

### Objectif

- Avoir le + de Thunes à la fin de la partie en récoltant et vendant des champs de haricots

### Mise en place

#### Chaque joueur

- 5 cartes (interdit de trier sa main).

#### Commun

- 6 cartes 3<sup>ème</sup> terrain à part
- Pioche cachée avec les autres cartes

### Principes

- Durant toute la partie, il est interdit de trier ses cartes → Les cartes piochées sont placées à la fin de sa main.

### Déroulement d'un tour (chaque joueur effectue les 4 actions suivantes dans l'ordre)

#### 1 - Planter des haricots

- Jouer la 1<sup>ère</sup> carte de la main : la poser sur un champ
  - Commence ou prolonge une rangée du même genre
  - Début de jeu : 2 rangées maxi
- Peut poser une 2<sup>nde</sup> carte (même règle) : il n'est pas possible de poser une 3<sup>ème</sup> carte durant cette phase
- Si pas possible de poser la 1<sup>ère</sup> carte : obligation de vendre un champ (Cf. « Vente de champ »)

#### 2 - Piocher et échanger des haricots

- Pioche 2 cartes → face visible au milieu de la table
- Le joueur peut garder 0 à 2 cartes : doit les planter lors de la 3<sup>ème</sup> action → ces cartes sont mises de côté (non intégrées)
- Les cartes non souhaitées sont troquées **OU** offertes par le joueur avec les autres joueurs **OU** conservées (non défaussées)
  - Possible d'ajouter des cartes de sa main aux échanges
  - Les autres joueurs ne peuvent pas échanger entre eux
  - Le joueur actif peut troquer des cartes de sa main avec ou sans les cartes du milieu
  - Les joueurs non actifs ne peuvent échanger que les cartes de leur main
  - Le joueur actif peut continuer de troquer après que les 2 cartes du centre ne soient plus disponibles
  - Les cartes troquées seront plantées dans les champs (ne peuvent plus être échangées immédiatement)
  - Les dons sont possibles (dans les 2 sens) : pas d'obligation d'accepter

#### 3 - Planter les haricots échangés ou donnés

- Tous les joueurs doivent planter ces haricots
- Choix de l'ordre de plantation pour chaque joueur
- Récolte/Vente possible soit par choix, soit par obligation (pas de champ correspondant)
- Possible d'acheter un 3<sup>ème</sup> champ vide (Cf « Achet 3<sup>ème</sup> champ »)

#### 4 - Pioche

- 3 cartes placées dans l'ordre de pioche à la fin de sa main
- Si pioche épuisée : mélange de la défausse

### Vente de récolte et Achat 3<sup>ème</sup> champ : à n'importe quel moment, même hors de son tour

#### Vente de champ suivant la valeur notée sur le champ (haricomètre)

- Le verso des cartes représentent des pièces
- Les autres cartes sont défaussées face visible
- Une vente peut rapporter zéro
- Interdit de vendre un champ avec 1 seul haricot **SAUF** si tous ses champs n'ont qu'un haricot

#### Acheter un 3<sup>ème</sup> champ : 1 seule fois par partie

- Coût : 3 Thunes → Défausse
- Carte 3<sup>ème</sup> champ placée devant lui

### Fin de partie

#### Condition

- Pioche épuisée la 3<sup>ème</sup> fois
- Si cela se passe durant la phase 2 → On termine après la phase 3
  - Si pas suffisamment de cartes pour piocher 2 cartes, on n'en pioche que 1
- Si cela se passe durant la phase 4 → Arrêt immédiat

#### Décompte

- Récolte des champs restants
- Vainqueur = Le plus fortuné

#### Égalité

- Celui qui a le + de cartes en main

