

Bohnick

Un jeu d'Uwe Rosenberg pour 2 ou 4 joueurs à partir de 8 ans.

Durée : environ 45 min

CONTENU

36 cartes Haricot de l'équipe nationale
36 cartes Haricot de l'équipe internationale
35 cartes Défense
1 carte Aperçu pour l'équipe nationale
1 carte Aperçu pour l'équipe internationale
1 carte Résultat

Pour chaque équipe, ces différents haricots :

5 haricots coco (bordure verte)
5 grains de café (bordure marron)
8 fèves (bordure jaune)
8 haricots verts (bordure bleue)
10 haricots rouges (bordure violette)

Note du traducteur : en allemand, « grain de café » se dit « Kaffeebohne », littéralement « haricot-café ». Ils seront donc aussi concernés lorsque l'expression « haricots » sera employée.

THÈME DU JEU

Les haricots ont aussi envie de jouer au foot. Les haricots coco, les grains de café, les fèves, les haricots verts et rouges se lancent dans un match. Dans leurs maillots, ils ressemblent à de vrais footballeurs.

Chaque joueur reçoit les cartes d'une équipe. Le gagnant sera celui qui aura marqué le plus de buts sur le terrain.

Attention : Pour simplifier la compréhension, l'expression «joueurs» ne désignera que les joueurs physiques. Les personnages des cartes seront qualifiés par les termes «haricots» ou «footballeurs». De plus, nous utiliserons les couleurs des bordures des cartes pour désigner les haricots et non, le nom de leur espèce.

Le jeu est conçu pour 2 ou 4 joueurs. Ce sont les règles pour 2 qui sont décrites ci-dessous.

LES CARTES EQUIPE

Le jeu comprend deux équipes : la nationale (dos bleu) et l'internationale (dos jaune). Pour chacune, il existe 5 types de haricots différents. Chaque espèce est représentée par une couleur de bordure de carte propre. Par exemple, les fèves ont une bordure jaune. Les types de haricot et leur couleur respective sont identiques pour les deux équipes.



Nationale

Internationale

Pour chaque équipe, il existe 6 sortes de cartes Action :



Les **dribbles** (ex : Bleu dribble)



Les **passes** (ex : Bleu fait une passe à Vert).



Les **centres** (ex : Vert centre à Violet).



Les **tirs** (ex : Violet tire pour marquer un but).



Les tirs sur la **transversale** (ex : Bleu tire sur la transversale pour marquer un but).



Les **têtes**. Cette carte ne peut être jouée que si le haricot qui fait la tête a reçu une balle recentrée.

LES CARTES DÉFENSE

Toutes les cartes Défense ont un dos rouge. Il en existe trois types : les cartes **Arbitre** (1), **Prise de balle** (2) et **Goal** (3). L'arbitre intervient avec les cartes **Coup Franc**, **Penalty** et **Faute de l'Attaquant**. Un joueur qui se défend avec une carte Prise de balle tacle le haricot ciblé et récupère la balle. Avec une carte Goal, le défenseur empêche son adversaire de marquer.



LES CARTES APERÇU ET RÉSULTAT



Chaque équipe a une carte **Aperçu**. Elle indique toutes les possibilités de passes entre les haricots. La carte **Résultat** représente le terrain.



PRÉPARATION DU JEU

Toutes les cartes sont triées selon la couleur de leur verso. La carte Résultat (dos rouge) est placée face visible au milieu de la table. Les cartes Défense (dos rouge) sont mélangées et forment une pile face cachée. Elle est placée à côté de la carte Résultat.



Défausse

Cartes Défense

Carte Résultat

Chaque joueur reçoit toutes les cartes d'une équipe, et place sa carte Aperçu devant lui face visible. Ensuite, chacun mélange ses cartes Equipe, constitue une pile face cachée et pioche les **6 premières cartes**.

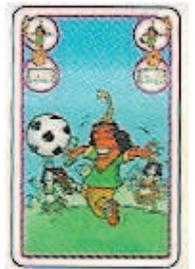
Après cela, chaque joueur pioche **3 cartes** de la pile des cartes Défense. Les cartes Arbitre doivent être défaussées faces visibles sans appliquer leur effet. Les joueurs concernés repiochent autant de cartes qu'ils en ont défaussé. On recommence l'opération autant de fois que nécessaire. Pour finir, on détermine qui attaquera en premier. Celui-ci commencera la partie.

DÉROULEMENT DU JEU

Les joueurs jouent à tour de rôle. L'un d'eux est l'**attaquant**, et l'autre est le **défenseur**. L'attaquant joue avec ses six cartes Equipe. Le défenseur joue avec ses trois cartes Défense.

L'attaquant commence en jouant une de ses cartes Equipe face visible devant lui, et en repioche une aussitôt. S'il oublie de repiocher après avoir joué, il pourra récupérer ses cartes lorsqu'il le remarquera.

Attention : Un joueur ne peut pas commencer une attaque avec une carte ayant un symbole But. Si toutes ses cartes ont ce symbole, il doit les remplacer une par une. Il défausse une carte avec un But en la plaçant face visible à côté de sa pile de cartes Equipe, puis pioche une nouvelle carte de sa pile. Il continue jusqu'à ce qu'il obtienne une carte sans But. Après cela, c'est à son adversaire de devenir l'attaquant.



Le défenseur peut réagir à l'attaque de trois façons différentes :

- Il dit : « continue ». Dans ce cas, l'attaquant joue une nouvelle carte.

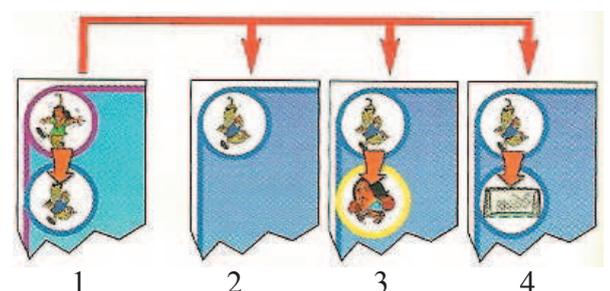
- Le défenseur défausse autant de cartes défense qu'il le souhaite, et en repioche le même nombre. L'attaquant joue une nouvelle carte, à moins que le défenseur n'ait pioché une carte Arbitre (v. cartes Arbitre).

- Le défenseur joue une carte Prise de balle appropriée, et pioche une nouvelle carte Défense. Il devient l'attaquant, à moins qu'il n'ait pioché une carte Arbitre (v. cartes Prise de balle).

Si l'attaquant n'a pas changé, il joue une carte Equipe appropriée à la dernière carte posée.

Quelles cartes Equipe sont appropriées ?

Il est important de savoir quelles cartes peuvent être jouées. Dans l'exemple suivant, Violet fait une passe à Bleu (1). Ensuite, celui-ci peut dribbler (2), faire une



passe (3) ou tirer (4).



En tant qu'ailiers, les haricots coco (en vert) et les grains de café (en marron) peuvent centrer. Les centres ciblent toujours les haricots rouges (en violet), avant-centres. Après un centre, on peut jouer une carte « Violet tire pour marquer un but » (2e carte) ou « Violet fait une tête pour marquer un but » (3e carte). Les têtes sont plus efficaces pour marquer des buts.

Attention : Si une carte « X passe le ballon à Violet » est jouée, on ne peut pas jouer à la suite la carte « Violet fait une tête pour marquer », car il n'y pas eu de centre.



Attention : Si une attaque commence avec une carte dribble, la seconde carte ne peut pas être un tir. Dans l'exemple, Bleu dribble puis veut tirer.



Une attaque doit être composée d'au moins deux cartes, mais n'a pas de limite dans le nombre de cartes maximal. Elle peut se terminer de trois façons différentes :

- après un tir vers les buts (v. « le gardien arrête la balle » et « buuuuuuut ! »)
- après une prise de balle ou une faute de l'attaquant (v. « prise de balle » et « faute de l'attaquant »).
- après une passe manquée (v. « passe manquée »).

Le gardien arrête la balle !

L'objectif de l'attaquant est de marquer un but. Il peut tirer pour marquer, s'il joue une carte avec le symbole But, ou si le défenseur fait une faute. (v. coup franc/penalty).



Le défenseur peut réagir à une carte But de deux façons :

- il dit : « continue ». Dans ce cas, l'attaquant doit dire dans quel coin des buts il tire : en haut à gauche, en haut à droite, en bas à gauche ou en bas à droite.
- Le défenseur joue une carte Prise de balle appropriée et pioche une nouvelle carte Défense. Il devient l'attaquant, à moins qu'il n'ait pioché une carte Arbitre. (v. Prise de balle).

Si l'attaquant a tiré, le défenseur doit jouer une carte Goal appropriée pour arrêter la balle. La carte doit convenir à la sorte de tir : transversale ou coup franc, tir normal, tête ou pénalty (ordre des cartes ci-dessous).





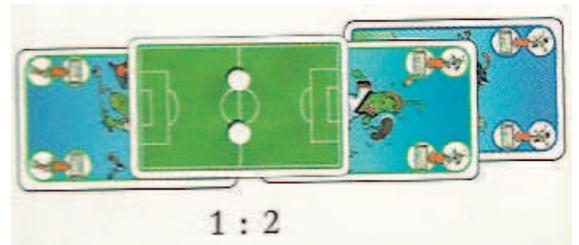
De plus, la carte illustre aussi une cage de but avec des ballons, il faut qu'il y en ait un à l'endroit énoncé par l'attaquant pour que le but soit arrêté. Dans l'exemple, le goal peut arrêter la balle dans toutes les directions.

Après avoir arrêté la balle, le défenseur repioche une carte Défense. Si c'est une carte Arbitre, il la défausse sans appliquer son effet, et repioche une nouvelle carte rouge. Il doit répéter l'opération autant de fois que nécessaire.

Après un but arrêté, l'attaquant défausse ses cartes jouées. Le défenseur devient le nouvel attaquant.

Buuuuuuut !

Un but est marqué, si le défenseur n'avait pas de carte Goal appropriée à l'attaque (type de tir non conforme et/ou ballon mal placé sur la carte) dans sa main. Après avoir marqué un but, l'attaquant défausse ses cartes jouées, à l'exception de la carte avec laquelle il a tiré qu'il place sous la carte Résultat, à moitié visible de son côté. Ainsi, on peut visualiser facilement les scores. Le défenseur devient le nouvel attaquant.



Prise de balle

Deux footballeurs de la même couleur sont toujours représentés sur les cartes Prise de balle. L'un appartient à l'équipe nationale ; l'autre, à l'équipe internationale. Si, par exemple, l'attaquant joue un grain de café (en marron), le défenseur ne peut intercepter la balle qu'avec une carte illustrant les grains de café. Le ballon peut aussi changer de camp lors d'un tir. Après avoir joué une carte Prise de balle, le défenseur la défausse et pioche une nouvelle carte Défense. Ensuite, les rôles attaquant et défenseur sont intervertis.



Attention : Si le défenseur pioche une carte Arbitre, cela veut dire qu'il a commis une faute lors de sa prise de balle. Il y a alors coup franc ou pénalty. Si l'arbitre siffle une « faute de l'attaquant », il ne se passe rien.

Les cartes Arbitre

Afin que le défenseur pioche de meilleures cartes Défense, il peut fréquemment échanger les cartes de sa main. Il peut le faire, si l'attaquant a joué des cartes, mais qu'il n'a pas encore tiré. Les cartes dont le défenseur veut se débarrasser sont défaussées. Il en repioche le même nombre. Si la pioche est épuisée, on mélange les cartes de la défausse, et on reforme une pile.

Les cartes Arbitre ne sont appliquées qu'après un échange de cartes ou une Prise de balle. Si le défenseur pioche une ou plusieurs cartes Arbitre, il doit les défausser tout de suite et les remplacer. Il reconstitue sa main jusqu'à ce qu'il ait trois cartes Défense. Les autres cartes Arbitre restent sans effet et sont également remplacées.

Le juge de touche décide

Il se peut que lorsqu'un défenseur pioche plusieurs cartes à la fois, il reçoive plusieurs cartes Arbitre différentes. L'arbitre demande de l'aide au juge de touche. Dans le jeu, cela signifie que le défenseur mélange les cartes Arbitre piochées et les tend faces cachées à son adversaire en éventail. Ce dernier pioche une des cartes. On appliquera l'effet de celle-ci. Les autres sont défaussées et remplacées.

Coup franc

L'attaquant a droit à un coup franc. Il est tiré par le dernier haricot joué par l'attaquant. Celui-ci annonce dans quel coin des buts il tire. Sur les cartes Goal, les coups francs sont représentés par la flèche blanche et les jumelles (symbole transversale).



Attention : l'attaquant peut crier « avantage ». Dans ce cas, le coup franc n'est pas tiré, et l'attaque continue normalement.

Pénalty



L'attaquant a droit à un pénalty. Il est exécuté par le dernier haricot qu'il a joué. Il indique dans quel coin il veut tirer. Le défenseur ne peut arrêter un pénalty qu'avec une carte Goal illustrant le symbole 11.

Faute de l'attaquant

L'attaquant a commis une faute. Son attaque s'arrête immédiatement, et les rôles sont inversés.



Passe manquée

Si l'attaquant a commencé une attaque, mais qu'il ne peut plus la poursuivre, il doit défausser toutes ses cartes jouées, et les rôles sont inversés.

FIN DU JEU

Si la pioche d'un joueur est épuisée, les cartes défaussées sont remélangées, et on reforme avec elles une pile de cartes Equipe. Si plus tard, son adversaire épuise sa pioche à son tour, celui-ci peut décider de ne pas remélanger sa défausse pour reformer une pile. Dans ce cas, on poursuit l'action en cours, jusqu'à ce qu'il y ait un tir. Le défenseur peut bien sûr essayer de l'arrêter. Après cela, le jeu se termine. Le joueur ayant marqué le plus de buts a gagné. En cas d'égalité, personne ne gagne.

RÈGLES POUR 4 JOUEURS

Les cartes Arbitre et Prise de balle sont retirées du jeu. Les joueurs face-à-face jouent la même équipe. Chacun forme sa main en piochant 6 cartes Equipe et 3 cartes Défense. Pour chaque équipe, la pioche de cartes Equipe

est la même. De plus, il n'y a qu'une seule équipe attaquante et qu'une seule en défense : les deux joueurs de chacune peuvent réagir. Les joueurs jouent dans le sens des aiguilles d'une montre. Les cartes jouées par la même équipe sont posées les unes à côté des autres, comme si un seul joueur les avait placées. Toutes les autres règles du jeu à 2 s'appliquent.

Traduction et mise en page : Thomas Arlès