Antoine Bauza

Hanabi

GRANDS FEUX

De 2 à 5 joueurs
A partir de 8 ans

MATÉRIEL



• 50 cartes « Hanabi original »



• 10 cartes multicolores



• 10 cartes noires



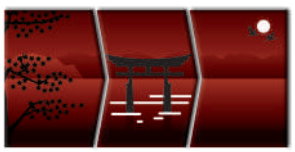
• 5 porte-cartes



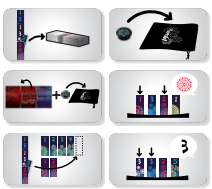
• 1 sac



• 8 jetons INDICE



• 3 tuiles ERREUR



• 6 tuiles BONUS



• 1 règle du jeu



• Une aide de jeu

PRÉSENTATION

Cette version spéciale d'Hanabi contient le jeu original et les extensions suivantes :

1. « **AVALANCHE DE COULEURS** » (10 cartes multicolores),
2. « **HANABI POUDRE NOIRE** » (10 cartes noires),
3. « **5 FLAMBOYANTS** » (6 tuiles BONUS et l'aide de jeu).

HANABI ORIGINAL

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 !

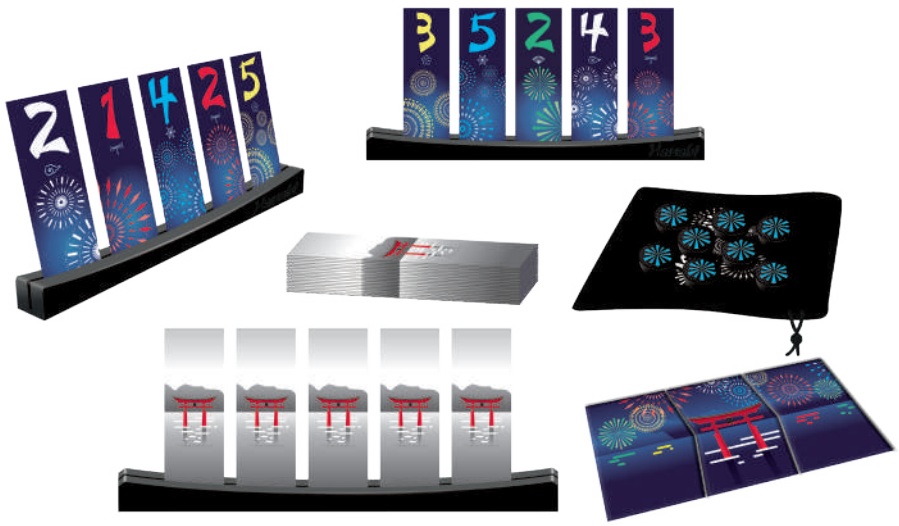
Le but des artificiers est de composer 5 feux d'artifice, un de chaque couleur (blanc, rouge, bleu, jaune, vert), en constituant des suites croissantes (1, 2, 3, 4, 5) avec des cartes de même couleur.

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

PRÉPARATION DU JEU

- Donnez un porte-cartes à chacun.
- Posez le sac à plat sur la table et placez les 8 jetons INDICE dessus.
- Placez les 3 tuiles ERREUR côte à côte, faces bleues visibles.
- 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 placent sur leur porte-cartes 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 maitres artificiers !



LA PARTIE

Le joueur qui possède les vêtements les plus colorés commence la partie.
Les joueurs jouent ensuite à tour de rôle, en sens horaire. 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.**

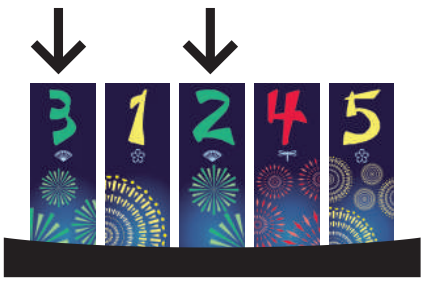
Note : Lors du tour d'un joueur, ses coéquipiers n'ont pas le droit de faire des commentaires ni de l'influencer.

1 DONNER UNE INFORMATION

Pour accomplir cette action, le joueur doit retirer un jeton INDICE du sac (il le place à côté). Il peut alors donner une information à un coéquipier sur les cartes que celui-ci possède.

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

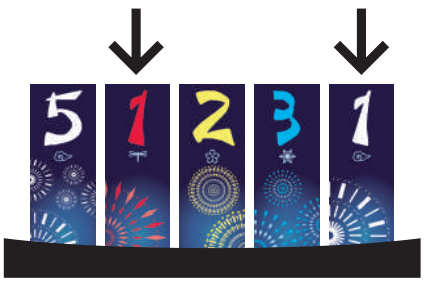
Deux types d'informations sont possibles :



- une information sur une (et une seule) **couleur**

Exemples :
« Tu as une carte rouge ici » ou « Tu n'as pas de cartes blanches ».

→ *« Tu as deux cartes vertes ici et ici »*



- une information sur une (et une seule) **valeur**

Exemples :
« Tu as une carte de valeur 5 ici » ou « Tu n'as pas de cartes de valeur 4 ».

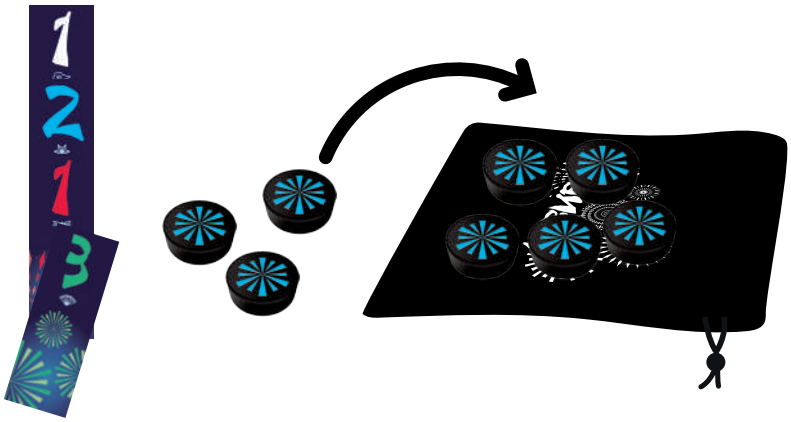
→ *« Tu as deux cartes de valeur 1 là et là »*

Important : Le joueur doit donner une information complète. Si un joueur a deux cartes vertes, l'informateur ne peut pas en désigner qu'une seule. Il doit aussi désigner les deux cartes simultanément, sans insister sur l'une d'elles.

Remarque : S'il n'y a aucun jeton INDICE sur le sac, 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 INDICE sur le sac. Le joueur défausse une carte de son jeu et la place près du sac. Les cartes défaussées se chevauchent faces visibles sur la table afin que les joueurs puissent les consulter à tout moment. Le joueur pioche ensuite une nouvelle carte, sans la regarder, et l'ajoute à son jeu.



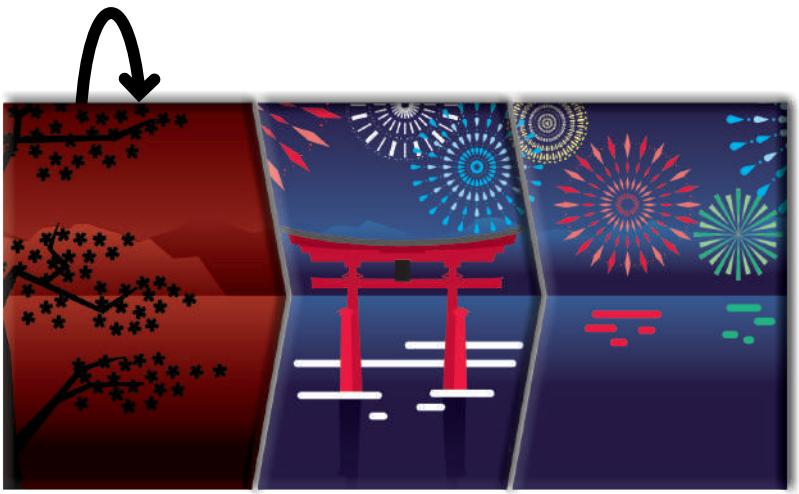
Remarque : Si tous les jetons INDICE sont sur le sac, cette action ne peut pas être effectuée. Le joueur doit obligatoirement en effectuer une autre.

3 JOUER UNE CARTE

Le joueur prend une carte de son jeu et la pose devant lui.
Deux cas de figure se présentent alors :

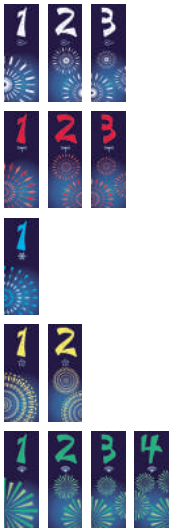
→ soit la carte commence ou complète un feu d'artifice : elle est alors ajoutée à ce feu d'artifice.

→ soit la carte ne vient compléter aucun feu d'artifice : elle est alors défaussée et une tuile ERREUR est retournée sur sa face rouge.



Il pioche ensuite une nouvelle carte, sans la regarder, et l'ajoute à son jeu.

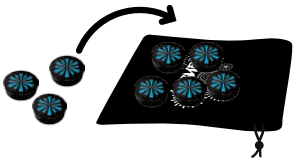
COMPOSITION DES FEUX D'ARTIFICE



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

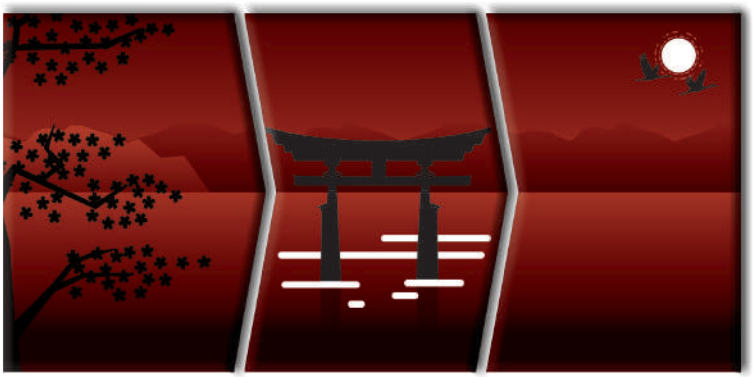
Quand un joueur termine un feu d'artifice, c'est-à-dire qu'il pose la carte de valeur 5, il remet un jeton INDICE sur le sac. Cet ajout est gratuit, le joueur n'a pas à défausser une carte. Si tous les jetons INDICE sont déjà sur le sac, ce bonus est perdu.



FIN DE PARTIE

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

→ Si la troisième tuile ERREUR est retournée, 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 de cartes (la pioche étant vide).
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 + 3 points + 2 points + 5 points + 4 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 -	Risible ! La foule vous hue. Vous espérez être rapidement oubliés.
6-10	Médiocre ! Quelques applaudissements polis résonnent dans l'assistance.
11-15	Honorable ! Le spectacle ne restera pas longtemps dans les mémoires...
16-20	Excellente ! La foule est enchantée et les visages sont tout sourire !
21-24	Extraordinaire ! Cette prouesse éblouissante restera gravée dans les mémoires !
25	Légendaire ! L'assemblée est sans voix, des étoiles brillent dans les yeux des petits et des grands.

Conseils

- Un joueur qui reçoit une information peut, s'il le souhaite, réorganiser son jeu pour placer les cartes concernées à un endroit qui l'aidera à s'en souvenir (à gauche, à droite, légèrement décalées).

- Consulter les cartes défaussées peut permettre d'en déduire des informations sur ses propres cartes.

- 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 INDICE sur le sac.

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 INDICE. 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 préférerez peut-être par exemple autoriser des remarques telles que « *Moi, je ne sais toujours rien sur mon jeu* » ou bien « *Tu te souviens des cartes que tu as ?* ».

Variante « Bouquet Final » pour les experts

L'échelle de score n'est pas utilisée : le feu d'artifice doit être parfait ou c'est la défaite !
De plus, la partie ne prend pas fin dans le tour suivant la pioche de la dernière carte. Elle se poursuit jusqu'à la victoire totale (tous les feux d'artifice sont complétés) ou jusqu'à la défaite des joueurs : 3 tuiles ERREUR retournées ou une carte indispensable défaussée. Les joueurs peuvent donc se retrouver avec moins de cartes dans leur jeu à la fin de la partie.



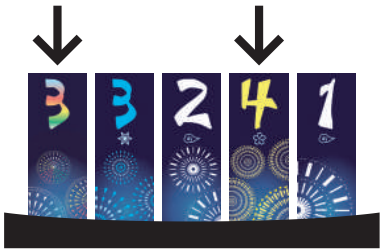
EXTENSION « AVALANCHE DE COULEURS »

Mise en place
Ajoutez les 10 cartes multicolores à la pioche.



Fonctionnement
Il s'agit d'un 6e feu d'artifice à composer à côté des autres sur la table : de 1 à 5. Attention, quand on donne une information, ces cartes sont considérées comme ayant toutes les autres couleurs puisqu'elles sont multicolores. Il est obligatoire de les inclure quand on donne une information de couleur.

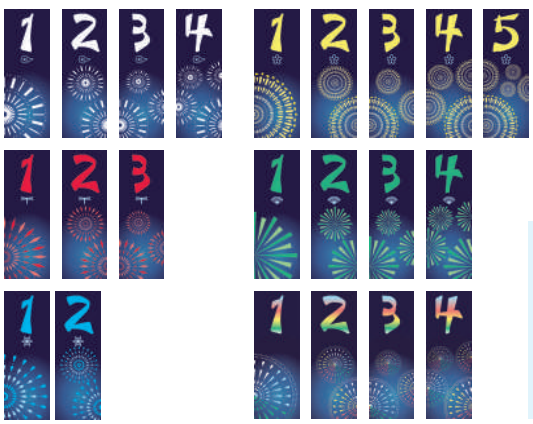
Exemple :
« Tu as deux cartes jaunes ici et ici »



Important : Il est interdit de dire « Tu as une carte multicolore ici ».
Ces cartes ne remplacent pas les autres cartes dans la composition des feux sur la table.

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

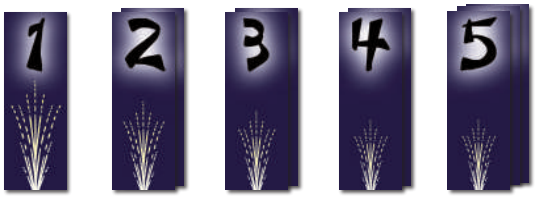
POINTS	QUALITÉ DE LA PRESTATION
25-29	Légendaire ! L'assemblée est sans voix, des étoiles brillent dans les yeux des petits et des grands.
30	Divine ! Laisse en émoi le ciel lui-même...



Exemple :
4 points + 3 points + 2 points + 5 points + 4 points + 4 points
soit un total de 22 points.

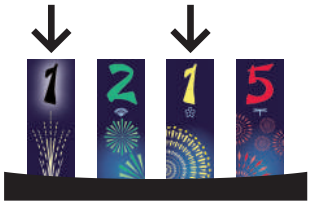
EXTENSION « HANABI POUDRE NOIRE »

Mise en place
Ajoutez les 10 cartes noires à la pioche.



Fonctionnement

1. Il s'agit d'un 6e feu d'artifice à composer à côté des autres sur la table. Les cartes noires doivent être jouées dans l'ordre inverse des cartes colorées, c'est-à-dire dans l'ordre décroissant, du 5 au 1. Quand le feu d'artifice noir est complété (avec une carte « 1 » donc), les joueurs bénéficient d'un jeton INDICE gratuit, comme pour les autres couleurs.
2. Les cartes noires sont incolores. Il est interdit de donner des informations de couleur les concernant. On peut seulement donner des informations de valeur.
Note : Dire « tu n'as pas de noires » est également interdit.



Exemple :
«Tu as deux 1 ici et ici»



Score
Les cartes noires ne sont pas comptabilisées comme les cartes colorées. Pour chaque carte manquante du feu d'artifice noir, retirez 1 point à votre score. Le score maximal reste donc de 25 points. Vous pouvez adjoindre la mention « poudre noire » à votre score !

Exemple :
A la fin de la partie, le feu d'artifice noir est composé des cartes 5, 4 et 3. Les joueurs retirent donc 2 points à leur score. Ils totalisent ici un score de « 16 poudre noire ».

EXTENSION « 5 FLAMBOYANTS »

Mise en place
Placez l'aide de jeu sur son support. Mélangez, faces cachées, les 6 tuiles BONUS et placez-les près de la pioche.



Fonctionnement
Lorsqu'un joueur complète un feu d'artifice avec une carte « 5 », à la place de gagner un jeton INDICE, il révèle une tuile BONUS au hasard et applique son effet. Ensuite, il défausse la tuile et pioche une carte pour compléter sa main.

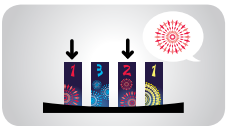
Description des effets



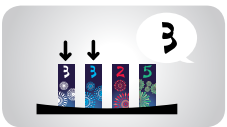
Gagnez 1 jeton INDICE.



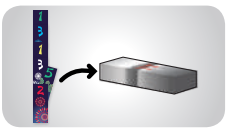
Remettez une tuile ERREUR **face bleue visible et gagnez 1 jeton** INDICE. Si les joueurs n'avaient pas commis d'ERREUR, ils prennent tout de même 1 jeton INDICE.



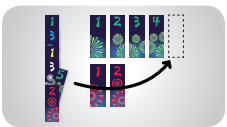
Donnez **1 information de couleur** sur les cartes d'un joueur de votre choix.



Donnez **1 information de valeur** sur les cartes d'un joueur de votre choix.



Choisissez une carte dans la défausse et mélangez-la dans la pioche.
Cas particulier : si la pioche est vide, le joueur peut appliquer le dernier effet décrit ci-dessous à la place.



Choisissez une carte dans la défausse et mettez-la en jeu.
La carte choisie doit pouvoir être mise en jeu selon la règle (exemple : un « 3 » rouge seulement à la suite d'un « 2 » rouge en jeu). Si aucune carte ne convient, l'effet est perdu.
Cas particulier : si le joueur choisit un « 5 » dans la défausse et le met en jeu, il applique immédiatement l'effet d'une nouvelle tuile BONUS.

COMBINER LES EXTENSIONS

Vous pouvez cumuler l'extension « 5 flamboyants » avec l'extension « Hanabi Poudre noire » ou l'extension « Avalanche de couleurs ». Vous pouvez éventuellement combiner les trois extensions si vous êtes très motivés !

Cocktail Games
2, rue du Hazard
78000 Versailles, France
www.cocktailgames.com
/jeux.cocktailgames

Les XII Singes
6A rue Claude Chappe
69370 Saint Didier au Mont d'Or

L'auteur tient à remercier chaleureusement les testeurs Michaël Bertrand, Mikaël Bach, Bruno Goube,
Ludovic Maublanc et particulièrement Pierre « Beri » Gamberoni pour son investissement et son expertise d'artificier !
D'autres remerciements, tout aussi chaleureux, vont à Françoise Sengissen, sans qui Hanabi n'aurait probablement jamais existé.

Graphismes : Cocktail Games