

Les règles du jeu

- But du jeu -

Escaladez le Haricot Magique menant au château du Géant afin de rapporter le plus de sacs d'or possible ! Tour à tour, choisissez le nombre de dés que vous allez lancer puis empilez ces derniers afin de faire pousser le Haricot Magique. Si un joueur fait tomber la pile de dés formant le Haricot, ses adversaires pourront alors voler des sacs d'or au Géant ! Le plus riche à la fin de la partie l'emportera !

- Contenu -

- 12 dés
- 1 mini-plateau
- 15 jetons *Trésor* en forme de nuage (5 couleurs / 1 par joueur)
- 2 cylindres en bois
- 35 cartes *Action* (7 par joueur)
- 30 cartes *Sac d'Or* de valeurs 10, 15 et 20
- 1 jeton *Haricot Magique*
- 5 jetons *Hache*
- 1 Grande Hache
- 1 château à monter
- 1 jeton *Œil* (variante Expert).

- Mise en place -

Veuillez-vous reporter au schéma situé sur la deuxième de couverture de la boîte de jeu qui illustre une mise en place pour 4 joueurs :

1. Placez le mini-plateau au centre de l'aire de jeu et posez l'un des dés au centre de celui-ci dans l'espace prévu à cet effet. C'est le premier niveau du Haricot. Les 11 dés restants sont placés à proximité.
2. Chaque joueur reçoit 3 jetons *Trésor*  de la même couleur, le paquet de 7 cartes *Action* et le jeton *Hache* correspondant à cette couleur.
3. Mélangez les cartes *Sac d'Or* et placez-les face cachée à proximité des joueurs. Posez la Grande Hache à côté ainsi que les 2 cylindres et le château.
4. Le plus jeune joueur reçoit le jeton *Haricot Magique*  (qui servira à départager les égalités d'ordre du tour).

Avant de commencer, chaque joueur mélange son paquet de 7 cartes *Action*, le pose à côté de lui face cachée puis pioche 3 cartes qu'il conserve en main sans les montrer aux autres joueurs.

La partie peut commencer !



- Description d'une carte *Action* -

La valeur de la carte indique l'*initiative* et donc votre place dans l'ordre du tour de jeu. Les valeurs vont de 1 à 7.

Pouvoir spécial utilisé dans la version avancée du jeu "Expert en haricot".



Le nombre de dés que vous pouvez lancer durant votre tour de jeu. Dans cet exemple, vous avez le choix entre lancer 2 ou 3 dés.

- Déroulement de la partie -

Principe du jeu

Une partie se déroule en plusieurs manches et se termine lorsque les joueurs ont joué toutes leurs cartes *Action* ou que le paquet de cartes *Sac d'Or* est vide.

Chaque manche est organisée de la manière suivante :

1. Chaque joueur choisit secrètement l'une des cartes *Action* de sa main et la pose face cachée devant lui.
2. Tous les joueurs retournent la carte qu'ils ont choisie et la posent face visible devant eux (ou sur la carte choisie lors de la manche précédente).
3. Chacun joue alors son tour de jeu dans l'ordre indiqué par *l'initiative* de la carte jouée ce tour, **de la plus petite à la plus grande**. Si plusieurs joueurs ont joué la même carte, c'est le joueur le plus proche du détenteur du jeton *Haricot Magique* (en commençant par lui et dans le sens horaire) qui joue en premier.
4. Après avoir joué, le dernier joueur du tour récupère le jeton *Haricot Magique*.
5. Quand tous les joueurs ont joué leur tour, chacun pioche (si possible) une nouvelle carte *Action* afin de compléter sa main à 3 cartes. Une nouvelle manche peut commencer.

Tour de jeu

L'ordre du tour est défini par la valeur de la carte *Action* jouée par chacun des joueurs. **Plus cette valeur est basse, plus un joueur jouera tôt dans le tour.**

Lorsque vient son tour, **un joueur doit choisir le nombre de dés qu'il va lancer** (voir *Description d'une carte Action*) puis **poser ces derniers les uns sur les autres et dans l'ordre de son choix afin de faire grandir le Haricot.**

Tous les éléments doivent être posés un par un.

Une fois le nombre de dés choisis, le joueur lance ces derniers et applique les effets des faces obtenues sur chaque dé :

Œil



Si au moins 2 dés indiquent cette face, le Géant ouvre les yeux et se réveille ! Le joueur doit remettre dans la réserve tous les dés lancés n'indiquant pas cette face puis poser tous ses dés restants et présentant un  au sommet du Haricot.

Dé



Si un dé indique cette face, le joueur peut, s'il le souhaite et dans la limite du nombre de dés disponibles, **prendre un dé supplémentaire de la réserve et le lancer avant de poser ses dés dans le Haricot.** Si le joueur obtient de nouveau cette face, il peut répéter l'opération. Si un joueur obtient plusieurs fois cette face au cours d'un même lancer, il doit décider du nombre de dés supplémentaires qu'il désire lancer avant de prendre le moindre dé.

Trésor



Si un dé indique cette face, le joueur pose le dé au sommet du Haricot puis **un jeton Trésor**, à plat, sur ce même dé. Si plusieurs dés indiquent cette face, l'opération est répétée jusqu'à ce que tous les dés présentant cette face soient posés.



Tronc



Si un dé indique cette face, le joueur pose le dé au sommet du Haricot puis un **cylindre** sur ce même dé. Si le joueur doit placer **un cylindre sur un dé**  mais qu'il n'y en a plus en réserve, il doit placer le château du Géant à la place. 

Attention !

Il est interdit de toucher aux dés, jetons Trésor ou cylindres présents dans le Haricot pendant que l'on pose un élément au sommet de celui-ci !

Fin du tour

Lorsque le joueur a placé tous les éléments qu'il devait placer ce tour, il doit attendre quelques secondes pour s'assurer de la stabilité du Haricot, le temps de prononcer lentement et à voix haute : « **Fi, Fi, Fo, Fum !** » (ou toute autre formule magique de votre choix) avant de passer la main au joueur suivant dans l'ordre d'initiative. **De plus, si le joueur a posé au moins un jeton Trésor et que le Haricot ne s'est pas effondré, il pioche une carte Sac d'Or par jeton Trésor de sa couleur posé ce tour-ci.**

Les cartes *Sac d'Or* piochées sont toujours conservées face cachée sans que son propriétaire ne puisse en voir la valeur avant la fin de la partie. Avez-vous déjà tenté de compter votre pécule en étant suspendu à un haricot géant ?

La fin du Haricot !

Le tour d'un joueur s'interrompt dans les 2 cas suivants :

Le Haricot s'effondre suite à la maladresse d'un joueur !

◆ Chaque joueur n'étant pas responsable de l'effondrement du Haricot **pioche une carte Sac d'Or par jeton Trésor de sa couleur qui était présent dans le Haricot avant sa chute. Seul le fautif ne pioche pas de cartes Sac d'Or** même s'il avait un ou plusieurs de ses jetons *Trésor* dans le Haricot avant que celui-ci ne s'effondre. Il s'est fait attraper par le Géant en faisant trop de bruit !

◆ Chaque joueur récupère ses jetons *Trésor* et les remet devant lui.

◆ Remettez ensuite les dés et les cylindres sur le côté et placez un dé au centre du plateau pour commencer un nouveau Haricot.

◆ Reprenez normalement le cours du jeu selon l'ordre d'initiative de la manche en cours (ou commencez une nouvelle manche si nécessaire).

Le Château du Géant est atteint !

◆ Si le joueur dont c'est le tour doit placer **un cylindre mais qu'il n'y en a plus en réserve, il doit placer le château du Géant à la place.**

◆ Si le joueur dont c'est le tour doit poser un jeton *Trésor* mais qu'il n'en a plus en réserve (parce qu'ils sont déjà dans le Haricot), il doit placer un cylindre à la place.

◆ Si le joueur dont c'est le tour pose avec succès **le dernier dé du jeu (ainsi que tout élément qu'il devait poser dessus), il doit également placer le château du Géant au sommet du Haricot.**



- ◆ Si le joueur dont c'est le tour **place avec succès le château du Géant (après avoir vérifié la stabilité du Haricot), il gagne une carte Sac d'Or en bonus.**
- ◆ Puis le **joueur ayant posé le château pioche une carte Sac d'Or par jeton Trésor de sa couleur présent dans le Haricot.** Les autres joueurs ayant des jetons *Trésor* dans le Haricot ne piochent rien du tout.
- ◆ Le Haricot est démonté et un seul dé est laissé au centre du plateau pour commencer un nouveau Haricot.
- ◆ Chaque joueur récupère ses jetons *Trésor* et les remet devant lui.
- ◆ Remettez ensuite les dés et les cylindres sur le côté.
- ◆ Reprenez normalement le cours du jeu selon l'ordre d'initiative de la manche en cours (ou commencez une nouvelle manche si nécessaire).



Le coup de hache !



Une fois par partie et au début de son tour, un joueur peut décider d'utiliser son jeton *Hache* :

- il le remet dans la boîte,
- choisit le nombre de dés qu'il va lancer,
- se munit de la **Grande Hache avant de lancer les dés,**
- se tient droit sur son siège en gardant son coude le long du corps tout en reculant d'une longueur de bras, puis lance la **Grande Hache** en direction du Haricot.
- Tout élément tombant du Haricot suite à l'impact de la **Grande Hache** est alors remis dans la réserve ou rendu à son propriétaire s'il s'agit de jetons *Trésor* (sans qu'aucun joueur ne gagne de cartes *Sac d'Or*).
- Tout élément encore présent dans le Haricot suite à l'impact de la **Grande Hache** reste en place.
- Une fois la Grande **Hache** lancée, le joueur termine son tour normalement en lançant les dés et effectue les actions habituelles.



Fin de la manche et fin de la partie

Une manche se termine lorsque tous les joueurs ont accompli leur tour de jeu. Le jeton *Haricot Magique* est transmis au dernier joueur de cette manche et une nouvelle manche peut alors commencer.

Si les joueurs n'ont plus de cartes *Action* à jouer (pioche et main vides) ou que le paquet de cartes *Sac d'Or* est vide, la partie s'achève.

Les joueurs retournent leurs cartes *Sac d'Or* bien mal acquises et additionnent la valeur de chaque sac. Le joueur le plus riche est alors déclaré grand voleur... vainqueur de la partie ! En cas d'égalité, un festin de haricots est organisé !

~ Exemple de jeu ~

Juliette, Fred, Pierre et Pauline commencent une partie. Comme Juliette est la plus jeune, c'est elle qui récupère le jeton *Haricot Magique*. Chaque joueur mélange ses 7 cartes *Action*, en pioche 3 et choisit secrètement celle qu'il veut jouer pour le premier tour. Les joueurs révèlent leurs cartes et regardent leurs initiatives :



Le premier joueur de la manche sera donc Pierre avec une initiative de 4. Sa carte l'autorise à lancer 1 ou 3 dés. Pierre lance 3 dés sans hésiter et obtient :



• Avec , Pierre a le droit de lancer un dé supplémentaire de la réserve. Il choisit de ne pas le faire et doit donc placer ses trois dés sur le Haricot. Il commence par  et pose immédiatement l'un de ses trois jetons *Trésor* sur ce même dé. Il place ensuite  et pose un cylindre sur ce deuxième dé. Enfin, il termine son tour en posant son troisième et dernier dé . Après avoir vérifié la stabilité du Haricot en disant Fi Fi Fo Fum, il pioche une carte *Sac d'or* grâce au jeton *Trésor* qu'il a posé ce tour puis il passe la main au joueur suivant.

• Fred et Pauline ont tous les deux joué une carte d'initiative 5. Comme Fred est le plus proche, dans le sens horaire, du jeton *Haricot Magique* (détenu par Juliette), il joue en premier, choisissant lui aussi 3 dés. Il obtient :



Déçu de ne pas avoir de , il décide de lancer un dé de plus grâce à . Il obtient un second  ! Comme il a réveillé le Géant, il défausse tous les autres dés et pose seulement les 2 dés  au sommet du Haricot, un par un. Après avoir vérifié la stabilité du Haricot en disant Fi Fi Fo Fum, il passe la main à la joueuse suivante.

• Pauline trouve que le Haricot est déjà très haut et décide de ne lancer que 2 dés. Coup de chance, elle obtient 2 . Elle pose donc son premier dé, un jeton *Trésor*, son second dé puis un autre jeton *Trésor* sur le Haricot. Après avoir vérifié la stabilité du Haricot en disant Fi Fi Fo Fum, elle pioche 2 cartes *Sac d'Or* grâce aux 2 jetons *Trésor* posés ce tour-ci. Puis, elle passe la main à la joueuse suivante.

• C'est maintenant à Juliette de jouer. Au regard de la situation, elle décide de lancer 2 dés et obtient 2 . Il ne reste qu'un seul cylindre dans la réserve. Si elle parvient à poser ce dernier cylindre sur son premier dé, elle devra poser son dernier dé puis le château ce qui lui vaudra une belle récompense. Mais dans la hâte d'atteindre la demeure du Géant, le Haricot s'écroule juste après qu'elle a posé son premier dé.

• Juliette ne gagne donc aucune carte *Sac d'or* puisque c'est elle qui a fait tomber le Haricot (de plus, elle n'avait pas de jeton *Trésor* dans le Haricot, comme Fred). Par contre, grâce à cette chute, Pierre pioche 1 carte *Sac d'or* et Pauline en pioche 2, une pour chacun de leurs jetons *Trésor* posés dans le Haricot.

• La manche est maintenant terminée. Ayant joué la dernière, Juliette garde le jeton *Haricot Magique* pour la prochaine manche.

- Variante "Expert en haricot" -

Dans cette variante, les joueurs pourront utiliser les pouvoirs indiqués au bas de leur carte *Action*. Les règles de base ne changent pas, seuls les jetons *Hache* sont retirés (le pouvoir de la carte 4 les remplace). À son tour de jeu, un joueur peut utiliser le pouvoir de sa carte *Action*. **L'utilisation d'un pouvoir n'est jamais obligatoire et est limitée à une seule fois par manche.** La description des pouvoirs est présentée à la page suivante et précise le moment exact où un pouvoir peut être utilisé. Si le Haricot s'effondre avant que vous ayez pu utiliser votre pouvoir, vous perdez l'occasion de le faire.



Le Géant a le sommeil léger, il a déjà ouvert un œil ! À la fin de votre tour, après avoir vérifié la stabilité du Haricot, donnez le jeton **Œil** à un autre joueur qui n'a pas encore joué ce tour. Lors de son tour, ce jeton comptera comme un dé ayant obtenu . Défaussez le jeton à la fin du tour du joueur visé.



Au début de votre tour, cachez-vous et **prenez votre tour** sans avoir à lancer les dés.



Vous pouvez utiliser ce pouvoir au début de votre tour, avant de lancer vos dés. **Prenez une carte Sac d'or** (au hasard) à un joueur qui en possède plus que vous. Si aucun joueur n'en possède plus que vous, l'effet ne peut pas s'appliquer.



Appliquez l'effet du jeton **Hache** (voir *Le coup de hache !*).



Ce pouvoir s'utilise à la fin de votre tour, après avoir vérifié la stabilité du Haricot. **Si vous avez posé au moins 2 jetons Trésor dans le Haricot lors de ce tour, piochez une carte Sac d'Or supplémentaire.**



La femme du Géant est bien moins cruelle que son mari et vous aidera en cas de coups durs. **Après avoir lancé vos dés, vous pouvez remettre dans la réserve l'un de vos dés avant d'appliquer les effets de ces derniers.** Utile contre un Géant au sommeil léger !



Vous pouvez utiliser ce pouvoir après avoir lancé tous vos dés (y compris les dés supplémentaires ). **Si vous avez obtenu au moins une face , relancez (une seule fois) chacun de vos dés qui ont obtenu une face .**

Un pouvoir ne peut être utilisé qu'une seule fois par manche !

Si plusieurs joueurs choisissent la même carte lors d'une manche, un seul d'entre eux pourra utiliser son pouvoir (généralement le premier dans l'ordre du tour à moins que celui-ci ne puisse ou ne veuille pas l'utiliser).