

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



MUTABOHN

La variante “évolutionnaire” de Bohnanza
par Uwe Rosenberg

Matériel de jeu

Avec la variante “Mutabohn” de “Bohnanza”, les joueurs peuvent planter des haricots de différentes sortes sur un même champ. “Mutabohn” comprend 33 cartes bonus.

Chaque carte bonus propose dans ses coins supérieurs un schéma avec différentes sortes de haricots. La carte bonus indique également quelle somme d'argent un joueur reçoit lorsque les haricots plantés dans l'un de ses champs correspondent au schéma de la carte.

Préparation de la partie

“Mutabohn” ne peut être utilisé qu'avec le jeu “Bohnanza”. “Bohnanza” est paru chez AMIGO Spiel+Freizeit. Il est prévu pour 2 à 7 joueurs et pour une durée approximative d'une heure. La préparation d'une partie de “Mutabohn” est la même que la préparation d'une partie de “Bohnanza”. On mélange les cartes bonus et on les empile face cachée pour constituer une pioche “Bonus”. Chaque joueur reçoit deux cartes bonus qu'il ajoute à sa main. A deux joueurs, chaque joueur reçoit 3 cartes bonus. La position des cartes bonus dans la main des joueurs n'a aucune importance, car elle n'a aucune incidence sur l'ordre spécifique des cartes haricots.

Cartes nécessaires

- œA 2 ou 3 joueurs, on utilisera les cartes du jeu de base “Bohnanza”.
- œA 4 joueurs, on utilisera les cartes du jeu de base “Bohnanza” et les cartes “Weinbrandbohnen” de l'extension (1997/2001) ou bien les cartes “Kognakbohnen” de l'extension “High Bohn” parue chez AMIGO (2001).
- œA 5 joueurs, il faudra encore ajouter les “Kaffebohnen” de l'extension. Une partie qui se termine selon les règles du jeu de base “Bohnanza”, dure environ 1 heure. Avec les règles spécifiques de “Mutabohn”, le jeu peut durer 2 bonnes heures (voir infra).
- œA 6 joueurs, on ajoute les “Wachsbohnen” et à 7 joueurs les “Wachsbohnen” et les “Mokkabohnen” de l'extension “La Isla Bohnita” (1998). Les “Gartenbohnen” sont retirés du jeu et la pioche devra être épuisée trois fois – conformément aux règles du jeu de base.

Idée du jeu

Il n'y a pas que les germes de soja qui peuvent être manipulés génétiquement par la science pour devenir plus nourrissants, plus facilement conservables, etc. Toutes les autres sortes de haricots et de grains sont concernés. Mais avec “Mutabohn”, les haricots subissent des mutations pendant leur croissance, dans leurs champs. Les “Gartenbohnen” deviennent des “Rote Bohnen”, les “Rote Bohnen” deviennent des

“Augenbohnen”, etc. Chaque sorte de haricot peut se transformer dans une sorte plus répandue (c'est-à-dire avec un nombre de cartes total plus élevé). Il suffit d'avoir les espèces adéquates.

IMPORTANT : Lors de la récolte des haricots, c'est toujours le haricomètre de la dernière carte posée sur le champ qui détermine les gains de la récolte complète.

Exemple : *Anne pose sur son champ de “Brechtbohnen” (14) une carte “Saubohne” (16) et juste après un “Feuerbohne” (18). Avec deux “Feuerbohnen” supplémentaires, la récolte rapporterait deux pièces d'or à sa propriétaire. De même, complétée avec un “Feuerbohne” et un “Blaue Bohne” ou bien avec deux “Blaue Bohnen”, la récolte rapporterait toujours deux pièces d'or.*

ATTENTION ! Contrairement à la version de base de “Bohnanza”, il n'y a pas de 3ème champ dans “Mutabohn”.

Cartes bonus

Dans leurs deux coins supérieurs, les cartes bonus présentent des schémas de type AABBC. Au lieu des lettres, on peut voir des haricots de différentes couleurs. Ce schéma représente le code génétique à partir duquel un champ peut être aménagé.

ATTENTION : Le code génétique se réfère toujours aux dernières cartes posées. Un code génétique avec 5 haricots se référera par exemple aux cinq dernières cartes posées sur un champ de haricot. Les autres cartes n'ont aucune influence sur le bonus.

AABBC signifie que sur un champ deux haricots d'une même sorte doivent être suivis de deux haricots de l'espèce immédiatement plus nombreuse (cf. le chiffre inscrit sur la carte). Le cinquième haricot correspond à une troisième espèce de haricot qui doit être immédiatement plus nombreuse que la précédente. L'important est les espèces soient plantées par ordre croissant de leur nombre dans le jeu. On ne peut pas “sauter” une espèce de haricot : quiconque pose sur son “Augenbohne” (10) un “Brechtbohne” (14) aurait par erreur sauté l'espèce des “Sojabohnen” (12).

EXEMPLE : *Le champ : “Rote Bohne”, “Augenbohne”, “Augenbohne”, “Sojabohne”, “Sojabohne”, “Brechtbohne” correspond au code génétique AABBC. Le “Rote Bohne” n'est pas pris en compte. A est le “Augenbohne”, B est le “Sojabohne”, C est le “Brechtbohne”. Le champ correspond tout autant à un code ABBC.*

Les cartes que les joueurs ont dans leur main indiquent les codes génétiques possibles dans leurs champs. Dès qu'un joueur possède un champ qui correspond à un des codes génétiques qu'il a en main, il peut – à n'importe quel moment du jeu – jouer sa carte bonus, la joindre à ses gains et en piocher une autre. La valeur de chaque carte bonus est indiquée dessus. 100 Centimes de haricots (“Bohnenpfennige”) équivalent à une pièce d'or.

Dès que la pioche bonus est épuisée, les joueurs ne peuvent

plus piocher de cartes bonus jusqu'à la fin de la partie. Si plusieurs joueurs revendiquent la dernière carte de la pioche, le joueur actif ou bien son plus proche voisin dans le sens des aiguilles d'une montre est prioritaire.

IMPORTANT : Lorsqu'un joueur joue une carte bonus et la joint à ses gains, il n'est pas obligé de récolter les haricots du champ correspondant. Il est donc possible qu'un joueur fasse valoir plusieurs cartes bonus pour un même champ de haricots (voir l'exemple précédent avec les codes génétiques AABBC et ABBC). Les cartes bonus peuvent être jouées immédiatement après avoir été piochées.

REGLE SPECIALE : en payant 1 pièce d'or avec une carte haricot normale, un joueur peut à tout moment échanger ses cartes bonus contre d'autres cartes bonus. Après avoir payé une pièce d'or, le joueur remet ses cartes bonus face cachée sous la pioche "Bonus" et pioche autant de cartes qu'il en a déposé. Cette règle spéciale est particulièrement importante à 2 joueurs. A deux, il est important de se débarrasser très vite ses cartes bonus lorsque bon nombre d'entre elles sont momentanément inutilisables sur ses champs.

Le tour de jeu à deux joueurs

A 2 joueurs, les phases du jeu de base sont modifiées par de nouvelles règles. A 2, les joueurs détiennent non plus 2, mais 2 cartes bonus.

ATTENTION : A 2, les cartes bonus peuvent être utilisées aussi bien sur ses propres champs que sur les champs de son adversaire.

Phase 1 : La première partie du tour reste inchangée. La première carte de la main doit être jouée, ensuite une seconde carte peut être jouée.

Phase 2 : Une fois que le joueur actif a retourné 2 cartes de la pioche, il doit offrir à son adversaire une carte haricot. Soit l'une de celles qu'il vient de retourner, soit une carte haricot de sa main. Ce cadeau à l'adversaire est obligatoire. L'adversaire doit accepter ce cadeau, à moins que celui-ci ne décide de lui faire également un cadeau. Le joueur actif peut alors refuser ce cadeau en faisant une contre-offre, etc.

IMPORTANT : chaque espèce de haricot offerte ne peut être proposée qu'une seule fois par tour. Si le joueur actif propose un "Blaue Bohne", l'adversaire ne peut pas faire en retour de cadeau avec des "Blaue Bohnen". Si l'adversaire propose un "Feuerbohne" comme cadeau, le joueur actif peut faire une contre-proposition, mais sans "Blaue Bohne" ni "Feuerbohne", etc.

Le joueur qui ne peut pas donner les cartes promises comme cadeau doit payer une pièce d'or d'amende. L'amende peut être matérialisée par une carte 3ème Champ et décomptée en fin de partie. Ensuite, les offres recommencent.

Si les 2 joueurs sont d'accord, ils peuvent annuler la phase mutuelle de cadeaux à l'autre joueur afin de négocier à leur convenance.

Phase 3 : La troisième phase de jeu reste inchangée. Les nouveaux haricots sont plantés dans l'ordre souhaité sur les différents champs du joueur. Le joueur actif commence, suivi du second joueur. Il est important de jouer les cartes une par une, pour laisser l'occasion à l'autre joueur d'utiliser une de ses cartes bonus.

Phase 4 : Un joueur qui n'aurait plus que 0, 1 ou 2 cartes en main pioche 3 cartes, un joueur qui a 3 cartes ou plus pioche 2 cartes.

La partie se termine dès que la pioche est épuisée la première fois.

Le tour de jeu à plusieurs joueurs

A plusieurs joueurs, les phases sont modifiées comme suit :

Phase 1 : Dans la première phase du tour de jeu, le joueur actif doit jouer sa première carte haricot, puis il peut jouer la carte suivante.

Un joueur qui détient moins de 2 cartes haricots au début de son tour doit payer une pièce d'or d'amende. L'amende peut être matérialisée par une carte "3ème champ" et décomptée en fin de partie.

Phase 2 : La seconde phase du tour de jeu reste inchangée. Deux cartes sont retournées et les joueurs négocient.

Phase 3 : Puisque les joueurs peuvent poser les cartes obtenues au cours de la phase 2 où bon leur semble, il existe beaucoup de possibilités d'utilisation des cartes bonus. Contrairement au jeu à 2 joueurs, les cartes bonus ne peuvent être validées que sur un champ appartenant au joueur qui joue la carte "Bonus". Pour les champs, les nouvelles règles de "Mutabohn" sont à respecter (voir "Idée du jeu").

Phase 4 : A la fin de son tour de jeu, le joueur actif pioche des cartes qu'il place à la fin de sa main. Le tableau ci-dessous indique le nombre de cartes à piocher.

A 3 et 4 joueurs :

0-2 cartes en main :	piocher 4 cartes
3 cartes en main ou plus :	piocher 3 cartes

A 5, 6 ou 7 joueurs :

0-2 cartes haricots en main :	piocher 5 cartes
3 cartes ou plus :	piocher 4 cartes

Comme pour les parties à 2 joueurs, le joueur qui à la fin de la phase 4 détient 2 cartes haricots ou moins reçoit 1 carte haricot supplémentaire.

La fin de partie Mutabohn

La fin d'une partie de "Bohnanza" intervient lorsque la pioche de cartes haricots est épuisée pour la troisième fois. Avec les nouvelles règles de "Mutabohn", la partie est loin d'être terminée à ce stade du jeu. A 3 et 4 joueurs, on jouera avec la fin "Mutabohn", à 5 joueurs on pourra choisir entre la fin "Mutabohn" et la fin du jeu de base "Bohnanza". A 6 et 7 joueurs, on choisira la fin de "Bohnanza".

La pioche est épuisée autant de fois que nécessaire. Dès que la pioche est épuisée, les cartes défaussées sont mélangées. **IMPORTANT** : le joueur qui mélange les cartes demande aux autres joueurs s'ils souhaitent récolter leurs haricots afin d'ajouter ces cartes au paquet. De cette manière, la fin de la partie est sans cesse repoussée.

A tout moment, les joueurs peuvent compter les cartes haricots qui se trouvent encore dans la pioche.

La partie peut se terminer après la phase 3 ou bien après la phase 4 d'un tour de jeu. La partie se termine en fin de phase 3, lorsque le joueur actif ne peut plus retourner qu'une seule carte en phase 2 et que la défausse est vide. Si aucun joueur ne souhaite récolter de haricots pour alimenter la défausse, la partie se termine. Les phases 2 et 3 sont jouées jusqu'au bout. Ensuite la partie se termine, quelle que soit la taille de la défausse à la fin de la phase 3.

La partie se termine également à la fin de la phase 4 lorsque le joueur actif pioche ses cartes et qu'il ne reste plus une seule carte pour le joueur suivant. Si aucun joueur ne souhaite récolter des haricots pour alimenter la défausse, la partie est terminée.

Décompte final

Tous les joueurs procèdent à leurs dernières récoltes et compte leurs pièces d'or et leurs centimes. Encore une fois : 100 centimes équivalent à 1 pièce d'or. Le joueur le plus riche gagne la partie.

Jouer à Mutabohn sans l'extension de Bohnanza

Si les joueurs ne disposent d'aucune extension de "Bohnanza" pour jouer à "Mutabohn", les cartes haricots utilisées comme pièces d'or sont remises dans la pioche dès que celle-ci est épuisée. Les gains des joueurs sont alors notés sur une feuille de papier. De cette manière, la partie dure plus longtemps. Les cartes bonus utilisées restent en possession des joueurs. La pioche "Bonus" reste telle qu'elle est. On joue avec la fin "Mutabohn".

EXEMPLE : Julie, Pascal, Bruno, Pierre et Anne veulent faire une partie de "Mutabohn". Ils possèdent "Mutabohn" et seulement le jeu de base "Bohnanza". Ils doivent donc se débrouiller sans les "Weinbrandbohnen" et sans les "Kaffeebohnen". Une fois que la pioche a été épuisée une première fois, tous les joueurs rendent leurs pièces d'or afin d'avoir des cartes supplémentaires à mélanger avec la nouvelle pioche. Ils ont bien sûr au préalable noté sur une feuille l'état de leurs gains en pièces d'or. Une fois la pioche épuisée une seconde fois, les joueurs procèdent de même et rendent leurs gains en pièces d'or pour alimenter la nouvelle pioche. Pour la troisième pioche, les joueurs conservent leurs gains et la pioche est utilisée en l'état jusqu'il n'y ait plus de cartes ni dans la pioche, ni dans la défausse (voir fin "Mutabohn").

ATTENTION : Cette variante est un pur jeu de négociations qui peut s'avérer difficile. Chaque espèce

intéresse forcément plusieurs joueurs en même temps. Il faut donc négocier ferme ! Le jeu perd un peu en "légèreté" !

Conception du jeu

"Bohnanza" est un jeu de Uwe Rosenberg paru 1997. En 2001, il invente pour ce jeu une extension intitulée "Mutabohn". Les graphismes sont de Marcel-André Casasola Merkle.

Les personnages "haricots" sont basés sur des illustrations de Björn Pertoft et sont utilisés avec son aimable autorisation. Tous nos remerciements également à l'éditeur AMIGO Spiele.

Lookout Games tient également à remercier Charles Darwin pour ses travaux préliminaires et ses études sur le sujet. Méritent également nos sincères remerciements tous les joueurs qui ont testé ce jeu, dans l'ordre chronologique : Uta Rosenberg, Reihnhold Rosenberg, Ulrich Böttcher, Stefan Jansen, Christian Becker, Andrea Trimm, Hagen Dorgathen, Marc Hohmann, Susanne Balders, Volker Krey, Daniel Feggeler, Nicola Welzer, Insa Rosenberg, Peter Zykla, Marcel-André Casasola Merkle, Tobias Lang, Sebastian Mellin, Matthias Klapper, Hanno Girke.

Informations sur le produit

Le premier jeu de Lookout Games, "High Bohn", paraît désormais chez AMIGO. L'édition Lookout Games de "Mutabohn" est une série limitée et numérotée de 2500 exemplaires.

© 2001 by Lookout Games, Allemagne
Produit en Belgique
Série limitée à la vente : 2500 exemplaires
Contact : support@lookout-games.de

*Traduit par Philippe Guilbert
guilbertph@wanadoo.fr
Juin/Juillet 2002*