

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





Sissi!

L'Impératrice des Haricots

Un jeu de Uwe Rosenberg

PRINCIPE DU JEU

Dans cette variante de Bohnanza, des Haricots Sissi et Capitaine sont plantés alternativement. Ils sont récoltés en fonction du haricomètre de la dernière carte plantée sur le champ correspondant. Du fait que les Haricots Sissi ont un plus faible rendement que la plupart des Haricots Capitaine, les joueurs vont tenter de mettre fin à leur plantation avec une carte Capitaine. Sissi aura cependant toujours le dernier mot.

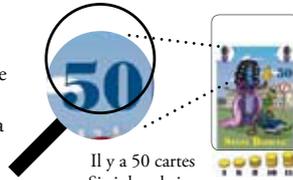
Le but du jeu est de gagner le plus gros montant en plantant et vendant des Haricots.

CONTENU

Les cartes haricots

Il y a huit variétés de Haricots (*les Haricots Sissi et 7 variétés différentes de Haricots Capitaine*). Chaque type de cartes est en nombre différent.

Le nombre de cartes de chaque type est indiqué sur la carte, ainsi que son nom allemand et son dessin.



Il y a 50 cartes Sissi dans le jeu

Au bas de chaque carte haricot, un **haricomètre** indique son prix de vente possible. Le nombre représente combien de haricots de chaque espèce doivent être plantés dans le champ pour recevoir 1, 3 ou 5 pièces à la vente (sauf les Haricots Sissi qui peuvent également rapporter 2 et 4 pièces d'or).



haricomètre



exemple 1 :

Vendre un champ contenant moins de 4 Haricots ne rapporte rien, vendre 4 à 7 Haricots rapporte une pièce d'or, vendre 8 ou 9 Haricots rapporte trois pièces d'or, et vendre 10 Haricots ou plus rapporte cinq pièces d'or.

Pièces haricots

Lors de la vente d'une récolte, le joueur reçoit des pièces en retournant des cartes Haricot. Chaque carte a une valeur de 1 pièce d'or.

Champs de haricots

Les joueurs utilisent la portion de table en face d'eux pour y installer les champs destinés à la culture de leurs Haricots. Dans le jeu à trois joueurs, chacun commence avec trois champs. Dans le jeu à quatre ou cinq joueurs, chacun commence avec deux champs.

Dans chaque champ, les cartes sont déposées face visible. S'il y a plus d'une carte, les cartes seront déposées en rangée, la nouvelle recouvrant partiellement la précédente.

Dans un champ peut se trouver un nombre illimité de Haricots Capitaine d'une même variété et un nombre illimité de Haricots Sissi du moment que ces cartes soient alternées ; la superposition de deux cartes identiques entraîne la récolte immédiate du champ (voir 5 Action Sissi)

1^{er} Champ



2^e Champ



Au dos de chaque carte Haricot, une pièce d'or

Chaque champ de haricots ne peut contenir que des Haricots Sissi et un seul type de Haricots Capitaine

joueurs : 3 à 5
âge : 12 ans et +
durée : 45 minutes

contenu :

120 cartes Haricots
1 règle du jeu

répartition des cartes Haricots dans le jeu :

- 50 Haricots Sissi
- Haricots Capitaine
 - 16 Feuerbohnen
 - 14 Saubohnen
 - 12 Brechbohnen
 - 10 Sojabohnen
 - 8 Augenbohnen
 - 6 Rote Bohnen
 - 4 Gartenbohnen

Chaque champ de haricots ne peut contenir que des Haricots Sissi et un seul type de Haricots Capitaine

PRÉPARATIFS

Mélanger les cartes haricots et **distribuer 5 cartes à chaque joueur.**

Attention, règle fondamentale : les cartes une fois ramassées, leur ordre ne doit plus changer, et il n'est pas possible de trier les cartes. Les nouvelles cartes seront mises à l'arrière des cartes déjà dans la main.

Le reste des cartes forme une pioche (ou talon) face « pièce » visible et placée au milieu de la table. Le joueur à gauche du donneur commence.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

À son tour de jeu, le joueur actif doit effectuer 5 actions dans l'ordre:

1. Jouer les cartes haricots
2. Échanges et Dons
3. Plantation des haricots
4. Pioche d'une nouvelle carte
5. Action Sissi

Phase 1 - Jouer les cartes haricots

Vous **devez** jouer la première carte de votre main sur l'un de vos champs. Cette carte commence un champ ou continue un champ existant. Chaque champ ne peut contenir qu'une seule variété de Haricots Capitaine et des Haricots Sissi ; la première carte d'un champ peut être un Haricot Sissi. Vous **pouvez** ensuite jouer une deuxième carte (la deuxième carte de la main) dans un champ.

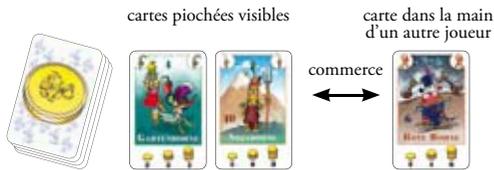
Si vous devez jouer une carte d'une variété qui ne peut être plantée avec les variétés présentes dans vos champs, vous **devez** alors récolter et vendre tous les Haricots d'un de vos champs pour faire de la place.

Phase 2 - Échanges et Dons

Vous piochez 2 cartes de la pile et les déposez devant vous face visible de tous.

Maintenant, vous devez décider si vous souhaitez conserver ces cartes ou non. Si vous gardez une ou les deux cartes, placez les devant vous, bien séparées de vos champs. Si vous souhaitez vous séparer d'une carte ou des deux, vous pouvez les proposer en échange ou en don aux autres joueurs. Une possibilité importante de cette phase est d'échanger un Haricot Sissi contre un Haricot Sissi. **Non seulement cette action est autorisée, mais c'est une action essentielle qui permet aux deux joueurs de planter des Haricots Sissi.**

exemple 2 :



Le joueur actif pioche 1 Sojabohn et 1 Gartenbohnen. Il conserve le second et propose le premier aux autres joueurs parce qu'il ne correspond pas aux variétés présentes dans ses champs. Il demande « quelqu'un veut-il un Sojabohn ? Je souhaiterais un Rote Bohne en échange »

Règles pour le commerce et les dons

Les autres joueurs ne peuvent négocier qu'avec le joueur actif et ne peuvent pas négocier entre eux. En plus des cartes piochées, le joueur actif peut proposer des cartes de sa main, peu importe leur position. Il est parfaitement possible de proposer et de demander plusieurs cartes contre une seule.

Chaque joueur commence avec cinq cartes Haricots en main



Cette carte est la première carte du joueur

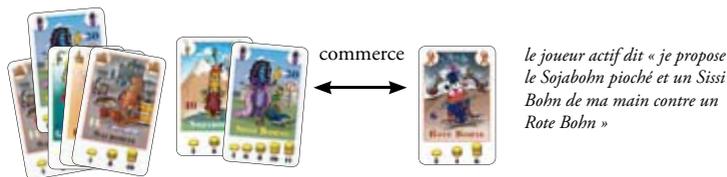
Phase 1 :

Le joueur actif doit planter la première carte de sa main. Puis il peut planter la deuxième carte de sa main. Il peut les planter dans le même champ ou dans des champs différents.

Phase 2 :

Le joueur actif pioche deux cartes et les place devant lui face visible. Il peut alors les échanger ou les donner, en même temps que d'autres cartes, avec les autres joueurs.

exemple 3 :



Les autres joueurs ne peuvent échanger ou donner que des cartes de leur main.



Même si les cartes piochées ont trouvé acquéreur, Le joueur actif peut continuer les échanges et les dons avec les cartes qu'il a encore en main.

Attention :

Chaque joueur doit conserver devant lui les cartes reçues en échange ou en don bien séparées de ses champs. **Elles ne peuvent ni être intégrées dans la main, ni renégociées.**

Les joueurs ne doivent pas changer de place les cartes en main mais ils peuvent échanger ou donner **n'importe quelles cartes** de leur main. Pour éviter les erreurs, ces cartes ne sortiront de leur main qu'une fois la transaction finalisée.

Dons :

Bien qu'un échange soit généralement plus profitable qu'un don, il est souvent plus intéressant de donner des Haricots que de les conserver, car les cartes piochées et non échangées devront être plantées. Durant la phase d'échange, le joueur actif peut proposer de donner à n'importe quel joueur des cartes (piochées ou déjà en main). Les autres joueurs ne peuvent donner que des cartes de leur main.

Aucun joueur n'est tenu d'accepter un don.

Les deux cartes piochées à ce tour et toutes les cartes données et échangées devront être plantées lors de la prochaine phase.

Quand le joueur actif ne peut plus faire d'échange ou de don, la phase d'échange et de don se termine.

Phase 3 - Plantation des haricots

Tous les joueurs plantent maintenant les cartes reçues (le joueur actif plante aussi les cartes piochées et non données ou échangées). L'ordre de plantation est au choix du joueur, mais toutes les cartes doivent être plantées. Chaque champ doit être constitué d'une alternance de Haricots Capitaine d'une même variété et de Haricots Sissi.

Les champs peuvent être récoltés entre les différentes plantations pour faire de la place à celles-ci. Par exception et de manière très temporaire (voir phase 5) un Haricot Capitaine peut en couvrir un autre, de même qu'un Haricot Sissi peut en couvrir un autre.

exemple 4 :



Le joueur actif a échangé le Sojabohn reçu et un Haricot Sissi de sa main contre un Rote Bohn d'un autre joueur. Le commerce étant terminé, il doit donc planter son Gartenbohn et son Rote Bohn. Il plante d'abord son Rote Bohn dans son premier champ, puis son Gartenbohn dans son deuxième champ.

Quand un joueur doit planter un Haricot qui ne va dans aucun de ses champs, et qu'il n'a aucun champ vide, il doit vider un de ses champs. Pour cela, il doit vendre tous les haricots d'un de ses champs. Il pourra alors planter son Haricot dans le champ libéré. Voir plus bas « Récolter et vendre des Haricots ».

Les joueurs ne peuvent pas mettre dans leur main les cartes reçues d'un échange ou d'un don. Ils ne peuvent pas non plus les renégocier.

Phase 3 :

Tous les joueurs doivent planter les Haricots qu'ils en reçoivent en échange et/ou en don.

Phase 4 :

Tous les joueurs piochent une carte qu'ils placent à l'arrière de leur main.

Phase 4 - Pioche d'une nouvelle carte

À tour de rôle, en commençant par le joueur actif, **chaque joueur pioche une carte** et l'ajoute à sa main, derrière les autres. Si la pioche est vide, mélangez la défausse pour en constituer une nouvelle.

Phase 5 - Action Sissi

À la fin de son tour, le joueur actif observe ses champs. Il doit **immédiatement** récolter tous ses champs où se trouvent deux cartes identiques successives : deux Haricots Sissi à la suite ou deux Haricots Capitaine à la suite.

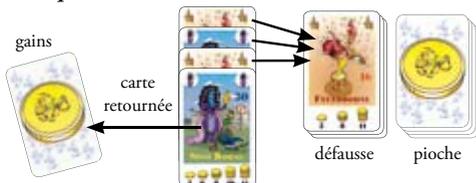
Le joueur suivant, dans le sens horaire, commence alors son tour à la phase 1.

Récolter et vendre des Haricots

Les joueurs peuvent à tout moment, que ce soit leur tour ou non, vendre des cartes Haricots d'un de leurs champs. La récolte d'un champ entraîne la vente de tous les Haricots de ce champ.

Pour vendre on compte toutes les cartes du champ, et le haricomètre de la dernière carte posée sur ce champ indique le montant de la vente. Le nombre de cartes correspondant au montant de la vente sera retourné, côté pièce visible, et posé à côté des champs ; les autres cartes sont défaussées.

exemple 6 :



Le joueur veut récolter et vendre son champ de Feuerbohnen. Le haricomètre lui indique que ses deux Feuerbohnen ne lui rapportent aucune pièce et que ses deux Haricots Sissi lui rapportent une pièce d'or. Il retourne un Haricot Sissi dans ses gains et défausse les trois autres cartes.

Un joueur ne peut récolter et vendre que des champs contenant au moins deux Haricots. Cependant, si tous ses champs ne contiennent qu'une carte, il peut en choisir un et le récolter.

Dans certains cas, vous ne recevrez aucune pièce d'or lors de la vente de vos haricots.

exemple 7 :

Si un joueur vend un champ qui contient deux Feuerbohnen ou deux Feuerbohnen et un Haricot Sissi, il ne gagne aucune pièce d'or puisqu'il faut au moins trois Feuerbohnen ou deux Haricots Sissi pour gagner une pièce d'or.

FIN DU JEU ET SCORE

Le jeu s'arrête lorsque la pioche est vide pour la troisième fois.

Si la pioche s'épuise au début de la phase 2 « Échanges et Dons », on termine la phase d'échange et de plantation des Haricots échangés. Le jeu est ensuite terminé.

Le jeu s'arrête immédiatement si la pioche s'épuise à la fin du tour, lors de la phase 4 « Pioche d'une nouvelle carte », quand tous les joueurs doivent tirer une nouvelle carte.

Chaque joueur peut alors récolter ses champs et en vendre les Haricots. Les cartes en main n'ont plus aucune valeur. Le gagnant est celui qui possède le plus de pièces. En cas d'égalité, c'est le dernier joueur actif qui gagne.

Österreichisches Spiele Museum e.V.
ZVR-Zahl 004817012
Obfrau Dipl.Ing. Dagmar de Cassan
Rassdorferstrasse 28
A-2285 Leopoldsdorf

Phase 5 :

Le joueur actif doit récolter ses champs où se trouveraient deux Haricots Sissi à la suite ou deux Haricots Capitaine à la suite.



exemple 5 :

Sur ce champ, il y a deux Haricots Sissi à la suite. Ce champ doit donc être récolté à la phase 5.

La partie se termine lorsque la pioche est épuisée pour la troisième fois. Chaque joueur peut récolter ses champs et en vendre les Haricots une dernière fois. Le joueur qui possède le plus de pièces d'or gagne la partie.



Traduction française : Pierre Puffet
Mise en page : François Haffner