

# AL CABOÛNE

## Seul ou deux contre la Mafia des haricots

par Uwe Rosenberg

Traduction et mise en ligne par François Haffner - haffner@free.fr  
d'après la traduction américaine de Trev Clarke - Trev\_Clarke@bigfoot.com

Joueurs : 1 ou 2

Age : 12 ans et +

Contenu :

- 20 « Blaue Bohne »
- 19 « Kidneybohne »
- 18 « Feuerbohne »
- 16 « Saubohne »
- 16 « 'Puff Bohne »
- 14 « Brechbohne »
- 13 « Stangenbohne »
- 3 Boss de la Mafia
- 1 troisième champ

Durée : 30 à 60 minutes



### Principe du jeu

Chaque joueur fait du commerce de haricots qu'il cultive dans ses champs et qu'il vend avec le meilleur profil possible. En même temps, les joueurs concourent contre la Mafia. La Mafia est un joueur fictif qui possède ses propres champs de haricots. Le but du jeu est de devenir riche grâce au commerce de haricots, et en tout cas plus riche que la Mafia.

### Eléments du jeu

#### Les haricots

Il y a sept types de haricots différents dans le jeu. Chaque type possède un nombre donné de haricots. Ce nombre est inscrit sur chaque carte, dans le dessin du haricot.

Au bas de chaque carte se trouve la « cote des haricots ». Elle indique combien de pièces d'or un joueur reçoit lorsqu'il vend, après récolte, une collection de haricots.

Les nombres indiquent combien de cartes haricots de ce type un joueur doit vendre pour toucher, respectivement, un, deux, trois ou quatre pièces d'or.



Nombre de ce type de haricots

#### Les pièces d'or

Lorsqu'un joueur récolte des haricots, il reçoit le nombre prévu de pièces d'or en retournant autant de cartes haricots de la collection vendue. Une pièce est imprimée au dos de chaque carte, et chaque carte peut donc devenir une pièce d'or.

##### Exemple :

Un ou deux « Saubohne » ne rapportent aucune pièce.  
Trois ou quatre rapportent une pièce, cinq ou six rapportent deux pièces, sept haricots rapportent 3 pièces.  
Huit haricots ou plus rapportent quatre pièces au joueur qui les récolte.



Cote des haricots

Gain en pièces



Nombre de haricots pour obtenir ce gain

## Les champs de haricots

Les joueurs préparent devant eux la place pour leurs champs de haricots. Chaque joueur commence la partie avec deux champs. Il pourra acquérir ultérieurement un troisième champ (voir plus loin dans les règles).

Un champ peut contenir autant de haricots que voulu, mais d'un seul type.



## Les Boss de la Mafia

La Mafia cultive également des haricots sur ses champs. Les Boss « Don Corlebohne » et « Al Cabohne » sont utilisés pour le jeu à deux. « Joe Bohnano » n'est utilisé que pour le jeu en solitaire. Les cartes Mafia (horizontales) sont marquées du nom du Boss qui exploite le champ. Elles représentent aussi le champ de haricot. Chaque Boss exploite un seul champ. Les haricots de la Mafia seront placés sur les cartes des Boss.

## Mise en place pour deux joueurs

Les Boss « Al Cabohne » et « Don Corlebohne » sont placés au centre de la table. Le Boss « Joe Bohnano » n'est pas utilisé dans le jeu à deux. Il est retourné, car au dos de sa carte figure un troisième champ. Les deux cartes « troisième champ » sont mises de côté pour l'instant.

Les cartes haricots sont battues et le donneur distribue **5 cartes** à chacun des deux joueurs.

### Importante règle de base :

Les joueurs ne doivent en aucun cas changer l'ordre des cartes qu'ils ont en main, et ce à tout moment de la partie. Il est donc interdit, contrairement à ce qui se pratique dans de nombreux jeux, de trier les cartes que l'on reçoit.

Cela signifie que les cartes doivent rester dans la main selon l'ordre où elles ont été reçues. Les nouvelles cartes viendront se placer **à la suite** des cartes déjà en main.

Le reste des cartes est placé, face pièce visible, en pile au centre de la table pour former la pioche.

Les deux Boss reçoivent alors leur dotation initiale en haricots. Le donneur retourne la première carte de la pioche et la place, face haricot visible, sur le champ de « Al Cabohne ». Il retourne la carte suivante. Si elle est du même type, il la place à la suite sur le champ de « Al Cabohne » et ainsi de suite, tant que la carte retournée est de même type. Dès que la carte retournée est de type différent, elle est placée sur le champ de « Don Corlebohne ». Ceci met fin à la dotation initiale des Boss de la Mafia.

Ainsi plusieurs haricots de même type peuvent être placés sur le champ de « Al Cabohne » mais un seul sur celui de « Don Corlebohne ».

Le joueur qui n'était pas donneur commence à jouer. Les deux adversaires joueront ensuite alternativement.



## Le jeu

Le tour de chaque joueur consiste en six phases. Au premier tour, le premier joueur commence à la phase 3.

- Phase 1 : Utiliser les haricots du tour précédent
- Phase 2 : Donner des haricots à la Mafia
- Phase 3 : Planter les haricots de la main
- Phase 4 : Révéler les haricots de la pioche
- Phase 5 : Cultiver les haricots
- Phase 6 : Tirer de nouveaux haricots

## Tour d'un joueur

### Phase 1 : Utiliser les haricots du tour précédent

Toutes les cartes que l'adversaire a révélé lors de la phase 4 précédente, mais qu'il n'a pas utilisé dans la phase 5, sont maintenant placés par le joueur dont c'est le tour, soit sur un de ses champs, soit sur la défausse.

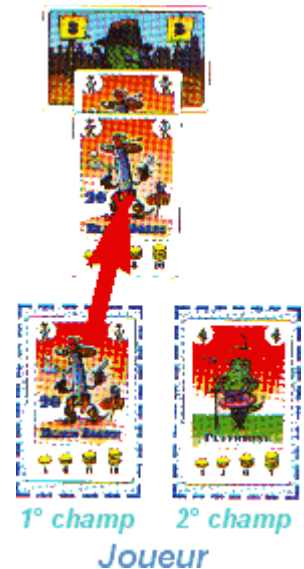
### Phase 2 : Donner des haricots à la Mafia

Le joueur dont c'est le tour regarde les haricots cultivés par les Boss. Si l'un des deux Boss cultive le même type de haricots que lui, le joueur doit lui donner une carte haricot. La carte haricot est prélevée dans le champ du joueur et placée dans le champ du Boss qui cultive le même type de haricot.

Cette carte est prélevée même si elle est seule dans son champ.

Pour se prémunir contre cet impôt mafieux, le joueur peut récolter son champ avant cette phase.

Si deux champs contiennent des haricots cultivé par deux Boss, chacun d'entre eux prélève un haricot.



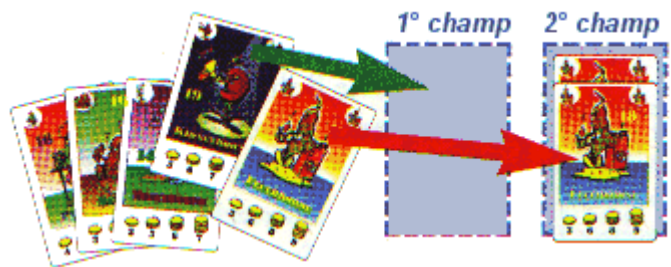
### Phase 3 : Planter les haricots de la main

Le joueur **doit** jouer la première carte de sa main sur l'un de ses champs. Cette action commence ou continue une collection de haricots sur l'un des champs du joueur.

Une fois cette obligation réalisée, le joueur **peut** jouer de la même façon sa seconde carte. Si les cartes sont de types différents, elles doivent être cultivées sur des champs différents. Si elles sont de même type, elles doivent être cultivées sur le même champ.

#### Exemple :

*Le joueur doit jouer sa carte « Feuerbohne » sur le champ qui contient déjà ce même type de haricot.  
Le joueur peut alors, sans y être tenu, jouer sa carte « Kidneybohne » sur son autre champ.*



Si un joueur doit jouer un type de haricot qu'il ne cultive pas actuellement, et que tous ses champs soient occupés, il doit alors récolter et vendre un de ses champs pour faire de la place. Si un joueur n'a pas de carte en main, cette phase est ignorée (Note du traducteur : je ne vois pas comment cela pourrait arriver, puisque le joueur reçoit deux cartes en phase 6, dont il ne peut se débarrasser avant la présente phase).

Pendant cette phase, la Mafia ne reçoit rien.

### Phase 4 : Révéler les haricots de la pioche

Le joueur révèle les trois premières cartes de la pioche une à une. Après que les cartes aient été révélées, deux questions sont posées dans l'ordre.

### 1) La Mafia cultive-t-elle ce type de haricot ?

Si c'est le cas, la carte qui vient d'être révélée est donnée à la Mafia pour être placée sur le champ où elle cultive ce type de haricot. Si cet ajout permet à la Mafia de récolter un champ, cette récolte est immédiatement réalisée. Les conditions qui permettent à la Mafia de récolter un de ses champs sont expliquées plus loin dans les règles. Les cartes transformées en pièces sont placées sur la pile des pièces de la Mafia, entre ses champs, et les cartes restantes sont rejetées dans le défausse.

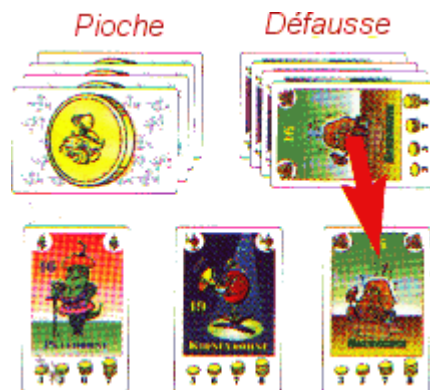
Une nouvelle carte est révélée pour remplacer celle donnée à la Mafia. (Note du traducteur : on suppose que cette action est itérative, c'est à dire que si la nouvelle carte révélée peut être donnée à la Mafia qui cultive ce type de haricot, elle doit l'être).



### 2) La carte au sommet de la pile des défausses est-elle du même type que l'une des trois cartes qui viennent d'être révélées ?

Si c'est le cas, cette carte est prise de la défausse et placée sur la carte de même type. On agit de même avec la carte suivante, si elle peut aussi être placée sur l'une des trois cartes révélées. Ceci est répété aussi longtemps que la carte au sommet de la défausse est du même type que l'une des trois cartes révélées.

Note : Lorsqu'une carte apparaît au sommet de la pile de défausse, d'un type cultivé par la Mafia, elle doit être donnée au Boss qui cultive ce type de haricot pour être placée dans son champ.



### Phase 5 : Cultiver les haricots

- Le joueur dont c'est le tour peut maintenant choisir parmi les trois piles de haricots révélés celles qu'il souhaite mettre en culture.
- Le joueur peut placer ces haricots, soit sur les champs de la Mafia, soit sur ses propres champs.
- Tous les haricots de même type doivent être cultivés ensemble dans le même champ.
- Les cartes que le joueur décide de ne pas mettre en culture seront disponibles pour le joueur adverse qui pourra les utiliser ou les défausser lors de sa prochaine **phase 1**.
- Le joueur peut donner des cartes de sa main à la Mafia.
- Il est interdit de prélever des haricots de ses champs pour les donner à la Mafia.
- Le joueur en cours peut récolter et vendre ses champs pendant cette phase.
- Ni le joueur ni la Mafia ne sont autorisés à cultiver le même type de haricot sur deux de leurs champs différents.

Le joueur vérifie ensuite que chaque Boss cultive au moins un haricot dans son champ. Si ce n'est pas le cas, et si le joueur a encore une ou des cartes en main, il doit en donner une de son choix pour être plantée dans le champ du Boss, de telle sorte que tous les Boss aient au moins un haricot à la fin de cette phase.

La règle selon laquelle les champs des Boss doivent cultiver des haricots différents prime. Avec un peu de chance, le joueur peut ainsi se trouver dans l'impossibilité de fournir un haricot à un Boss qui n'en aurait plus, alors même qu'il possède encore des cartes, mais qu'elles sont du type déjà cultivé par l'autre Boss. Si c'est le cas, le joueur montre sa main à son adversaire pour prouver sa bonne foi.

### Phase 6 : Tirer de nouveaux haricots

Le joueur tire **deux cartes** de la pioche et les place en respectant l'ordre dans sa main, à la suite des cartes qu'il possède déjà éventuellement. Après quoi son tour est terminé et le tour de l'adversaire commence.



## Récolte et vente

Un joueur peut récolter un de ses champs à tout moment pendant son tour, **sauf pendant la phase 4** (révéler les haricots de la pioche), et vendre tous les haricots de ce champ. Le joueur choisit quel champ récolter, que cette récolte soit forcée ou volontaire.

Un champ ne contenant qu'un seul haricot ne peut être récolté.

### Exceptions :

- Si un joueur ne possède que des champs avec un seul haricot, il peut récolter dans le champ de son choix.
- Si un joueur possède un champ avec un seul haricot et que l'autre champ est vide (ou les autres champs s'il a trois champs), il est autorisé à récolter le champ avec un seul haricot.

Quand un joueur récolte un champ, tous les haricots de ce champ sont vendus.

**Vente des haricots :** Le joueur compte le nombre de haricots du champ. La « cote des haricots », au bas de la carte, lui indique le gain qu'il tire de cette vente. Il prend, des haricots vendus, le nombre correspondant au prix de vente, retourne les haricots vers leur face pièce d'or et les place sur sa pile de pièces devant lui. Les autres cartes sont rejetées sur la défausse, face haricot visible.

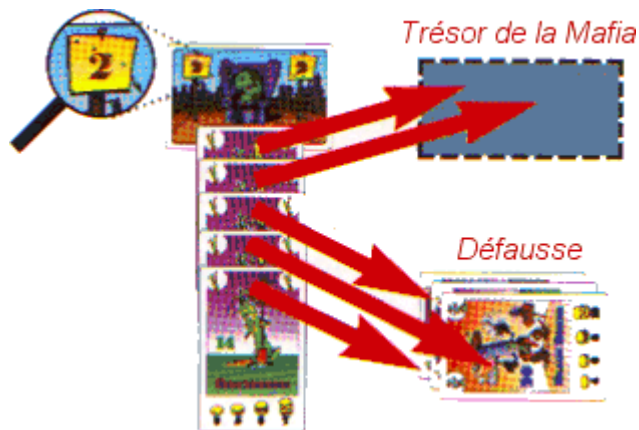
**Exemple :** Cinq « Puffbohne » rapportent deux pièces d'or. Marc retourne deux des haricots pour obtenir deux pièces d'or qu'il place sur sa pile de pièces. Il place les trois haricots restants face visible sur la pile de défausse.

Parfois, un joueur vend des haricots qui ne rapportent aucune pièce. On est désolé pour lui !

**Exemple :** Christophe ne reçoit aucune pièce en vendant sa récolte de deux « Blaue Bohne ». Il met les deux haricots récoltés sur la pile de défausse.

Les joueurs décident librement quand récolter un champ. La Mafia récolte ses champs quand ils ont atteint une valeur déterminée. « Al Cabohne » récolte son champ dès qu'il rapporte trois pièces d'or. Ceci est rappelé par le panneau « 3 » sur sa carte. « Don Corlebohne » récolte son champ dès qu'il rapporte deux pièces d'or. Ceci est rappelé par son panneau « 2 ». Les pièces gagnées par la Mafia sont placées sur son trésor entre ses champs.

**Exemple :** « Don Corlebohne » a cinq « Brechbohne » dans son champ. Ces haricots sont immédiatement récoltés. Deux des haricots sont retournés face pièce visible sur le trésor de la Mafia, tandis que les trois haricots restants sont rejetés face visible sur la pile de défausse.



## Achat d'un troisième champ

Une fois dans la partie, chaque joueur peut acheter une carte « troisième champ ». Ceci ne peut être fait qu'au tour du joueur qui le décide. **Le troisième champ coûte 4 pièces d'or**. Par la suite, le joueur disposera de trois champs pour planter ses haricots, au lieu de deux. Les pièces payées par le joueur pour acquérir le troisième champ sont mises de côté et ne seront remises en jeu que lorsque la défausse sera retournée pour devenir la nouvelle pioche. Le joueur dispose la carte « troisième champ » devant lui.



## Fin du jeu

Le jeu est terminé lorsque la pioche est terminée pour la troisième fois.

Si la pioche se termine pour la troisième fois pendant la **phase 4** (révéler les haricots de la pioche), la **phase 5** (cultiver les haricots) est toutefois jouée avant que la partie ne se termine. Si la pile se termine pour la troisième fois pendant la **phase 6** (tirer de nouveaux haricots), le jeu cesse immédiatement.

(Note du traducteur : il n'est rien dit précisément dans la règle, mais on suppose que les deux premières fois que la pioche s'épuise, la défausse est mélangée et retournée pour former la nouvelle pioche).

Une fois le jeu terminé, les deux joueurs doivent récolter et vendre les champs qu'ils cultivent. Les cartes encore en main sont placées sur la défausse. La Mafia récolte et vend également ses champs. Le gain de la Mafia est comparé avec celui des deux joueurs. Le vainqueur est celui qui est le plus riche, le joueur fictif de la Mafia ou l'un des deux joueurs réels.

### Autres jeux de la famille Bohnanza que vous pouvez trouver :



**Bohnanza**  
Réf : 7900



**La Isla Bohnita**  
Réf : 8930

## Mise en place pour le jeu solitaire

Le jeu en solitaire utilise les trois Boss : « Al Cabohne », « Don Corlebohne » et « Joe Bohnano » qui sont placés au centre de la table.

Après quoi les cartes haricots sont mélangées et placées face pièce visible sur la table pour former la pioche. Le joueur se distribue une main de **sept cartes**. Comme d'habitude, l'ordre des cartes ne peut pas être modifié. Le troisième champ est placé devant le joueur qui dispose dès le début de trois champs pour cultiver ses haricots.

La distribution initiale des cartes de la Mafia se passe de la façon suivante. La première carte de la pioche est retournée et placée sur « Al Cabohne ». La carte suivante est tirée. Si elle est du même type, elle est placée à nouveau sur « Al Cabohne », sinon, elle est placée sur la champ de « Don Corlebohne ». On tire ainsi des cartes jusqu'à ce qu'un troisième type de carte apparaisse, qui sera placé sur « Joe Bohnano ».

Ainsi, à la fin de cette phase de placement initial, les champs de « Al Cabohne » et « Don Corlebohne » peuvent contenir plusieurs cartes du même type, mais le champ de « Joe Bohnano » ne contient qu'une carte.

Le jeu peut commencer.

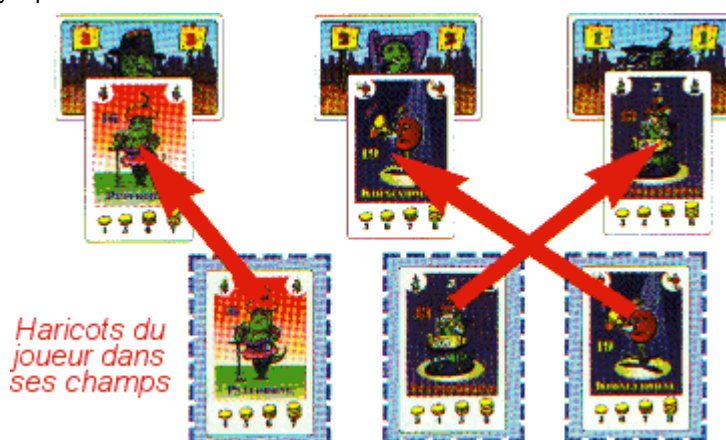
## Le jeu

Le jeu en solitaire ne comprend que cinq phases. La première phase pendant laquelle les haricots laissés par l'adversaire étaient utilisés n'existe plus, puisqu'il n'y a plus d'adversaire !

### Phase 1 : Donner des haricots à la Mafia

Cette phase est identique à celle du jeu à deux.

La Mafia peut réclamer jusqu'à trois cartes différentes dans le jeu en solitaire, puisqu'elle exploite trois champs.



### Phase 2 : Planter les haricots de la main

Cette phase est identique à celle du jeu à deux.

La première carte doit être plantée, et les suivantes peuvent l'être au gré du joueur.

**Note** : Il est interdit de donner des cartes à la Mafia pendant cette phase.

### Phase 3 : Révéler les haricots de la pioche

Cette phase est identique à celle du jeu à deux.

Le joueur tire et retourne trois cartes de la pioche. Après que chaque carte ait été tirée, deux questions doivent être posées successivement :

- 1) La Mafia cultive-t-elle ce type de haricot ?
- 2) La carte au sommet de la pile de défausse est-elle du même type que l'une des cartes tirées ?

### Phase 4 : Cultiver les haricots

Cette phase est identique à celle du jeu à deux.

Une exception toutefois : contrairement au jeu à deux joueurs, le joueur doit cultiver (planter dans ses champs) toutes les cartes tirées de la pioche ou récupérées de la défausse et placées en trois tas en phase précédente. Il ne doit rien rester de ces trois piles à la fin de cette phase.

### Phase 5 : Tirer de nouveaux haricots

Le joueur tire deux cartes de la pioche, qu'il place à la suite de sa main. Le tour est alors terminé, et le joueur recommence à la phase 1.

### Récolte et vente

Les mêmes règles que dans le jeu à deux s'appliquent. Le joueur peut récolter et vendre quand il le souhaite, sauf pendant la phase 3 (révéler les haricots de la pioche). Comme dans le jeu à deux, la Mafia récolte et vend ses champs dès que « Al Cabohne » peut gagner trois pièces et que « Don Corlebohne » peut en gagner deux. « Joe Bohnano » quand à lui, récolte dès que son champ lui rapporte une pièce (règle rappelé par les panneaux « 1 »).

## Fin du jeu

Lorsque la dernière carte est tirée de la pile, le jeu continue toutefois jusqu'à la fin de la **phase 5**, après laquelle le jeu s'arrête. (Note du traducteur : Il semble que la pioche ne soit jouée qu'une fois au lieu de trois dans le jeu à deux). Le joueur et la Mafia récoltent et vendent une dernière fois leurs champs. Les points de la Mafia sont doublés et comparés à ceux du joueur. Celui qui a le plus de points est le gagnant. Un but du jeu plus difficile peut être de réussir le plus de victoires consécutives sans défaite.

## Trucs et astuces pour le jeu solitaire.

- Essayez d'éviter que la carte au sommet de la défausse soit d'un type, collectionné par la Mafia.
- Il est important de donner les cartes de votre main à la Mafia au bon moment. Imaginez qu'un type de haricot que vous ne souhaitez pas cultiver dans vos champs soit révélé lors de la phase 3. Lors de la phase 4, donnez à la Mafia autant de haricots que nécessaire pour qu'elle puisse récolter. Vous pourrez alors planter les haricots non désirés sur le champ ainsi libéré.
- Si vous donnez un haricot à la Mafia, de telle sorte qu'elle puisse récolter, rappelez-vous que vous devrez commencer une nouvelle culture dans le champ ainsi libéré.
- Imaginez que vous ayez un seul haricot dans un champ et plusieurs dans un second champ, que vous souhaitez conserver, et que vous sachiez que vous allez devoir libérer un champ pour poser votre carte obligatoire lors de la prochaine phase 2. Pour éviter ça, lors de la phase 4, commencez une collection identique à celle du haricot isolé sur un champ de la Mafia. Lors de la phase 1 du tour suivant, vous devrez payer un haricot à la Mafia pour ce champ, et c'est avec plaisir que vous lui offrirez le haricot qui vous empêchait de poser votre carte. Vous libérez ainsi un champ pour la phase 2.
- Il est important de récolter au bon moment. De grandes collections peuvent être constituées lors de la phase 3, immédiatement après qu'une collection de même type ait été vendue en phase 2. Donc, si possible, essayez de vendre de grandes collections lors de la phase 2.

---

**Avez-vous encore des questions ? Nous y répondrons volontiers :**  
AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach  
www.amigo-spiele.de, E-Mail : [redaktion@amigo-spiele.de](mailto:redaktion@amigo-spiele.de)

© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH  
D-63128 Dietzenbach, MM

Version 1.0