

## 2- Acheter une carte Ikebana défaussée

Il peut acheter la carte au sommet de la défausse d'un autre joueur pour un prix égal à sa valeur (une carte de valeur « 4 » coûte 4 points de prestige). Les points de prestige sont donnés au propriétaire de la défausse et le joueur actif ajoute la carte achetée à sa combinaison. Son tour de jeu est alors terminé.

**Important :** Un joueur ne peut en aucun cas acheter une carte de sa propre défausse ! En outre, si un joueur a commencé à piocher, il ne peut pas changer d'avis et finalement acheter une carte défaussée par un autre joueur. Ce choix doit être effectué au début de son tour !

### Fin d'une manche

Quand tous les joueurs ont réuni 5 cartes devant eux, la manche prend fin. Il leur faut alors compter les points de prestige que leur bouquet leur rapporte, en fonction des combinaisons qu'il présente (voir exemple A).

**Attention :** Une même carte ne peut pas servir dans deux combinaisons différentes (voir exemple B).

#### Combinaison

**Paire (2 cartes identiques)**  
**Brelan (3 cartes identiques)**  
**Carré (4 cartes identiques)**  
**Quinte (5 cartes identiques)**  
1,2,3,4  
2,3,4,5  
1,2,3,4,5

#### Gain

**Valeur x2**  
**Valeur x3**  
**Valeur x4**  
**Valeur x5**  
**8 points**  
**12 points**  
**15 points**

De plus, le gain d'un joueur peut être multiplié si son bouquet (c'est-à-dire l'ensemble de ces 5 cartes, indépendamment des combinaisons réalisées) présente la caractéristique multicolore ou unicolore. Les jokers prennent une couleur au choix du joueur qui les possède dans leur bouquet.

#### Couleur

**bicolore (2 couleurs)**  
**multicolore (1 carte de chaque couleur)**  
**unicouleur (5 cartes de même couleur)**

#### Multiplicateur

**Gain x2**  
**Gain x3**  
**Gain x4**

Un bouquet qui ne répond à aucun des critères de couleur ci-dessus (il comporte alors 3 ou 4 couleurs) ne rapporte que les points de ses combinaisons (voir exemple C).

#### Exemple A



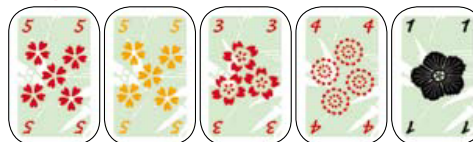
Gain de ce bouquet : un brelan de « 3 » (9 points), une paire de « 2 » (4 points), multicolore (x3) pour un total de 39 points de prestige.

#### Exemple B



Gain de ce bouquet : une suite « 1,2,3,4 » (8 points), bicolore (x2) pour un total de 16 points de prestige. La paire de « 2 » n'est pas comptabilisée car l'une des cartes est déjà utilisée dans la suite « 1,2,3,4 ».

#### Exemple C



Gain de ce bouquet : une paire de « 5 » (10 points) et aucun multiplicateur de couleur pour un total de 10 points de prestige.

L'ensemble des cartes est mélangé pour reformer la pioche. Le joueur qui a réalisé le plus gros score débute la manche suivante.

**Pioche épuisée :** Si la pioche vient à être épuisée, les joueurs conservent alors la carte Ikebana au sommet de leur défausse et rassemblent toutes les autres cartes défaussées, en les mélangeant, pour former une nouvelle pioche. La partie se poursuit normalement.

### Conditions de victoire

Le vainqueur est le joueur qui a réuni le plus de points de prestige à l'issue des quatre manches. Si deux joueurs (ou plus) terminent avec le même score, ils se partagent la victoire...

### Variante « Bouquet final »

Les compositions de la dernière manche, le Bouquet final, voient leur gain multiplié par deux (et ce, en plus d'un éventuel bonus multiplicateur de couleur).

Ikebana © ReSpell 2010 www.les12singes.com



# Hanabi & Ikebana

2 jeux colorés d'Antoine Bauza

## Ikebana

### Matériel

- 10 cartes de couleur rouge
- 10 cartes de couleur verte
- 10 cartes de couleur jaune
- 10 cartes de couleur bleu
- 10 cartes de couleur noire
- 5 cartes multicolores (joker)
- 30 jetons jaunes « 1 point de prestige »
- 15 jetons bleus « 5 points de prestige »
- 15 jetons rouges « 10 points de prestige »
- 5 jetons verts « 50 points de prestige »

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

### But du jeu

Les joueurs, fleuristes de talent, concourent pour réaliser les plus beaux bouquets. Pour réaliser un bouquet, il faut réunir 5 cartes Ikebana qui présentent des combinaisons de valeurs des cartes (de 1 à 5) et de couleur (noir, rouge, vert, bleu, jaune).

Les joueurs peuvent puiser dans leur capital de points de prestige pour tenter de gagner les cartes qu'ils jugent les plus intéressantes pour composer leurs bouquets.

### Mise en place

Les cartes sont mélangées et placées au centre de la table de façon à former une pioche, face cachée.

Chaque joueur débute la partie avec 6 « points de prestige ». Les autres pions constituent la réserve et sont placés à côté de la pioche.

Le joueur qui porte les vêtements les plus colorés débute la partie.

### Crédits

Auteur : Antoine Bauza [toinito.free.fr](http://toinito.free.fr)  
Graphisme : Françoise Sengissen [albertineramenti.com](http://albertineramenti.com)  
Réalisation et édition : Franck Plasse  
Testeurs-fleuristes : Sylvain Thomas, Milou & Fred, Mikaël Bach, les membres du club grenoblois «jeux en société»  
Relecture des règles : Sylvain Thomas, Olivier Reix, Rémi Petermann, Cyberfab & Cybermimi, Arnaud Villechaise  
Remerciements : Benoît Christen, Christophe Dziedzic, Donata Benker, Grégoire Fischer

### La partie

Une partie d'Ikebana se déroule en 4 manches. À chaque manche, les joueurs vont composer un bouquet - ensemble de 5 cartes - et gagner des points de prestige.

Les joueurs jouent chacun à leur tour pour ajouter une carte à leur bouquet jusqu'à un total de 5 cartes. Une manche se compose donc de 5 tours de table.

À son tour, le joueur actif peut, au choix : soit 1. piocher une carte Ikebana, soit 2. acheter une carte Ikebana

#### 1- Piocher une carte Ikebana

Le joueur va pouvoir piocher plusieurs cartes pour en conserver une de son choix, selon la méthode suivante :

Le joueur pioche une carte : si cette carte ne lui convient pas, il peut alors la placer dans sa défausse et en piocher une nouvelle, selon la règle suivante :

- pour refuser la première carte, le joueur doit donner 1 point de prestige à son voisin de gauche.
- pour refuser la deuxième carte, le joueur doit donner 2 points de prestige au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.
- pour refuser la troisième carte, le joueur doit donner 3 points de prestige au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Et ainsi de suite, jusqu'à ce qu'il ait tiré une carte qui lui convienne ou qu'il ne veuille (ou ne puisse) plus dépenser de points de prestige. Il ne peut bien sûr pas se donner des points de prestige à lui-même lorsqu'il a accompli un tour de table : il « saute » alors directement au joueur situé sa gauche, toujours en augmentant le prix de 1 point de prestige. Plusieurs tours de table sont envisageables, du moment que le joueur actif a de quoi payer...

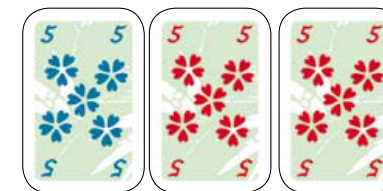
**Note :** Dans une partie à deux joueurs, tous les paiements sont versés à l'adversaire...

**Exemple :** C'est le tour de Marie qui choisit de piocher. Sa carte ne lui convient pas, elle paie à Léa, assise à sa gauche, un point de prestige pour défausser sa carte et en piocher une autre. La nouvelle carte ne lui convient pas plus : elle paie 2 points de prestige à Sandra pour la défausser et en piocher une troisième. Si cette carte ne lui convient pas non plus, elle devra payer 3 points de prestige de nouveau à Léa, puis éventuellement 4 à Sandra, etc.

**Défausse :** Chaque joueur dispose de sa propre défausse dans laquelle il place les cartes rejetées lors de son tour. Une carte défaussée vient se placer au-dessus des précédentes. De cette façon, seule la dernière carte défaussée est visible de tous les joueurs.



Défausse



bouquet en cours de constitution

### Un peu de japonais

Au Japon, Ikebana est l'art traditionnel de la composition florale.

Le mot est composé de deux idéogrammes : «vie» et «fleur». Ikebana est donc l'art de « donner vie aux fleurs ».