

Bohnanza

Mise en place

- Les cartes \square 3^{ème} champ → au centre de la table.
Commencer avec 2 champs vides devant chaque joueur.
- La pioche des \square haricot → au centre de la table. Mélanger la défausse, si pioche épuisée.
À 3 joueurs, retirer du jeu les 4 \square Harry Choco.
À 4 ou 5 joueurs, retirer du jeu les 24 \square Harry Cogné.
À 6 ou 7 joueurs, retirer du jeu les 4 \square Harry Choco et les 6 \square Harry Coriace.
- 5 \square haricot → à chaque joueur. Ne pas modifier l'ordre des \square en main.
À 6 ou 7 joueurs, distribuer les \square suivant l'ordre des joueurs.

Joueur	1 ^{er}	2 ^{ème}	3 ^{ème}	4 ^{ème} et +
Nombre de \square	3 \square	4 \square	5 \square	6 \square

Tour de jeu

1	Planter 1 ou 2 haricots de sa main.	Ordre des \square en main, en commençant par le début de sa main.
2	Échanger ou donner des haricots.	Piocher 2 \square , les poser au centre de la table, face visible. Le joueur actif marchandise les 2 \square visibles et les \square de sa main. Les autres joueurs marchandent les \square de leur main avec le joueur actif. Sortir des \square de sa main, que si offre acceptée. Poser les \square reçues devant soi. À la fin, le joueur actif reçoit les 2 \square visibles, si elles sont disponibles.
3	Chaque joueur plante les haricots qu'il a reçus.	Ordre libre.
4	Piocher 3 \square . À 6 ou 7 joueurs, piocher 4 \square .	Rajouter chaque \square à la fin de sa main, 1 par 1.

Planter 1 haricot = Poser 1 haricot dans 1 des champs devant soi.
Si besoin avant, **récolter ou acheter 1 champ**.
1 variété de haricot / champ.
La \square haricot indique le nombre de \square de la variété.

Récolter 1 champ = Vendre tous les haricots du champ.
Les \square indiquent le nombre de thunes gagnées selon le nombre de \square vendues.
Empiler devant soi les thunes gagnées, en retournant des \square vendues. Défausser le reste.
♦ Ne pas récolter 1 champ avec 1 haricot, sauf si tous les champs du joueur ont 1 haricot.

Acheter un 3^{ème} champ = Poser une \square 3^{ème} champ devant soi.
À 3 joueurs, gratuit. À 4 et 5 joueurs, coût 3 thunes. À 6 ou 7 joueurs, coût 2 thunes.
1 fois / partie. Défausser les \square thunes utilisées.

Fin du jeu : à la fin du tour où la pioche est épuisée pour la 3^{ème} fois.
À 3 joueurs, à la fin du tour où la pioche est épuisée pour la 2^{nde} fois.

Chaque joueur **récolte alors ses champs**.
Le joueur avec le + de thunes gagne. Si égalité, départager par le nombre de \square en main.