

Hanabi : fiches « flash cards »

Alexandre Quenon

19 mars 2019

- 1 Présentation
 - Le jeu de base

- 2 Règles
 - Règles de base
 - Variantes

Hanabi : en bref

Contexte

Ensemble contre le jeu, les joueurs collaborent afin de tirer le plus beau feu d'artifice.

Mécanismes et objectif

Chaque joueur possède des cartes qu'il ne connaît pas et les tient faces visibles vers les autres joueurs. Le but est de constituer 5 séries de couleurs différentes en posant les cartes dans l'ordre croissant, sans doublon.

Début de partie

Mise en place

- 1 prendre les 8 jetons bleus « Indice » et les 3 jetons rouges « Erreur » et les placer à portée (pot commun) ;
- 2 distribuer à chaque joueur
 - 5 cartes, pour 2 ou 3 joueurs ;
 - 4 cartes, pour 4 ou 5 joueurs ;
- 3 aucun joueur ne peut regarder ses cartes ;
- 4 chaque joueur positionne ses cartes pour qu'elles soient visibles à tous les autres joueurs à l'exception de lui-même ;
- 5 le reste des cartes constitue la pioche.

Commencement

Le joueur avec les vêtements les plus colorés débute. Puis, on joue tour à tour, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Fin de partie

Conditions

La partie s'achève si l'une des conditions suivantes est remplie :

- les 3 jetons rouges « Erreur » ont été utilisés ;
- les 5 couleurs de feux d'artifice sont complétées ;
- la dernière carte est piochée.

Dans le dernier cas, chaque joueur joue une dernière fois, puis la partie se termine.

Score

Somme de la carte de plus haute valeur de chacune des couleurs posées.
Chaque couleur compte trois « 1 », deux « 2 », « 3 » et « 4 », et un seul « 5 ».

Tour de jeu

Actions des joueurs

Durant son tour, un joueur peut effectuer une des trois actions suivantes :

- 1 donner un indice à un autre joueur de son choix en utilisant un jeton bleu ;
- 2 défausser une de ses cartes pour récupérer un jeton bleu ;
- 3 jouer une de ses cartes pour débiter ou compléter une série.

L'indice consiste en un nombre de cartes que possède le coéquipier, soit d'une couleur précise (deux « rouge », zéro « blanc »), soit d'un chiffre précis (trois « 1 »). Celui qui donne l'indice pointe les cartes concernées avec le doigt.

Si une carte est jouée mais qu'elle ne peut débiter ou compléter une série, elle est défaussée et un jeton rouge est utilisé. Si la carte est un « 5 » qui termine une couleur, un jeton bleu est récupéré (bonus).

Variantes pour pimenter le jeu

Chorégraphie minutée

Lorsqu'un joueur pose une carte, il **peut annoncer la couleur** qu'il va compléter. En cas de succès, un jeton bleu est récupéré. En cas d'échec, la carte est défaussée et un jeton rouge est utilisé, comme si une erreur avait été commise. Le joueur n'est pas obligé d'annoncer la couleur.

Avalanche de couleurs

On ajoute les **cartes multicolores** (un seul exemplaire de chaque chiffre), qui compte comme une couleur à part entière. Les joueurs doivent donc réaliser six séries de feux d'artifice. Deux versions possibles pour les indices :

- 1 les joueurs peuvent annoncer x « multicolore » dans la main du coéquipier ;
- 2 les joueurs n'ont pas le droit d'annoncer « multicolore », ces dernières étant considérées simultanément comme « rouge », « jaune », « blanc », « vert » et « bleu ».