

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

**ESCALE À JEUX**



L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

3. Jouer une carte

Le joueur prend une carte de sa main et la pose devant lui.

Deux cas de figure se présentent alors :

- soit la carte commence ou complète un feu d'artifice : elle est alors ajoutée à ce feu d'artifice.
 - soit la carte ne vient compléter aucun feu d'artifice : elle est alors défaussée et un jeton rouge est ajouté dans le couvercle de la boîte.
- Il pioche ensuite une nouvelle carte, sans la regarder et l'ajoute à sa main.

Composition des feux d'artifice

- Il ne peut y avoir qu'un **seul feu d'artifice de chaque couleur**.
- Les **cartes d'un feu d'artifice doivent être posées dans l'ordre croissant** (1, puis 2, puis 3, puis 4 et enfin 5).
- Dans chaque feu d'artifice, il ne peut y avoir qu'une **seule carte de chaque valeur** (5 cartes au total donc).
- Quand un joueur termine un feu d'artifice - c'est-à-dire qu'il pose la carte de valeur 5 - il remet un jeton bleu dans le couvercle de la boîte. Cet ajout est gratuit, le joueur n'a pas à défausser une carte. Si tous les jetons bleus sont déjà dans la boîte, ce bonus est perdu.

Fin de partie

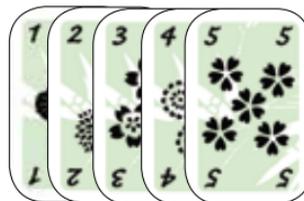
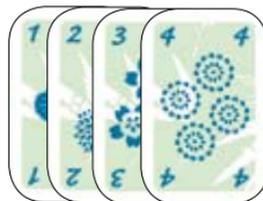
Une partie d'Hanabi peut se finir de 3 façons :

- Si le troisième jeton rouge est placé dans le couvercle de la boîte, la partie prend fin immédiatement et elle est perdue.
- Si les artificiers sont parvenus à compléter les 5 feux d'artifice avant la fin de la pioche, le spectacle prend fin immédiatement et c'est une victoire éclatante. Les joueurs obtiennent alors le score maximal de 25 points.
- Si un artificier pioche la dernière carte de la pioche, la partie touche à sa fin : chaque joueur va jouer une dernière fois, celui qui a pioché la dernière carte compris. Durant ce dernier tour de jeu, les joueurs ne pourront pas

piocher de cartes pour compléter leur main (la pioche étant vide), ignorez simplement cette phase.

Une fois ce dernier tour de table accompli, la partie s'achève et les joueurs peuvent alors déterminer leur score.

Score



Pour calculer leur score, les joueurs font la somme de la carte de plus haute valeur de chacun des 5 feux d'artifice.

Exemple : 3 points + 4 points + 4 points + 5 points + 2 points soit un total de 18 points.

Leur performance artistique est évaluée grâce à l'échelle de référence de la Fédération Internationale des Artificiers :

Points Qualité de la prestation

- 5 ou - horrible, huées de la foule...
- 6-10 médiocre, à peine quelques applaudissements.
- 11-15 honorable, mais ne restera pas dans les mémoires...
- 16-20 excellente, ravit la foule.
- 21 - 24 extraordinaire, restera gravée dans les mémoires !
- 25 légendaire, petits et grands sans voix, des étoiles dans les yeux

Conseils

Voici quelques recommandations qui vous aideront.

- Un joueur qui reçoit une information peut, s'il le souhaite, réorganiser sa main pour placer les cartes concernées à un endroit qui l'aidera à s'en souvenir (à gauche, à droite, légèrement décalées).
- Les joueurs peuvent à tout moment consulter les cartes se trouvant dans la défausse.
- Si un joueur défausse une carte pour laquelle il n'a aucune information, il prend le risque d'écarter du jeu une carte qui peut être utile pour compléter un feu d'artifice. Parfois, un joueur n'aura pas le choix et devra défausser une carte sans avoir d'information. Cependant les cartes sont en plusieurs exemplaires (à l'exception des cartes de valeur 5) ; en défausser une ne condamne pas obligatoirement un feu d'artifice.
- Identifiez clairement un feu d'artifice quand vous savez que vous ne pouvez pas le terminer : par exemple en plaçant la dernière carte de la série perpendiculairement aux autres. Les cartes de la couleur correspondante pourront toujours être défaussées pour remettre des jetons bleus dans le couvercle de la boîte.

Augmenter la difficulté

Trop facile ? Trop difficile ? Vous pouvez facilement moduler la difficulté de vos parties d'Hanabi :

- Pour augmenter la difficulté, vous pouvez retirer 2 jetons rouges : la moindre erreur vous sera alors fatale...
- Pour diminuer la difficulté, vous pouvez ajouter 2 jetons bleus.

Variante « avalanche de couleurs »

Rajoutez les 5 cartes multicolores à la pioche. Elles sont considérées comme une couleur à part entière (une sixième couleur)

Il est donc possible de donner des informations les concernant (exemple : « Tu as deux cartes multicolores en main, ici et ici »).

Les joueurs ont maintenant 6 feux d'artifice à reconstituer et non plus 5 : le score maximal est désormais de 30 points.

Points Qualité de la prestation

- 25-29 légendaire, petits et grands sans voix, des étoiles dans les yeux
- 30 divine, laisse en émoi le ciel lui-même

Crédits

Auteur : Antoine Bauza toinito.free.fr

Graphisme : Françoise Sengissen albertineramenti.com

Réalisation et édition : Franck Plasse

Testeurs-artificiers : Sylvain Thomas, Mikaël Bach, Michaël Bertrand, Matthieu Houssais, Florian Grenier, Françoise Sengissen, Emilie & Clémens, Milou & Fred, Seb, Paquo, Nico

Relecture des règles : Sylvain Thomas, Cyberfab & Cybermimi, Matthieu Bonin, Bruno Goube, Arnaud Villechaise.

Hanabi & Ikebana

2 jeux colorés d'Antoine Bauza

Hanabi

Matériel

10 cartes de couleur rouge

10 cartes de couleur verte

10 cartes de couleur jaune

10 cartes de couleur bleu

10 cartes de couleur noire

5 cartes multicolores (pour la variante «Avalanche de Couleurs»)

8 jetons bleus et 3 jetons rouges (les jetons supplémentaires présents dans la boîte ne sont pas utilisés dans Hanabi).

Note : pour chacune des 5 couleurs des cartes, la distribution des valeurs est 1, 1, 1, 2, 2, 3, 3, 4, 4, 5

Un peu de japonais

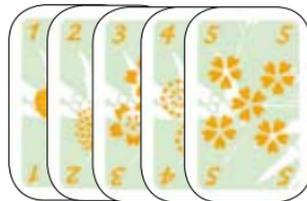
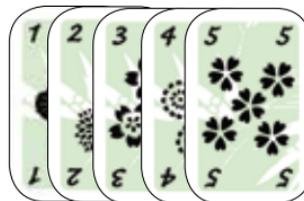
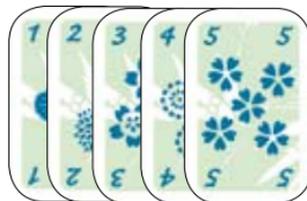
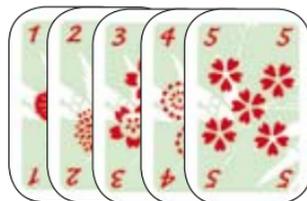
Hanabi est le mot japonais pour « feu d'artifice ».

Il est composé de deux idéogrammes : « fleur » et « feu » Hanabi se traduit donc littéralement par « fleurs de feu ».

But du Jeu

Hanabi est un jeu coopératif, c'est-à-dire un jeu dans lequel les joueurs ne s'affrontent pas mais font équipe pour atteindre un objectif commun. Ils interprètent ici des artificiers distraits qui ont mélangé par mégarde les poudres, mèches et fusées d'un grand feu d'artifice. La représentation va commencer et c'est un peu la panique. Il leur faudra s'entraider pour que le spectacle ne tourne pas à la catastrophe !

Le but des artificiers est de composer 5 feux d'artifice, un de chaque couleur (noir, rouge, bleu, jaune, vert), en constituant des suites croissantes (1, 2, 3, 4, 5) avec des cartes de même couleur.



Mise en place

Placez les 8 jetons bleus dans le couvercle de la boîte et les 3 jetons rouges juste à côté de celui-ci.

Mélangez les 50 cartes pour former une pioche, face cachée.

Distribuez une main de cartes à chaque joueur :

- Dans une partie à 2 ou 3 joueurs, chaque joueur reçoit 5 cartes.
- Dans une partie à 4 ou 5 joueurs, chaque joueur reçoit 4 cartes.

Important : Les joueurs ne doivent pas regarder les cartes qui leur ont été distribuées ! Ils les prennent en main de manière à ce que les autres joueurs puissent les voir mais pas eux-mêmes (à l'envers donc !). Ils ne peuvent, en aucun cas durant la partie, regarder leurs propres cartes. Il en va de leur honneur et de leur réputation de maîtres artificiers !

La partie

Le joueur qui possède les vêtements les plus colorés commence la partie. Les joueurs jouent ensuite à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand vient son tour, un joueur doit accomplir une et une seule des trois actions suivantes (passer son tour n'est pas autorisé) :

1. Donner une information.
2. Défausser une carte.
3. Jouer une carte.

Important : Lors du tour d'un joueur, ses coéquipiers n'ont pas le droit de faire des commentaires ou de l'influencer.

1. Donner une information

Pour accomplir cette action, le joueur doit retirer un jeton bleu du couvercle de la boîte (il le place à côté, avec les jetons rouges). Il peut alors donner une information à un coéquipier sur les cartes que celui-ci tient en main.

Important : Le joueur indique clairement - en les montrant du doigt - où se trouvent les cartes sur lesquelles il donne une information.

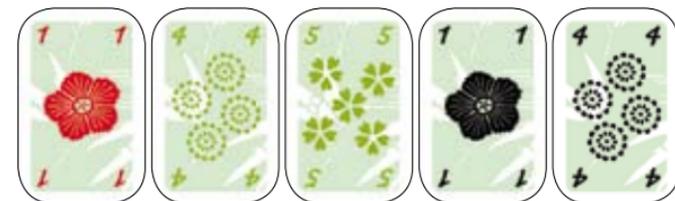
Deux types d'informations sont possibles :

- une information sur une (et une seule) couleur

Exemples : « Tu as une carte rouge ici » ou « Tu as deux cartes vertes et ici » ou « Tu as deux cartes noires, là et là ».

- une information sur une (et une seule) valeur

Exemples : « Tu as une carte de valeur 5 ici » ou « Tu as deux cartes de valeur 1 là et là » ou « Tu as deux cartes de valeur 4 là et là ».



Important : Le joueur doit donner une information complète : si un joueur a deux cartes vertes, l'informateur ne peut pas en désigner une seule !

Remarque : Si le couvercle de la boîte ne contient aucun jeton bleu, cette action ne peut pas être effectuée. Le joueur doit obligatoirement effectuer une autre.

2. Défausser une carte

Accomplir cette action permet de remettre un jeton bleu dans le couvercle de la boîte. Le joueur défausse une carte de sa main et la place dans la défausse (à côté de la boîte, face visible). Il pioche ensuite une nouvelle carte, sans la regarder et l'ajoute à sa main.

Remarque : Si tous les jetons bleus sont dans le couvercle de la boîte, cette action ne peut pas être effectuée. Le joueur doit obligatoirement effectuer une autre.