HAWAÏKI

Lionel BORG
David BONIFFACY

Un jeu pour 2 à 6 joueurs
à partir de 7 ans
d'une durée de 15 minutes environ.

But du jeu :

Être le premier à se débarrasser des cartes que l'on a en main en faisant, si possible, des combinaisons avec les cartes au sommet des trois piles de défausse. Le jeu se joue en plusieurs manches.

Matériel :

- 70 Cartes : 2 jeux identiques de 35 cartes numérotées de 1 à 7 dans 5 couleurs différentes,
- 60 jetons marqueur de points.

Au début de la partie, chaque joueur reçoit 10 jetons.
Un premier joueur est désigné.

Mise en place de la manche :

Mélanger les cartes et en distribuer 6 par joueur, ce qui forme leur *main*.
3 cartes sont retournées face visible au centre de la table et forment les 3 *défausses*.
Le reste des cartes est posé en pile face cachée à côté des trois *défausses* et forme la *pioche*.

Tour de jeu :

A son tour, le joueur peut poser une carte de sa *main* sur l'une des 3 *défausses* à condition que cette carte soit de la même valeur **ou** de la même couleur que la carte qu'elle recouvre.
Si la carte qu'il souhaite poser fait une *combinaison*, le joueur doit l'annoncer avant de poser sa carte.
S'il ne peut ou ne veut pas poser de carte, le joueur doit *piocher*, c'est -à-dire prendre la carte du sommet de la *pioche*, l'ajouter à sa *main* et passer son tour.
C'est ensuite le tour du joueur à sa gauche.

Il y a 4 combinaisons possibles :

• La **paire** : Si la carte posée est **identique** (même couleur et même valeur) à la carte qu'elle recouvre, le joueur doit annoncer « paire » puis doit rejouer.

#.A

• La **suite** : Si les 3 défausses montrent des **valeurs qui se suivent** (1-2-3, 2-3-4, … les valeurs peuvent être dans le désordre, 6-7-5 par exemple), le joueur doit annoncer « suite », désigner un joueur qui doit *piocher* une carte, puis il doit rejouer.

#.B

• La **couleur** : Si les 3 défausses sont de la **même couleur**, le joueur doit annoncer « couleur », désigner un joueur qui doit *piocher* 2 cartes ou 2 joueurs qui doivent *piocher* chacun 1 carte, puis il doit rejouer.

#.C

• Le **brelan** : Si les 3 défausses sont de la **même valeur**, le joueur doit annoncer « brelan », tous les autres joueurs doivent *piocher* une carte, et il doit rejouer.

#.D

Les effets s'appliquent uniquement si la *combinaison* n'existait pas le tour précédent. Cependant une suite peut en suivre une autre à condition qu'elle n'ait pas les mêmes valeurs (par exemple, si le 1 de la suite 1-2-3 est remplacé par un 4, cela forme la suite 4-2-3).

Si le joueur n'annonce pas sa *combinaison* avant qu'un autre joueur ne l'annonce à sa place, l'effet ne s'applique pas et le joueur contré (qui n'a pas annoncé sa *combinaison*) *pioche* une carte.

Les joueurs désignés pour *piocher* une carte doivent dire « merci » sinon ils devront en *piocher* une de plus. Si un joueur est désigné pour *piocher* deux cartes il doit dire « merci beaucoup » sinon il devra en *piocher* trois.

Fin de manche :

Lorsqu'un joueur pose la dernière carte de sa *main*, la manche prend fin immédiatement après l'effet éventuel d'une *combinaison*. Les joueurs doivent remettre dans la boite autant de leurs jetons qu'ils leur reste de cartes en main.
On refait la mise en place et une nouvelle manche commence.
Le premier joueur de la nouvelle manche est le joueur qui a mis fin à cette manche.

Fin de partie et victoire :

Lorsqu'un joueur, à la fin d'une manche, *défausse* son dernier jeton la partie prend fin. Le joueur ayant conservé le plus de jetons est déclaré vainqueur.

Variantes :

« UNE DE CACHÉE » : Notamment à peu de joueurs, on peut jouer avec les cartes en main visibles sauf une. Si le joueur joue sa carte restée cachée, il peut reprendre cachée dans sa main l'une de ses cartes visibles.

« SACRIFICE » : Avant de jouer son tour et une seule fois par manche, un joueur peut défausser un de ses jetons pour remettre sous la pioche la carte du sommet d'une des trois défausses. Il est interdit de faire cette action lorsqu'il ne reste au joueur qu'une seule carte.

« DEUXIEME CHANCE » : A son tour et une seule fois par manche, un joueur peut défausser un de ses jetons pour rejouer. Il est interdit de faire cette action pour jouer sa dernière carte.

« DURÉE VARIABLE » : on peut faire varier le nombre de jetons distribués au départ pour raccourcir la partie (6 jetons par joueur).