Hintergrund und Spielziel

Startstellung

Rechts ist die Startstellung abgebildet. Jeder Spieler hat 6 eigene Mulden vor sich und in jeder Mulde sind 4 Bohnen. Insgesamt sind es also 48 Bohnen.

Die eingesammelten Bohnen der Spieler werden später unter dem Brett als Zahlen angezeigt.
Ziehen (Säen)


**Achtung:** Wenn in der Startmulde mehr als 11 Bohnen sind, wird eine zweite Runde verteilt. Dabei wird die ursprüngliche Startmulde, die geleert wurde (eigentlich Mulde 12), übersprungen! Die 12. Bohne kommt also in die auf die Startmulde folgende Mulde!
Bohnen einsammeln (Ernten)

Wenn die **letzte** verteilte Bohne in einer Mulde des Gegenspielers landet und dann in dieser Mulde **2 oder 3** Bohnen liegen, dann erhält der Spieler diese Bohnen!

**Kettenreaktion:**
Wenn die Mulde davor (d. h. im Uhrzeigersinn) genauso **2 oder 3** Bohnen enthält und auf der Seite des Gegners liegt, dann erntet der Spieler am Zug auch diese Bohnen. Wenn die Mulde hiervor ... und so weiter.

In dem Beispiel oberhalb erobert der hellbraune Spieler 2 Mulden (oben der Stand vor dem Zug, darunter der Stand nach dem Zug): Er leert seine Mulde links oben, erhöht unten in der ersten bis vierten Mulde um jeweils eine Bohne und darf die dritte und vierte Mulde leeren, da dort dann jeweils zwei Bohnen waren.

Die gesammelten Bohnen werden zu den Punkten des jeweiligen Spielers dazu gezählt.
Pflichtzüge

Ein Spieler hat die Verpflichtung so zu spielen, dass sein **Gegenspieler Bohnen zum Spielen** hat: Wenn es Züge gibt, die den Gegner ohne Bohnen lassen, und es Züge gibt, die dem Gegner Bohnen lassen oder geben, so dass er ziehen kann, dann muss ein Zug der letzteren Art gemacht werden. **Sonderfall:** Wenn ein Spieler einen Erntezug spielt, nach dem sein Gegner keine Bohnen mehr hätte, dann erntet er stattdessen **keine** Bohnen! (sog. Grand-Slam-Regel).
Spielende

Das Spiel endet, wenn einer der beiden folgenden Fälle eintritt:

1. Wenn ein Spieler 25 oder mehr Bohnen eingesammelt hat.
2. Wenn ein Spieler an die Reihe kommt und keine Bohnen mehr zu verteilen hat. Der Gegenspieler erhält noch alle Bohnen aus seinen Mulden als Punkte.


Sonderfall: Es kann vorkommen, dass beide Spieler in einen unendlichen Zyklus von Zügen geraten. Auf Brettspielnetz ist das so umgesetzt, dass eine Partie bei einer Stellungswiederholung beendet wird, wenn auf beiden Seiten Bohnen liegen. Ist dies der Fall, so endet das Spiel automatisch, verbleibende Bohnen in Mulden werden aufgeteilt: jeder Spieler bekommt die auf seiner Seite.