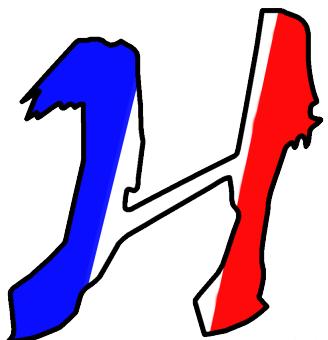


Les fondamentaux du *Hanabi*

Un petit guide de 15 minutes

∴



- Motivations -

Avant de lire ce guide récapitulant les notions fondamentales de *Hanabi*, il est important de se remémorer que c'est avant tout un *jeu*, et que chacun fait comme il le souhaite si cela lui permet de s'amuser au mieux.

Ce guide n'a pas été écrit pour forcer quiconque à jouer d'une certaine manière, mais plutôt pour reprendre rapidement les bases du jeu de sorte à assurer une bonne compréhension entre les coéquipiers si certains d'entre eux sont déjà initiés à cette façon de jouer, et que chacun puisse prendre du plaisir durant les parties !

Le présent guide suppose enfin que vous connaissez déjà les règles d'*Hanabi* ; si ce n'est pas encore le cas, vous pouvez aller les voir [ici](#).

L'interface d'Hanab.live

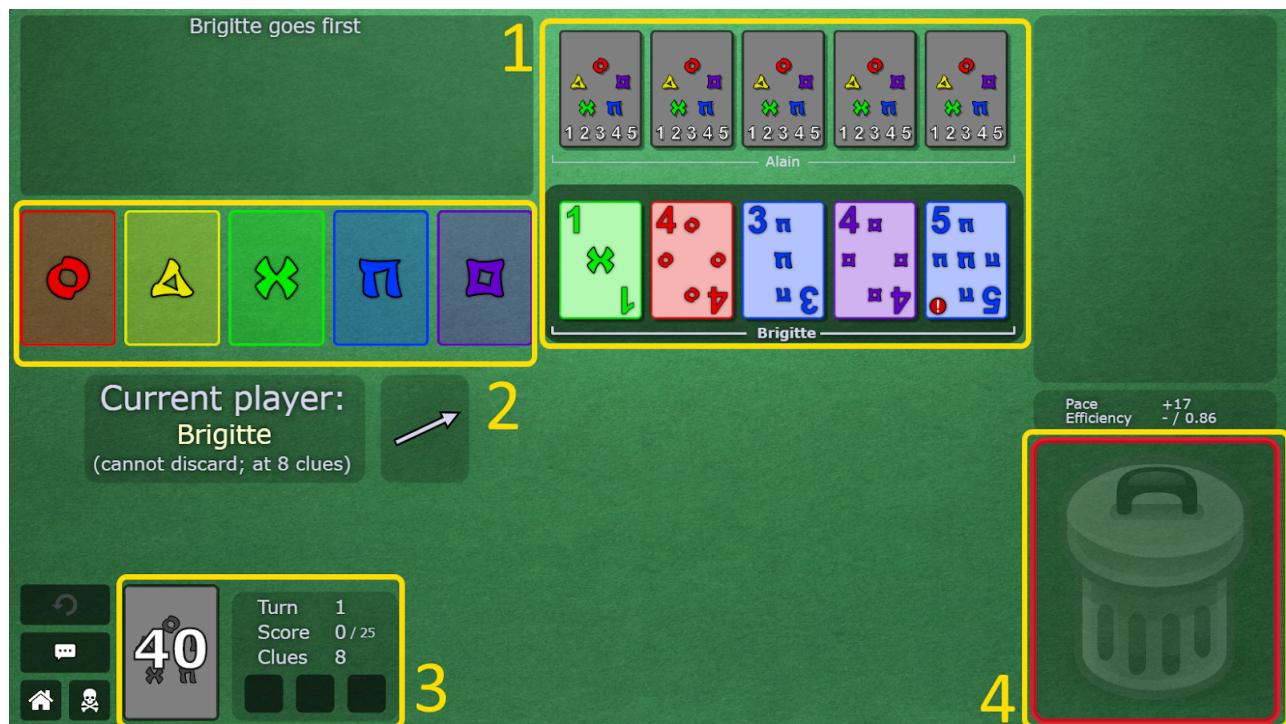


FIGURE 1 – Interface graphique du site Hanab.live

L'interface comporte différentes parties :

- (1) **La main des joueurs** : Ce sont les cartes que vous et vos coéquipiers avez en main.
- (2) **Les tas à remplir** : C'est là que seront affichées les cartes jouées jusqu'à présent.
- (3) **Les informations sur la partie** : Cette zone de l'écran indique notamment le nombre d'indices disponibles, le nombre d'erreurs commises ou le score.
- (4) **La défausse** : C'est ici qu'on peut voir quelles cartes ont été défaussées depuis le début de la partie.

Pour plus de simplicité, ce document se basera également sur certains codes dans ses exemples :

- Alain jouera en premier (A), Brigitte en deuxième (B) et viennent ensuite Claude et Denise.
- Les cartes arrivent dans la main des joueurs de la gauche vers la droite. Ainsi, sur l'exemple ci-dessus, la carte la plus récente de Brigitte est le 1 vert, et sa plus ancienne est le 5 bleu.
- On identifiera les cartes par leur position dans la main des joueurs, qu'on appelle *slot*, en comptant de la gauche vers la droite. Dans l'exemple au dessus, le 4 rouge de Brigitte est dans son *slot* 2, et son 4 violet en *slot* 4.

Les principes élémentaires

Nos conventions se basent sur quatre grands principes, et s'efforceront de toujours les respecter. Il est important de bien comprendre ces principes ainsi que leur portée pour saisir ce qui motive les conventions de ce document.

1. La présomption de maîtrise

La confiance entre les joueurs doit être absolue.

Puisqu'*Hanabi* est un jeu où vous manquez d'informations, il est nécessaire de présupposer que vos coéquipiers jouent toujours de la meilleure manière possible, sans quoi vous ne comprendrez pas leurs coups.

Lorsque vous jouez, la présomption de maîtrise implique donc que vos coéquipiers sont des joueurs parfaits qui ne font aucune erreur.

2. Le principe de sauvegarde

Doivent être sauvegardées de la défausse les cartes critiques et les cartes jouables uniques.

Il est nécessaire de préserver les cartes dont il ne reste qu'un seul exemplaire afin de terminer la partie. De même, pour s'assurer d'avoir le temps de finir, on préserve les cartes jouables dont on ne voit qu'un seul exemplaire pioché.

3. Le principe de valeur minimale des indices

Chaque indice est précieux.

Les indices sont limités, et chacun d'entre eux a beaucoup de valeur. Afin de ne pas les perdre inutilement, chaque indice donné doit avoir pour but de faire jouer une ou plusieurs cartes, ou de sauver une carte essentielle de la défausse. Autrement dit, un indice est soit un *Play Clue*, soit un *Save Clue* (se référer à la section correspondante pour les définitions).

4. Le principe de l'indice bienveillant

Toute carte touchée par un indice sera jouable à un moment de la partie.

Chaque joueur souhaite avoir un maximum d'informations par rapport aux cartes de sa main. Afin de répondre à cette attente, un indice touchant une carte dite *Trash* (c'est à dire ne pouvant plus être jouée), ou une carte déjà touchée par un indice dans la main d'un des joueurs, sera considéré comme mauvais.

Précisions

Ces principes sont classés du plus important au moins important. Il arrive cependant qu'ils entrent en contradiction, notamment le *Principe de l'indice bienveillant* et le *Principe de sauvegarde*. Dans ce cas, le principe le plus important se doit d'être respecté, en l'occurrence le *Principe de sauvegarde* est prioritaire sur le *Principe de l'indice bienveillant*.

Il arrive aussi que certains coups spécifiques cassent ces principes, notamment lors de situations plus avancées, et / ou plus complexes. C'est pourquoi il sera toujours nécessaire lors d'une partie d'*Hanabi* de prendre en compte le contexte d'une situation avant d'y appliquer les principes généraux qui viennent d'être énoncés... et c'est tant mieux ! C'est ce qui rend encore le jeu intéressant après des centaines, voir des milliers de parties jouées !

De manière générale, les autres idées couvertes dans ce document ont pour objectif d'expliquer comment respecter correctement les principes ci-dessus.

La *Chop*

On définit le terme de *Chop* comme ceci :

La *Chop* d'un joueur est la carte **la plus ancienne** de sa main **n'ayant reçu aucun indice** depuis le début de la partie.

Par exemple, sur la *Figure 1*, la *Chop* de Brigitte est son 5 bleu en *slot 5*.

On s'accorde sur le fait que si un joueur doit défausser une carte, il défausse en priorité les cartes qu'il connaît comme étant injouables de sa main, **puis sa *Chop***.

Les joueurs ne doivent sous aucun prétexte défausser une carte de leur main hors *Chop*.

Suivre ce principe permet à chacun de prévoir quelle carte va défausser un autre des coéquipiers, et donc d'anticiper quelles cartes doivent être sauvegardées.

Cela peut sembler contre-intuitif de défausser une carte sur laquelle on n'a pas d'information, mais c'est en fait la preuve que cette carte n'avait pas assez d'importance pour mériter un indice, et qu'elle peut donc être défaussée. On doit donc faire confiance à ses coéquipiers (premier principe) pour avoir fait le bon choix, et ne pas donner d'indice dans le but de faire défausser une carte (troisième principe).

Les *Play Clues* et les *Save Clues*

Le *Principe de valeur minimale des indices* nous impose de ne donner que deux types d'indice : les ***Play Clues*** (en français : *Indice de Jeu*) et les ***Save Clues*** (en français : *Indice de Sauvegarde*), qui sont définis comme ceci :

Un *Play Clue* est un indice visant à faire **jouer** une ou plusieurs cartes.
Un *Save Clue* est un indice visant à **sauvegarder** une carte.

Il est en effet possible de sauvegarder une carte grâce à un indice, puisqu'on sait par définition de la *Chop* qu'aucun joueur ne peut défausser une carte ayant précédemment été touchée par un indice (sauf s'il sait qu'elle est injouable). Donner un indice sur une carte permet donc d'empêcher sa défausse.

Les Save Clues

Les *Save Clues* ne peuvent être donnés qu'en *Chop*; il est interdit de sauvegarder des cartes ailleurs dans la main.

L'équipe ne doit et ne peut sauvegarder **que** les cartes suivantes :

- Les 5
- Les 2 uniques, c'est à dire qui ne sont visibles qu'en un seul exemplaire sur le plateau
- Les cartes critiques, c'est à dire celles dont il ne reste plus qu'un exemplaire en jeu.

On va donc expliciter plus en détails ces 3 types de sauvegarde.

Sauvegarder un 5 (*5 save*) :



FIGURE 2 – Sauvegarde d'un 5 dans la main de Claude

Puisqu'il n'y a qu'une copie de chaque 5, il est nécessaire de tous les sauvegarder pour pouvoir obtenir un score maximal.

Les 5 doivent être sauvegardés avec un indice de chiffre, plutôt qu'un indice de couleur. Cela rend en effet l'indice moins ambigu puisque la personne concernée par celui-ci aurait pu penser qu'on lui demandait de jouer dans le cas d'un indice de couleur.

Ici, on a donné l'indice 5 sur la *Chop* de Claude. Comme l'indice concerne la *Chop*, c'est probablement un save. De plus, si on avait voulu faire jouer Claude, on aurait donné un indice de couleur, plutôt que de chiffre. Il n'y a pas de raison que cet indice soit autre chose qu'un *5 save*, c'en est donc un.

Sauvegarder un 2 (*2 save*) :

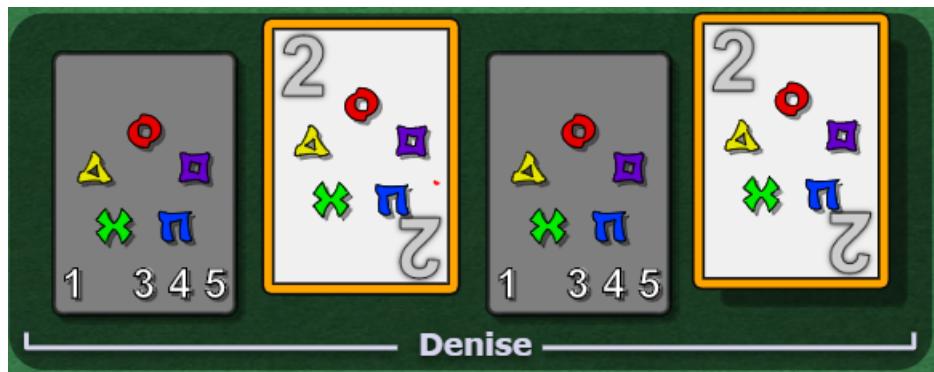


FIGURE 3 – Sauvegarde d'un 2 dans la main de Denise

Même s'il y a deux copies de chaque 2, il est très important de les sauvegarder. En effet, si la seconde copie d'un 2 défaussé est parmi les dernières cartes de la pioche, alors il sera impossible pour l'équipe de finir la partie avec le meilleur score, ce qu'elle cherche à éviter.

Pour la même raison qu'avec les 5, les 2 doivent être sauvegardés à l'aide d'un indice de chiffre plutôt qu'un indice de couleur.

Il est illégal de sauvegarder un 2 si l'autre copie de cette carte est visible sur le plateau. L'équipe n'a, en effet, pas besoin de la sauver pour l'instant puisqu'elle pourra le faire quand l'autre copie du 2 aura atteint la *Chop*, c'est donc un gâchis d'indice (et donc contraire au troisième principe).

Dans l'exemple ci-dessus, Denise reçoit l'indice 2 sur son *slot 2* et son *slot 4*. Comme on pourra le voir dans la suite de ce document, l'indice est *focus* (c'est à dire qu'il concerne spécifiquement) la *Chop* de Denise. C'est de plus un indice de chiffre 2, il est donc possible de son point de vue que l'indice soit un *2 save* ; Denise considère donc que c'en est un par sécurité.

Sauvegarder une carte critique (*Critical save*) :

Pour la même raison que les 5, les cartes critiques ne doivent pas être défaussées. (Une carte est dite critique s'il ne reste plus qu'un exemplaire de la carte en jeu. Elles sont marquées sur le site hanab.live par un point d'exclamation rouge.)

Même s'il est toujours préférable de sauvegarder une carte critique à l'aide d'un indice de chiffre, les joueurs peuvent dans ces cas-là utiliser aussi un indice de couleur puisque le risque de confusion est moins grand. (Notez que cela s'applique également dans le cas rare où un 2 se retrouve dans la défausse).

Dans l'exemple ci-dessous, Brigitte reçoit l'indice 4 de la part de Claude sur sa *Chop*. En regardant dans la défausse, elle peut voir qu'un exemplaire du 4 rouge a été défaussé auparavant, l'indice qu'elle a reçu est donc potentiellement un *critical save*, c'est donc ce qu'elle va supposer par sécurité.



FIGURE 4 – Sauvegarde d'un 4 dans la main de Brigitte

Les Play Clues

Comme dit dans le *Principe de valeur minimale des indices*, les joueurs font très attention aux indices qu'ils donnent et rien n'est fait au hasard... donc si une carte qui n'est pas en *Chop* est touchée par un indice, c'est qu'elle est sûrement jouable! C'est ce qu'on appelle un ***Play Clue***.

De la même manière, si un indice touche la *Chop* mais ne remplit pas les critères d'un *Save Clue* donnés ci-dessus, c'est un ***Play Clue***!

Les *Play Clue* différés :

Quand vous recevez un *Play Clue*, cela ne veut pas nécessairement dire que la carte que vous avez reçue est jouable immédiatement... Pensez à regarder autour de la table pour voir s'il n'y a pas d'autres cartes liées à celle sur laquelle vous avez reçu le *Play Clue*, auquel cas vous devriez attendre pour jouer!

Par exemple, si Alain a beaucoup de 1 indiqués dans sa main, et que Brigitte reçoit un *Play Clue* avec l'indice 2, elle devrait attendre qu'Alain finisse de placer ses 1 avant d'elle-même jouer. Autrement dit, il faut traiter tous les *Play Clues* comme de **potentiels *Play Clues* différés**.

Les *Focus*

Quand plusieurs cartes sont touchées par un même indice, il est nécessaire de savoir précisément quelles informations en tirer... nous ne sommes pas là pour jouer aux devinettes !

Principe général

Même si deux cartes ou plus sont touchées, le *focus* de l'indice se situe sur une seule carte (c'est soit un *Play Clue*, soit un *Save Clue* sur cette carte seulement).

Rien n'est sous-entendu quant aux cartes non-*focus* (autrement dit, elles seront utiles plus tard selon le *Principe de l'indice bienveillant*, mais rien n'indique qu'elles sont jouables dans l'immédiat).

Comment déterminer la carte *focus* par l'indice ?

Le *focus* porte toujours sur la carte qui n'avait jusqu'alors aucun indice dessus (la “toute nouvelle carte introduite”).

S'il y a plusieurs nouvelles cartes introduites, alors si la carte en *Chop* est nouvellement introduite alors le *focus* porte sur cette carte. On dit alors que l'indice est *Chop focus*. Sinon, le *focus* porte sur la carte la plus à gauche touchée par l'indice, et on dit dans ce cas qu'il est *Left-most focus*.

Exemples

Puisqu'on apprend mieux avec des exemples, voici des illustrations du fonctionnement théorique expliqué au dessus !

Une seule carte est touchée :

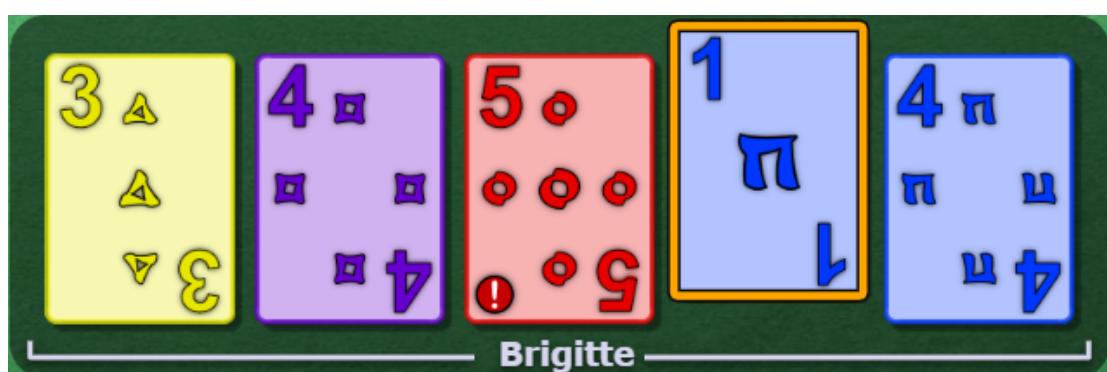


FIGURE 5 – Indice touchant une seule carte dans la main de Brigitte

Dans cette situation, Alain donne l'indice 1 à Brigitte. Comme le 1 bleu de cette dernière est la seule carte de la main à avoir été touchée, c'est sur cette carte que porte le *focus* de l'indice. En l'occurrence, c'est un *Play Clue*.

Un cas de *Left-most focus* :

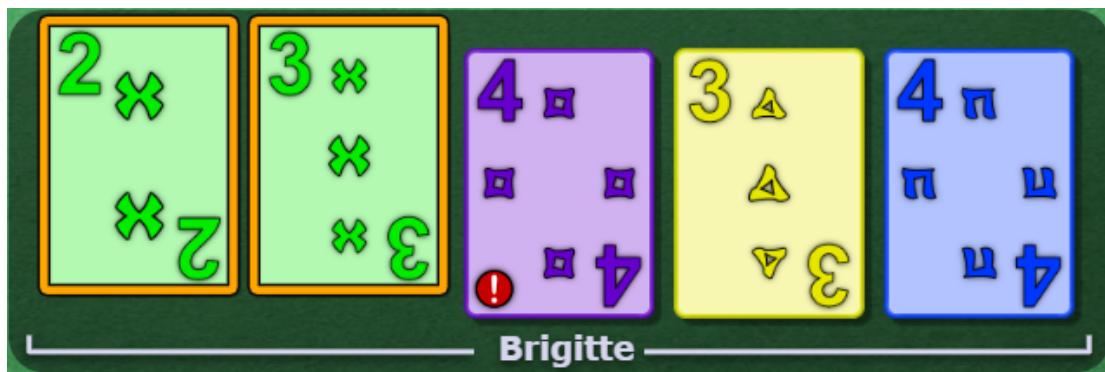


FIGURE 6 – *Left-most focus* dans la main de Brigitte

Ici, Alain donne l'indice vert à Brigitte. Avant cet indice, la main de Brigitte était complètement inconnue. Avec cet indice, deux nouvelles cartes ont été introduites : le 2 vert en *slot 1* et le 3 vert en *slot 2*.

Aucune de ces nouvelles cartes n'est sa *Chop*, Brigitte comprend alors que l'indice est *Left-most focus*, c'est à dire que la carte la plus à gauche est celle concernée (en l'occurrence le 2 vert).

Un cas de *Chop focus* :



FIGURE 7 – *Chop focus* dans la main de Brigitte

Sur cet exemple, Alain donne l'indice bleu à Brigitte. Avant cet indice, la main de Brigitte était complètement inconnue. Avec cet indice, trois nouvelles cartes ont été introduites : celles en *slots* 2, 4 et 5.

Avant cet indice, la chop de Brigitte était en *slot 5*. Elle fait donc parties des nouvelles cartes introduites par l'indice, Brigitte comprend donc que le *focus* de l'indice porte sur sa *Chop* (en l'occurrence le 3 bleu), c'est à dire qu'il est *Chop focus*.

Le *Prompt* et la *Finesse*

Durant une partie d'*Hanabi*, vous pouvez recourir à quelques coups spéciaux astucieux qui vous permettront de terminer avec un score maximal plus facilement, et de rendre le jeu plus amusant !

Deux des plus simples de ces astuces sont la *Finesse* et le *Prompt*.

Le *Prompt*

C'est à Alain de jouer. Imaginons que sur le plateau, le 2 violet soit posé, que Brigitte ait dans sa main le 3 violet dont elle connaît le chiffre, et que Claude ait dans sa main le 4 violet sur lequel il n'a aucun indice.

Pour faire jouer le 3 violet de Brigitte, Alain pourrait tout simplement lui donner l'indice violet et donc compléter son information sur sa carte. Cependant, cette méthode n'est pas très efficace puisque les joueurs auraient dépensé 2 indices pour faire jouer une seule carte.

Une meilleure idée serait d'indiquer à Claude son 4 violet. En effet, par le *Principe de valeur minimale des indices*, Brigitte comprendrait alors qu'il est jouable d'une manière ou d'une autre. Pourtant, puisque la pile violette n'en est qu'au chiffre 2, le 4 n'est pas encore jouable... Il faudrait donc que quelqu'un complète la pile pour que Claude puisse jouer. Puisque Brigitte ne voit pas le 3 violet ailleurs dans les mains de ses coéquipiers, elle joue sa carte 3, étant donné que c'était la plus probablement jouable de sa main. Claude joue par la suite son 4 violet, et l'équipe a finalement pu jouer deux cartes en deux indices : c'est ce qu'on appelle un ***Prompt*** !

Précision : Si, lors d'un *Prompt*, plusieurs cartes de votre main sont de bons candidats pour être la carte jouable, vous devez jouer celle qui est **la plus à gauche**.



FIGURE 8 – Prompt dans la main de Brigitte

Dans l'exemple ci-dessus, le 1 et le 2 jaune ont été joués, et Alain donne l'indice jaune à Claude sur son 4. Celui-ci n'est pourtant pas jouable, et comme Brigitte ne voit pas le 3 jaune ailleurs sur le plateau, elle comprend que c'est à elle de jouer. Puisqu'une des cartes de sa main possède un indice de couleur jaune, elle pourrait correspondre à la carte manquante... Brigitte joue donc sa carte jaune, qui est bel et bien un 3 !

La *Finesse*

Reprenez la même situation imaginaire qu'auparavant, sauf que cette fois-ci, Brigitte n'a aucune carte dans sa main qui pourrait correspondre à la carte manquante pour faire jouer Claude.

Dans ce cas, on convient que Brigitte doit jouer sa carte **la plus à gauche de sa main, qui n'a reçu aucun indice**. C'est ce qu'on appelle une ***Finesse***.

Exemple :

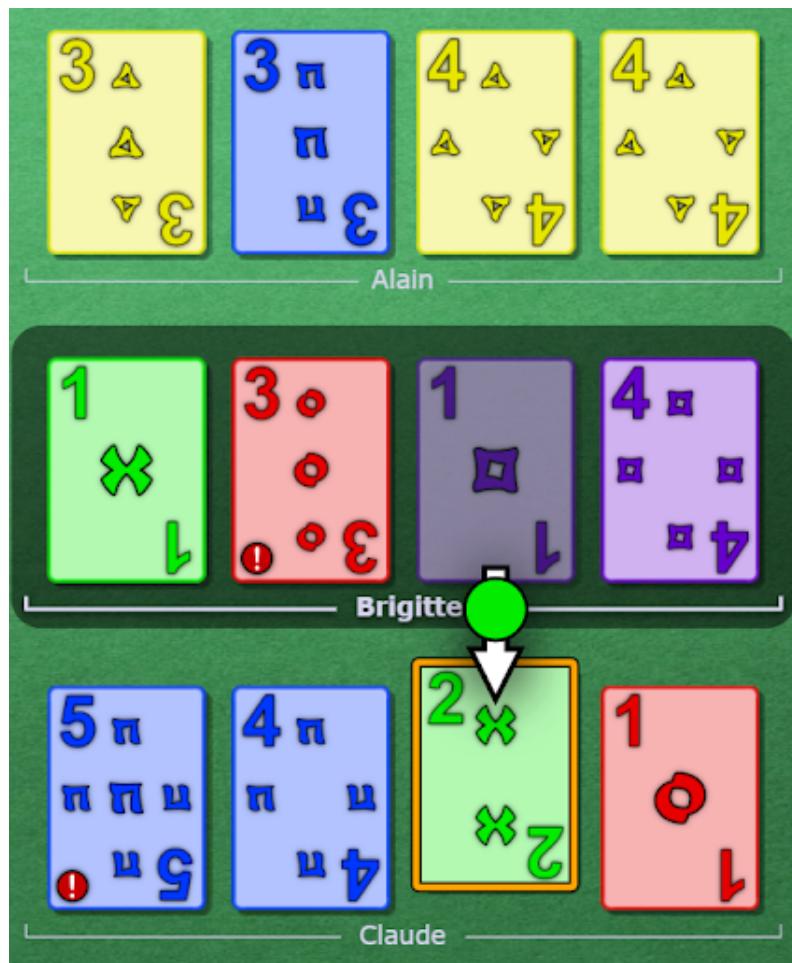


FIGURE 9 – Finesse dans la main de Brigitte

Dans cette situation, aucune carte n'a encore été posée, et Alain donne l'indice vert à Claude, qui touche comme seule carte le 2 vert.

Brigitte voit que cette carte n'est pas encore jouable, et comme elle ne voit le 1 vert nulle part ailleurs, elle comprend que c'est à elle de compléter pour faire jouer Claude. Puisqu'elle n'a aucun indice sur les cartes dans sa main, elle joue sa carte la plus à gauche n'ayant reçu aucun indice, qui s'avère fort heureusement être le 1 vert !

Diverses choses importantes...

L'*Early Game*

On définit l'*Early Game* comme étant la période du jeu où aucune carte n'a encore été défaussée.

Durant cette période, puisque presque encore aucun *save* n'est nécessaire et que les joueurs ont beaucoup d'indices à leur disposition, il est bien plus facile de donner des *Play Clues* ! C'est pourquoi il est important de retarder le plus possible la fin de cette période, qui permet souvent de gagner beaucoup de points.

Certains coups ne sont également autorisés que dans cette période du jeu, comme les *5 Stalls* (voir ci-dessous).

Les *5 Stalls*

En temps normal, on ne peut sauvegarder un 5 que s'il est en *Chop*. Si une carte reçoit un indice 5 en dehors de la *Chop*, c'est un simple *Play Clue*.

Néanmoins, en *Early Game*, les joueurs sont autorisés à sauvegarder un 5 hors-*Chop*, c'est ce qu'on appelle un **5 Stall** !

Toutefois, les *5 Stall* ne sont autorisés que s'il ne reste rien d'autre à faire, c'est à dire uniquement s'il ne reste plus aucun *Play Clue* ni aucun *Save Clue* à donner.

Conseils généraux

En général, la première chose à faire lors de son tour est de regarder les *Chops* de ses partenaires. Y a-t-il une carte en *Chop* qui doit être sauvée ou être donnée à jouer ? Si oui, devez-vous le faire, ou quelqu'un d'autre peut-il s'en occuper ?

- Si personne d'autre ne peut le faire à votre place, alors vous devez le faire même si vous avez une carte à jouer.
- Si quelqu'un d'autre peut le faire, est-il mieux que l'autre fasse le *Save Clue* ? Si l'autre a une carte à jouer et vous non, il vaut mieux que ce soit vous qui le donnez, et inversement.

En général, il vaut mieux donner un *Play Clue* qu'un *Save Clue*. Un joueur ne peut pas défausser s'il est occupé à jouer !

La plupart du temps, si vous avez le choix, il vaut mieux donner un indice de couleur pour un *Play Clue*, et un indice de chiffre pour un *Save Clue*, car il est beaucoup plus simple pour la personne qui reçoit l'indice de deviner exactement l'autre information de la carte. Bien sûr, cela reste une généralité et il ne faut pas hésiter à enfreindre cette règle si le contexte le nécessite.

Enfin, n'ayez pas peur de défausser. C'est la responsabilité de vos partenaires de vous informer des cartes importantes que vous avez en main, faites leur confiance !

- Conclusion et crédits -

Merci pour votre patience et votre attention, vous êtes maintenant prêt à jouer avec nous ! N'hésitez pas à rejoindre le [serveur Discord](#) de notre groupe où beaucoup de gens jouent déjà, pour contribuer à la vie de la communauté ! Nous serions très heureux de vous avoir parmi nous !

Ce document a été rédigé, mis en forme et relu en grande partie par Padouga et Kaznad. Les conventions qu'il développe sont dans une très large mesure inspirées de celles du groupe anglophone [Hyphen-ated](#), qui ont été traduites et reformulées.

Le groupe Hanabi-FR

. . .

