

# FUN & EASY BOHNANZA

**JE CROIS QU'CA PÈTE!**

pour 3 à 5 joueurs

A partir de 8 ans

Environ 45 minutes

## --- IDÉE DU JEU ---

Bohnanza - Fun & Easy mélange tes champs de haricot. Les célèbres haricots sont présentés ici comme mordus d'informatique, fans de hamburger ou star de la chansonnette et *ca va pèter*. Jeune ou vieux, ici le commerce de haricots enthousiasme tout le monde. Car les haricots cool sont non seulement un régal pour loeil et en plus on peut en faire le commerce.

Chaque joueur fait le commerce de haricots qu'il cultive sur ses champs et les vend alors au meilleur prix. Plus il y a de haricots du même type sur le champ d'un joueur, et plus grand sera le profit pour celui-ci lors de la récolte de haricots. Mais malheureusement un joueur est souvent contraint de vendre sa récolte de haricots beaucoup plus tôt et à un prix plus bas. Et une récolte ne rapporte parfois aucun bénéfice. Le but du jeu est d'obtenir le plus grand nombre de Talers avec le commerce de haricot.

## --- MATÉRIEL ---

108 cartes Haricot:

20 Haricots Bleu	12 Haricots Patate
18 Haricots Feu	8 Haricots Rouge
16 Haricots Fève	6 Haricots De Jardin
14 Haricots Mange-Tout	4 Haricots Puant
12 Haricots Soja	

Nombre de cartes  
Haricot de ce type  
dans le jeu

## Les cartes Haricot

Il y a neuf types différents de haricots. Chaque type est présent dans le jeu selon des fréquences différentes. Le nombre de cartes correspondant à un type de haricots est indiqué sur la carte Haricot.



Sur la partie inférieure de chaque carte Haricot il y a le Haricomètre. Il indique combien de Talers un joueur reçoit lors de la vente de ses haricots. Les chiffres indiquent combien de cartes Haricot du même type un joueur doit vendre pour recevoir un, deux, trois ou quatre Talers.



### Exemple 1:

Pour un et deux haricots Mange-Tout, il n'y a aucun bénéfice, trois et quatre cartes Haricot Mange-Tout rapportent 1 Taler, cinq et six cartes Haricot Mange-Tout rapportent 2 Talers, sept cartes Haricot Mange-Tout 3 Talers, et dès la huitième carte Haricot Mange-Tout le joueur reçoit 4 Talers.

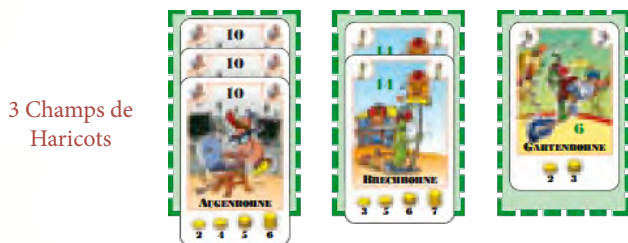
## Les Talers

Lors de la vente de sa récolte un joueur reçoit des Talers en retournant des cartes Haricot. Ainsi la carte Haricot est maintenant un Taler.



## Les champs de haricots

Chaque joueur a trois champs de haricots. C'est-à-dire qu'il peut poser devant lui jusqu'à trois rangées de cartes. Chaque rangée est un "champ de haricot". Il peut y avoir n'importe quel type de haricot sur un champ, cependant il ne peut jamais y avoir qu'un seul type de haricot à la fois.



## --- MISE EN PLACE ---

Les cartes Haricot sont bien mélangées. et chaque joueur reçoit cinq cartes qu'il prend en main.

**La règle Bohnanza : les joueurs doivent garder l'ordre des cartes dans leurs main, l'ordre ne change pas pendant la partie. Il est interdit de trier ses cartes comme il est coutume dans d'autres jeux de cartes.**

Ce qui signifie lors de la distribution des cartes Haricot: une nouvelle carte est toujours placée derrière la carte la plus ancienne. Quand tous les joueurs ont mis leurs cinq cartes en main, on en pose trois face visible au milieu de la table. C'est le marché aux Haricots. Maintenant, les cartes Haricot restantes sont placées en pile avec la face Taler visible au milieu de la table. Le joueur à gauche du donneur commence.



## --- DÉROULEMENT DE LA PARTIE ---

A son tour de jeu, le joueur devient le joueur actif et réalise les trois phases suivantes l'une après l'autre :

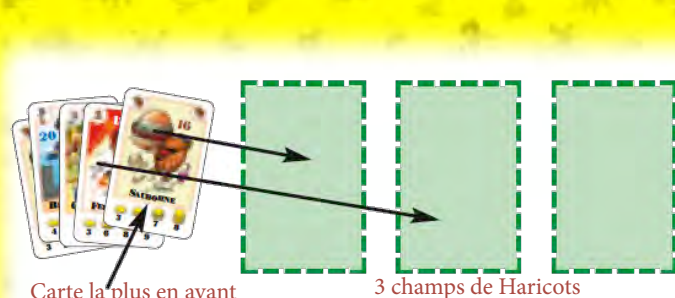
1. Jouer des cartes Haricot
2. Commerce des cartes Haricot
3. Piocher des cartes Haricot

### 1. Jouer des cartes Haricot

Le joueur actif **doit** poser la première carte de sa main, c'est-à-dire sa première carte visible, sur l'un de ses champs de haricot. Il commence ou prolonge ainsi la rangée d'un type de carte Haricot.

Ensuite il **peut** encore jouer sa deuxième carte qui est maintenant la carte la plus en avant dans sa main, sur l'un de ses champs de haricots.

On ne peut pas cultiver plus de cartes lors de cette phase.



Si le joueur n'a aucune carte en main, il n'y a pas de culture.

## 2. Commerce des cartes Haricot

Après avoir cultivé une ou deux cartes sur ses champs, le joueur actif commerce avec ses adversaires. Les adversaires peuvent ne pas commercer avec lui. Faire attention à ce qui suit:

- Le joueur actif peut proposer les cartes de sa main et les cartes du marché aux Haricots à l'échange.
- Les adversaires peuvent proposer seulement les cartes qu'ils ont en main lors de l'échange.
- A l'échange, une carte peut être troquée contre une autre carte. On peut aussi proposer ou exiger plusieurs cartes contre une seule.
- On peut également offrir des cartes de sa main. Par contre, le cadeau peut être refusé.

Même lors de l'échange, l'ordre des cartes en main des joueurs ne peut pas être modifié. Mais les joueurs peuvent, pour chaque carte proposée, regarder où la carte se situe dans la main. Les cartes dont on voudrait se débarrasser, peuvent seulement être défaussées quand vient la fin de la phase commerce et non avant.

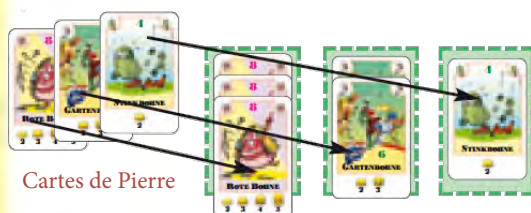
Les cartes Haricot marchandées ou les cartes Haricot du marché sont posées par les joueurs sur leurs propres champs. Elles ne peuvent **pas provenir de la main** du joueur et ne peuvent pas être échangées plus tard.

L'ordre dans lesquelles un joueur pose les cartes Haricot marchandées sur ses champs n'a pas d'importance. On peut aussi récolter quand on plante des haricots.

### Exemple 2:



Il y a au marché aux Haricots, un haricot Soja, un haricot Puant et un haricot de Jardin. Pierre veut garder le haricot De Jardin et le haricot Puant pour lui et propose le haricot Soja à ses adversaires. Il demande "Quelqu'un veut-il le haricot Soja? En contre partie j'accepterais volontier un haricot Rouge". Si personne ne fait une contre-offre, il dit "j'offre le haricot Soja visible au marché et en plus un haricot Bleu de ma main contre un haricot Rouge".



Marc accepte l'offre. Pierre lui donne le haricot Soja du marché avec un haricot Bleu de sa main et reçoit de ce dernier un haricot Rouge. Marc pose les haricots échangés dans ses champs. Pierre prend le haricot De Jardin et le haricot Puant du marché avec le haricot Rouge échangé et cultive les cartes sur ses trois champs.

Si le joueur actif ne veut plus commercer ou s'il ne reçoit aucune offre de ses adversaires, il termine la phase d'échange de haricots.

## 3. Piocher des cartes Haricot

Quand le joueur actif a terminé le commerce de haricots, il pioche séparément l'une après l'autre, trois cartes de la pioche qu'il met en main. Les nouvelles cartes viennent se placer derrière les anciennes cartes de sa main. Ensuite, il vérifie s'il y a moins de trois cartes au marché aux Haricots. Si c'est le cas, il tire de la pioche le nombre de cartes nécessaire pour compléter le marché. Ensuite c'est au tour du joueur suivant dans le sens horaire.

### Pioche vide

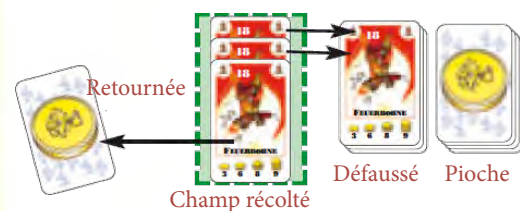
Si la pioche venait à s'épuiser, on mélange les cartes de la défausse et elles forment une nouvelle pioche.

### Récolter des haricots

Les joueurs peuvent récolter leurs champs de haricots à n'importe quel moment même en dehors de leur tour de jeu. Ils peuvent aussi récolter plusieurs champs simultanément.

On récolte toujours la totalité des haricots présents sur un champ. Le joueur compte le nombre de haricots sur le champ. Le Haricotmètre de la carte indique combien de Talers le joueur reçoit pour ces haricots. Le joueur retourne la quantité correspondante de cartes Haricot sur leur face Taler et les place devant lui, séparées des autres cartes. Les cartes Haricot non transformées en Talers sont placées face visible sur la défausse.

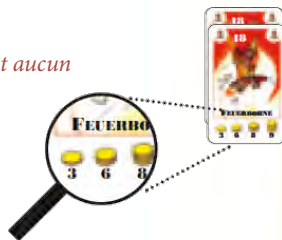
### Exemple 3:



Pour trois haricots de feu ont reçu un Taler. Marc retourne l'une de ses trois cartes Haricot de feu et reçoit ainsi un Taler. Les deux cartes Haricot Feu restantes sont placées sur la défausse.

Dans certains cas, un joueur ne reçoit aucun Taler lors d'une vente.

Exemple 4: Lors d'une vente pour la récolte de deux Haricots Feu, Pierre ne reçoit aucun Taler.



## --- FIN DE LA PARTIE ---

Quand la pioche est épuisée pour la seconde fois, le jeu se termine immédiatement. Chaque joueur récolte et vend encore ses champs de haricots. Les haricots qui sont encore en main ne comptent pas. Celui qui, après cela, possède le plus grand nombre de Talers, est déclaré vainqueur.



Traduction Française - v1.1

LudiGaume

<http://www.ludigaume.net>



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



Distribution France:  
B.P. 30 - F 62930 Wimereux  
[www.gigamic.com](http://www.gigamic.com)