


<b>Jeux de cartes</b> <b>Jeux de coopération</b>	<b>Hanabi</b>	<b>De 2 à 5 joueurs</b> <b>30 minutes</b> <b>A partir de 10 ans</b>
---	---------------	---

<p>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 !</p> <p>Le but des artificiers est de composer 4 feux d'artifice, un de chaque couleur (cœur, carreau, pique, trèfle), en constituant des suites croissantes (1, 2, 3, 4, 5) avec des cartes de même couleur</p>	
---	---

Matériel :	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 2 jeux de 52 cartes</li> <li>- 8 pions</li> <li>- 1 feuille+1 crayon</li> </ul>
------------	--

### 1- Mise en place

- Récupérez dans les 2 jeux de cartes : 8 cartes AS, 8 cartes « 2 », 8 « 3 », 8 « 4 », 4 cartes différentes « 5 »
- Les 8 pions sont placés au centre de la table
- Distribuez une main de cartes à chaque joueur chaque joueur reçoit 5 cartes pour 2/3 joueurs, 4 cartes pour 4/5 joueurs.
- **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.**

### 2- Tour de jeu

- Quand vient son tour, un joueur doit accomplir **une et une seule** des trois actions suivantes (passer son tour n'est pas autorisé) :
  - o Donner une information
  - o Défausser une carte
  - o Jouer une carte
- **Donner une information** : Pour accomplir cette action, le joueur doit **retirer un jeton** du centre de la table. Il peut alors donner une information à un coéquipier sur les cartes que celui-ci tient en main :
  - o Une information sur une (et une seule) couleur. *Exemples : « Tu as une carte pique ici » ou « Tu as deux cartes cœur ici et ici » ou « Tu as deux cartes trèfle là et là ».*
  - o 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 as deux cartes de valeur 4 là et là ».*
- **Défausser une carte** : Accomplir cette action permet de **remettre un jeton** au centre de la table. 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.
- **Jouer une carte** : Le joueur prend une carte de sa main et la pose devant lui. Deux cas de figure se présentent alors :
  - o Soit la carte commence ou complète un feu d'artifice : elle est alors ajoutée à ce feu d'artifice.
  - o Soit la carte ne vient compléter aucun feu d'artifice : elle est alors défaussée et une croix est notée sur la feuille.
  - o Il pioche ensuite une nouvelle carte, sans la regarder et l'ajoute à sa main
- **COMPOSITION DES FEUX D'ARTIFICE** : les cartes d'un feu d'artifice doivent être posées dans l'ordre croissant (1, puis 2, puis 3, puis 4 et enfin 5) et dans chaque feu d'artifice, il ne peut y avoir qu'une seule carte de chaque valeur (5 cartes au total donc).

### 3- Fin de partie

- Une partie d'Hanabi peut se finir de 3 façons :
  - o Si une troisième croix est notée sur la feuille, la partie prend fin immédiatement et elle est perdue.

- Si les artificiers sont parvenus à compléter les 4 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 20 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). 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 4 feux d'artifice.
  - Leur performance artistique est évaluée grâce à l'échelle de référence de la Fédération Internationale des Artificiers :
    - 3 points ou moins : Horrible, huées de la foule
    - 4 à 7 points : Médiocre, à peine quelques applaudissements
    - 8 à 12 points : Honorable, mais ne restera pas dans les mémoires
    - 13 à 16 points : Excellente, ravit la foule.
    - 17 à 19 points : Extraordinaire, restera gravée dans les mémoires !
    - 20 points : Légendaire, petits et grands sans voix, des étoiles dans les yeux.

Source : <http://www.cocktailgames.com/jeu/hanabi/>