

# LADYBOHN

Certains L'Aiment Chaud !

de Uwe Rosenberg (Edition Amigo)

Nb de joueurs : 3-5

Age : 12+

Durée : 45-60 min.

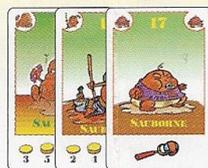
## CONTENU



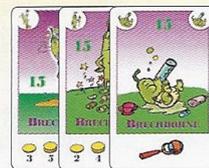
21 Blaue Bohnen  
(11 m/ 5 w/ 5 B)



19 Feuerbohnen  
(10 m/ 4 w/ 5 B)



17 Saubohnen  
(9 m/ 4 w/ 4 B)



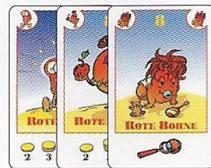
15 Brechtbohnen  
(9 m/ 3 w/ 3 B)



13 Sojabohnen  
(8 m/ 2 w/ 3 B)



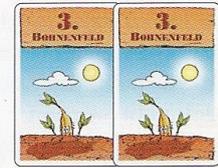
11 Augenbohnen  
(7 m/ 2 w/ 2 B)



8 Rote Bohnen  
(5 m/ 1 w/ 2 B)



6 Gartenbohnen  
(4 m/ 1 w/ 1 B)



2 Karten  
„3. Bohnenfeld“

L'abréviation "m" signifie haricot mâle, "w" haricot femelle et "B" haricot Bébé.

## BUT DU JEU

Dans *Ladybohn*, chaque famille de haricot est composée de haricots mâles, haricots femelles et haricots bébés. Pour une même famille, les haricots mâles et femelles ont des haricot-meter différents ; les haricots bébés n'ont pas de haricot-meter. Alors que les haricots bébés ne possèdent pas de haricot-meter, les femelles haricots possèdent toujours le meilleur harico-meter. Les joueurs doivent donc planifier correctement leur plantations et récoltes. Les joueurs qui planteront en haut de leur champ les haricots femelles recevront le plus de Thunes. A l'instar de *Bohnanza*, le joueur qui aura obtenu le plus de Thunes à la fin de la partie sera le gagnant.

Dans la suite de ces règles, les haricots mâles seront appelées "misters", les haricots femelles "miss" et les bébés haricots "bébés".

## MATERIEL

### Les cartes haricots

Il existe huit variétés de haricots, chacune en quantité différente. Le nombre de cartes disponibles pour une variété de haricots est indiqué en haut de la carte, avec le nom et le dessin de la variété.

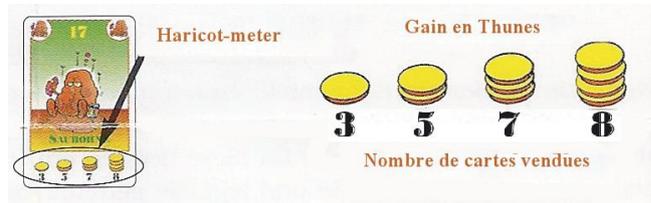
Le haricot-meter se trouve au bas de chaque carte. Le nombre indique combien de haricots doivent avoir été plantés précédemment dans le champ pour recevoir 1, 2, 3 ou 4 Thunes lors de la vente (les bébés n'ont pas de haricot-meter).



### Les Thunes

Lorsqu'un joueur vend ses haricots, il récupère des Thunes en retournant un nombre de cartes correspondant à sa vente. Le reste des cartes haricots vendues est défaussé sur la pile de défausse commune, face visible.

**Exemple :** si un joueur vend 1 ou 2 cartes de cette variété, il ne gagne pas de Thunes ; à 3 ou 4 cartes, il gagne 1 Thune ; à 5 ou 6 cartes, il gagne 2 Thunes ; à 7 cartes, il gagne 3 Thunes et à 8 cartes il gagne 4 Thunes.



### Les champs de haricots

Au début de la partie, chaque joueur commence avec 2 champs de haricots. Ces champs sont imaginaires et chacun est constitué d'une colonne, ne pouvant contenir à un instant donné qu'une seule et même variété de haricot. Les joueurs peuvent planter autant de haricots de la même variété dans un champ.

Les joueurs placent leurs cartes haricots en les faisant se chevaucher les une sur les autres. A **Ladybohn**, la dernière carte qui se trouve au-dessus des autres est appelée la "**carte du haut**". Le haricot-meter de la carte du haut indique le prix de vente du champ de haricots lorsqu'il est vendu.



## PREPARATION

Ecarter les cartes **3ème champ** en les laissant dans la boîte. Bien mélanger les cartes haricots et en distribuer 5 à chaque joueur, faces cachées. Les cartes restantes forment la pioche. Un joueur est choisi pour commencer la partie.

**Règle de base à respecter :** les joueurs ne doivent jamais changer l'ordre des cartes de leur main. Cela signifie également qu'à chaque fois qu'un joueur ajoute des cartes à sa main, il doit les ajouter une par une, à l'arrière des cartes déjà présentes dans sa main.



## DEROULEMENT DE LA PARTIE

A son tour, un joueur doit effectuer les 4 phases suivantes, dans l'ordre :

1. Jouer des cartes haricots
2. Piocher, échanger, donner des cartes haricots
3. Planter les cartes haricots
4. Piocher de nouvelles cartes haricots

Le principe du jeu change sur un point essentiel par rapport à *Bohmanza*. Les misters, les miss et les bébés d'une même famille de haricot doivent être plantés dans le même champ. Les haricots sont plantés durant les phases 1 et 3. Les bébés peuvent également être plantés durant la phase 2. La nouvelle carte haricot plantée doit toujours être posée sur la "carte du haut" ; la nouvelle carte haricot ne peut pas être intercalée au milieu d'autres cartes haricots du même champ.

**Attention!** Quand un champ de haricot est récolté, on déduit toujours le nombre de Thunes à percevoir à l'aide du haricot-meter de la "**carte du haut**".

### Phase 1. Jouer des cartes haricots

Le joueur actif **doit** planter la 1ère carte haricot de sa main dans l'un de ses 2 champs : il s'agit de la carte la plus visible de sa main.

Si le joueur ne peut pas planter la carte haricot dans un de ses champs parce qu'elle ne correspond pas aux variétés déjà présentes, ou qu'il n'a plus de champ libre, il doit alors commencer par vendre tous les haricots d'un de ses champs pour libérer la place pour la nouvelle variété. Attention à la règle concernant les champs ne contenant qu'une seule carte : voir § "Récolte et Vente de Haricots".

Le joueur **peut** ensuite planter la 2ème carte haricot de sa main, qui est maintenant la plus visible, de la même façon que sa 1ère carte haricot.

Ces deux cartes ne doivent pas être plantées dans le même champ de haricots.

Si le joueur n'a aucune carte en main, cette phase est ignorée.

### Phase 2. Piocher, échanger, donner des cartes haricots

Le joueur actif retourne les 2 premières cartes de la pile et les pose face visible par tous.

Le joueur décide s'il garde ou non la ou les 2 cartes. S'il les garde, il les pose dans un premier temps, à côté de ses champs. S'il ne les garde pas, il peut les échanger avec les autres joueurs, ou bien les donner.

**Principe fondamental:** les échanges n'ont lieu uniquement qu'avec le joueur actif : les autres joueurs ne peuvent pas échanger entre eux leur cartes durant cette phase. Si le joueur actif souhaite échanger sa/ses 2 cartes haricots, il indique ce qu'il souhaite en retour. En plus de la/les 2 cartes piochées, le joueur actif peut également proposer des cartes de sa main : dans ce cas, l'ordre des cartes n'a pas d'importance. Les autres joueurs ne peuvent qu'échanger des cartes de leur main. Une fois les échanges terminés avec les 2 cartes piochées, le joueur actif peut continuer à donner des cartes de sa main.

**Attention!** Les cartes échangées et posées à côté des champs ne peuvent ni être ajoutées à la main des joueurs, ni être ré-échangées.

Les échanges de cartes n'ont lieu qu'une fois les discussions terminées, pas avant, afin de ne pas sortir les cartes des mains des joueurs au risque de ne pas les replacer au bon endroit si la transaction ne se concluait pas.

**Important:** durant les échanges, les joueurs ne doivent pas indiquer si les cartes haricots sont des misters, des miss ou des bébés. Il doivent uniquement indiquer la variété de haricot échangée.

**Dons:** durant la phase d'échange, des cartes peuvent être données par le joueur actif aux autres joueurs. Le joueur actif peut ainsi donner les cartes de la pioche et/ou des cartes de sa main. Les autres joueurs ne peuvent donner des cartes au joueur actif qu'à partir de leur main.

Les dons ne peuvent pas être imposés. Ainsi, le joueur actif ne peut pas forcer un autre joueur à accepter une carte haricot non souhaitée.

Les 2 cartes de la pioche ainsi que les cartes éventuellement échangées ou données vont pouvoir être plantées lors de la phase suivante.

**Négociation des bébés:** Si un joueur reçoit un haricot bébé durant un échange ou un don, et qu'il possède un champ de la même variété de haricot que celle du bébé, il doit planter le bébé immédiatement dans ce champ. Si un joueur reçoit un haricot bébé durant un échange ou un don, et ne possède pas de champ de la même variété que celle du bébé, il plante le bébé haricot pendant la phase 3 (comme d'habitude).

**Rapprochement des miss grâce aux bébés :** lorsqu'un joueur plante un haricot bébé dans un champ qui contient une ou plusieurs miss, il peut rapprocher une des miss de ce champ, d'une ou deux positions, vers la "carte du haut".

**Exemple :**

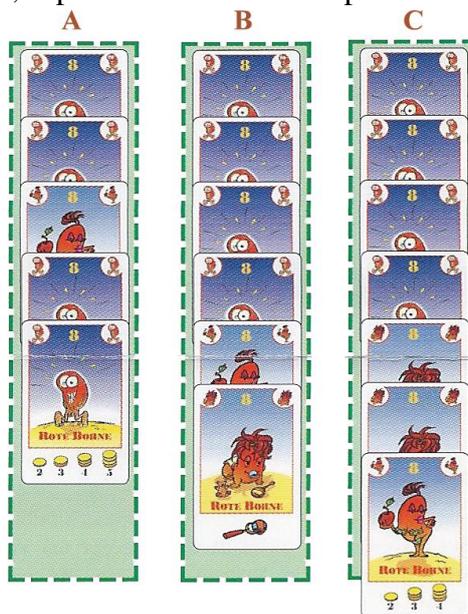
**A.** Un champ de haricots contient des haricots rouges dans cet ordre : mister, mister, miss, mister, mister.

Le joueur plante un bébé.

**B.** La miss est rapprochée de 2 positions.

Ensuite, le joueur plante un autre bébé.

**C.** La miss est encore rapprochée de 2 positions et se retrouve en position "carte du haut", avec un rendement plus avantageux.



Astuce: si l'on souhaite ennuyer un autre joueur, ça n'apporte pas grand chose de lui donner un bébé et un mister de la même variété : il plantera d'abord le bébé et ensuite le mister.

La phase "Piocher, échanger, donner des cartes haricots" est terminée lorsque le joueur actif ne procède plus ni à des échanges, ni à des dons.

### Phase 3. Planter les cartes haricots

Tous les joueurs doivent planter les cartes haricots échangées ou données durant la phase précédente dans leur(s) champ(s). Les joueurs peuvent planter les cartes reçues dans n'importe quel ordre.

Les joueurs peuvent récolter et vendre un champ de haricots à n'importe quel moment (voir "Récolte et Vente")

Si un joueur ne peut pas planter dans l'un de ses champs les cartes haricots reçues, il peut soit acheter un 3ème champ (voir "Acheter un 3ème champ") et y planter la nouvelle variété reçue, soit récolter et vendre un de ses 2 champs, afin d'y planter la nouvelle variété reçue.

Durant cette phase, si un bébé est planté dans un champ où une miss est présente, celle-ci peut être rapprochée de 2 positions vers la "carte du haut".

### Phase 4. Piocher de nouvelles cartes haricots

Le joueur actif pioche 3 nouvelles cartes de la pile, une par une, et les ajoute à l'arrière de sa main, une par une. Il doit les placer dans sa main, dans l'ordre dans lequel il les a pioché.

Quand la pioche est épuisée, le joueur actif doit mélanger la défausse afin de former une nouvelle pioche, face cachée.

Après avoir pioché ses 3 cartes, le tour du joueur actif prend fin et commence alors celui du joueur placé à sa gauche.

## RECOLTE ET VENTE DE HARICOTS

Si un joueur veut récolter un champ de haricots, il doit toujours vendre tous les haricots présents dans le champ. Il choisit le champ pour lequel il veut effectuer la vente.

La vente signifie: le joueur compte les haricots dans son champ et consulte le haricot-meter de la "carte du haut". Cette carte indique combien de Thunes le joueur va recevoir pour la vente de ses haricots.

Le joueur retourne alors un nombre de cartes correspondant aux Thunes à percevoir et défausse le reste des cartes haricots récoltées. Les cartes à convertir en Thunes sont celles en partant du "haut de la pile" : les joueurs ne choisissent pas les cartes qu'ils vont écarter du jeu. Il garde les Thunes près de lui, sans les mélanger aux autres cartes de ses champs : c'est son gain.

Un champ qui ne contient qu'une seule carte haricot ne peut pas être récolté.

**Exception:** si tous les champs du joueur ne contiennent qu'une seule carte, il peut choisir de quel champ sera récoltée la carte haricot, pour ensuite être défaussée.

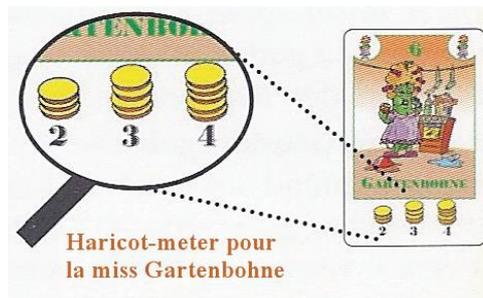
Les miss ont un meilleur haricot-meter que les misters ; les bébés ont un haricot-meter nul. Il est possible qu'un joueur ne gagne rien en vendant des haricots.

Par exemple, si un joueur décide de vendre un champ contenant seulement 2 Saubohne, il ne gagnerait pas de Thunes. De la même façon, un champ avec un bébé sur le dessus est sans valeur jusqu'à ce qu'un autre haricot soit déplacé ou placé sur le bébé.

Évidemment, le meilleur moment pour récolter un champ, c'est quand une miss vient sur le dessus du champ.

**Exception:** La miss Gartenbohne possède un fantastique haricot-meter : cette variété de haricot rapporte plus de Thunes qu'il n'y a des haricots dans le champ.

Ainsi, lors de la récolte d'un champ de Gartenbohne avec la miss sur le dessus ("carte du haut"), le joueur doit convertir autant de cartes haricot du haut de la pile de défausse qu'indiqué dans le haricot-meter. S'il n'y a pas assez de cartes dans la défausse, il faut prendre le solde dans la pioche. Puis il jette à la défausse ses Gartenbohne vendus.



**Attention!** Les bébés n'ont pas de haricot-meter. Si la "carte du haut" est un haricot bébé, le joueur ne recevra pas de Thunes pour sa récolte.

### LES CARTES "3EME CHAMP"

Dans le jeu ne sont disponibles que 2 cartes "3ème champ". Un fois ces 2 cartes achetées par 2 joueurs, les autres joueurs devront se débrouiller avec 2 champs pour la suite de la partie.

Un joueur ne peut acheter un 3ème champ que pendant son tour. Le 3ème champ coûte 3 Thunes. Le joueur paye 3 Thunes avec les 3 cartes du haut de la pile de ses gains et les replace dans la défausse, face visible. Il reçoit alors la carte 3ème champ ("3. Bohnenfeld") et possède dorénavant 3 champs pour y planter ses haricots.

### FIN DE LA PARTIE

La partie se termine dès que la 3ème pioche est épuisée. Se 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 2, il n'en pioche qu'une. Si cela se produit durant la phase 4, le jeu s'arrête immédiatement.

A la fin de la partie, les joueurs mettent de côté les cartes de leurs mains et peuvent récolter et vendre les haricots de leurs champs. Le joueur qui possède le plus de Thunes est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le joueur qui possédait le plus de cartes dans sa main est déclaré vainqueur.

### TRADUCTION FRANÇAISE

Cette traduction est basée sur ma compréhension des règles allemandes, sur la lecture d'une traduction anglaise, sur des blocs de traduction automatique par Google "est mon ami" ainsi que sur l'expérience acquise en jouant au jeu original *Bohnanza*.

Merci de me signaler toute erreur ou point de règle nécessitant des éclaircissements.

*Vous pouvez imprimer cette règle en recto-verso, la découper selon les repères aux 4 coins, l'agrafer et la plier en 4 afin de la ranger dans sa boîte.*