

un jeu de Uwe Rosenberg

BOHNANZA

RÈGLES DE JEU



Joueurs : 2 à 7
Âge : 12 ans et plus
Durée : 45 minutes

Matériel

154 cartes haricot
7 cartes 3^{ème} champ
1 livret de règles

Nombre de cartes de chaque variété dans le jeu :

24 Harry Cogné
22 Harry Cochet
20 Harry Colt
18 Harry Cauchemar
16 Harry Cochon
14 Harry Colique
12 Harry Copain
10 Harry Chaos
8 Harry Comique
6 Harry Coriace
4 Harry Choco

Résumé

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!

Matériel

Les cartes Haricots

Il y a onze variétés de haricots et un nombre différent de cartes pour chaque variété. Le nombre de cartes dans une variété est indiqué sur la carte, avec le nom et l'image du haricot.



Au bas de chaque carte haricot se trouve le haricomètre. Il indique le nombre de Thunes que gagne un joueur quand il vend des haricots de cette sorte. Les chiffres indiquent le nombre de cartes haricot de ce type à vendre pour gagner une, deux, trois ou quatre Thunes.



haricomètre



exemple 1:

Quand un joueur vend seulement 1 ou 2 Harry Cochon, il ne gagne rien. En vendant 3 ou 4 Harry Cochon, il gagne une Thune. Pour la vente de 5 ou 6 Harry Cochon, il gagne 2 Thunes. En vendant 7 Harry Cochon, il gagne 3 Thunes. Pour la vente de 8 (ou plus) Harry Cochon, il gagne 4 Thunes.

Les Thunes

Quand un joueur vend des haricots, il reçoit les Thunes gagnées en retournant ce nombre de cartes.

Le dos d'une carte haricot représente une Thune.

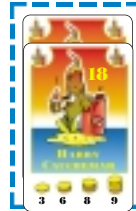
Les Champs de Haricots

La zone devant chaque joueur est sa plantation. Chaque joueur commence le jeu avec deux champs de haricots dans sa plantation. Dans chaque champ, un joueur ne peut planter des haricots que d'une seule variété mais peut planter autant de cartes que possible. On place les cartes en les recouvrant partiellement.

1er champ



2eme champ



Le dos d'une carte haricot

=

Thune

Chaque champ ne peut avoir qu'une seule variété à la fois. Un champ vide peut recevoir n'importe quel type de haricot.

Chaque joueur commence avec 5 cartes haricot en main.



C'est la 1ère carte de la main du joueur.

Préparation

On laisse les cartes "3^{ème} champ" dans la boîte. Le joueur le plus jeune mélange les cartes haricot et en distribue cinq, faces cachées, à chaque joueur. Ces cartes forment la main de départ des joueurs. Les joueurs doivent garder leurs cartes dans l'ordre où ils les ont reçues.

Remarques : les joueurs ne peuvent pas changer l'ordre des cartes dans leurs mains. Il est donc interdit de trier ses cartes. Les joueurs doivent planter les haricots dans l'ordre où ils les ont reçus. Quand un joueur tire de nouvelles cartes, il les pioche une par une et les place derrière la dernière carte de sa main.

Le reste des cartes forme la pioche (haricots cachés, Thunes visibles). Il faut garder de la place à côté de la pioche pour la pile de défausse.

Le joueur à la gauche du donneur commence.

N.B: voir aussi la rubrique "nombre de joueurs" en dernière page.

Déroulement

A son tour de jeu, le joueur actif doit faire les choses 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.

Phase 1 :

Le joueur actif plante la première carte de sa main. Il peut alors planter la seconde carte de sa main. Il peut les planter dans le même champ mais n'est pas obligé de le faire.

Phase 2 :

Le joueur actif pioche deux cartes et les pose visibles sur la table. Il peut alors les échanger, ainsi que d'autres cartes, avec ses adversaires.

1. Planter des haricots

Le joueur actif doit poser la première carte de sa main, sur un de ses champs de haricots. Si la carte correspond à une variété de l'un de ses champs, il doit la planter là. Si la carte ne correspond pas, il doit la planter dans un de ses champs vides. Si la carte ne correspond pas et qu'il n'y a pas de champ vide, le joueur doit récolter et vendre tous les haricots de l'un de ses champs (voir le paragraphe en question). Il doit alors planter la carte dans le champ qui est maintenant vide.

Puis le joueur actif peut planter la prochaine carte (qui est maintenant la première carte) de sa main de la même manière que précédemment. On ne peut pas planter une troisième carte à cette phase du tour.

Si le joueur actif n'a aucune carte en main, il passe cette action.

2. Piocher et échanger des cartes haricot

Le joueur actif tire les deux premières cartes de la pioche et les pose, faces visibles, au centre de la table. Il peut garder ces cartes pour les planter plus tard lors de ce tour, ou les échanger ou les donner avec les autres joueurs.

Le joueur actif peut maintenant échanger des cartes avec ses adversaires. Il peut aussi proposer de leur donner des cartes et de recevoir des offres pour les cartes ainsi données.

Règles pour les échanges et les dons

Exemple 2



Stéphane pioche un Harry Coriace et un Harry Copain. Il décide de garder le Harry Coriace et le met de côté. Il propose d'échanger le Harry Copain en demandant : "Qui veut d'un Harry Copain, je l'échange volontiers contre un Harry Comique".

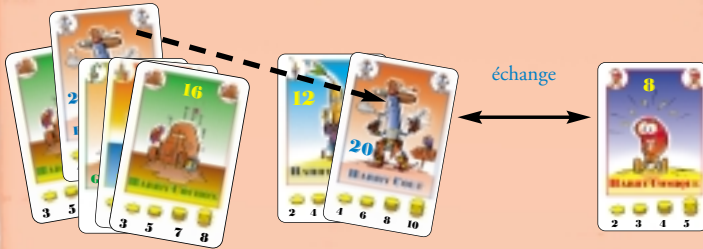


- Chaque échange implique le joueur actif et un autre joueur. les joueurs non-actifs ne peuvent faire des échanges entre eux.





- le joueur actif peut donner/échanger les deux cartes visibles et/ou des cartes de sa main.

Exemple 3 :



Stéphane dit : "J'échange le Harry Copain et un Harry Colt de ma main contre un Harry Comique".

-  Les joueurs non-actifs ne peuvent qu'échanger des cartes de leurs mains.
-  Le joueur actif peut continuer à échanger des cartes de sa main après que les deux cartes visibles ont été mises de côté ou échangées.

Remarque :

Les joueurs ne peuvent pas prendre en main les cartes échangées ou données ; ils doivent les mettre de côté jusqu'à la prochaine phase. De telles cartes ne peuvent plus être données ou échangées. Les joueurs ne peuvent pas changer l'ordre de leurs cartes mais ils peuvent donner ou échanger n'importe quelle carte de leur main. Pour respecter cette règle, les joueurs ne peuvent retirer leurs cartes en main pour les échanges ou les dons qu'après l'acceptation de cet échange ou don.

Les joueurs ne peuvent pas prendre en main les cartes échangées et ne peuvent plus les échanger à nouveau.

En échangeant des cartes, les joueurs se débarrassent des cartes qu'ils ne veulent pas planter.

Dons:

Bien que les échanges soient préférables, il peut être intéressant pour un joueur de donner des cartes plutôt que les garder. Le joueur actif peut donner les deux cartes qu'il vient de piocher ou des cartes de sa main. Les autres joueurs ne peuvent que donner des cartes de leur main au joueur actif. On n'est pas obligé d'accepter un don de cartes.

Les deux cartes piochées à ce tour et toutes les cartes échangées ou données vont être plantées à la prochaine phase, qui débute dès que le joueur actif ne peut (ou ne veut) plus faire ni dons, ni échanges.

Phase 3 :

Tous les joueurs doivent planter les cartes qu'ils ont reçues (échanges, dons). Le joueur actif doit aussi planter les cartes qu'il a piochées et gardées. Chaque joueur décide dans quel ordre il plante ses cartes mais toutes les cartes doivent être plantées. Les joueurs peuvent (et parfois doivent) récolter et vendre une rangée de haricots à n'importe quel moment (voir récolte et vente de haricots).

3. Planter les haricots échangés ou donnés

Tous les joueurs doivent maintenant planter les cartes qu'ils ont reçues (échanges, dons). Le joueur actif doit aussi planter les cartes qu'il a piochées et gardées. Chaque joueur décide dans quel ordre il plante ses cartes mais toutes les cartes doivent être plantées. Les joueurs peuvent (et parfois doivent) récolter et vendre une rangée de haricots à n'importe quel moment (voir récolte et vente de haricots).

Exemple 4 :



Après avoir pioché un

Harry Coriace et un Harry Copain, Stéphane a échangé le Harry Copain et un Harry Colt de sa main contre un Harry Comique d'Anne. Stéphane garde le Harry Coriace.

Maintenant que l'échange est terminé, il doit planter les deux haricots. Il plante le Harry Comique dans son premier champ et le Harry Coriace dans son second champ.

Quand un joueur doit planter un haricot qui ne correspond pas aux cartes de l'un de ses champs et qu'il n'a pas de champ vide, il doit créer un champ vide. Il peut le faire en achetant une carte "3^{ème} champ" (voir plus loin) ou en récoltant les haricots de l'un de ses champs. Il peut alors planter les haricots dans son champ vide.

Phase 4 :

Le joueur actif pioche trois cartes et les place à la fin de sa main, l'une après l'autre.

4. Piocher de nouvelles cartes

Le joueur actif prend trois cartes de la pioche. Il les pioche une par une, plaçant chacune à la fin de sa main. Il doit les placer dans l'ordre où il les a piochées. Quand 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. C'est au joueur à sa gauche de devenir le joueur actif.

Récoltes et ventes de haricots

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. Pour vendre des haricots, il faut compter le nombre de cartes dans ce champ. On regarde ensuite le haricomètre sur ces cartes pour connaître le montant récupéré grâce à cette vente. On retourne ce nombre de cartes haricot du côté Thune et on les place dans sa réserve d'or. Les cartes haricot restantes (non converties en Thunes) sont posées faces visibles sur la pile de défausse.

Exemple 5

bénéfices



retourner



défausse



pioche

Marc veut récolter et vendre ses Harry Cauchemar. Le haricomètre indique qu'il va gagner une Thune pour les 3 Harry Cauchemar. Marc retourne une de ses cartes Harry Cauchemar et la place dans sa réserve d'or. Il défausse les deux cartes restantes.

On peut ne rien gagner quand on vend des haricots.

Si Marc n'avait récolté et vendu que deux Harry Cauchemar, il n'aurait rien gagné car il en faut au moins trois pour gagner une Thune.

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

Acheter un 3^{ème} champ

Une fois par partie, chaque joueur peut acheter un 3^{ème} champ de haricots. Cela permet au joueur d'avoir trois champs au lieu de deux. On peut le faire à n'importe quel moment, même en dehors de son tour. Le 3^{ème} champ coûte 3 Thunes. Le joueur paye en prenant les 3 premières Thunes de sa réserve et les place, haricots visibles, sur la pile de défausse. Il prend alors la carte 3^{ème} champ et la pose à côté de ses deux champs. Il peut immédiatement utiliser ce 3^{ème} champ pour planter des haricots.



Carte 3^{ème} champ

Un joueur qui n'a pas au moins trois Thunes ne peut pas acheter un 3^{ème} champ. On ne peut pas emprunter des Thunes auprès de la banque ou des autres joueurs.

Fin du jeu

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. Le joueur qui a le plus de Thunes a gagné. Si plusieurs joueurs sont à égalité, c'est celui de ces joueurs qui a le plus de cartes en main qui l'emporte.

Nombre de joueurs

A **3 joueurs**, on retire du jeu les Harry Choco. Chacun commence le jeu avec la carte 3^{ème} champ et ne peut pas en acheter durant le jeu. Le jeu s'arrête quand la pioche est épuisée pour la seconde fois.

A **4 ou 5 joueurs**, on retire du jeu les Harry Cogné.

A **6 ou 7 joueurs**, on retire du jeu les Harry Choco et Coriace. Au début du jeu, le donneur donne 3 cartes au premier joueur, 4 cartes au second, 5 au troisième. Les autres joueurs reçoivent 6 cartes. A la phase 4, le joueur actif pioche 4 cartes au lieu de 3. Un 3^{ème} champ coûte deux Thunes au lieu de trois.

Le duel de haricots pour deux joueurs

Ce jeu utilise les mêmes règles que le jeu pour 3 à 7 joueurs avec les changements suivants :

- on retire du jeu les Harry Coriace et Choco.
- un joueur ne peut vendre ses haricots que durant son tour.
- si un joueur achète un 3^{ème} champ, il place les 3 Thunes faces cachées dans la boîte (on les retire du jeu).
- le jeu s'arrête quand la pioche est épuisée pour la première fois.

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

1. Planter ou défausser les cartes haricots 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.

