

CONTENU

- 8 FLEURS ROUGES
- 8 FLEURS JAUNES
- 16 NÉNUPHARS
- 2 GRENOUILLES
- 2 PIONS JARDINIERS
- 1 PLATEAU DE JEU
- 1 PISTE DE SCORE
- 1 RÈGLE



RÈGLES HARU ICHIBAN

HARU ICHIBAN, EN JAPONAIS, SIGNIFIE LE « PREMIER VENT DU PRINTEMPS ».

DANS LES JARDINS DE L'EMPEREUR, LE PRINTEMPS RÉVEILLE PEU À PEU LA NATURE. LES CARPES, LES GRENOUILLES ET LES LIBELLULES SE RÉCHAUFFENT SOUS LES PREMIERS RAYONS DU SOLEIL. DEUX APPRENTIS JARDINIERS SONT EN COMPÉTITION POUR OBTENIR LA CHARGE ENVIÉE DE JARDINIER IMPÉRIAL.

IL VA LEUR FALLOIR DÉMONTRER LEUR HABILITÉ ET TENTER DE PROFITER DE CE PREMIER VENT DU PRINTEMPS POUR FAIRE FLEURIR LES NÉNUPHARS À LEUR COULEUR ET RÉALISER LES COMBINAISONS LES PLUS HARMONIEUSES.

MISE EN PLACE

Placez le plateau de jeu au centre de la table.

Chaque joueur choisit une couleur, prend toutes les fleurs correspondantes, les mélange valeurs cachées et en pioche 3 qu'il dispose devant lui, valeurs cachées. Pour la première manche, placez les nénuphars de manière à ce qu'ils forment le dessin suivant :

Un seul nénuphars a ses deux faces sombres. Il sert de nénuphars sombre pour le premier tour.

Tous les autres doivent être placés face claire visible. Les grenouilles sont placées sur les nénuphars sur lesquels se trouvent les oeufs de leur couleur.

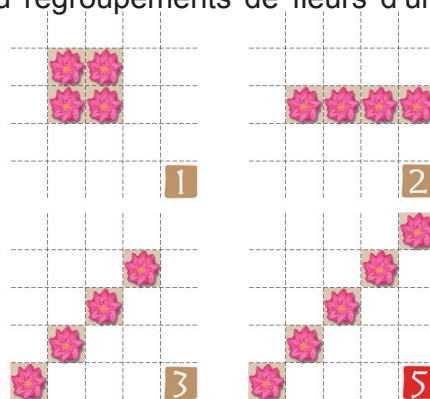
Placez la piste de score à proximité du plateau de jeu. Positionnez les 2 personnages sur celle-ci, devant un chemin de pierre.



BUT DU JEU

Faire fleurir les nénuphars et les déplacer grâce au souffle du premier vent du printemps, pour réaliser des figures géométriques harmonieuses (alignements ou regroupements de fleurs d'une même couleur) rapportant des points de victoire.

- 4 fleurs formant un carré = **1 point**
- Alignement horizontal ou vertical de 4 fleurs = **2 points**
- Alignement diagonal de 4 fleurs = **3 points**
- Alignement de 5 fleurs (horizontal, vertical ou diagonal) = **5 points et victoire immédiate !**



Aussitôt qu'une figure est réalisée, la manche en cours prend fin. Le jardinier correspondant marque 1, 2, 3 ou 5 points selon la figure réalisée. Le premier jardinier à totaliser 5 points devient Jardinier Impérial !

COMMENT JOUER

Phase 1

Les deux jardiniers sélectionnent simultanément une fleur de nénuphar : Chacun des deux jardiniers consulte la valeur des 3 fleurs en bouton placées devant lui.



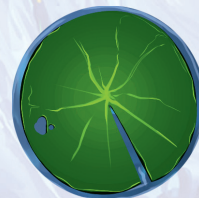
Chaque fleur possède une valeur unique, de 1 à 8.

Après avoir pris connaissance des différentes valeurs, chacun sélectionne la fleur de son choix. Quand les deux jardiniers ont sélectionné chacun une fleur, les valeurs de celles-ci sont révélées simultanément.

Jusqu'à la fin du tour, le jardinier ayant révélé la plus petite valeur devient le « petit jardinier », le jardinier ayant révélé la plus grande valeur devient quant à lui le « grand jardinier ».

Phase 2

Les nénuphars fleurissent et se déplacent sous l'effet du Haru Ichiban : Faire fleurir un nénuphar correspond à l'action de placer une fleur sur un nénuphar vierge.



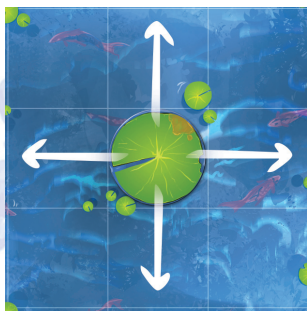
A : Le petit jardinier fait automatiquement fleurir le nénuphar le plus sombre de l'étang.

PUIS

B : Le grand jardinier fait fleurir le nénuphar de son choix.

S'il pose une fleur sur un nénuphar occupé par une grenouille (peu importe sa couleur), il déplace celle-ci sur le nénuphar vide (ni fleur, ni grenouille) de son choix.

PUIS



C : Le petit jardinier fait appel au premier vent du printemps : il peut déplacer un nénuphar ou un groupe de nénuphars sur l'eau, verticalement ou horizontalement, d'une case. Il est cependant impossible d'effectuer un mouvement qui pousserait un nénuphar hors de l'étang.

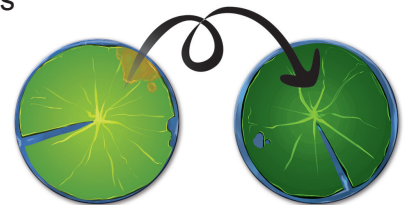


PUIS

D : Le grand jardinier sélectionne un nouveau nénuphar sombre.

Il choisit un nénuphar et le retourne de manière à ce que sa face la plus sombre soit visible.

Il est possible de retourner côté sombre un nénuphar sur lequel se trouve une grenouille. Le grand jardinier déplace alors la grenouille (peu importe sa couleur) sur le nénuphar vide (ni fleur ni grenouille) de son choix.



Un nouveau tour peut maintenant commencer :

Les jardiniers piochent chacun une nouvelle fleur parmi leur réserve, pour en avoir à nouveau 3 devant eux. Puis chacun choisit une nouvelle fleur afin de déterminer le petit et le grand jardinier pour ce nouveau tour.

CAS PARTICULIER

Lorsque les deux jardiniers sélectionnent la même valeur de fleur, la floraison est automatique :

- Le jardinier rouge fleurit automatiquement le nénuphar sur lequel se trouve la grenouille rouge.
- Le jardinier jaune fleurit quant à lui automatiquement le nénuphar sur lequel se trouve la grenouille jaune.

Quand les fleurs sont retournées et que les deux jardiniers se rendent compte que la valeur des deux fleurs est identique, le premier jardinier qui imite le cri de la grenouille pourra jouer sa grenouille en premier.

En effet, une fois les grenouilles retirées pour laisser la place aux fleurs, les jardiniers leur choisissent un nouveau nénuphar. Le jardinier ayant poussé le premier « crôa ! » dépose la grenouille de sa couleur sur le nénuphar de son choix. Puis l'autre jardinier en fait autant. (schéma)

Attention : Lorsqu'il ne reste plus que 2 nénuphars non fleuris sur l'étang, les grenouilles sont retirées du jeu jusqu'à la fin de la manche.

FIN DE MANCHE

Une manche prend fin quand :

- L'un des jardiniers réalise une des 4 combinaisons rapportant des points.

Il marque alors les points correspondants et déplace son personnage d'autant de cases sur la piste de score. S'il n'a pas atteint ou dépassé 5 points, la partie continue.

Attention : si lors d'un déplacement, les 2 joueurs réalisent simultanément une figure géométrique, chacun marque les points correspondant.

Cas rare : deux joueurs atteignent ou dépassent 5 simultanément :

- si l'un des joueurs a plus de points que l'adversaire, il l'emporte.

- si les deux scores sont strictement identiques, on joue de nouvelles manches jusqu'à ce que l'un des joueurs ait plus de points que l'adversaire.

Si aucune combinaison n'a été réalisée une fois que les jardiniers ont terminé le 8e tour (et donc posé chacun 8 fleurs), personne ne marque de points.

Dans les deux cas, une nouvelle manche commence.

- Chaque joueur reprend toutes ses fleurs, les mélange valeurs cachées et en pioche 3 qu'il dispose devant lui, valeurs cachées.

- Tous les nénuphars sont retournés sur leur face claire, sur la case où ils sont actuellement situés.

- Les grenouilles sont placées sur les nénuphars sur lesquels se trouvent les œufs de leur couleur.

- La nouvelle manche peut maintenant débuter, comme indiqué en phase 1 de cette règle.

FIN DE PARTIE

La partie prend fin lorsque l'un des jardiniers atteint ou dépasse 5 points. Il est nommé Jardinier Impérial et remporte la partie !

