** zweite Bohnenkarte, die du in dem Moment anbauen musst. Die erste Bohne auf dem Feld zählt nun wie eine Bohne der zweiten Bohnensorte.



## Verzauberung der Mitspieler (7 Groschen)

Diese Karte darfst du jederzeit in deinem Spielzug nutzen. Alle Mitspieler müssen **sofort** ihre vorderste Handkarte anbauen.

Haben sie dafür kein freies Bohnenfeld, müssen sie zuvor eines abernten. Du selbst **darfst** deine vorderste Handkarte anbauen, musst es aber nicht.



### Umsteckzauber (8 Groschen)

Diese Karte darfst du jederzeit in deinem Spielzug nutzen. Stecke **eine** Handkarte um.



### Handkartenzauber (9 Groschen)

Diese Karte nutzt du in Phase 4. Hast du in Phase 2 darauf verzichtet, mit deinen Mitspielern zu handeln, ziehe zwei Karten mehr nach, also fünf statt drei Karten.

**Beachte:** Du darfst in Phase 2 mit deinen Mitspielern durchaus über einen möglichen Handel sprechen. Willst du diesen Zauber nutzen, darf aber kein Handel zustande gekommen sein.



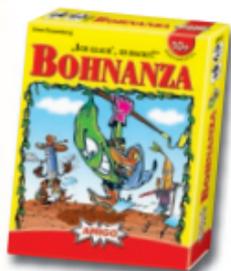
### Zufallszauber (10 Groschen)

Diese Karte darfst du jederzeit in deinem Spielzug nutzen. Ziehe die oberste Zauberkarte vom Zauberkartenstapel und lege sie offen (aktiviert) vor dir ab. Am Ende deines Spielzuges mischst du sie wieder zurück in den Zauberkartenstapel. Ist der Zauberkartenstapel leer, kannst du diesen Zauber nicht mehr nutzen.

**Sonderfall:** Ziehst du hierdurch den „Zauberkartentausch“ und nutzt ihn, mischst du am Ende deines Spielzuges die eingetauschte Zauberkarte in den Zauberkartenstapel zurück.

# Weitere Mitglieder der erfolgreichen Bohnanza-Familie:

## Eigenständige Spiele



## Erweiterungen



[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](http://www.amigo-spiele.de), E-Mail: [hotline@amigo-spiele.de](mailto:hotline@amigo-spiele.de)

© **AMIGO** Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, 2020

Version 1.0