

BOHNANZA

COMPOSITION DU JEU:

104 cartes haricots/pièces d'or: Il existe huit sortes différentes de haricots, chacun présente en nombre variable dans le jeu. Le nombre de cartes d'une sorte dépend du type de haricot:

En bas de chaque carte, se trouve un haricomètre, qui permet au joueur de savoir combien lui rapporte la vente de ses haricots. Les chiffres indiquent combien de haricots d'un même genre il faut posséder dans un champ donné pour gagner 1, 2, 3 ou 4 talers (exception: "Gartenbohne"). Il n'est pas possible de gagner plus de quatre talers d'un coup.

Exemple: Trois ou quatre "Saubohne" rapportent 1 taler à la vente, cinq ou six rapportent 2 talers, sept en rapportent 3 et à partir de huit, le gain est de 4 talers.



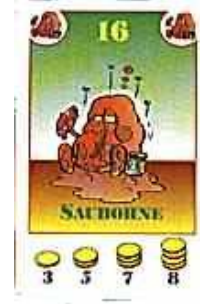
Dos des 104 cartes



20 cartes



18 cartes



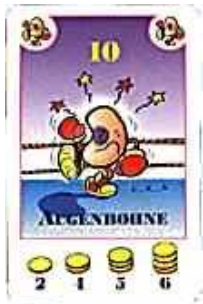
16 cartes



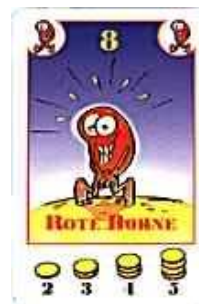
14 cartes



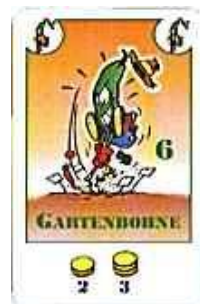
12 cartes



10 cartes

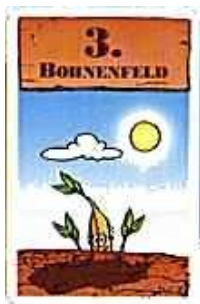


8 cartes



6 cartes

6 cartes troisième champ:



6 cartes

RÈGLE DU JEU:

Les talers

Un joueur obtient un taler ("Bohmentaler") en retournant une carte de haricot. Le verso des cartes représente une pièce de monnaie qui vaut un taler.

Les champs de haricots

Au début du jeu, chaque joueur peut créer deux rangées de haricots d'un même genre devant lui. Une telle rangée s'appelle un champ de haricots. Il est possible d'acheter, une fois, un troisième champ. On peut faire cela même

en-dehors de son tour. Il est alors possible d'avoir trois rangées de haricots devant soi. Un troisième champ coûte trois talers. L'acheteur paie en prenant trois de ses talers et en les mettant à la défausse, côté taler vers le bas. Il reçoit une carte "Troisième champ", qu'il place bien en vue devant lui.

Préparation du jeu

Les cartes "Troisième champ" sont mises de côté. Les cartes de haricots sont bien mélangées et distribuées une à une. Chaque joue reçoit cinq cartes.

Règle de base: l'ordre des cartes en main de chaque joueur ne peut jamais être modifié en cours de jeu. Trier les cartes par genres, comme dans les autres jeux de cartes, n'est pas autorisé.

Cela signifie que, au niveau de la distribution des cartes, celles-ci doivent être prises en main dans l'ordre dans lequel on les reçoit du distributeur. Toute nouvelle carte est ajoutée derrière les cartes déjà en main.

Les autres cartes sont cachées, le côté taler vers le haut, au milieu de la table, et constituent la pioche. Le joueur à gauche du distributeur commence à jouer.

Déroulement du jeu

Le joueur dont c'est le tour doit effectuer les actions suivantes, dans l'ordre.

Première action: jouer des cartes de haricots

Le joueur doit jouer la première carte qui se trouve dans sa main, c'est-à-dire la carte sur le dessus de sa main, pleinement visible, et la poser dans un de ses champs de haricots (Exception: si le joueur n'a aucune carte en main, on ignore cette première action). Ce faisant, il commence ou prolonge une rangée de haricots du même genre. Ensuite, le joueur peut poser une deuxième carte, celle qui se trouve maintenant sur le devant de sa main. On ne peut poser dans chacun de ses champs que des haricots du même type.

Au cours du jeu, il arrive souvent que l'on doive poser une sorte de haricot qui ne correspond pas à celles qui se trouvent dans nos champs. Dans ce cas, il faut faire de la place en vendant tous les haricots d'un champ.

Vendre des haricots

Lorsqu'un joueur doit ou souhaite vendre des haricots, il peut choisir quel champ il vend, même si cela ne lui rapport aucun taler. Il compte le nombre de haricots dans le champ et le compare avec le haricomètre de ce type de haricots. Les haricots qui ne sont pas changés en talers sont mis à la défausse, à côté de la pioche, côté haricot vers le haut.

Exemple: Trois "Brechbohnen" valent 1 taler. Le joueur retourne l'un de ses "Brechbohnen" et reçoit ainsi 1 taler. Les deux autres cartes sont mises à la défausse, la face montrant le "Brechbohne" vers la haut, à côté de la pioche. Le joueur pose ses talers sur un tas distinct, près de lui.

Attention: un champ qui ne contient qu'une seule carte ne peut pas être vendu. Si tous les champs d'un joueur ne contiennent qu'une carte, il est alors possible de choisir lequel on vend. La carte est mise à la défausse sans rapporter le moindre taler.

Deuxième action: marchander et faire des cadeaux

Le joueur prend deux cartes dans la pioche et les place côté haricot vers la haut au milieu de la table, en vue de tous. Le joueur a le droit de garder ces deux cartes. Il doit alors les planter dans ses champs au cours de la troisième action. Sinon, il peut aussi les proposer à ses partenaires de jeu, contre d'autres cartes.

Exemple: Un "Sojabohne" et un "Gartenbohne" sont retournés. Le joueur décide de garder le "Gartenbohne", mais propose le "Sojabohne" aux autres joueurs, car il ne correspond aux types de haricots de ses champs. Il demande ainsi: "Quelqu'un est-il intéressé par un Sojabohne? En échange, j'aimerais bien un Rote Bohne."

De manière générale, les échanges ne sont permis qu'avec le joueur dont c'est le tour. En plus des cartes retournées, il peut aussi offrir des cartes de sa main.

Exemple: "Bon, alors le Sojabohne sur la table plus un Blaue Bohne de ma main pour un Rote Bohne."

Les autres joueurs ne peuvent échanger que des cartes de leur main. On peut très bien échanger plusieurs cartes contre une seule. Les cartes échangées sont posées devant chaque joueur, bien distinctes de celles qui sont dans des champs. Elles ne peuvent pas être prises en main, ni incluses dans un autre marchandage.

Attention: même pendant le marchandage, les joueurs n'ont pas le droit de modifier l'ordre des cartes de leur main. Par contre, n'importe quelle carte peut être incluse dans un échange, quelle que soit sa position dans la main. Les cartes que l'on veut échanger ne doivent être sortie de la main qu'au moment où l'affaire est conclue et pas avant.

Durant l'ensemble de la deuxième action, les joueurs peuvent aussi donner en cadeau leurs haricots. Le joueur dont c'est le tour peut offrir les cartes retournées ou des cartes de sa main. Les autres joueurs ne peuvent offrir que des cartes de leur main et forcément au joueur dont c'est le tour. Personne n'est obligé d'accepter un cadeau.

Il est possible de continuer à marchander même après que les deux cartes retournées aient trouvé preneur. L'action s'arrête quand plus personne ne veut échanger, ni offrir de haricot.

Troisième action: planter les haricots

Tous les joueurs plantent les haricots qu'ils ont échangés dans leurs champs. Si le joueur dont c'est le tour a gardé, ou n'a pas réussi à échanger, une ou les deux cartes retournées lors de la deuxième action, il doit les planter maintenant

dans ses champs. Si cela n'est possible, il doit alors vendre des champs. L'ordre dans lequel un joueur plante les haricots qu'il a échangés n'a pas d'importance. Des champs peuvent très bien être vendus entre deux plantations de haricots.

Exemple: Un joueur possède dans ses champs 1 "Gartenbohne" et 3 "Augenbohnen". Par marchandage, il a obtenu 1 "Augenbohne", 1 "Brechbohne" et 1 "Feuerbohne". Il commence par planter le "Augenbohne" et vend immédiatement ce champ. Il reçoit ainsi 2 talers. Puis, il plante le "Brechbohne". Il peut maintenant choisir quel champ vendre et il se décide finalement pour le "Gartenbohne". Cette vente ne lui rapporte rien. Pour finir, il plante le "Feuerbohne", dans l'intention, à son prochain tour, de planter les deux "Feuerbohne" qui se trouvent sur le dessus de sa main.

Quatrième action: prendre des nouvelles cartes

Le joueur pioche, une par une, trois cartes de haricot qu'il ajoute à sa main.

Ces nouvelles cartes sont placées derrière toutes les autres. Elles doivent être placées en main dans l'ordre dans lequel elles ont été piochées. C'est ensuite au tour du joueur suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Autres actions des joueurs

Tous les joueurs peuvent, à tout moment, même en dehors de leur tour, vendre toutes les cartes d'un champ de haricots. Ils peuvent de même procéder à l'achat d'un troisième champ.

Les joueurs peuvent se faire toutes les promesses qu'ils veulent et ne sont pas obligés de les tenir.

Fin du jeu

La défausse est mélangée pour former une nouvelle pioche, dès que cette dernière est épuisée. Si la pioche est épuisée pour la troisième fois pendant la deuxième action d'un joueur, on conclut encore la phase de marchandage et de plantation, puis le jeu s'arrête. Si la pioche est épuisée lors de la quatrième action, le jeu est immédiatement terminé. Chaque joueur peut alors encore vendre ses champs. Les cartes en main ne comptent pas. Celui qui a le plus de talers a gagné.

Variantes

Il est conseillé aux débutants à Bohnanza de commencer directement avec un troisième champ.

Lors d'une partie à cinq personnes, le troisième champ ne devrait coûter que 2 talers.

S'il n'y a que des experts de Bohnanza autour de la table, vous pouvez autoriser l'utilisation des talers lors du marchandage.