

# Règles de Bohnanza

## Comment jouer à Bohnanza

### Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Devenir le plus riche planteur de haricots en cultivant et vendant ses récoltes au meilleur prix.
- **Mécanique principale** : Gestion de main contrainte (ordre figé) et négociation/troc entre joueurs.
- **Condition de victoire** : Avoir le plus de Thunes (pièces) quand la pioche est épuisée trois fois.

Installez-vous confortablement, on va parler haricots ! Bohnanza, c'est ce petit bijou signé Uwe Rosenberg où vous devenez fermier de haricots farfelus comme Harry Cochon ou Harry Cauchemar. Le twist génial du jeu ? Vous n'avez pas le droit de réorganiser votre main. Ça oblige tout le monde à négocier sans arrêt, et c'est là que la magie opère.

Le jeu se joue de 2 à 7 joueurs, à partir de 12 ans, pour environ 45 minutes de rigolade. Si vous aimez les jeux de cartes malins avec de l'interaction, jetez aussi un œil aux [règles de Jaipur](#) qui partagent cet esprit de négoce.

## Le matériel et la mise en place

La boîte contient 154 **cartes haricot** réparties en 11 variétés (de 4 à 24 exemplaires selon la rareté), 7 cartes '3ème champ' et le livret de règles. Chaque carte a deux faces : un haricot d'un côté, une **Thune** (la monnaie du jeu) de l'autre. Ce sont les mêmes cartes qui servent de billets et de récoltes, malin non ?

## Lire une carte haricot

En bas de chaque carte se trouve le **haricomètre**. Il indique combien de cartes de cette variété il faut vendre pour gagner 1, 2, 3 ou 4 Thunes. Plus un haricot est rare dans le jeu, plus il rapporte vite. Exemple avec Harry Cochon : 3 cartes vendues = 1 Thune, 5 = 2 Thunes, 7 = 3 Thunes, 8 = 4 Thunes.

## La préparation

On laisse les cartes '3ème champ' de côté pour l'instant. On mélange toutes les autres et on en distribue 5 à chaque joueur. **Attention règle d'or** : vous ne pouvez JAMAIS réorganiser votre main. Les cartes restent dans l'ordre où vous les recevez, et les nouvelles cartes piochées vont toujours derrière. Le reste forme la **pioche**, à côté on laisse de la place pour la **défausse**. Le joueur à gauche du donneur commence.

## Déroulement d'un tour de jeu

Un tour se découpe en 4 phases bien distinctes que vous devez réaliser dans l'ordre. Une fois la mécanique en main, ça roule tout seul.

### Phase 1 : planter les premières cartes

Vous **devez obligatoirement** planter la première carte de votre main dans un de vos **champs**. Vous pouvez ensuite planter la deuxième si vous le souhaitez. Règle de base : un champ ne peut contenir qu'une seule variété de haricot. Si la carte ne correspond à aucun de vos champs et qu'ils sont tous occupés, vous devez en **récolter** un pour libérer la place. Aïe, parfois ça fait mal au cœur.

### Phase 2 : piocher et négocier

C'est LE moment fun du jeu. Vous retirez les 2 premières cartes de la pioche et vous les posez face visible au centre de la table. Maintenant, place au **trac** ! Vous pouvez échanger ces 2 cartes (et n'importe quelles cartes de votre main) avec les autres joueurs. Petite subtilité : seul le joueur actif peut négocier avec les autres, jamais les non-actifs entre eux. Vous pouvez aussi

**donner** gratuitement des cartes (et personne n'est obligé d'accepter un don).

**Astuce maline** : ne gardez jamais une carte qui ne vous sert à rien, échangez-la même contre rien. Une carte inutile dans votre main, c'est une bombe à retardement qui forcera bientôt une mauvaise récolte.

### **Phase 3 : planter les cartes obtenues**

Tous les joueurs (pas seulement le joueur actif) doivent planter les cartes reçues par échange ou don. On ne peut PAS les remettre dans sa main. Le joueur actif plante aussi les cartes piochées qu'il a gardées. Si vous n'avez plus de place, vous devez récolter un champ pour faire de la place.

### **Phase 4 : piocher 3 nouvelles cartes**

Vous piochez 3 cartes une par une et les placez à la fin de votre main, dans l'ordre. Pas de tri, pas de mélange. Ces cartes deviendront vos prochaines obligations de plantation. Quand la pioche est vide, on mélange la défausse pour en refaire une.

## **Récolter et vendre ses haricots**

On peut récolter à n'importe quel moment, même quand ce n'est pas son tour (sauf en mode 2 joueurs). Pour vendre, vous comptez les cartes du champ, vous regardez le **haricomètre**, et vous retournez le nombre de cartes correspondant côté Thune pour les mettre dans votre **réserve d'or**. Les cartes restantes vont à la défausse.

**Règle importante** : vous ne pouvez pas vendre un champ d'une seule carte, sauf si TOUS vos champs ne contiennent qu'une carte. Et oui, parfois on vend à perte pour 0 Thune, c'est la dure loi du marché du haricot.

### **Exemple de vente**

Marc a 3 Harry Cauchemar plantés. Le haricomètre indique qu'à partir de 3, il gagne 1 Thune. Il retourne donc 1 carte côté Thune (sa monnaie) et défausse les 2 autres. S'il n'en avait eu que

2, il n'aurait rien gagné du tout.

## Acheter un 3ème champ

Une seule fois dans la partie, vous pouvez acheter un troisième champ pour 3 Thunes. Vous prenez 3 cartes de votre réserve d'or et vous les défaissez côté haricot. Ça vous donne une marge de manœuvre énorme, mais 3 Thunes c'est cher payé. À ne faire que si vous êtes vraiment coincé.

[IMAGE\_MATERIEL]

## Le haricomètre des variétés

Voici un aperçu des principales variétés et de leur rentabilité. Plus une variété est rare dans le jeu, plus elle rapporte vite.

Variété	Nb dans le jeu	Rentabilité
Harry Cogné	24 cartes	Faible (très commun)
Harry Cochet	22 cartes	Faible
Harry Colt	20 cartes	Moyenne
Harry Cauchemar	18 cartes	Moyenne
Harry Cochon	16 cartes	Moyenne
Harry Colique	14 cartes	Bonne
Harry Copain	12 cartes	Bonne
Harry Chaos	10 cartes	Très bonne
Harry Comique	8 cartes	Excellente
Harry Coriace	6 cartes	Excellente
Harry Choco	4 cartes	Maximale (très rare)

## Les variantes selon le nombre de joueurs

Bohnanza s'adapte parfaitement à votre table, mais quelques ajustements sont nécessaires pour équilibrer la partie.

## De 3 à 5 joueurs

À 3 joueurs, on retire les Harry Choco. Chacun commence avec une carte 3ème champ offerte (pas d'achat possible), et le jeu se termine quand la pioche est épuisée 2 fois (pas 3). À 4 ou 5 joueurs, on retire les Harry Cogné, tout le reste suit les règles normales.

## À 6 ou 7 joueurs

On retire Harry Choco et Harry Coriace. La distribution est asymétrique : 3 cartes au premier joueur, 4 au deuxième, 5 au troisième, 6 aux suivants. En phase 4, on pioche 4 cartes au lieu de 3, et le 3ème champ ne coûte que 2 Thunes. Sympa pour fluidifier la partie.

## Le duel à 2 joueurs

C'est presque un autre jeu ! On retire Harry Coriace et Choco. Un joueur ne peut vendre que pendant son tour. Le 3ème champ coûte 3 Thunes qui sont retirées du jeu (planquées dans la boîte). Le déroulement est légèrement différent : on plante les cartes offertes par l'adversaire, on peut défausser une carte de sa main, puis on pioche 3 cartes en piochant aussi celles du sommet de la défausse si elles correspondent. Les cartes non plantées deviennent une **offre** pour l'adversaire. La partie s'arrête dès la première fin de pioche.

[IMAGE\_FIN]

## Fin de la partie et stratégies gagnantes

Le jeu se termine quand la pioche est épuisée pour la 3ème fois (2ème à 3 joueurs, 1ère à 2 joueurs). Si ça arrive en phase 2, on termine la phase 3 du joueur actif. Si ça arrive en phase 4, on s'arrête net. Chacun récolte ses derniers champs, on compte les Thunes, et le plus riche gagne. En cas d'égalité, c'est celui avec le plus de cartes en main qui l'emporte.

## Conseils pour bien démarrer

Quelques réflexes à adopter dès votre première partie pour ne pas vous faire dépouiller par les joueurs expérimentés.

- **Visez les variétés rares** : un Harry Choco rapporte vite gros, même avec peu de cartes. Récupérez-les en priorité dans les échanges.
- **Ne plantez jamais 1 seule carte d'une variété rare** sans plan derrière, elle bloquera votre champ pour rien.
- **Soyez généreux dans les négociations** : un don aujourd'hui peut vous valoir un retour de faveur demain. Bohnanza récompense les joueurs sociables.
- **Surveillez la main des autres** en suivant leurs piochés/refus, ça donne des indices précieux sur ce qu'ils cultivent.
- **Achetez le 3ème champ tôt** si possible, l'investissement est vite rentabilisé.

Si vous accrochez avec ce style de négociation et de gestion de cartes, vous allez adorer aussi les [règles d'Odin](#) ou encore les [règles de Sea Salt & Paper](#). Et pour une ambiance plus stratégique entre joueurs, foncez sur les [règles de Citadelles](#). Maintenant, à vos haricots, prêts, négociez !