

Matériel:

10 cartes rouges, 10 cartes vertes, 10 cartes jaunes, 10 cartes bleues

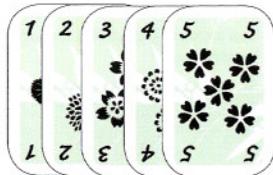
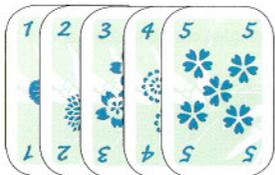
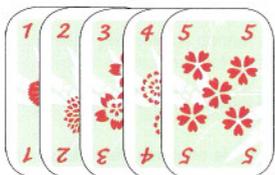
10 cartes noires, 5 cartes multicolores

8 jetons bleus, 3 jetons rouges

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 ici 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 en 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 en effectuer une autre.

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.

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	honorabile, 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 à composer vos premiers feux d'artifice.

- 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'écartier 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

Matériel:

10 cartes rouge, 10 cartes vertes, 10 cartes jaunes, 10 cartes bleues
 10 cartes noires, 5 cartes multicolores
 30 jetons jaunes (1 point,) 15 jetons bleus (5 points), 15 jetons rouges (10 points), 5 jetons verts (50 points)

But du jeu

Les joueurs, fleuristes de talent, concourent pour réaliser les plus beaux bouquets. Pour réaliser un bouquet, il faut réunir 5 cartes Ikebana qui présentent des combinaisons de valeurs des cartes (de 1 à 5) et de couleur (noir, rouge, vert, bleu, jaune).

Les joueurs peuvent puiser dans leur capital de points de prestige pour tenter de gagner les cartes qu'ils jugent les plus intéressantes pour composer leurs bouquets.

Mise en place

Les cartes sont mélangées et placées au centre de la table de façon à former une pioche, face cachée.

Chaque joueur débute la partie avec 6 « points de prestige ». Les autres pions constituent la réserve et sont placés à côté de la pioche.

Le joueur qui porte les vêtements les plus colorés débute la partie.

Crédits

Auteur : Antoine Bauza toinito.free.fr

Graphisme : Françoise Sengissen albertineralentin.com

Réalisation et édition : Franck Plasse

Testeurs-fleuristes : Sylvain Thomas, Milou & Fred, Mikaël Bach, les membres du club grenoblois «jeux en société»

Relecture des règles : Sylvain Thomas, Olivier Reix, Rémi Petermann, Cyberfab & Cybermimi, Arnaud Villechaise

Remerciements : Benoît Christen, Christophe Dziedzic, Donata Benker, Grégoire Fischer

La partie

Une partie d'Ikebana se déroule en 4 manches. À chaque manche, les joueurs vont composer un bouquet - ensemble de 5 cartes - et gagner des points de prestige.

Les joueurs jouent chacun à leur tour pour ajouter une carte à leur bouquet jusqu'à un total de 5 cartes. Une manche se compose donc de 5 tours de table.

À son tour, le joueur actif peut, au choix : soit 1. piocher une carte Ikebana, soit 2. acheter une carte Ikebana

1- Piocher une carte Ikebana

Le joueur va pouvoir piocher plusieurs cartes pour en conserver une de son choix, selon la méthode suivante :

Le joueur pioche une carte : si cette carte ne lui convient pas, il peut alors la placer dans sa défausse et en piocher une nouvelle, selon la règle suivante :

- pour refuser la première carte, le joueur doit donner 1 point de prestige à son voisin de gauche.
- pour refuser la deuxième carte, le joueur doit donner 2 points de prestige au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.
- pour refuser la troisième carte, le joueur doit donner 3 points de prestige au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Et ainsi de suite, jusqu'à ce qu'il ait tiré une carte qui lui convienne ou qu'il ne veuille (ou ne puisse) plus dépenser de points de prestige. Il ne peut bien sûr pas se donner des points de prestige à lui-même lorsqu'il a accompli un tour de table : il « saute » alors directement au joueur situé à sa gauche, toujours en augmentant le prix de 1 point de prestige. Plusieurs tours de table sont envisageables, du moment que le joueur actif a de quoi payer...

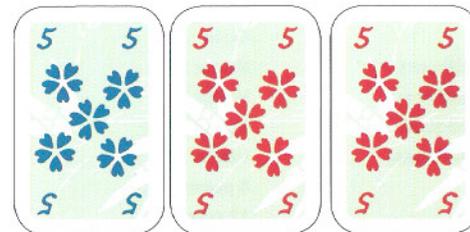
Note : Dans une partie à deux joueurs, tous les paiements sont versés à l'adversaire...

Exemple : C'est le tour de Marie qui choisit de piocher. Sa carte ne lui convient pas, elle paie à Léa, assise à sa gauche, un point de prestige pour défausser sa carte et en piocher une autre. La nouvelle carte ne lui convient pas plus : elle paie 2 points de prestige à Sandra pour la défausser et en piocher une troisième. Si cette carte ne lui convient pas non plus, elle devra payer 3 points de prestige de nouveau à Léa, puis éventuellement 4 à Sandra, etc.

Défausse : Chaque joueur dispose de sa propre défausse dans laquelle il place les cartes rejetées lors de son tour. Une carte défaussée vient se placer au-dessus des précédentes. De cette façon, seule la dernière carte défaussée est visible de tous les joueurs.



Défausse



bouquet en cours de constitution

Un peu de japonais

Au Japon, Ikebana est l'art traditionnel de la composition florale.

Le mot est composé de deux idéogrammes : «vie» et «fleur». Ikebana est donc l'art de « donner vie aux fleurs ».

2- Acheter une carte Ikebana défaussée

Il peut acheter la carte au sommet de la défausse d'un autre joueur pour un prix égal à sa valeur (une carte de valeur « 4 » coûte 4 points de prestige). Les points de prestige sont donnés au propriétaire de la défausse et le joueur actif ajoute la carte achetée à sa combinaison. Son tour de jeu est alors terminé.

Important : *Un joueur ne peut en aucun cas acheter une carte de sa propre défausse ! En outre, si un joueur a commencé à piocher, il ne peut pas changer d'avis et finalement acheter une carte défaussée par un autre joueur. Ce choix doit être effectué au début de son tour !*

Fin d'une manche

Quand tous les joueurs ont réuni 5 cartes devant eux, la manche prend fin. Il leur faut alors compter les points de prestige que leur bouquet leur rapporte, en fonction des combinaisons qu'il présente (voir exemple A).

Attention : *Une même carte ne peut pas servir dans deux combinaisons différentes (voir exemple B).*

Combinaison

- Paire (2 cartes identiques)**
- Brelan (3 cartes identiques)**
- Carré (4 cartes identiques)**
- Quinte (5 cartes identiques)**
- 1,2,3,4**
- 2,3,4,5**
- 1,2,3,4,5**

Gain

- Valeur x2**
- Valeur x3**
- Valeur x4**
- Valeur x5**
- 8 points**
- 12 points**
- 15 points**

De plus, le gain d'un joueur peut être multiplié si son bouquet (c'est-à-dire l'ensemble de ces 5 cartes, indépendamment des combinaisons réalisées) présente la caractéristique multicolore ou unicolore. Les jokers prennent une couleur au choix du joueur qui les possède dans leur bouquet.

Couleur

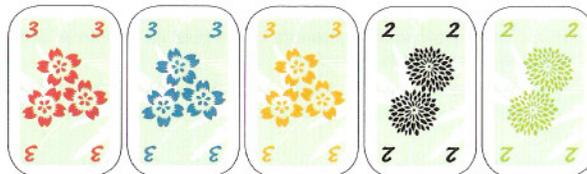
- bicolore (2 couleurs)**
- multicolore (1 carte de chaque couleur)**
- unicolore (5 cartes de même couleur)**

Multiplicateur

- Gain x2**
- Gain x3**
- Gain x4**

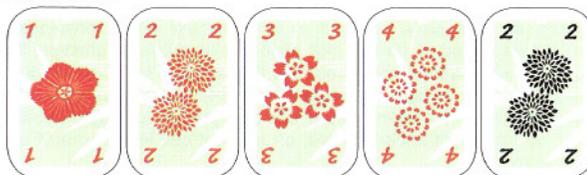
Un bouquet qui ne répond à aucun des critères de couleur ci-dessus (il comporte alors 3 ou 4 couleurs) ne rapporte que les points de ses combinaisons (voir exemple C).

Exemple A



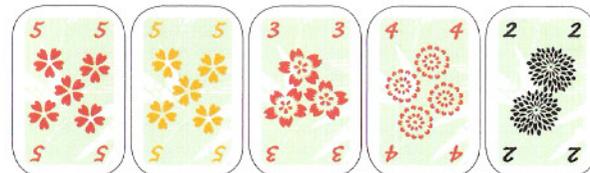
Gain de ce bouquet : un brelan de « 3 » (9 points), une paire de « 2 » (4 points), multicolore (x3) pour un total de 39 points de prestige.

Exemple B



Gain de ce bouquet : une suite « 1,2,3,4 » (8 points), bicolore (x2) pour un total de 16 points de prestige. La paire de « 2 » n'est pas comptabilisée car l'une des cartes est déjà utilisée dans la suite « 1,2,3,4 ».

Exemple C



Gain de ce bouquet : une paire de « 5 » (10 points) et aucun multiplicateur de couleur pour un total de 10 points de prestige.

L'ensemble des cartes est mélangé pour reformer la pioche. Le joueur qui a réalisé le plus gros score débute la manche suivante.

Pioche épuisée : *Si la pioche vient à être épuisée, les joueurs conservent alors la carte Ikebana au sommet de leur défausse et rassemblent toutes les autres cartes défaussées, en les mélangeant, pour former une nouvelle pioche. La partie se poursuit normalement.*

Conditions de victoire

Le vainqueur est le joueur qui a réuni le plus de points de prestige à l'issue des quatre manches. Si deux joueurs (ou plus) terminent avec le même score, ils se partagent la victoire...

Variante « Bouquet final »

Les compositions de la dernière manche, le Bouquet final, voient leur gain multiplié par deux (et ce, en plus d'un éventuel bonus multiplicateur de couleur).