

BOHNANZA



IDÉE ET BUT DU JEU

Chaque joueur cultive des haricots dans deux ou trois champs et essaie de les vendre le plus avantageusement possible. Plus un joueur possède de haricots de la même sorte dans un champ, plus le profit lors de la vente est élevé. Le but du jeu est de gagner des Thunes en plantant, en récoltant et en vendant des haricots. Malheureusement, les joueurs peuvent être contraints de vendre leurs haricots trop tôt à un moindre prix. Il arrive même qu'une récolte ne rapporte rien !

CONTENU & MISE EN PLACE POUR 3 À 5 JOUEURS

104 cartes Haricot, 5 plateaux Champs, 1 carte Premier joueur, 5 cartes aide de jeu, règles du jeu.

Nombre de cartes de chaque variété dans le jeu :

20 Harry Colt ; 18 Harry Cauchemar ; 16 Harry Cochon ; 14 Harry Colique ; 12 Harry Copain ; 10 Harry Chaos ; 8 Harry Comique ; 6 Harry Coriace.

Le nombre de haricots de chaque variété est indiqué en haut des cartes.

Chaque joueur reçoit un plateau Champ. Ces plateaux montrent 3 champs d'un côté et 2 de l'autre.

À 3 joueurs, utiliser le côté avec les 3 champs visible. À 4 ou 5 joueurs, utiliser le côté avec 2 champs visible.

Déterminer un premier joueur qui reçoit une carte Premier Joueur (l'autre exemplaire est une carte de remplacement et reste dans la boîte).

Mélanger toutes les cartes Haricot et distribuer cinq cartes à chacun. Attention : ne pas changer l'ordre dans lequel les cartes sont reçues.

Les cartes restantes forment une pile, faces Thune visible, au centre de la table. Pendant la partie, une pile de défausse se placera à côté de la pioche. (voir ci-dessus)

Attention : règle importante ! Il est interdit de changer l'ordre des cartes de sa main. Cette règle s'applique du début à la fin de la partie. La première carte reçue est donc la première carte visible de sa main, la seconde carte viendra se placer juste derrière, etc. Les joueurs ne doivent donc en aucun cas trier leurs cartes.



DÉROULEMENT

Le premier joueur entame la partie et devient le joueur actif. À chaque nouveau tour, le joueur actif change dans le sens horaire.

Note : la carte Premier joueur ne change pas de joueur. Elle servira en fin de partie (voir Fin de partie). À son tour, le joueur actif réalise dans l'ordre les quatre actions suivantes :

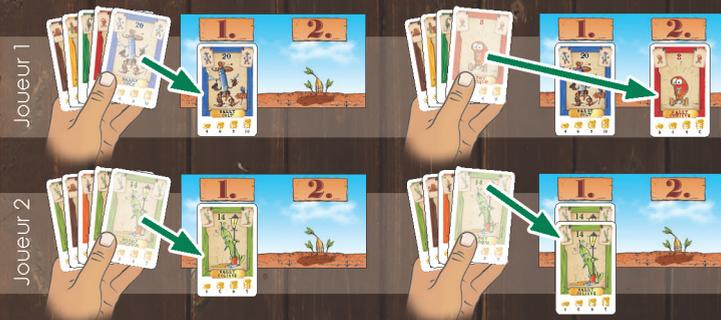
1. Planter des haricots.
2. Piocher, échanger et donner des cartes Haricot.
3. Planter les haricots échangés et donnés.
4. Piocher de nouvelles cartes Haricot.

1. Planter des haricots

Le joueur actif **DOIT** planter la première carte Haricot de sa main (c'est-à-dire la carte complètement visible dans sa main) dans l'un de ses champs.

Ensuite, le joueur actif **PEUT**, s'il le souhaite, planter une carte Haricot supplémentaire (la nouvelle carte qui est dorénavant complètement visible de sa main). Il n'est pas permis de planter un troisième haricot à cette phase du tour.

Lorsqu'un joueur plante un haricot, il **DÉBUTE** ou **ÉTEND** la colonne de cartes du champ.



Attention, règle importante : planter des haricots !

Les joueurs ne peuvent planter qu'une variété de haricots à la fois par champ. Il est possible de planter la même variété dans deux champs différents, mais pas deux variétés dans un même champ. Placer les cartes Haricot les unes au-dessus des autres, voir schéma ci-contre.

- Si un joueur doit planter une variété de Haricot mais n'a pas de champ disponible, il doit alors commencer par récolter l'un de ses champs (voir Récolter un champ).
- Si un joueur n'a pas de carte en main au début de la phase 1, il passe directement à la phase 2 de son tour.



2. Piocher, échanger et donner des cartes Haricot

Retourner les 2 premières cartes de la pioche et les placer à côté face Haricot visible de façon à ce que tous les joueurs puissent les voir. Les cartes retournées appartiennent au joueur dont c'est le tour : il peut les planter dans un de ses champs ou les utiliser pour faire des affaires avec les autres.

Exemple :

Stéphane retourne un Harry Colt et un Harry Copain. Il décide de garder le Harry Colt mais n'a pas de place pour le Harry Copain dans ses champs. Il l'offre donc à l'échange aux autres. Il demande : « est-ce que quelqu'un veut ce Harry Copain ? Je souhaite l'échanger contre un Harry comique »



Règles pour les échanges :

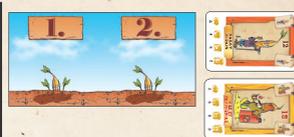
- Seul le joueur actif est autorisé à échanger avec les autres.
- Il peut échanger les deux cartes qu'il a retournées de la pioche mais également n'importe quelle carte de sa main.
- Il n'est pas possible d'échanger des cartes qui se trouvent dans ses champs.
- Les échanges sont libres, le joueur qui propose l'échange décide du nombre de Haricot proposé et demandé (par exemple 2 Harry Colt contre 3 Harry Comique.)
- Les cartes échangées ou données, ne sont pas prises en main, elles sont mises horizontalement à côté de son plateau jusqu'à la prochaine phase. Elles ne peuvent plus être données ou échangées pour cette phase.

Exemple suite :

personne ne veut échanger avec Stéphane, il augmente donc son offre : « en plus du Harry Copain retourné, j'offre un Harry Cauchemar de ma main contre 1 Harry Comique. »



Champs de Stéphane



Champs de Nina

Exemple suite 2 : Nina accepte l'offre de Stéphane pour le Harry Copain et le Harry Cauchemar et lui donne son Harry Comique en échange. Stéphane le place à côté de son plateau Champ et Nina fait de même avec le Harry Copain et le Harry Cauchemar qu'elle vient de recevoir.

Le joueur dont c'est le tour fait autant d'échange qu'il le souhaite, même une fois que les 2 cartes retournées ont été échangées ou données. Il annonce quand il souhaite arrêter et mettre fin à la phase 2.

Note : les joueurs ne retirent les cartes des échanges de leur main ou don qu'après l'acceptation d'un autre joueur. Cela évite de se tromper dans l'ordre des cartes de sa main si l'échange n'était pas conclu finalement.

Il est possible également de donner une ou plusieurs cartes à un autre joueur. Il est préférable d'échanger mais il peut toujours être intéressant pour un joueur de se débarrasser des cartes qu'il ne veut pas planter.

3. Planter les haricots échangés et donnés

Tous les joueurs qui ont des cartes placées horizontalement à côté de leur plateau Champ **DOIVENT** maintenant les planter. Le joueur actif doit également planter les cartes qu'il a retournées de la pioche qui n'ont pas été données ou échangées. Chaque joueur décide dans quel ordre il plante ses cartes mais elles doivent toutes être plantées.



Exemple suite 3 :

Stéphane plante le Harry Comique qu'il a reçu durant son échange ainsi que le Harry Colt qu'il a retourné. Nina plante son Harry Copain et son Harry Cauchemar.

Si un joueur doit planter un Haricot d'une famille qui n'est pas présente dans ses champs, et qu'il n'a pas de champ vide il doit d'abord récolter les haricots de l'un de ses champs. Il peut ainsi planter son nouvel Haricot dans son champ vide. (voir « récolte et vente de haricots »).

4. Piocher de nouvelles cartes Haricot

Le joueur actif finit son tour en piochant 3 cartes de la pile les unes après les autres. Il les place à la fin de sa main, derrière sa dernière carte et dans l'ordre dans lequel il les pioche. Si la pioche est épuisée, le joueur actif mélange les cartes défaussées pour former une nouvelle pioche.

Après avoir pioché, le joueur actif met fin à son tour et c'est au tour du joueur à sa gauche de devenir le joueur actif.



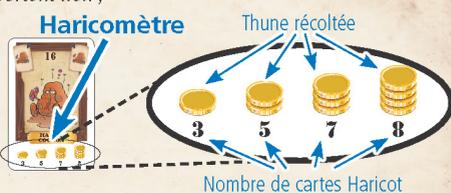
RÉCOLTE ET VENTE DE HARICOT

Les joueurs peuvent récolter et vendre des haricots à n'importe quel moment, même quand ce n'est pas leur tour. Quand un joueur vend des haricots de l'un de ses champs, il doit vendre toutes les cartes de ce champ. Chaque famille de haricot possède son propre Haricomètre indiquant le montant récupéré grâce à la vente en fonction du nombre de cartes vendues.

Exemple :

Le Haricomètre de Harry Cochon indique que :

- 1 ou 2 cartes récoltées ne rapportent rien ;
- 3 ou 4 cartes récoltées rapportent 1 Thune ;
- 5 ou 6 cartes récoltées rapportent 2 Thunes ;
- 7 cartes récoltées rapportent 3 Thunes ;
- 8 cartes récoltées rapportent 4 Thunes.

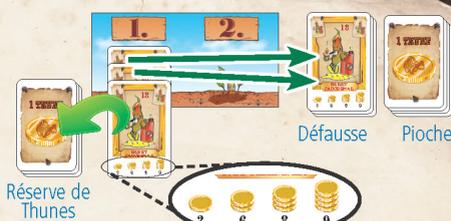


Quand un champ a été récolté, le joueur :

1. compte le nombre de cartes dans le champ qu'il récolte ;
2. Vérifie la valeur des haricots qu'il récolte sur le Haricomètre ;
3. retourne autant de cartes Haricots récoltés sur la face Thune que de Thune(s) gagnée(s) pour cette récolte (en fonction du Haricomètre) ;
4. place ces cartes en pile dans sa réserve de Thunes
5. le cas échéant défausse les cartes restantes dans la pile de défausse

Exemple :

David a 3 Harry Cauchemar dans un champ qu'il souhaite récolter. Le Haricomètre lui indique que 3 Harry Cauchemar rapportent 1 Thune. David retourne un des cartes sur la face Thune et la place dans sa réserve de Thunes. Puis il place les 2 autres dans la pile de défausse.



Note : quand un joueur vend un champ de haricots, il doit choisir un champ avec deux cartes Haricot ou plus. Un joueur ne peut pas récolter un champ avec un seul haricot, à moins que tous ses champs n'aient qu'une carte. Dans ce cas, il peut choisir la carte vendue.

La pioche est vide

Quand un joueur pioche la dernière carte, il mélange les cartes de la pile de défausse pour en former une nouvelle.

FIN DE PARTIE

Le jeu s'arrête quand la pioche est épuisée pour la troisième fois. Si cela se produit durant la phase 2, le jeu continue jusqu'à la fin de la phase 3 du joueur actif. S'il n'y a pas assez de cartes pour en piocher deux, il n'en prend qu'une. Si cela se produit durant la phase 4, le jeu s'arrête immédiatement.

A la fin du jeu, les joueurs mettent de côté leurs cartes en main et récoltent les haricots dans leurs champs, puis ils comptent le nombre de Thunes de leur réserve de Thunes. Le joueur qui en a le plus gagne.

Si plusieurs joueurs sont à égalité c'est, parmi eux, le joueur assis le plus loin du Premier Joueur (dans le sens horaire) qui gagne.

RÈGLE POUR 2 JOUEURS

On utilise les mêmes règles avec les changements suivants :

- utiliser le côté plateau Champ avec les 3 champs visibles
- un joueur ne peut vendre ses haricots que durant son tour.
- le jeu s'arrête quand la pioche est épuisée pour la première fois.

À son tour, le joueur doit faire les choses suivantes dans l'ordre indiqué :

1. PLANTER OU DÉFAUSSER LES CARTES HARICOT OFFERTES

Le joueur peut planter ou défausser les haricots que son adversaire a laissé comme offre à la phase 3 de son tour. On passe cette phase lors du premier tour du premier joueur.

2. PLANTER DES CARTES HARICOTS ET DÉFAUSSER

Après avoir planté un ou deux haricots dans ses champs (comme dans le jeu normal), le joueur peut défausser, face visible, n'importe quelle carte de sa main sur la pile de défausse.

3. PIOCHER, PLANTER ET OFFRIR DES HARICOTS

Le joueur actif tire trois cartes de la pioche et les place faces visibles sur la table. Si la carte au sommet de la défausse correspond à l'une des trois cartes piochées on l'ajoute aux cartes de la table. On fait de même avec la nouvelle carte au sommet de la défausse jusqu'à ce que la carte au sommet de la défausse ne corresponde pas aux cartes piochées. Maintenant le joueur peut planter une (ou plusieurs) des cartes piochées (de la pioche ou de la défausse), il peut aussi vendre s'il le doit ou s'il le veut. Les cartes restantes forment l'offre pour son adversaire. Il est possible de ne planter aucune carte piochée.

4. PIOCHER DE NOUVELLES CARTES HARICOT

Le joueur actif tire deux cartes de la pioche. Il les pioche une par une, plaçant chacune à la fin de sa main.

Auteur : Uwe Rosenberg
Illustrations : Björn Pertoft

Données et adresse à conserver. 10-2023

Adaptation et distribution françaises :



© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH,
D-63128 Dietzenbach, 1997, 2016

ZAL Les Garennes
F62930 WIMEREUX - France
www.gigamic.com

Adresses sur quefairedemesdechets.fr