

UWE ROSENBERG

BOHNKICK

DAS WUNDER VON BOHN



Bohnikick

Het wonder van Boon

Amigo, 2006

Uwe ROSENBERG

2 of 4 spelers vanaf 8 jaar

± 45 minuten

Spelmateriaal

- ➡ 36 teamkaarten van de nationale bonen
- ➡ 36 teamkaarten van de internationale bonen
- ➡ 35 defensieve kaarten
- ➡ 1 overzichtskaart voor het nationale
- ➡ 1 overzichtskaart voor het internationale team
- ➡ 1 resultaatkaart

- ➡ De **verschillende bonen** per team:
 - 5x Gartenbonen (groene rand)
 - 5x Kaffeebonen (bruine rand)
 - 8x Saubonen (gele rand)
 - 8x Brechbonen (blauwe rand)
 - 10x Feuerbonen (paarse rand)

Spelidee

Ook bonen hebben zin in een potje voetbal.

Gartenbonen, Brechbonen, Saubonen, Kaffeebonen en Feuerbonen wurmen zich in een voetbaloutfit en in hun truitjes zien ze er uit als echte voetballers.

Elke speler neemt de kaarten van een team. Zoals ook in het echte voetbal zal het team dat de meeste doelpunten weet te scoren, winnen.

AANDACHT

Omdat in een spel over voetbal het begrip 'speler' de lezer in verwarring zou kunnen brengen, bedoelen we vanaf nu dat een speler diegene is die de kaarten gaat uitspelen en dat de figuren op de kaarten 'voetballers' of 'bonen' worden genoemd.

Het spel is bedoeld voor 2 **of** 4 spelers. In deze handleiding wordt het spel beschreven voor **twee spelers**. Achteraan vindt men de wijziging in een spel voor vier spelers.

De teamkaarten

Er is het nationale team (blauwe rugzijde) en het internationale team (gele rugzijde).

Bij elk team horen vijf verschillende bonen. Elke boonsoort heeft een eigen randkleur. Zo heeft bijvoorbeeld de Sauboon een gele rand. De identieke boonsoorten in de beide teams zien er wel verschillend uit.

Saubonen



Er zijn zes verschillende teamkaarten



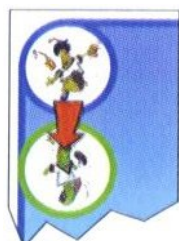
Een boon **dribbelt** bijvoorbeeld de Brechboon.



Een boon **geeft een pas** naar een andere boon. Bijvoorbeeld de Brechboon geeft een pas aan de Gartenboon.



Een boon **geeft een voorzet** naar een andere boon. Bijvoorbeeld de Gartenboon geeft een voorzet aan de Feuerboon.



Een boon **schiet op doel**. Bijvoorbeeld de Feuerboon schiet op doel.



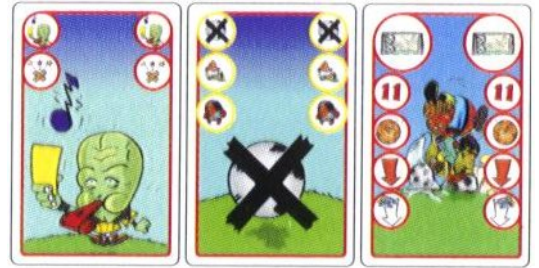
Een boon **geeft een afstandsschot** op doel. Bijvoorbeeld de Brechboon geeft een afstandsschot op doel.



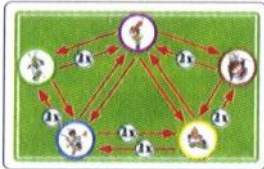
Een boon **kopt** op doel. Dat kan alleen als deze boon voordien een voorzet heeft gekregen.

De defensiekaarten

Alle defensieve kaarten hebben een rode rugzijde. Door de scheidsrechterkaarten komen vrijschoppen, strafschoppen en aanvallende fouten in het spel. Door de balafnamekaarten neemt een verdedigende speler een bepaalde aanvallende boonsoort de bal af. Met de doelwachterkaarten kan de verdedigende speler schoten uit het doel houden.

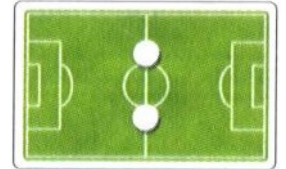


Overzichtskaarten en resultaatkaart



Voor elk team bestaat er een overzichtskaart. Daarop zijn de mogelijke passen van alle bonen afgebeeld.

Met de resultaatkaart wordt de speelstand aangeduid.



Spelvoorbereiding

Alle kaarten worden gescheiden naar de rugzijde. De resultaatkaart wordt in het midden van de tafel gelegd. De defensieve kaarten worden zeer grondig gemixt en als verdeckte voorraadstapel in het midden van de tafel gelegd.

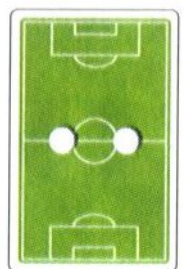
De spelers ontvangen alle kaarten van één team. De overzichtskaart legt iedere speler binnen handbereik. Daarna mixt elke speler zeer grondig zijn teamkaarten en legt de kaarten als verdeckte voorraadstapel voor zich neer. Daarna trekken de beide spelers **zes kaarten** van hun eigen voorraadstapel in de hand.



afleg-
stapel



voorraad-
stapel



gebeurtenis-
kaart

Daarna trekt iedere speler **drie kaarten** van de voorraadstapel van de defensieve kaarten in de hand. Als een speler scheidsrechterkaarten trekt, legt hij die open zonder enige uitwerking op de aflegstapel en trekt vervangkaarten na. Daarna wordt **geloot** wie de eerste aanval mag uitvoeren en hiermee ook het spel mag beginnen.

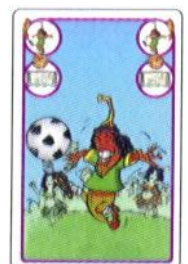
Spelverloop

De beide spelers komen afwisselend aan de beurt. Daarbij is er één speler in de aanval, dus de aanvaller, en de andere speler is tegelijkertijd in de verdediging, dus de verdediger. De aanvaller speelt met zijn zes teamkaarten. De verdediger speelt met zijn drie defensieve kaarten.

De aanvaller begint door het open uitspelen van één van zijn teamkaarten uit de hand. Meteen trekt hij een nieuwe teamkaart van zijn stapel in de hand. Als het toch gebeurt dat een speler vergeet om een teamkaart na te trekken, mag hij dit doen zodra hij dit bemerkt.

AANDACHT

De eerste kaart van de aanvaller mag geen teamkaart zijn waarop een doel is te zien. Als de speler echter op dat moment alleen maar kaarten in de hand heeft waarop doelen zijn te zien, moet hij teamkaarten ruilen. Hij legt zolang afzonderlijke teamkaarten open naast zijn voorraadstapel op de aflegstapel tot hij een teamkaart heeft waarop geen doel is afgebeeld. Daarna is de tegenstrever aan de beurt en hij leidt zijn aanval in.



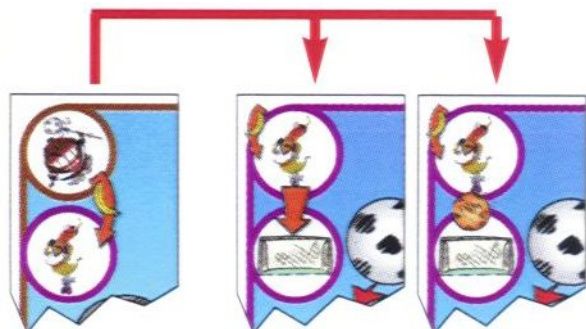
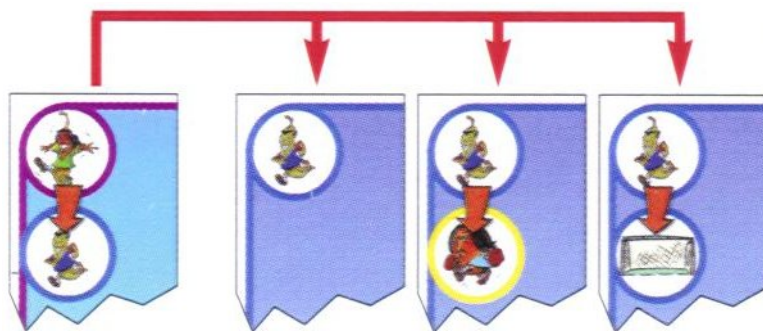
Op de uitgespeelde kaart van de aanvaller kan de verdediger op drie manieren reageren:

- De verdediger zegt: "Ga maar verder", en de aanvaller speelt een volgende teamkaart uit.
- De verdediger legt 1 tot 3 van zijn defensieve kaarten bij de uitgespeelde kaarten in het midden van de tafel en trekt evenveel defensieve kaarten van de voorraadstapel. Daarna is opnieuw de aanvaller aan de beurt, tenzij de verdediger een scheidsrechterkaart heeft getrokken (zie verder bij 'Scheidsrechterkaarten').
- De verdediger speelt een passend balafnamekaart uit en trekt een nieuwe defensieve kaart in de hand. Hij is nu zelf in de aanval, tenzij hij een scheidsrechterkaart heeft getrokken (zie 'Balafname').

Als de aanvaller opnieuw aan de beurt is, speelt hij een teamkaart uit die passend is aan de laatst uitgespeelde kaart.

Welke teamkaarten zijn passend ?

Belangrijk is naar welke boon er een pas werd gegeven. Als bijvoorbeeld de paarse Feuerboon naar de blauwe Brechboon heeft gepast, dan zijn de kaarten 'Brechboon dribbelt', 'Brechboon past naar boon X' of 'Brechboon schiet op doel' passend.



Groene Gartenbonen en bruine Kaffeebonen kunnen als vleugelspelers flanken veroveren. Flanken worden steeds benut om de midvoor aan te spelen. Daarna zijn de kaarten 'Feuerboon schiet op doel' en 'Feuerboon kopt op doel' passend. Kopballen leiden vaak tot een betere doelkans.



AANDACHT

Als de kaart 'Boon X past naar Feuerboon' wordt gespeeld, is aansluitend 'Feuerboon kopt op doel' niet passend omdat dit geen flankkaart is.

AANDACHT

Als met de kaart 'Boon X dribbelt' een aanval is begonnen, mag niet direct aansluitend als tweede kaart dezelfde boon op het doel schieten.

Een aanval bestaat uit **minstens twee** uitgespeelde kaarten, naar boven bestaat er geen limiet. Een aanval kan op drie manieren eindigen:

- Met een schot op doel (zie 'De doelwachter pakt' en 'Goooooooooooooal').
- Door een balafname of een aanvallende fout (zie 'Balafname' en 'Aanvallende fout').
- Na een foute pas (zie 'Foute pas').

Daarna wordt de aanvaller verdediger en de verdediger wordt de aanvaller.

De doelwachter houdt de bal !

Het doel van de aanvaller is om een doelpunt te scoren. Hij kan op doel schieten als hij een teamkaart met een doel uitspeelt of als de verdediger een fout begaat (zie ook bij 'Vrijschop/Strafschop').

Op de uitgespeelde teamkaart met een doel kan de verdediger op twee manieren reageren:

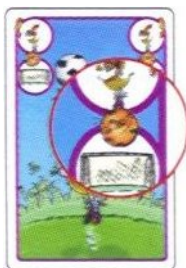
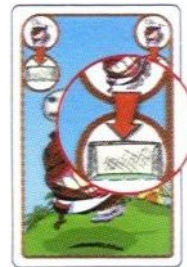
- De verdediger zegt: "Ga maar verder" en de aanvaller zegt in welke hoek hij de bal zal trappen: bovenaan links, bovenaan rechts, onderaan links of onderaan rechts.
- De speler speelt een passende balafnamekaart uit en trekt een nieuwe defensieve kaart in de hand. Hij is nu zelf in de aanval tenzij hij een scheidsrechterkaart trekt (zie 'Balafname').



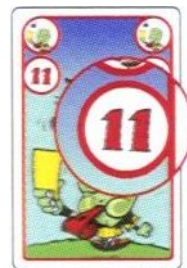
Als de aanvaller op doel schiet, kan de verdediger het schot met een passende doelwachterkaart afweren. Een passende kaart betekent: De verdediger moet een doelwachterkaart in de hand hebben met het passende symbool voor de actuele soort van schot: afstandsschot, een schot op doel, kopbal, strafschop.



afstandsschot



kopbal



strafschop



Bijkomend is in een hoek van het doel op de doelwachterkaart een kleine bal afgebeeld. Op sommige doelwachterkaarten zijn twee ballen afgebeeld, op enkele kaarten zijn zelfs vier ballen afgebeeld.

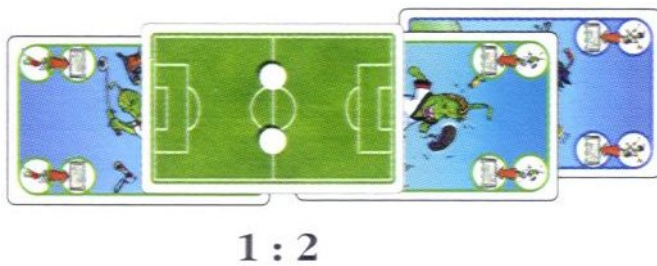
Als de aanvaller bij wijze van voorbeeld een afstandsschot op doel geeft in de hoek onderaan links en de verdediger heeft een doelwachterkaart met het symbool van een afstandsschot en een bal in de hoek onderaan links, dan is de bal gehouden.

De verdediger speelt de passende doelwachterkaart uit en trekt een nieuwe defensieve kaart in de hand. Als hij een scheidsrechterkaart trekt, legt hij deze kaart zonder enige uitwerking op de aflegstapel en trekt een nieuwe kaart (indien nodig meermaals).

Na een aanval zonder succes legt de aanvaller zijn uitgespeelde teamkaarten op zijn aflegstapel. De verdedigende speler wordt de nieuwe aanvaller.

Goooooooooooooooooal !

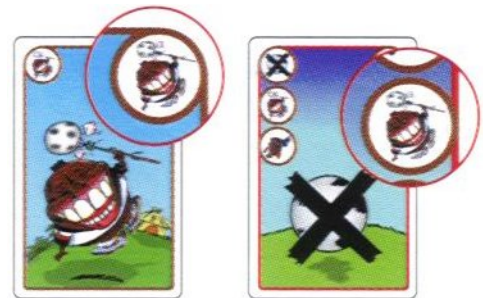
Een schot naar doel leidt tot een doelpunt als de verdedigende speler geen doelwachterkaart met de passende soort van schot in de hand heeft of hij bezit wel zulk een doelwachterkaart maar de bal is niet afgebeeld in de hoek van het doel waarnaar de aanvaller schiet.



Na een succesvolle doelpoging legt de aanvaller zijn uitgespeelde teamkaarten, met uitzondering van de boon die gescoord heeft, op zijn aflegstapel. Het doelpunt wordt aangeduid door de doelpuntenmaker half verdekt onder de resultaatkaart te leggen. De verdedigende speler wordt de nieuwe aanvaller.

Balafname

Op de balafnamekaarten zijn steeds twee voetballers van dezelfde bonensoort afgebeeld. De ene boon behoort tot het nationale team, de andere tot het internationale team. Als de aanvaller bijvoorbeeld een bruine Kaffeeboon uitspeelt, kan de verdediger alleen de balafnamekaart met de bruine Kaffeebonen uitspelen. Ook bij een schot op doel kan een boon nog een bal worden afgenomen.



De verdediger legt de balafnamekaart op de aflegstapel in het midden van de tafel en trekt een nieuwe defensieve kaart in de hand. Daarna wordt de verdedigende speler aanvaller en de aanvaller wordt de verdediger.

AANDACHT

Als de defensieve kaart die wordt getrokken een scheidsrechterkaart is, heeft de verdediger bij de balafname een fout begaan en komt het tot een vrijschop, respectievelijk strafschop die meteen door de aanvaller wordt uitgevoerd. Bij een 'aanvallende fout' blijft de scheidsrechterkaart zonder gevolg.

Scheidsrechterkaarten

Om de verdediger toe te laten betere defensieve kaarten in de hand te krijgen, mag hij vaak defensieve kaarten ruilen. Dit mag hij telkens doen als de aanvaller een boon heeft uitgespeeld en niet op doel schiet. Als de voorraadstapel van de defensieve kaarten is opgebruikt, wordt de open aflegstapel zeer grondig gemixt en als nieuwe voorraadstapel klaargelegd.

Scheidsrechterkaarten hebben alleen gevolg bij een kaartenruil en bij een balafname. Als de verdediger één of meer scheidsrechterkaarten van de voorraadstapel trekt, moet hij die onmiddellijk open op de aflegstapel leggen en een vervangkaart trekken tot hij opnieuw drie defensieve kaarten in de hand heeft. Andere scheidsrechterkaarten blijven zonder gevolg.

De lijnrechter beslist

Omdat het een verdediger is toegelaten tot drie defensieve kaarten in één keer te ruilen, kan het gebeuren dat hij tegelijkertijd verschillende scheidsrechterkaarten trekt. Dan vraagt de scheidsrechter uitleg aan zijn lijnrechter. In dit spel betekent dit: De verdediger mixt de getrokken defensieve kaarten en houdt ze verdekt voor zijn tegenstrever. De tegenstrever trekt één kaart en deze kaart geldt.

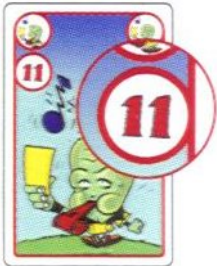
Vrijschop

De aanvaller mag een vrijschop rechtstreeks naar doel geven. De laatst uitgespeelde boon van de aanvaller voert de vrijschop uit. De aanvaller zegt naar welke hoek hij wil schieten. Voor de vrijschop geldt het symbool van het afstandsschot op de doelwachterkaart.



AANDACHT

De aanvaller mag "Voordeel" roepen. Dan wordt de vrijschop niet uitgevoerd en gaat de aanval gewoon verder alsof er geen fout zou zijn gegeven.



Strafschop

De aanvaller mag een strafschop nemen. De laatst uitgespeelde boon van de aanvaller voert de strafschop uit. De aanvaller zegt in welke hoek hij wil schieten. De verdediger heeft maar één kans om de strafschop te stoppen door een **doelwachterskaart met de 11** uit te spelen.



Aanvallende fout

De aanvaller heeft een aanvallende fout begaan. Dit betekent dat de verdediger onmiddellijk aanvaller wordt en de aanvaller wordt meteen verdediger. Dit kan **enkel en alleen** gebeuren bij een **kaartenruil**.

Foute pas

Als de aanvaller een aanval is gestart en hij tijdens deze aanval geen verdere passende teamkaarten kan uitspelen, dan heeft de laatst uitgespeelde boon de bal uit geschot. Hij legt al zijn uitgespeelde teamkaarten op zijn aflegstapel. De verdediger wordt de nieuwe aanvaller.

Einde van het spel

Als de voorraadstapel van de teamkaarten van een speler is opgebruikt, worden alle teamkaarten van de aflegstapel van deze speler opnieuw zeer grondig gemixt en als nieuwe voorraadstapel klaargelegd. Als dan ook de voorraadstapel van de tegenspeler is opgebruikt, mag deze speler de teamkaarten van zijn aflegstapel niet meer mixen en een nieuwe voorraadstapel vormen. Hij moet dus eventueel met minder teamkaarten uitspelen.

De actuele aanval van een speler wordt nog uitgevoerd tot er een schot op doel valt. De verdediger kan deze doelpoging nog afweren ofwel valt het laatste doelpunt. Daarna eindigt het spel. Het team dat meer doelpunten heeft gescoord, wint het spel. Eventueel eindigt het spel ook op een gelijke stand.

Spelregels voor vier spelers

De scheidsrechterkaarten en de balafnamekaarten worden uit het spel gesorteerd en worden terug in de doos gelegd. De spelers die tegenover elkaar zitten vormen een team. Iedere speler ontvangt 6 teamkaarten en 3 defensieve kaarten in de hand. Elk team heeft een gemeenschappelijke voorraadstapel. Een team is ook samen in de aanval of samen in de verdediging. De spelers komen om de beurt, met de wijzers van de klok mee, aan zet. Hun uitgespeelde teamkaarten worden naast mekaar gelegd. Voor de rest blijven de regels van het spel voor twee spelers gelden.

25 januari 2008