Bohnanza

3 à 5 joueurs – à partir de 12 ans – durée d'environ 45 minutes
Auteur : Uwe Rosenberg – Editeur : Amigo Spiele

Contenu

104 cartes ; 6 cartes champs de haricots ;
1 règle du jeu

But du jeu

Chaque joueur échange des haricots qu'il a fait pousser dans ses champs et les vend au meilleur profit.
Plus le joueur a de haricots de la même espèce dans ses champs, plus le profit de vente sera élevé. Malheureusement, un joueur est souvent obligé de vendre ses haricots trop tôt au prix de départ, et parfois, il n'y a rien du tout à récolter.
Le but du jeu est de ramasser le plus gros montant dans le commerce des haricots.

Cartes Haricots

Il y a huit variétés de haricots, chacune en nombre différent :

- 20 x haricots bleus
- 18 x haricots de feu
- 16 x gros haricots
- 14 x haricots français
- 12 x haricots Soya
- 10 x haricots oeil au beurre noir
- 8 x haricots rouge
- 6 x haricots du jardin.

Au bas de chaque carte haricot, un tableau indique son prix de vente possible.
Le nombre représente combien de haricots de chaque espèce doivent être plantés dans le champ pour recevoir 1, 2, 3 ou 4 pièces à la vente (sauf les haricots de jardin qui ne peuvent rapporter que 2 ou 3 pièces d'or).
Un joueur ne reçoit jamais plus de quatre pièces en une seule fois pour ses haricots.
Exemple 1 :
Il y a huit haricots rouges en circulation :

- *2 haricots rouges rapportent une pièce d'or,*
- *3 haricots rouges rapportent deux pièces d'or,*
- *4 haricots rouges rapportent trois pièces d'or,*
- *5, 6, 7 ou 8 haricots rouges rapportent quatre pièces d'or.*

Pièces haricots

Un joueur reçoit des pièces quand il retourne une carte haricot. Le dos de chaque carte montre une pièce d'une valeur de 1.

Champs de haricots

Au début de la partie, chaque joueur a la possibilité de poser devant lui jusqu'à 2 rangées de cartes, chacune constituée d'une seule variété de haricot. Chaque rangée est un champ de haricots.
A tout moment pendant le jeu, les joueurs peuvent acheter **un troisième champ**. Ils peuvent donc avoir jusqu'à 3 rangées de cartes devant eux. Le troisième champ coûte 3 pièces qui sont placées face "pièce en bas", sur la défausse. Le champ acheté est placé devant l'acheteur à la vue de tous.
N.B. : il y a une carte de troisième champ supplémentaire dans la boîte en cas de perte.

Préparatifs

Ecarter les troisièmes champs de haricots.
Mélanger bien les cartes haricots et distribuer 5 cartes à chaque joueur.
N.B. : Les cartes une fois ramassées, leur ordre ne doit plus changer. Les cartes en plus sont mises à l'arrière des cartes existantes. Le reste des cartes forme une pioche face "pièce" visible.
Le joueur à gauche du donneur commence.

Déroulement de la partie

A son tour, un joueur doit effectuer 4 actions dans l'ordre.

1. Jouer les cartes haricots :

Vous **devez** jouer la première carte distribuée, sur l'un de vos champs, à moins que vous n'ayez pas de carte en main, auquel cas, cette première action est simplement ignorée.
N.B. : Si vous posez un haricot de même type qu'un de vos champs, vous devez le planter dans ce champ. Il est interdit d'avoir deux champs avec le même haricot.
Vous **pouvez** ensuite jouer une deuxième carte (la deuxième carte de la main) dans un champ, mais pas plus lors de cette phase.

Si vous ne pouvez pas poser la première carte parce qu'elle ne correspond à aucun de vos champs, vous devez alors vendre tous les haricots d'un de vos champs (récolter) pour faire de la place.

Vendre des haricots - Récolte :

Si un joueur veut ou doit, vendre des haricots, il peut choisir dans quel champ il récolte.

Il cherche le nombre de haricots dans le champ sur le tableau de valeurs pour cette variété et en déduit la valeur en pièces. Les haricots qui ne seront pas transformés en argent (le surplus) sont mis à la défausse coté "haricot" visible.

La ou les carte(s) retournée(s) pour représenter l'argent sont mises de coté, séparément des autres cartes du joueur. Elles constituent son pécule.

***NB : Un champ qui ne contient qu'une seule carte ne peut pas être vendu**. Cependant s'il n'y a qu'une carte dans tous les champs d'un joueur, celui-ci peut en choisir un et simplement jeter la carte haricot sans récupérer l'argent.*

2. Echanges et dons :

Vous piochez 2 cartes de la pile et les posez face visible.
Vous pouvez garder ces deux cartes mais il faut alors les placer dans vos champs en tant que troisième action. Vous pouvez aussi les proposer à vos adversaires en échange d'autres cartes. Vous annoncez ce que vous cherchez en échange. En plus, vous pouvez proposer des cartes de votre main à vos adversaires. Les adversaires n'ont le droit de proposer que des cartes dans leur main, et ne peuvent négocier qu'avec le joueur dont c'est le tour. Les nombres de cartes échangées ne sont pas forcément égaux.

N.B. : L'ordre des cartes en main ne doit jamais être changé pendant les négociations, mais l'emplacement dans votre main des cartes proposées et/ou échangées n'a pas d'importance. Les cartes que vous voulez échanger ne peuvent être sorties de votre main qu'au moment de l'échange et pas avant.
Les cartes échangées, séparées des cartes dans les champs, sont posées par chaque joueur. Elles ne peuvent pas aller dans la main, ni être ré-échangées.

Quand plus personne ne souhaite faire d'échange, l'action 3 se termine.

Pendant la phase de transaction (échanges et dons), les joueurs peuvent aussi donner leurs cartes haricots. Le joueur dont c'est le tour, peut donner les cartes de la pioche aussi bien que celles de sa main. Les autres joueurs ne peuvent donner que des cartes de leur main, et uniquement au joueur dont c'est le tour de jouer.
Il n'y a aucune obligation pour un joueur à accepter un don.

Culture de haricots :
Tous les joueurs posent alors les cartes échangées sur leurs champs. Si le joueur dont c'est le tour a gardé une ou deux des cartes piochées, il doit alors les poser sur ses propres champs.
Si ceci n'est pas possible, il doit vendre des haricots pour faire de la place (voir phase 2).

3. Pioche de nouvelles cartes haricots :

Le joueur dont c'est le tour pioche 3 cartes une à une dans la pile, et les ajoutez à la fin de sa main. Une par une elles sont placées derrière les anciennes cartes. C'est alors au tour du joueur suivant de jouer, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Autres actions

Les joueurs peuvent à tout moment, que ce soit leur tour ou non, vendre des cartes haricots d'un de leurs champs.
Ceci est valable aussi pour l'achat du troisième champ.
Les joueurs peuvent aussi faire des promesses, mais ne sont pas obligés de les tenir.

Fin du jeu

Mélanger à nouveau les cartes dès que la pioche est vide.
Le jeu s'arrête lorsque la pioche est vide pour la troisième fois :

- Si la pioche s'épuise juste au début de la phase "Echanges et dons" (quand on pioche les 2 cartes à échanger), on termine la phase d'échange et de culture des haricots échangés. Le jeu est ensuite terminé.
- Si la pioche s'épuise à la fin du tour, lors de la phase "Pioche de nouvelles cartes haricots", quand le joueur doit tirer 3 nouvelles cartes, le jeu s'arrête immédiatement.

Chaque joueur peut alors échanger ses champs contre de l'argent. Les cartes en main n'ont aucune valeur. Le gagnant est celui qui possède le plus d'argent à ce moment.