

***Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.***

***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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).***

***L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme \*\*\* pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.***

***<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – [francois.haffner@gmail.com](mailto:francois.haffner@gmail.com)***

**ESCALE À JEUX**



# Bohn Hansa

Un jeu de Uwe Rosenberg pour 3 à 5 joueurs à partir de 12 ans

## Idée du jeu

Vous jouez le rôle d'un marchand et vous êtes membre de la célèbre Hanse des haricots, qui regroupait les villes du Nord de l'Europe au Moyen-Age. Vous avez chargé vos charrettes avec des haricots et vous vous rendez dans une ville de la Hanse pour y remplir un contrat.

Si un joueur arrive dans une ville où il peut remplir un contrat et s'il possède les haricots nécessaires, il reçoit un revenu de la banque. Si plusieurs joueurs se trouvent dans la même ville, ils peuvent négocier ensemble. Le commerce des haricots est important pour récupérer un haricot que le joueur ne possède pas à ce moment. De plus, les joueurs peuvent acheter des haricots dans la ville dans laquelle ils se trouvent. Régulièrement, des cartes de récolte permettent un approvisionnement en haricots. Quand les 8 cartes de Nouvelle Récolte ont été retournées et distribuées, le dernier tour de jeu commence. Le jeu se termine ensuite. A la fin, c'est le joueur qui a le plus de thalers (argent), qui l'emporte, comme toujours.

## Matériel

### - 117 jetons haricots

- 18× Blaue Bohnen
- 16× Feuerbohne
- 16× Saubohnen
- 15× Brechbohnen
- 14× Sojabohnen
- 13× Augenbohnen
- 13× Rote Bohnen
- 12× Gartenbohnen

*(Vous pouvez voir les illustrations de ces différents haricots en haut de la page 2 de la règle allemande).*

**Remarque:** Dans la suite de cette règle, nous utiliserons le mot "Haricot" pour désigner les jetons haricots.

### - 60 cartes contrat

*(Vous pouvez voir des exemples de carte contrat à la page 2 de la règle allemande).*

En haut de la carte, il y a le nom et la première lettre de la ville où il faut amener le contrat.

Ensuite, il y a les haricots nécessaires pour ce contrat.

Enfin, en bas de la carte, il y a le montant qui sera versé lorsque le contrat sera rempli.

Exemples de cartes contrat à la page 2 de la règle allemande :

1. Il faut apporter 1 Sojabohne, 1 Feuerbohne et 1 Gartenbohne à Edinburgh pour gagner 53 thalers.
2. Il faut apporter 1 Blaue Bohne et 1 Augnebohne à Visby pour gagner 33 thalers.

### - 35 cartes voyage

Il y a des cartes voyage pour chacune des 5 couleurs (rouge, jaune, vert, bleu et violet). Dans les 5 paquets, les cartes sont numérotées de 1 à 7. Sur 2 cartes par couleur, il y a les mots *Zoll* (Douane) et *Nachschub* (Ravitaillement).

### **- 10 cartes Nouvelle Récolte**

En haut d'une carte Nouvelle Récolte se trouve les mots *Neue Ernte*. On peut voir des cartes de Nouvelle Récolte en bas à gauche de la page 2 de la règle allemande.

La carte de la règle allemande se lit comme cela:

- 2 Blaue Bohnen (bleus) doivent être posés en une **pile** sur le haricomètre de Hamburg

**et**

- 3 Feuerbohnen (jaune) doivent être posé en une **pile** sur le haricomètre de Danzig

**et**

- 3 Gartenbohnen (vert) doivent être posé en une **pile** sur le haricomètre de Malmö.

### **- 5 pions de 5 couleurs différentes**

#### **- 5 aides de jeu personnelles**

Sur les aides de jeu, on trouve:

- un résumé des règles en allemand
- les cases pour les haricots (à droite)
- le tableau des prix de base (en bas à gauche).

Sur les 8 cases de l'aide de jeu personnelle se trouvent les haricots que les joueurs transportent dans leurs charrettes. Les prix de base des haricots ont 2 significations: ils indiquent d'une part le prix d'un haricot au début de la partie et d'autre part le prix auquel un joueur peut vendre un haricot qu'il possède encore en fin de partie.

**Attention:** durant la partie, les prix des haricots varient dans chacune des villes. Pour le prix actuel d'un haricot, on tiendra prioritairement compte du haricomètre de la ville.

#### **- 150 billets**

- 40× 1 thaler
- 40× 5 thalers
- 30× 10 thalers
- 20× 20 thalers
- 20× 50 thalers

#### **- 1 plateau de jeu**

En haut à gauche du plateau se trouvent les cases pour les cartes contrat. En bas à droite, les cases pour les cartes de Nouvelle Récolte (*Neue Ernte*).

On y voit aussi les villes de la Hanse, reliées entre elles par des chemins et dans lesquelles on trouve un haricomètre.

### **Préparation de la partie**

Le plateau de jeu est posé au milieu de la table. Chaque joueur choisit une couleur et prend le pion, les 7 cartes voyage et l'aide de jeu de cette couleur.

Chaque joueur prend ses cartes de voyage en main et les classe dans l'ordre des numéros. La carte avec le "1" sera la première carte, et la carte avec le "7" sera la dernière carte dans la main. La carte "1" est donc celle qui est entièrement visible (*voir l'illustration en haut de la page 4 de la règle allemande*).

**Les chiffres sur les cartes ne sont importants qu'en début de partie pour les classer correctement. Un joueur ne peut jamais changer l'ordre des cartes qu'il a en main.**

Chaque joueur pose son aide de jeu devant lui. Chaque joueur pose un haricot de

chaque sorte sur les cases prévu à cet effet sur l'aide de jeu. Chaque joueur aura donc un haricot de chaque sorte au début de la partie. Ces haricots peuvent être posés sur n'importe quelle case (voir l'illustration en haut à droite de la page 4 de la règle allemande).

### Le haricomètre

Ensuite, on pose des haricots sur les haricomètres dans les villes. Les haricots dessinés dans des ronds en haut des haricomètres indique quel type de haricots sont disponibles dans cette ville. Dans la plupart des villes, il y a deux types de haricots, dans les villes de Hambourg et de Malmö, il y a 3 types de haricots différents. Chaque haricomètre est constitué de 4 ou 5 cases carrées pour les haricots. Au début de la partie, sur les 2 ou 3 cases inférieures de chaque haricomètre, on pose un haricot de chaque sorte se trouvant dans la ville. L'ordre dans lequel les jetons sont posés n'a pas d'importance. Pour l'instant, les deux cases supérieures de chaque haricomètre restent vides. A aucun moment on ne pourra poser de pions sur les dessins ronds en haut des haricomètres. Les chiffres dans les cases indiquent les prix des haricots. Le prix actuel d'un haricot se trouve toujours dans la case libre la plus basse du haricomètre (donc dans la case qui se trouve juste au-dessus de la dernière case occupé par un haricot). Au début de la partie, les prix dans chaque ville sont identiques au prix de base des haricots indiqués dans le tableau des prix de chaque aide de jeu.

### Exemples (voir les deux illustrations au milieu de la page 4 de la règle allemande):

1. A Bremen, on trouve les Augenbohnen (blancs) et les Brechbohnen (marrons). Au début de la partie, on pose un jeton haricot blanc et un jeton haricot marron sur les deux cases inférieures du haricomètre de Bremen. La position de départ serait aussi bonne si les deux haricots avaient été placés dans l'ordre inverse.

2. A Hambourg, on trouve les Feuerbohne (jaune), les Blaue Bohne (bleus) et les Sojabohne (violet). Au début de la partie, on pose, sur les 3 cases inférieures du haricomètre, un jeton jaune, puis un jeton bleu et pour finir un jeton violet. On aurait pu placer les jetons dans n'importe quel autre ordre.

Tous les jetons restants forment la réserve, triés par sorte de haricots et placés dans le rangement prévu à cet effet dans la boîte. Le rangement en plastique permet de ranger les jetons haricots triés par type, les billets triés par valeur ainsi que les cartes et les pions.

### L'argent

Les billets sont triés par valeur et rangés à leur place. Un joueur est désigné comme banquier.

### Les cartes Nouvelle Récolte

Un joueur mélange les 10 cartes Nouvelles Récoltes (*Neue Ernte*) et les pose en une pile face cachée sur la case prévue sur le plateau de jeu. Ensuite, il prend les deux cartes supérieures de la pile et, sans les regarder, il les cache à moitié sous le plateau de jeu (voir illustration en haut de la page 5 de la règle allemande). Ces deux cartes seront utilisées lors du dernier tour de jeu.

### Les cartes contrat

Les 60 cartes contrat sont tout d'abord mélangées. Chaque joueur reçoit 3 cartes qu'il prend en main. Les cartes contrat qui n'ont pas été distribuées sont posées en une pile

face cachée sur la case correspondante du plateau.

**Remarque :** Dans la suite de cette règle, lorsque l'on parlera de contrats, on parlera des cartes contrat.

Chaque joueur pose face visible devant lui, son contrat avec le **plus fort** revenu (le chiffre en bas du contrat à côté du mot *Erlös*). Les deux autres contrats sont mis dans un ordre quelconque à la fin de la main de carte (c'est-à-dire après les cartes de voyage). Les contrats sont donc les huitième et neuvième cartes de la main d'un joueur.

**Les cartes contrat en main sont traitées de la même manière que les cartes voyage (voir plus loin).**

Chaque joueur pose sa charrette sur la ville indiquée sur la carte contrat qui est posée devant lui. Chaque joueur retire les haricots indiqués sur son contrat de son aide de jeu et encaisse la valeur de son contrat. Les haricots retirés sont remis dans la réserve. Les thalers ainsi encaissés forment le capital de départ du joueur. Les contrats utilisés sont posés sur la pile de défausse à côté de la pioche de cartes contrat.

**Exemple (page 5 de la règle allemande):**

*Au début de la partie, Diana reçoit 3 contrats (de valeur 27, 44 et 47). Le plus gros revenu (Erlös) est de 47 thalers. Diana reçoit cette somme de la banque. Pour ce contrat, elle doit donner un Rote Bohne (rouge), un Brechbohne (marron) et un Feuerbohne (jaune) et elle place son pion à Rostock. Elle place les deux autres contrats à la fin de sa main.*

Si un joueur peut jouer plusieurs contrats parce qu'ils correspondent tous au revenu **le plus élevé**, le joueur choisit lequel de ces contrats il honore.

## **Déroulement du jeu**

Le joueur qui possède le moins d'argent commence la partie. On joue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

### **Le tour d'un joueur**

Un tour de jeu est composé de 3 phases. Indépendamment de ces 3 phases, le joueur a la possibilité d'effectuer des actions spéciales qui sont "Honorer des contrats" et "Acheter des contrats". Les actions de la phase de voyage et de la phase finale doivent être réalisées dans l'ordre indiqué ci-dessous. Par contre, les actions de la phase de commerce peuvent être réalisées dans n'importe quel ordre et plusieurs fois.

#### **I) Phase de voyage**

- 1) Si une carte Nouvelle Récolte est posée devant le joueur, il doit s'en occuper tout de suite
- 2) Déplacer sa charrette ou la laisser sur place
- 3) Poser les cartes voyage nécessaires sur la table
- 4) Reprendre les cartes voyage en main, laisser les contrats sur la table.

#### **II) Phase de commerce**

- Inviter les adversaires
- Commercer avec les adversaires se trouvant dans la même ville
- Acheter dans la ville

#### **III) Phase finale**

- 1) Poser les contrats sur la défausse et boucher les trous du haricomètre.
- 2) Piocher un contrat, le prendre en main ou l'honorer immédiatement.
- 3) Annoncer la fin du tour.

### Action spéciale : Honorer un contrat

Les contrats ne peuvent être honorés que durant son propre tour de jeu. La place de la carte contrat dans la main n'a aucune importance. Elle peut aussi se trouver face visible devant le joueur.

Les contrats peuvent être remplis **durant chaque phase de son tour de jeu**. Cela ne peut avoir lieu que dans la ville où le joueur commence son voyage ou dans la ville où il le termine, mais pas durant le voyage. Même le contrat pioché durant la phase finale et les contrats achetés durant son tour peuvent être remplis immédiatement.

**Remplir un contrat signifie:** Le joueur se trouve dans la ville correspondante et il possède les haricots nécessaires sur son aide de jeu. Il remet les haricots dans la réserve, perçoit le revenu de la banque et pose le contrat sur la défausse.

### Action spéciale : Acheter un contrat

**A tout moment** durant la partie, c'est-à-dire aussi en dehors de son propre tour de jeu, un joueur peut acheter la carte supérieure de la pioche de cartes contrat. Pour cela, il paye 5 thalers et donne l'une de ses cartes voyage au choix (**pas la douane (Zoll) ni le ravitaillement (Nachschub)**). Cette carte est définitivement défaussée. La carte contrat est prise en main et est placée en dernière position dans la main.

### Phase de voyage

Les actions de cette phase doivent être réalisées dans l'ordre indiqué.

#### 1) Une carte Nouvelle Récolte est posée devant le joueur

Cette action n'est pas réalisable durant le premier tour de jeu, parce qu'il n'y a aucune **carte Nouvelle Récolte** devant les joueurs. Si, au cours de la partie, le cas se présente (voir plus loin), les haricots qui sont indiqués sur la carte sont pris dans la réserve et posés sur la ville indiquée (voir § "Matériel" sur les cartes Nouvelle Récolte).

#### 2) Déplacer son pion ou le laisser sur place

Le joueur se rend avec son pion, par le chemin le plus direct, dans la ville de son choix. Le voyage ne peut pas être interrompu pour acheter des haricots ou des contrats ou pour remplir des contrats. Le joueur doit respecter les liaisons entre les villes. Le joueur peut aussi laisser son pion sur place.

#### 3) Poser les cartes voyage nécessaires sur la table

Si le joueur laisse son pion dans la ville où il se trouvait, il ne doit jouer que la première carte de sa main en la posant face visible devant lui. S'il se déplace dans une ville adjacente, il doit jouer les deux premières cartes de sa main. Pour chaque autre ville qu'il traverse, le joueur doit jouer une carte voyage supplémentaire.

Le nombre de cartes qu'un joueur doit poser dépend donc toujours du nombre de villes qu'il traverse en comptant la ville de départ et la ville d'arrivée.

**Les cartes contrat en main comptent comme des cartes voyage et doivent aussi être jouées si elles sont placées au début de la main de cartes.**

*Exemple (voir schéma à la page 7 de la règle allemande):*

*Béatrice déplace son pion de Edinburgh à Rostock en passant par Aalborg. Elle doit donc poser les trois premières cartes de sa main devant elle. Ce sont les cartes avec le chiffre 1, 2 (Ravitaillement (Nachschub)) et 3 (Douane (Zoll)).*

#### 4) Reprendre les cartes voyage en main

Les cartes voyage sont reprises et disposées à la fin de la main de carte, dans l'ordre suivant:

- D'abord la carte voyage Douane (*Zoll*),
- ensuite la carte voyage Ravitaillement (*Nachschub*)
- puis les autres carte voyage. Les chiffres sur les cartes ne jouent aucun rôle.

Les contrats restent devant le joueur, ils pourront encore être remplis durant le tour de jeu.

Si la carte **Douane** (*Zoll*) est parmi les cartes jouées pour le voyage, le joueur paye immédiatement 20 thalers à la banque et remet ensuite sa carte **Douane** à la fin de sa main de cartes.

**Cas particulier:** si un joueur n'a pas assez de thalers pour payer la douane, il doit rendre la totalité de son argent. Ensuite, il doit payer le reste avec des haricots de sa réserve "vendus" au prix de base jusqu'à ce qu'il atteigne au moins 20. Si le joueur donne alors plus de 20 thalers avec les haricots, la banque ne lui rend pas de monnaie. Si les haricots du joueur ne suffisent pas pour payer, le joueur prend un crédit d'un montant maximal de 20 thalers, qu'il devra rembourser au double de sa valeur à la fin de la partie. Il faut noter cela sur un bout de papier.

Si la carte **Ravitaillement** (*Nachschub*) est parmi les cartes jouées pour le voyage, alors on retourne la carte supérieure de la pioche des cartes de nouvelle récolte (*Neue-Ernte*). Les haricots indiqués sont pris dans la réserve et placés dans les villes correspondantes, **mais ils sont placés les uns au-dessus des autres en une petite pile sur la case libre la plus basse** du haricomètre correspondant. La carte de **Nouvelle Récolte** qui a été retournée est posée sur la pile de défausse des cartes Nouvelle Récolte. Le joueur reprend sa carte **Ravitaillement** (*Nachschub*) à la fin de sa main.

**Cas particulier:** S'il n'y a plus de case libre sur le haricomètre d'une ville, la récolte n'a pas lieu dans cette ville. Les ronds avec les dessins des haricots en haut du haricomètre ne doivent jamais être recouverts par des haricots. S'il n'y a plus assez de haricots dans la réserve, on répartit les haricots restants le mieux possible.

Après avoir repris ses cartes **Douane** (*Zoll*) et **Ravitaillement** (*Nachschub*) en main, le joueur remet les autres cartes voyage, sans conséquence, à la fin de sa main.

*Exemple (voir les schémas du milieu de la page 8 de la règle allemande):*

*Cet exemple fait suite à l'exemple de déplacement précédent.*

*1) Béatrice paye d'abord 20 thalers à la banque et reprend sa carte Douane à la fin de sa main.*

*2) Ensuite, elle retourne la première carte de la pioche des cartes Nouvelle Récolte (car la deuxième carte qu'elle a joué est la carte Ravitaillement). Elle doit placer 2 Blaue Bohne à Hamburg, 3 Feuerbohne à Danzig et 3 Gartenbohne à Malmö. Les haricots sont toujours posés en pile. Elle replace ensuite sa carte Ravitaillement à la fin de sa main.*

*3) Pour finir, elle replace la dernière carte de voyage qu'elle a joué (celle avec le chiffre 1) en dernière position dans sa main de cartes.*

**Si le joueur a aussi des cartes contrat devant lui, il ne les reprend pas en main.**

Les contrats peuvent être honorés jusqu'à la fin du tour. Durant la phase de commerce, le joueur peut éventuellement récupérer les haricots qui lui manquent pour honorer un contrat.

## Phase de commerce

Le joueur dont c'est le tour peut inviter, commercer et acheter avec un ou plusieurs joueurs qui se trouvent dans la même ville que lui.

### Inviter signifie:

- 1) Le joueur dont c'est le tour invite un adversaire et négocie avec lui.
- 2) Si les deux joueurs arrivent à conclure un accord, l'adversaire place son pion dans la ville où se trouve le pion du joueur dont c'est le tour (celui qui a fait l'invitation).
- 3) Le joueur invité doit poser la première carte de sa main devant lui. Si c'est la carte voyage **Douane (Zoll)**, le joueur invité doit immédiatement payer **15 thalers** à la banque. S'il s'agit de la carte voyage **Ravitaillement (Nachschub)**, le joueur invité doit immédiatement retourner la carte supérieure de la pioche des cartes Nouvelle Récolte et **la poser face visible devant lui**. Ce n'est que lors du prochain tour du joueur invité que les haricots seront mis en place (1<sup>ère</sup> action de la phase de voyage). S'il s'agit de l'une des autres cartes voyage, il ne se passe rien. Ensuite, le joueur invité replace la carte jouée en dernière position dans sa main de cartes. Si la carte jouée est un contrat, il est immédiatement défaussé.
- 4) Les accords sont maintenant réalisés. Ils doivent être respectés s'ils ont lieu durant ce tour de jeu.

### Commercer signifie:

Lors du commerce, les haricots sont tout simplement échangés. Chaque type d'échange est permis, il est par exemple possible d'échanger à 1:1, 1:2 ou 3:2, etc... Les haricots sont échangés entre les partenaires commerciaux qui se trouvent dans la même ville. On n'est pas obligé d'accepter des cadeaux (haricot offert contre rien en échange). Au lieu d'attendre une invitation, les adversaires du joueur dont c'est le tour peuvent lui faire des propositions commerciales. Il est aussi possible d'inviter un joueur sans rien attendre de lui en échange à part "un petit geste plus tard dans la partie" (cet accord ne sera pas forcément tenu puisqu'il n'aura pas lieu durant le même tour de jeu). **On ne peut commercer qu'avec des haricots, pas avec des contrats, ni avec des cartes voyage et ni avec des thalers.**

Les haricots échangés sont posés sur les cases de l'aide de jeu prévues pour les haricots. Les haricots ne peuvent pas être empilés sur l'aide de jeu. Il est possible d'avoir plusieurs haricots du même type. L'aide de jeu est remplie lorsqu'il y a 8 haricots dessus. A aucun moment il n'est possible de posséder plus de 8 haricots. Si un joueur veut acquérir de nouveaux haricots alors qu'il en possède déjà 8, il doit d'abord faire de la place sur son aide de jeu en remettant des haricots dans la réserve. Par contre, il ne reçoit pas d'argent en échange.

### Acheter signifie:

Pendant la phase de commerce, seul le joueur dont c'est le tour peut acheter des haricots dans la ville où se trouve son pion. Le prix des haricots est indiqué sur la première case libre du haricomètre. Les prix restent les mêmes pour toute la phase de commerce. On prend en compte les prix qui étaient indiqués au début de cette phase de commerce. Si toutes les cases du haricomètre sont pleines, ce sont les prix indiqués dans les ronds en haut du haricomètre dont il faut tenir compte.

*Exemple (schéma au milieu de la page 9 de la règle allemande):*



*Sur la première case du haricomètre de Bremen se trouve un Brechbohne marron, sur la case suivante, il y a un Augenbohne blanc. C'est au tour de Adam. Il souhaite acheter les deux haricots. L'ordre dans lequel il les achète n'a pas d'importance, le Augenbohne lui coûte 11 thalers, le Brechbohne lui coûte 7 thalers.*

Au début du jeu, il ne peut y avoir qu'un seul haricot sur les cases des haricomètres. Avec les cartes Nouvelle Récolte, les haricots d'un même type sont posés en pile sur les cases. Le joueur a alors plusieurs choix lors de l'achat. Si après l'achat, des trous sont apparus dans le haricomètre, ils seront bouchés lors de la phase finale du tour. Les haricots sont décalés vers le bas de manière à ce qu'il n'y ait plus de cases libres dans le haricomètre. Pour les joueurs suivants, les haricots seront alors plus chers.

**Exemple** (schéma en bas de la page 9 de la règle allemande):

*Dorothee se trouve à Hamburg. Sur la troisième case du haricomètre, il y a 3 Blaue Bohne bleus, sur la deuxième case, il y a 1 Feuerbohne jaune et sur la première case, il y a encore un Blaue Bohne bleu. Dorothee achète le Feuerbohne pour 5 thalers. Durant la phase finale de son tour, Dorothee déplacera les 3 Blaue Bohne d'une case vers le bas. Le prix de ces haricots passera donc de 4 à 6 thalers.*

**Attention:** Il peut arriver qu'un type de haricots ne soient présents ni sur le haricomètre de l'une des villes ni sur l'aide de jeu de l'un des joueurs. Dans ces rares cas, un joueur peut se rendre dans une ville où ce type de haricots est normalement vendu pour acheter **un seul** haricot de ce type au prix le plus élevé indiqué sur le haricomètre de la ville où il se trouve. Par exemple, dans le cas où il n'y aurait aucun Rote Bohne en jeu (sur aucun haricomètre ET sur aucune aide de jeu), un joueur pourrait en acheter 1 à Visby au prix de 16 thalers.

### Exemple d'actions possibles durant une phase de commerce

*Cet exemple reprend les schémas numérotés des pages 10 et 11 de la règle allemande.*

#### **Page 10 de la règle allemande**

*1) En haut de la page, on voit la main de cartes de Béatrice ainsi que son aide de jeu. Béatrice se trouve à Rostock. Dans sa main, elle a un contrat de Rostock. Malheureusement, il lui manque encore un Feuerbohne pour pouvoir honorer ce contrat. Elle regarde sur les aides de jeu de ses adversaires.*

*2) L'aide de jeu de Chris : il possède 2 Feuerbohne, Béatrice l'invite donc à Rostock. Chris veut d'abord savoir ce que Béatrice souhaite faire avant de répondre à l'invitation.*

*3) Mais Adam est aussi intéressé pour être invité à Rostock. Mais comme il ne possède pas de Feuerbohne, il patiente pendant que Béatrice commerce avec Chris.*

*4) Béatrice dit à Chris qu'elle est intéressée par un Feuerbohne. Chris a besoin d'un Saubohne. Béatrice n'en a pas, mais elle peut en acheter à Rostock. Elle annonce donc : "Si tu acceptes mon invitation, j'achèterais un Saubohne que je te donnerais en échange d'un Feuerbohne."*

*5) Chris est d'accord. Il pose son pion à Rostock et pose la première carte de sa main devant lui (on peut voir la main de cartes de Chris en bas de la page 10 de la règle allemande). Il s'agit d'une carte voyage normale. Chris la reprend donc simplement et la place à la fin de sa main de cartes.*

#### **Page 11 de la règle allemande**

*6) En haut de la page, on peut voir les aides de jeu de Chris et Béatrice. Béatrice achète le Saubohne pour 6 thalers. Elle donne les 6 thalers à la banque et le*

*Saubohne à Chris. En échange, Chris lui donne un Feurbohne. Il pose tous les deux leur nouveau haricot sur leur aide de jeu respective. Ils ne peuvent pas revenir sur leur parole, car tout ceci se passe durant le même tour de jeu.*

*7) Béatrice peut maintenant honorer son contrat de Rostock. Elle prend un Feuerbohne et un Rote Bohne de son aide de jeu pour les poser dans la réserve de haricots. Elle reçoit 35 thalers de la banque*

*8) Adam souhaite maintenant négocier avec Béatrice. Il souhaiterait échanger l'un de ses Gartenbohne contre 2 Blaue Bohne. Bien que Béatrice n'ait pas, pour l'instant, de contrat avec un Gartenbohne, elle accepte l'échange. Elle reçoit donc un Gartenbohne cher (14 thalers prix de base) contre 2 Blaue Bohne qui ne valent pas beaucoup (4 thalers prix de base chacun).*

*9) Adam déplace donc son pion de Visby vers Rostock et pose la carte voyage Ravitaillement (Nachschub) devant lui. Il prend donc immédiatement une carte Nouvelle Récolte (Neue Ernte) qu'il pose face visible devant lui. Il reprend ensuite la carte Ravitaillement et la place à la fin de sa main.*

*10) Adam et Béatrice procèdent maintenant à leur échange (2 Blaue Bohne contre 1 Gartenbohne). Lors de son prochain tour de jeu, Adam pourra profiter du ravitaillement qu'il effectuera pour payer certains haricots moins chers à Rostock. Pour finir sa phase de commerce, Béatrice achète un Sojabohne pour 9 thalers.*

## **Phase finale**

### **1) Défausser les contrats et boucher les trous**

Si le joueur a acheté des haricots et qu'il y a des trous dans le haricomètre, il doit les boucher en descendant du nombre de cases nécessaires les haricots se trouvant sur les cases supérieures du haricomètre. Les contrats qui se trouvent encore devant le joueur sont maintenant défaussés.

### **2) Piocher une carte contrat**

Le joueur pioche la carte supérieure de la pile des cartes contrat. Il place cette carte à la fin de sa main de carte. Il peut honorer ce contrat immédiatement (évidemment, il faut qu'il se trouve dans la bonne ville et qu'il possède les haricots nécessaires). S'il le fait, il ne pourra cependant pas repiocher immédiatement une nouvelle carte contrat gratuitement.

### **3) Annoncer la fin du tour**

Le joueur annonce donc la fin de son tour et c'est au tour du joueur suivant.

**Exemple:** *Quand Béatrice a terminé sa phase de commerce, elle prend la carte supérieure de la pioche des cartes contrat. Il s'agit d'un contrat pour Rostock (voir la carte à la page 12 de la règle allemande). Elle se trouve à Rostock et elle possède les haricots nécessaires à la réalisation de ce contrat. Elle réalise donc ce contrat et touche 40 thalers. Son tour est maintenant terminé, c'est au tour de Chris.*

## **Fin du jeu**

Quand un joueur a placé les haricots de la 8<sup>ème</sup> carte de Nouvelle Récolte, le dernier tour de jeu commence. Ce joueur termine son tour de jeu et chacun de ses adversaires jouera encore une fois. La partie est ensuite terminée.

**Il peut arriver, lors du dernier tour, que de nouveaux haricots arrivent en ravitaillement. Pour cela, on utilise les deux cartes Nouvelle Récolte qui ont été placées en partie sous le plateau en début de partie. Ceci n'a aucune influence**

### **sur la fin de partie.**

Chaque joueur peut alors encore remplir des contrats s'il se trouve dans la bonne ville. Donc, même dans le dernier tour de jeu, les joueurs qui ont déjà joué peuvent continuer à participer pour être invité dans une ville où il pourrait remplir un contrat en fin de partie. Ensuite, chaque joueur peut vendre les haricots qu'il a encore sur son aide de jeu au prix de base (le prix de base des haricots est indiqué en bas à gauche de chaque aide de jeu). Le joueur qui a alors le plus de thalers est le vainqueur.

***Exemple:** La 8<sup>ème</sup> carte Nouvelle Récolte se trouve devant Adam. Au début de son tour, il place les haricots comme indiqués sur la carte. Après avoir joué son tour, ce sera aux autres joueurs de jouer chacun une fois. Durant la phase de commerce de ses adversaires, Adam essaiera de se faire invité à Rostock, car il a un contrat à y amener. Quand le voisin de droite de Adam aura terminé son tour, la partie sera terminée. Si Adam a réussi à se faire invité à Rostock, il pourra réaliser son contrat et recevoir le revenu correspondant. Ensuite, les joueurs vendent les haricots qui sont encore sur leurs aides de jeu.*

### **Les cartes**

#### **Les cartes Nouvelle Récolte (Neue Ernte)**

Elles indiquent quels haricots il faut placer en pile sur les haricomètres des villes indiquées quand une carte Ravitaillement (*Nachschub*) est jouée.

#### **Les cartes contrat**

Elles indiquent où il faut amener les haricots notés sur la carte. En bas de la carte, on voit la somme gagné lorsque l'on honore le contrat.

#### **Les cartes voyage**

Elles sont numérotées de 1 à 7 pour savoir dans quel ordre on les prend en main en début de partie. Elles sont jouées lors des voyages. Les textes indiqués sur ces cartes sont toujours les mêmes (sauf pour deux cartes): si vous jouez cette carte (quelle que soit sa position dans votre main) et que vous payez 5 thalers, vous pouvez prendre une carte contrat. La carte voyage jouée est définitivement défaussée.

Il y a aussi la carte voyage **Douane (Zoll)**: lorsqu'elle est jouée (lors d'un voyage, elle ne peut pas servir pour acheter un contrat), le joueur doit payer 20 thalers (15 si elle jouée pour répondre à une invitation).

Pour finir, il y a la carte **Ravitaillement (Nachschub)**: lorsqu'elle est jouée (lors d'un voyage, elle ne peut pas servir pour acheter un contrat), le joueur pioche une carte Nouvelle Récolte. Si c'est son tour de jeu, il effectue immédiatement ce ravitaillement, s'il a joué pour répondre à une invitation, il pose la carte Nouvelle Récolte face visible devant lui et l'effectuera au début de son tour.