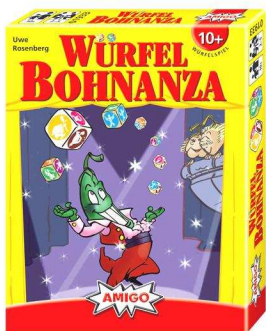




Die Entstehung von Würfel Bohnanza

ein Werkstattbericht von Uwe Rosenberg



Bohnanza nun auch als Würfelspiel

Die ersten Erweiterungen zu meinem Kartenspiel „Bohnanza“ sind als Satire auf das Spiel „Die Siedler von Catan“ (ein Spiel aus dem Kosmos Verlag) entstanden: Aus den Catan-Seefahrern wurde „La Isla Bohnita“ (*Arbeitstitel* „Die Säfahrer“). Aus dem Zweipersonen-Siedler wurde „Al Cabohne“. Und aus den Sternfahrern wurde „Space Beans“.

Nun, im 15. Bohnanza-Jahr, inspirierte uns wieder eine Siedler-Vorlage. Diesmal zu einem Würfelspiel.

Das Wesen eines guten Würfelspiels

Das **Würfel Bohnanza** zeigt, was mich persönlich an Würfelspielen reizt: Das Würfelspiel hat

- eine gemeinschaftliche Komponente und
- einen Spannungsverlauf dadurch, dass Würfel immer wieder neu geworfen werden. Am Ende schafft der Spieler seine Aufgabe oder scheitert, vielleicht nur ganz knapp.



Die gemeinschaftliche Komponente

Gesellschaftsspiele spielt man mit anderen Leuten. Viele Würfelspiele sind aber auch ideale Zweipersonenspiele. Die meisten Würfelspiele laufen so ab: Einer spielt und alle anderen schauen ihm unbeteiligt zu.

Ich möchte, dass diejenigen, die nicht an der Reihe sind, auch von den Würfelwürfen des Spielers, der an der Reihe ist, profitieren können. Man stelle sich ein „Kniffel“ (Würfelspiel von Schmidt Spiele) vor, bei dem man das oberste freie Feld auf seinem Zettel immer auch durch die Würfe eines Mitspielers



ausfüllen kann! Dadurch entsteht eine besondere Form der Kommunikation, wenn man andere für sein eigenes Würfelpech verantwortlich machen kann.



Beim **Würfel Bohnanza** kann der Agierende seine Würfel immer wieder neu werfen, muss aber jedes Mal mindestens einen Würfel herauslegen (bzw. auf dem Bohnenfeld anpflanzen), den er nicht mehr neu würfeln darf. Für seine Aufgaben nutzt er alle sieben Würfel. Die Mitspieler können seine Würfe auch für sich nutzen, dürfen sich aber nur auf die Würfel beziehen, die neu geworfen wurden. (also nicht die nutzen, die auf dem Bohnenfeld liegen).

Der Spannungsverlauf

Würfelspiele sind Knobelspiele. Der Würfelnde soll überlegen, was er mit seinem Wurf anfängt: Welche Würfel soll er neu werfen, welche soll er „stehen lassen“? Bei vielen Würfelspielen geht es um das Erfüllen genau einer Aufgabe. Für mich ist ein Würfelspiel erst dann reizvoll, wenn die Aufgabe nicht genau festgelegt ist. Der Spieler soll sich während seiner Würfelrunde immer wieder neu entscheiden können (müssen), welches Ziel oder welche Ziele er mit seinen Würfeln anstrebt.



Das **Würfel Bohnanza** lässt dem Spieler offen, ob er in vorgeschriebener Reihenfolge ein, zwei oder drei Aufgaben auf einmal erfüllen möchte. Dabei ist die erste Aufgabe immer die leichteste. Nicht selten erfüllt er zunächst eine schwierigere Aufgabe, um die leichte später ganz nebenbei zu erledigen. Verpasst er dann aber die leichte Aufgabe, gewinnt er gar nichts.

Die zweite Entscheidungsfreiheit bei diesem Spiel besteht darin, dass der Spieler, sobald er eine Aufgabenkarte in den Wertungsbereich (Gewinn von Bohnentalern) gebracht hat, diese jederzeit gegen die nächste Aufgabenkarte austauschen kann, welche bereits offen vor ihm ausliegt, ihm also bekannt ist.

Das Spiel mit den Wahrscheinlichkeiten



Beim **Würfel Bohnanza** kam mir mein Studium zugute. Ich bin Diplomstatistiker. Im Studium habe ich mich auf das Berechnen von Wahrscheinlichkeiten spezialisiert, meine Diplomarbeit sogar über die Wahrscheinlichkeiten beim „Memory“ (ein Spiel von Ravensburger) geschrieben.



13 Jahre ist mein Diplom nun her. In den vergangenen Monaten war es spannend für mich, mich wieder in die verschiedenartigen Berechnungsarten hineinzudenken.

Alle Würfelwahrscheinlichkeiten, die ich für das **Würfel Bohnanza** ausgerechnet habe, sind durch die kleinen Zahlen am rechten Rand auf den Aufgabenkarten dargestellt.

Mein Ziel war es, dass die Wahrscheinlichkeiten von unten nach oben niedriger werden sollten, die Aufgaben also zunehmend schwerer werden. Auf jeder Karte sollten mit den sieben Würfeln immer bis zu drei Aufgaben in einem Zug gelöst werden können, aber niemals vier. So kann sich der Spieler sicher sein, dass er bei einer beliebigen Abfolge von Aufgaben jederzeit die dritte Aufgabe angehen kann, während er die vierte Aufgabe erst gar nicht probieren muss.

In einem Zeitraum von drei Monaten habe ich 120 Karten (mit je sechs Aufgaben) vorbereitet, von denen ich am Ende diejenigen für die Veröffentlichung ausgewählt habe, bei denen es am leichtesten war, drei Aufgaben auf einmal zu erfüllen. Die Berechnungen stellten einen beträchtlichen Aufwand dar, zumal jede Karte genau vier Dreifachaufgaben aufweist. Die Wahrscheinlichkeit, die jeweiligen drei Aufgaben in einem einzigen Wurf zu schaffen, sollte zwischen drei und sechs Prozent liegen. Die konkrete Wahrscheinlichkeit ist in Prozent auf den Karten neben jeder Aufgabe abgedruckt.

Viel Arbeit für ein Spiel in einer kleinen Schachtel. Aber der erneute Ausflug in das Bohniversum und meine studentische Vergangenheit war es mir wert und hat mir viel Freude bereitet.



Januar 2012