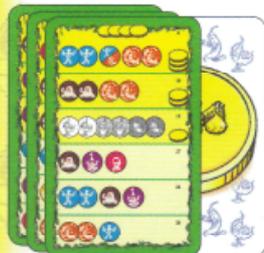


WÜRFEL BOHNANZA

von Uwe Rosenberg
Spieler: 2-5 Personen
Alter: ab 10 Jahren
Dauer: ca. 45 Minuten



61 Cartes moisson



7 dés haricots



matériel

5 cartes aide de jeu



1 champ de Haricot



Idée de jeu

Même les cultivateurs de haricots peuvent jouer au dé. L'Oya avec de la chance, tentera de réaliser ses objectifs sur ses jets de dés, mais tous les autres joueurs pourront aussi en bénéficier. Des écus récompenseront leurs réussites. Le premier à obtenir 13 écus emporte la partie.

Matériel de jeu

Carte moisson :

Sur chaque carte moisson il y a 6 contrats. Ils seront à réaliser dans l'ordre, du bas vers le haut. A tout moment, dès que le joueur a réalisé au moins 3 contrats, il peut bénéficier d'un écu, s'il termine les 6 contrats il touchera 4 écus. Le petit numéro à droite du contrat indique la probabilité de réussite de ce contrat. Plus le chiffre est bas, plus dure est la réussite.

Les dés haricots :

Il y a 2 couleurs de dé, les blancs et les crèmes. Sur les faces des dés sont représentées 7 variétés de haricots, qui ne sont pas présentes de façon uniforme sur les dés, la répartition est précisée sur les cartes aide de jeu



le haricot vert:



le haricot rouge



le haricot chinois



le haricot bleu



le haricot soja



le haricot brun



le haricot cassé

Préparation du jeu

Le champ de haricots se pose au centre de la table. Chaque joueur reçoit une carte d'aide de jeu, rappelant la répartition des faces de dés. Un joueur est déterminé pour devenir oya, à la fin de son tour c'est au joueur placé à sa droite de jouer.

Déroulement du jeu

Tour du joueur actif :

Le joueur actif lance l'ensemble des 7 dés. Il doit en sélectionner un ou plus à son choix qu'il posera sur le champ central, puis il pourra relancer les dés plusieurs fois mais devra toujours faire une sélection avant de relancer. Il s'arrête de lancer quand il le désire. Les dés posés sur le champ central ne sont jamais relancés

Réalisation des contrats:

La répartition des contrats sur les cartes moisson ne permet pas de réaliser plus de 3 contrats par tour. Pour valider un contrat, la combinaison de dés haricots doit être conforme à la demande.

Exemple de réalisation :



2 haricots soja + 1 haricot bleu + 1 haricot cassé

Différents contrats spéciaux:



Deux haricots rouges **OU** deux haricots chinois



Six haricots de couleurs différentes



Un carré de haricots de même couleur au choix



Un full de haricots, une couleur est imposée soit sur la paire soit sur le brelan



Une combinaison de cinq haricots avec deux variétés imposées



L'ensemble des dés ne doit pas contenir de bleu



Une combinaison de 2 brelans de couleurs différentes libres



Une combinaison de 3 paires de couleurs différentes libres

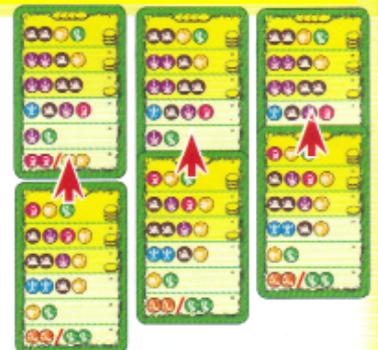
Validation des contrats :

Le joueur a 2 cartes moisson devant lui. La carte supérieure est dite carte active. La carte inférieure sert à indiquer les contrats réalisés.

Les contrats sont réalisés dans l'ordre depuis le bas vers le haut. Une combinaison réalisée est recouverte avec la carte inférieure, indiquant la nouvelle combinaison à réaliser.

carte
moisson
active

marqueur
de
contrats
réalisés



Réalisation des contrat par le joueur actif :

Dès que le joueur décide d'arrêter ses jets ou quand les 7 dés sont sur le champ central, il peut réaliser les contrats. Il vérifie que les haricots sélectionnés sur le champ correspondent à la combinaison du contrat le plus bas de la carte active non recouverte à réaliser, puis valide en montant d'un cran la carte inférieure.

Il recommence cette opération tant que la sélection présente sur le champ le permet.

Attention chaque dé peut être utilisé sur plusieurs contrats

Si le joueur ne peut ou ne veut pas remplir de contrat, il passe les dés au joueur suivant qui devient le joueur actif.

Réalisation des contrat par les joueurs non actifs :

Chaque jet de dé du joueur actif permet aux autres joueurs de remplir leur contrat si la combinaison des dés jetés est conforme au contrat à réaliser.

Ils ne peuvent pas utiliser dans leur combinaison les dés déjà présents sur le champ central.

EXEMPLE

1) Adam lance les dés et obtient :



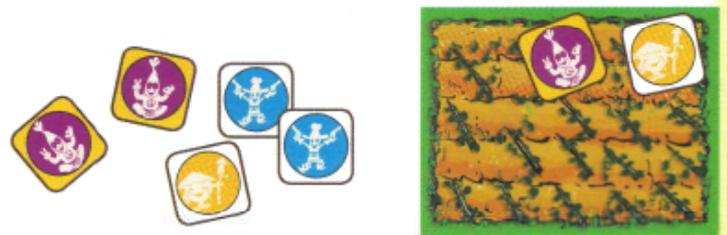
2) Barbara : (A) peut réaliser son premier objectif il n'y a pas de dé bleu. (B) il y a 1 rouge , 1 vert et 1 jaune le deuxième est aussi réalisé. (C) il manque 1 vert pour le troisième.



Barbara

3) Adam sélectionne un soja et un chinois qu'il pose sur le champ central.

Il relance et obtient

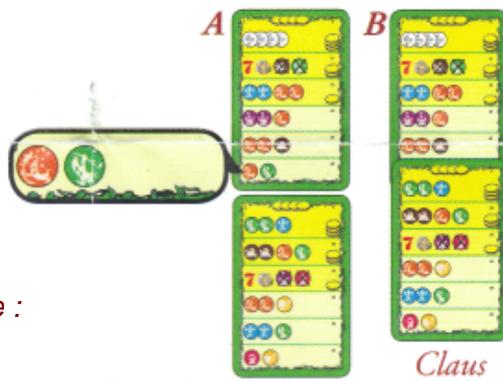


4) Adam sélectionne 2 bleus et un chinois qu'il pose sur le champ central.

Il relance et obtient



5) Le troisième lancer permet à Klaus de remplir son contrat



Klaus

6) Adam conserve le vert et le cassé et s'arrête : il peut remplir ses 3 premiers contrats



Adam

Vente des contrats:

Dès que trois contrats sont remplis, la carte moisson peut être à tout moment vendue.

Pour 3 / 4 / 5 / 6 contrats remplis on reçoit 1 / 2 / 3 / 4 écus.

S'il désire vendre sa carte moisson le joueur la retourne sur sa face écu qui représente son premier écu puis ajoute à ses gains de la réserve 1, 2 ou 3 cartes moisson face écu suivant son revenu.

La carte moisson inférieure devient la carte active, il pioche une nouvelle carte de la réserve pour remplacer la carte inférieure.

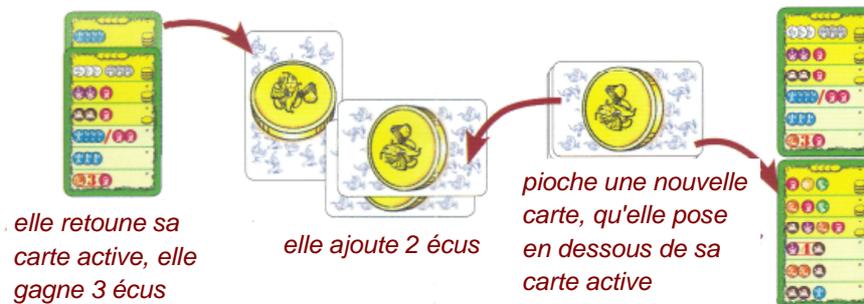
La nouvelle carte active est disponible de suite et les contrats réalisables.

EXEMPLE

Doris a obtenu 2 rouges, 3 bleus et 2 oranges. Elle réalise 3 contrats



Doris décide de vendre sa moisson pour 3 écus



*La nouvelle carte active est à présent utilisable
avec les dés en cours elle peut de nouveau réaliser 3 contrats*



Doris ne peut plus faire de combinaison elle passe les dés à Adam

Dans le rare cas où la réserve serait épuisée pour encaisser des écus, au dos des cartes d'aide de jeu sont imprimés 5 écus. Le joueur fait de la monnaie et l'excédent redevient la réserve de cartes moisson.

Fin du jeu

Le premier joueur qui totalise 13 écus met fin à la partie. Si ce joueur n'est pas le joueur actif ce dernier ne peut relancer à nouveau les dés.

Si plusieurs joueurs atteignent 13 écus au même moment ils se partagent la victoire, sinon c'est le joueur avec le plus d'écus qui l'emporte.



Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.
Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:
AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de
www.amigo-bohnanza.de