

	Bohne	Haricot	Effet Magique
9 Pflückbohne	Haricot Plumeur	Attaque des cartes en main	Toute personne ayant planté des haricots Plumeurs peut piocher la dernière carte d'un adversaire durant la phase magique. Si la personne plante le nouveau haricot dans un champs vide, alors elle peut utiliser l'effet magique de cette carte aussitôt.
11 Kapbohne	Haricot du Cap	—	
13 Gemeine Bohne	Haricot Bestial	Bataille des haricots adverses	Dans la phase magique toute personne ayant planté au moins quatre haricots Bestial fait mélanger leurs cartes aux autres joueurs, puis chacun des autres joueurs révèle la première des cartes battues. Ceux qui n'ont pas les haricots avec la plus grande valeur doivent s'en défaire.
14 Weisse Bohne	Haricot Blanc	Tirer un nouveau haricot	Toute personne ayant planté des haricots blancs peut prendre une nouvelle carte à la fin de sa main durant la phase magique. Toute personne ayant au moins quatre haricots Weisse Bohne peut même planter le nouveau haricot immédiatement et profiter de son effet magique.
15 Zauberbohne	Haricot Magique	Préparer une potion magique	Toute personne ayant planté des haricots magiques peut révéler sa propre carte magique durant la phase magique et de cette façon l'activer pour la durée de son tour. Toute personne ayant au moins quatre haricots magiques plantés peut activer deux cartes magiques.
17 Prinzessbohne	Haricot Princesse	—	
19 Schwertbohne	Haricot Chevalier	Attaque de l'or des adversaires	Toute personne ayant planté des haricots chevaliers peut tirer une carte or à un adversaire. Si le joueur tire : - un haricot Princesse, le joueur garde le haricot et le rajoute à son or - un haricot Magique, le joueur peut activer une de ses cartes magiques - un haricot Plumeur, le défendeur à le droit de voler la dernière carte haricot de l'attaquant - un haricot Chevalier, l'adversaire peut contre attaquer

	Zauberkarte	Carte Magique (sortilège)
1 Angriffszauber	Sort d'Agressivité	Vous avez seulement besoin d'un haricot Bestial planté pour utiliser son effet magique. Si vous attaquez avec un haricot Chevalier, vous pouvez tirer deux cartes or à votre adversaire et choisir laquelle vous combattez.
1 Bohnenfeldzauber	Sort Champ de haricots	Dans la phase de plantation de votre tour (Phase 3), vous pouvez ouvrir un troisième champ de haricots. Noter bien: Un fois un champ récolté il ne vous restera plus que deux champs.
2 Zauberkartentausch	Sort d'Echange de Carte Magique	Donnez cette carte à un adversaire et prenez une de ces cartes magique face cachée. Vous pouvez au choix posez devant vous la carte nouvellement acquise face visible ou face cachée. Si vous la mettez face visible alors la carte est activée.
3 Handelszauber	Sort de Commerce	Au début de la phase de négociation des haricots (Phase 2), vous pouvez immédiatement révéler une troisième carte haricot à coté des deux autres cartes habituellement retournées. De plus vous n'êtes pas obligé de planter les haricots ainsi révéler, au lieu de les planter vous pouvez les défaire.
4 Magischer Kartenfluss	Sort Rivière Magique	Vous pouvez placer la première carte de votre main, en séquence, autant de fois que vous le souhaitez. <i>Cas Spécial: Lors de l'utilisation du sort Rivière Magique durant la Phase Magique, vous pouvez utiliser l'effet magique des cartes nouvellement jouées.</i>
5 Stapelzauber	Sort d'Utilisation de la Défausse	Durant la phase de négociation (Phase 2), vous pouvez ajouter à la négociation le haricot du dessus de la pile de défausse.
6 Verzauberung der Bohnen	Enchantement des Haricots	Dans la phase de plantation de votre tour (Phase 3), vous pouvez mettre un second haricot dans n'importe quel champ contenant un seul haricot! De cette façon, vous enchantez le premier haricot qui prends le même type que le second.
7 Verzauberung der Mitspieler	Enchantement des Joueurs	Lorsque vous utilisez ce sort, tous les autres joueurs doivent immédiatement planter le premier haricot de leur main. Si vous le souhaitez vous pouvez aussi planter le premier haricot de votre main.
8 Umsteckzauber	Sort d'Arrangement des Haricots	Vous pouvez réorganiser l'ordre des haricots dans votre main !
9 Handkartenzauber	Sort de Pioche des Cartes Haricot	Si vous ne négociez aucun haricots durant la phase de négociation (Phase 2) à la fin du tour vous pourrez piocher cinq cartes au lieu de trois.
10 Zufallszauber	Sort de Chance	Activez la première des cartes magique de la pioche! La carte est re-mélangée dans la pioche à la fin du tour. <i>Cas Spécial: Si vous tirez la carte Sort d'Echange de cartes, vous ne mélangerez pas la carte nouvellement tirée mais la carte que vous avez échangé.</i>

Phases du tour d'un joueur

Phase 1:	Jouer ses 1 ou 2 premières cartes de votre main.
Phase 1½:	Utiliser les effets magiques des ses champs ou jouer des haricots magiques pour activer ses sorts.
Phase 2:	Négocier les 2 premières cartes de la pioche.
Phase 3:	Planter les haricots précédemment négociés.
Phase 4:	Tirer 3 cartes haricot et les mettre à la fin de sa main.

Carte comptage

1. Zugstapel	1 ^{er} Tour de pioche
2. Zugstapel	2 ^{ème} Tour de pioche
3. Zugstapel	3 ^{ème} Tour de pioche
	Fin de partie à 3 joueurs
4. Zugstapel	4 ^{ème} Tour de pioche
	Fin de partie à 4-5 joueurs