

BOHN HANSA

SPELVOORBEREIDING

- spelbord in het midden leggen
- **elke speler** kiest **een kleur** en krijgt de **overeenkomstige speelfiguur, reiskaarten en overzichtskaart**
 - de **reiskaarten** worden **op nummer** gestoken. de kaart met nummer 1 moet (volledig zichtbaar) vooraan zitten.
opmerking: de getallen op de kaarten zijn enkel in het begin van belang. zolang een speler zijn reiskaarten in zijn hand heeft mag hij ze niet van volgorde veranderen
 - op de **overzichtskaart** wordt **1 boon van elke soort** gelegd

de bohnometer

- **bonen** op de **bohnometers** in de **steden** leggen
- de ronde afbeeldingen van bonen boven de bohnometers geven aan welke (2 of 3) bonensoorten in welke stad voorkomen
- op de (2 of 3) onderste velden op de bohnometer wordt van elke soort boon in die stad 1 boon gelegd (de volgorde speelt geen rol). De bovenste 2 velden blijven steeds vrij. Op de ronde afbeeldingen worden ook geen bonen gelegd
- de getallen in het onderste vrije veld geven de actuele prijs van de bonen aan
- de resterende bonen blijven in de voorraadbakjes

het speelgeld

- volgens waarde in de voorraadbakjes leggen
- 1 speler wordt aangesteld als bankier

de NIEUWE OOGST- kaarten

- **schud** de 10 NIEUWE OOGST-kaarten **en leg ze** als **gesloten** stapel **op** het voorziene vak op het **bord**
- neem de **2 bovenste kaarten** en leg ze **gesloten half onder het bord**. Indien nodig worden ze tijdens de slotfase van het spel gebruikt

de opdrachtkaarten

- de 60 opdrachtkaarten schudden en op het voorziene vak **op het bord leggen**
- **elke speler** neemt **3 opdrachtkaarten** in de hand
- hiervan legt elke speler de opdrachtkaart met de **hoogste opbrengst** (Erlös) **open** voor zich, de andere 2 komen – in willekeurige volgorde – achter de andere handkaarten
- opdrachtkaarten in de hand worden als reiskaarten behandeld
- elke speler zet zijn **speelfiguur op de stad** aangegeven door zijn openliggende opdrachtkaart. De overeenkomstige bonen worden van de overzichtskaart terug in de voorraad gelegd. De **overeenkomstige opbrengst** krijg je uitbetaald door de bank. Dit is je startkapitaal
- de **vervulde opdrachten** worden **op** de **aflegstapel** op het bord gelegd

SPELVERLOOP

- de speler met het laagste startkapitaal begint. Daarna wordt om beurt in wijzerzin gespeeld.

opdrachten uitvoeren

- **enkel tijdens je eigen beurt**. Het speelt hierbij geen rol waar die opdrachtkaart zich bevindt: ergens in je handkaarten of open voor je op tafel
- je mag de opdracht **in eender welke fase** van je beurt uitvoeren
 - enkel in je stad van vertrek of je stad van aankomst, niet in een stad waar je passeert
 - ook in de slotfase
 - ook een net gekochte opdracht
- je voert een opdracht uit als je **in de juiste stad de juiste bonen** hebt: leg die bonen in de voorraad, ontvang je opbrengst en leg de opdrachtkaart af

opdracht kopen

- kan **altijd tijdens het spel** (dus niet enkel tijdens je eigen beurt)
- neem de **bovenste opdrachtkaart van de stapel**, betaal **5 daalders** en **leg een willekeurige reiskaart af** (niet ZOLL of NACHSCHUB). Deze reiskaart gaat **uit het spel**. De opdracht wordt achteraan de handkaarten gestoken.

reisfase

in deze volgorde:

1. **als voor de speler een NIEUWE OOGST-kaart ligt**
de bonen die op de kaart afgebeeld zijn worden vanuit de voorraad op de aangegeven stad gelegd
2. **speelfiguur verzetten of laten staan**
3. **overeenkomstig aantal speelkaarten op tafel leggen** (steeds voorste kaarten)
blijven staan = 1 kaart
buurstad = 2 kaarten
elke stad verder = + 1 kaart
opdrachtkaarten in je hand tellen als reiskaarten
4. **reiskaarten terug in de hand nemen**
eerst ZOLL
dan NACHSCHUB
dan de ANDERE REISKAARTEN
 - bij **ZOLL** moet de speler onmiddellijk **20 daalders betalen aan de bank en de kaart terug achteraan steken**
uitzondering: als een speler de ZOLL niet kan betalen moet hij al zijn geld afgeven en zoveel bonen aan hun basisprijs verkopen tot hij 20 daalders heeft (eventueel overschotten worden niet teruggegeven). Kan hij dan nog niet betalen dan krijgt hij onmiddellijk een krediet van 20 daalders dat hij op het einde van het spel dubbel (dus 40 daalders) moet terugbetalen.
 - bij **NACHSCHUB** wordt de **bovenste NIEUWE OOGST-kaart open** gelegd: de afgebeelde bonen op elkaar op het eerste vrije veld van de bohnometer van de aangegeven stad stapelen. Steek de kaart NACHSCHUB terug achteraan je kaarten en leg de NIEUWE OOGST-kaart op de aflegstapel.
uitzondering: als er geen vrij veld meer is op de bohnometer vervalt de oogst in deze stad. Als er bonen te weinig zijn in de voorraad worden zoveel bonen gelegd als mogelijk.
 - opdrachten blijven aanvankelijk nog voor de speler liggen, ze kunnen tijdens zijn beurt nog vervuld worden

handelsfase

onderstaande acties kunnen meermaals in willekeurige volgorde uitgevoerd worden

- **uitnodigen**
 1. de actieve speler nodigt een medespeler uit en handelt met hem
 2. de uitgenodigde speler zet zijn speelfiguur in de stad van de actieve speler
 3. de uitgenodigde speler legt zijn voorste kaart open
 - bij **ZOLL**: **15 daalders aan de bank** betalen
 - bij **NACHSCHUB**: de **bovenste NIEUWE OOGST-kaart open** voor je leggen. De bonen worden pas in zijn volgende ronde geoogst
 - andere reiskaarten hebben geen effect
 - de reiskaart wordt terug achteraan de handkaarten gestoken. Als het een opdrachtkaart is wordt ze op de aflegstapel gelegd
 4. nu worden de afspraken van de verkoop uitgevoerd
- **handelen**
 - **bonen ruilen tegen bonen** (er mogen enkel bonen worden verhandeld!)
 - bonen **schenken** aan een handelspartner in dezelfde stad is ook toegestaan (ze moeten echter niet aangenomen worden)
 - je mag **ook** een speler **uitnodigen zonder iets van hem te krijgen**
- **inkopen**
 - een actieve speler kan bonen kopen **in de stad waar hij is**

- de prijs kan afgelezen worden op het eerste vrije veld van de bohnometer. Hij blijft constant gedurende heel de handelsfase. Als de bohnometer helemaal vol ligt kan je de prijs aflezen op de ronde afbeeldingen
- eventuele gaten in de bonenrij worden opgevuld door hogerliggende bonen naar beneden te schuiven
- het kan voorkomen dat in geen enkele stad of bij geen enkele speler een bepaalde bonensoort beschikbaar is. Een speler kan dan naar de stad reizen waar deze bonen normaal verkocht worden en daar 1 boon kopen tegen de hoogste prijs

SLOTFASE

1. opdrachten die nog open liggen afleggen en gaten op de bohnometer sluiten
2. een opdrachtkaart nemen
en achteraan je handkaarten steken óf onmiddellijk uitvoeren (je krijgt dan geen nieuwe opdracht meer)
3. zeggen dat je beurt voorbij is

SPELEINDE

- met de speler die de bonen van de 8^{ste} NIEUWE OOGST-kaart verdeeld heeft begint de laatste ronde: beginnend met hem mag elke speler nog een volledige beurt spelen
- het kan gebeuren dat in deze laatste ronde nog bonen als NACHSCHUB verdeeld worden. Hiervoor worden de NIEUWE OOGST-kaarten die half onder het spelbord lagen gebruikt
- een speler kan tijdens zijn laatste beurt nog reizen, handelen en/of opdrachten uitvoeren
- als deze laatste ronde voorbij is mag iedereen de bonen op zijn overzichtskaart nog verkopen tegen de basisprijs
- dan telt elke speler zijn geld. de speler met het meeste geld wint

VERLOOP VAN EEN BEURT

altijd tijdens je eigen beurt: opdracht uitvoeren

altijd tijdens het spel: opdrachtkaart kopen → 5 daalders betalen en 1 reiskaart afleggen

reisfase

1. nieuwe oogst → bevoorrading
2. speelfiguur verzetten of laten staan
3. overeenkomstige reiskaarten afleggen
4. reiskaarten achter handkaarten steken (1. ZOLL, 2. NACHSCHUB, 3. andere) – opdrachten laten liggen

handelsfase

- uitnodigen
- handelen met speler in de stad
- inkopen

slotfase

1. opdracht op aflegstapel en gaten op bohnometer vullen
2. opdrachtkaart nemen en achteraan steken of uitvoeren
3. zeggen dat je beurt voorbij is