

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 :

4 points + 2 points + 3 points + 1 point + 4 points
soit un total de 14 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 décalant la dernière carte de la série. Les cartes de la couleur correspondante pourront toujours être défaussées pour remettre des jetons bleus dans le couvercle de la boîte.

COMMUNIQUER DANS HANABI

Hanabi repose sur la communication (et la non-communication) entre les joueurs. Si vous suivez les règles à la lettre, vous ne pouvez communiquer avec vos coéquipiers que lorsque vous leur donnez une information en dépensant un jeton bleu. Toutefois, vous êtes invités à jouer de la manière qui vous est la plus agréable : fixez vous-même vos règles en matière de communication. Vous pouvez par exemple autoriser des remarques telles que « Moi, je ne sais toujours rien sur mon jeu » ou bien « Tu te souviens de ce que tu as en main ? ».

VARIANTE « BOUQUET FINAL » POUR LES EXPERTS

La partie ne prend plus fin dans le tour suivant la pioche de la dernière carte. Elle se poursuit jusqu'à la défaite des joueurs (3 jetons rouges dans le couvercle de la boîte / une carte indispensable a été placée dans la défausse) ou jusqu'à la victoire totale (tous les feux d'artifice sont complétés). Les joueurs peuvent donc se retrouver avec moins de cartes en main à la fin de la partie et l'échelle de score n'est pas utilisée : le feu d'artifice doit être parfait ou c'est la défaite !

VARIANTE « CHORÉGRAPHIE MINUTÉE »

Au moment de jouer une carte pour faire progresser un feu d'artifice, le joueur actif peut annoncer quelle couleur sa carte vient compléter. S'il a vu juste, la carte est placée selon la règle usuelle et le joueur peut replacer un jeton bleu dans le couvercle de la boîte (un second quand il s'agit d'une carte 5). En cas d'erreur, la carte est défaussée et un jeton rouge est ajouté dans le couvercle. Les joueurs restent libres de formuler cette précision ou pas, en connaissant les risques encourus !

EXTENSION « 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.

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

Remerciements de l'auteur

Sylvain Thomas, Mikaël Bach, Michaël Bertrand, Matthieu Houssais, Florian Grenier, Françoise Sengissen, Émilie Pautrot, Frédéric Vuillet, Matthieu Bonin, Bruno Goube, Arnaud Villechaize.



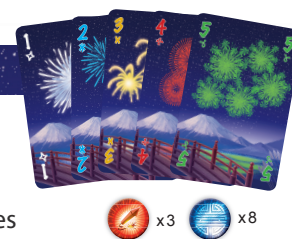
© 2015 - Cocktail Games,
Les XII Singes
www.cocktailgames.com
www.les12singes.com



Un jeu d'Antoine Bauza - Illustrations de Gérald Guerlais
De 2 à 5 joueurs - À partir de 8 ans.

MATÉRIEL

- 50 cartes Hanabi
- 8 jetons bleus
- 3 jetons rouges
- 5 cartes multicolores (pour l'extension)
- 1 règle



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

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 (blanc, rouge, bleu, jaune, vert), en constituant des suites croissantes (1, 2, 3, 4, 5) avec des cartes de même couleur.

PRÉPARATION DU JEU

Laissez de côté les 5 cartes multicolores. Elles ne serviront que pour l'extension « Avalanche de couleurs ».



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.

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

Note : 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.

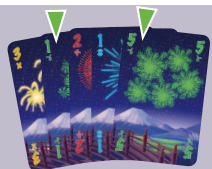
Important : Le joueur indique clairement - en les montrant du doigt - où se trouvent les cartes sur lesquelles il donne une information.

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 n'as pas de cartes blanches ».



• 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 n'as pas de cartes de valeur 4 ».



Important : Le joueur doit donner une information complète. Si un joueur a deux cartes vertes, l'informateur ne peut pas en désigner qu'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.

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).

BONUS POUR UN FEU COMPLET

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).