

HARU ICHIBAN

RÈGLES DU JEU

HARU ICHIBAN, EN JAPONAIS, SIGNIFIE LE « PREMIER VENT DU PRINTEMPS »

Dans les jardins de l'Empereur, le printemps réveille la nature. Les carpes, les grenouilles et les libellules profitent des premiers rayons du soleil, tandis que deux apprentis jardiniers s'affrontent pour obtenir la prestigieuse charge de jardinier impérial.

Dans une atmosphère zen, ils devront user de stratégie pour faire fleurir leurs nénuphars et, grâce au « Premier Vent du Printemps », créer les alignements les plus harmonieux.

Le plus talentueux remportera les faveurs de l'Empereur !

🎲 BRUNO CATHALA 🎯 VINCENT DUTRAIT

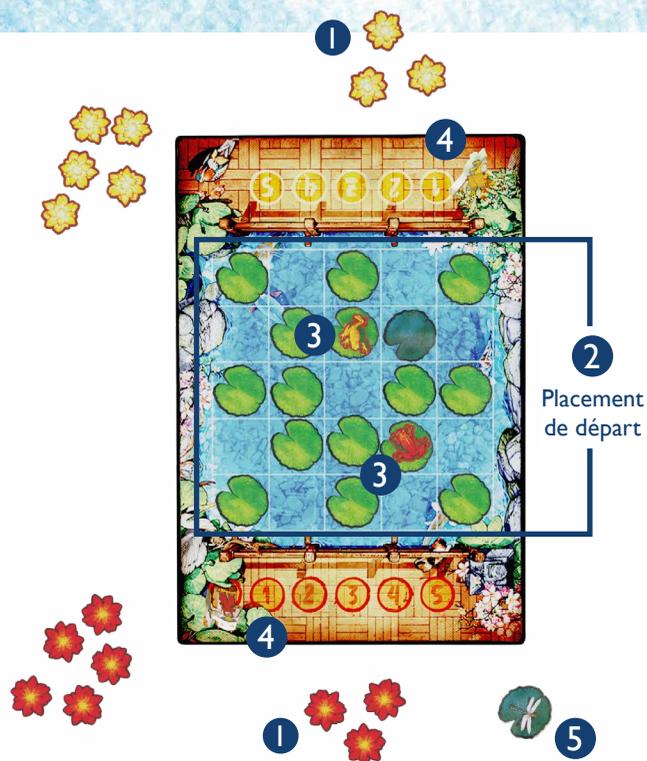
🇫🇷 **JEU FABRIQUÉ EN FRANCE**

1 tapis de jeu en néoprène

Jetons acryliques : 1 jeton libellule
8 fleurs rouges - 8 fleurs jaunes
16 nénuphars - 2 grenouilles - 2 jardiniers

1 règle du jeu
2 aides de jeu

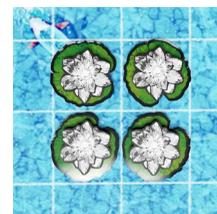
MISE EN PLACE



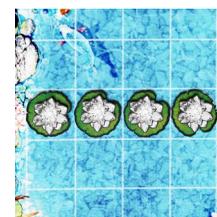
- Placez le plateau de jeu au centre de la table. Chaque joueur choisit une couleur, prend toutes les fleurs correspondantes, les mélange valeurs cachées et en pioche 3 qu'il dispose devant lui.
- Pour la première manche, placez les nénuphars de manière à ce qu'ils forment le placement de départ. Un seul nénuphar a deux faces sombres. Il sert de nénuphar sombre pour le premier tour. Tous les autres doivent être placés face claire visible.
- Les grenouilles sont placées sur les nénuphars sur lesquels se trouvent les repères de leur couleur.
- Placez les 2 personnages sur les emplacements de départ de la piste de score.
- Le plus jeune joueur prend la libellule devant lui.

BUT DU JEU

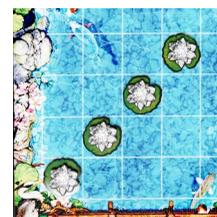
Faire fleurir les nénuphars et les déplacer grâce au souffle du premier vent du printemps, pour réaliser des figures géométriques harmonieuses (alignements ou regroupements de fleurs d'une même couleur) rapportant des points de victoire.



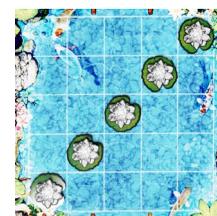
4 fleurs formant un carré
1 point



Alignement horizontal ou vertical de 4 fleurs
2 points



Alignement diagonal de 4 fleurs
3 points



Alignement de 5 fleurs (horizontal, vertical ou diagonal)
5 points et victoire immédiate !

Aussitôt qu'une figure est réalisée, la manche en cours prend fin. Le jardinier correspondant marque 1, 2, 3 ou 5 points selon la figure réalisée. Le premier jardinier à totaliser 5 points gagne et devient Jardinier Impérial !

COMMENT JOUER

Phase 1 : les deux jardiniers sélectionnent simultanément une fleur de nénuphar



Chaque fleur possède une valeur unique, de 1 à 8. Chacun des deux jardiniers consulte secrètement la valeur des 3 fleurs placées devant lui et sélectionne la fleur de son choix. Quand les deux jardiniers ont sélectionné chacun une fleur, les valeurs de celles-ci sont révélées simultanément. Jusqu'à la fin du tour, le jardinier ayant révélé la plus petite valeur devient le « petit jardinier », le jardinier ayant révélé la plus grande valeur devient quant à lui le « grand jardinier ».



Phase 2 : les nénuphars fleurissent et se déplacent sous l'effet du Haru Ichiban

Faire fleurir un nénuphar correspond à l'action de placer la fleur choisie, face cachée, sur un nénuphar vierge.

A : Le petit jardinier fait fleurir le nénuphar sombre de l'étang.



PUIS

B : Le grand jardinier fait fleurir le nénuphar de son choix.



S'il pose une fleur sur un nénuphar occupé par une grenouille (peu importe sa couleur), il déplace celle-ci sur le nénuphar vide (ni fleur, ni grenouille) de son choix.



FIN DE MANCHE

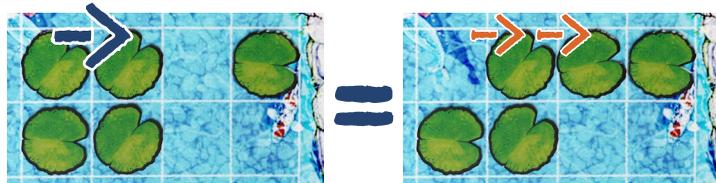
FIN DE PARTIE

C : Le petit jardinier fait appel au premier vent du printemps.

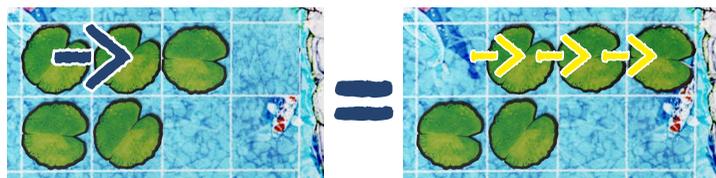


Il choisit UN nénuphar (qu'il soit vide, fleuri ou avec une grenouille) et le déplace d'UNE case, verticalement ou horizontalement. S'il rencontre un autre nénuphar sur son chemin, il le pousse dans la même direction. Il est possible que votre mouvement déplace plusieurs nénuphars. Par contre, il est impossible d'effectuer un mouvement qui pousserait un nénuphar hors de l'étang.

Exemple 1 - Le nénuphar pousse un autre nénuphar

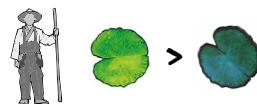


Exemple 2 - Le nénuphar pousse deux autres nénuphars



PUIS

D : Le grand jardinier sélectionne un nouveau nénuphar sombre.



Il choisit un nénuphar et le retourne de manière à ce que sa face sombre soit visible. Il est possible de retourner côté sombre un nénuphar sur lequel se trouve une grenouille. Le grand jardinier déplace alors la grenouille (peu importe sa couleur) sur le nénuphar vide (ni fleur ni grenouille) de son choix.

Un nouveau tour peut maintenant commencer :

Les jardiniers piochent une nouvelle fleur parmi leur réserve, pour en avoir à nouveau 3 devant eux. Puis chacun choisit une nouvelle fleur afin de déterminer le petit et le grand jardinier pour ce nouveau tour.

CAS PARTICULIER : ÉGALITÉ

Il arrive parfois que les deux joueurs aient choisi une fleur de même valeur. Dans ce cas, chacun va faire fleurir le nénuphar sur lequel est placée la grenouille de sa couleur. Il n'y a pas de petit ou de grand jardinier. Aucun nénuphar ne sera déplacé sur ce tour.

Une fois que les deux nénuphars ont été fleuris, le joueur qui possède la libellule choisit comment placer les deux grenouilles, chacune sur un nénuphar distinct, non fleuri et de couleur claire. Il confie alors la Libellule à son adversaire. Attention : lorsqu'il ne reste plus que 2 nénuphars non fleuris sur l'étang, les grenouilles sont retirées du jeu jusqu'à la fin de la manche.

Au dernier tour de jeu, quand il ne reste plus que deux nénuphars, il est possible que les deux joueurs possèdent une dernière fleur de même valeur. Le joueur qui possède la libellule choisit qui devient le petit et grand jardinier. Le tour se poursuit normalement.

Une manche prend fin INSTANTANÉMENT lorsque l'un des jardiniers réalise l'une des 4 combinaisons rapportant des points.

Il marque les points correspondants et déplace son pion jardinier d'autant de cases sur la piste de score. On ne joue donc pas les phases suivantes.

Cas particuliers :

À l'issue d'un déplacement, si les deux joueurs réalisent simultanément une figure géométrique, chacun marque les points correspondants. Si un joueur réalise 2 combinaisons différentes simultanément, il marque les points des 2 figures.

Sinon, la manche prend fin lorsque les deux joueurs ont utilisé tous leurs pions fleurs.

Alors, aucun Jardinier ne marque de points. Tant qu'aucun joueur n'a atteint ou dépassé 5 points, une nouvelle manche commence.

Chaque joueur reprend toutes ses fleurs, les mélange valeurs cachées et en pioche 3 qu'il dispose devant lui.

Tous les nénuphars sont retournés sur leur face claire, sur la case où ils sont actuellement situés.

Les grenouilles sont placées sur les nénuphars sur lesquels se trouvent les repères de leur couleur. La nouvelle manche peut maintenant débuter, comme indiqué en phase I.

La partie prend fin lorsque l'un des jardiniers atteint ou dépasse 5 points. Il est nommé Jardinier Impérial et remporte la partie !

Cas rare : deux joueurs atteignent ou dépassent 5 points simultanément. Si l'un des joueurs a plus de points que l'adversaire, il l'emporte.

Si les deux scores sont strictement identiques, on joue de nouvelles manches jusqu'à ce que l'un des joueurs ait plus de points que l'adversaire.



Bruno Cathala, auteur d'Haru Ichiban

Son vrai métier, c'est illusionniste. Il a choisi des secteurs d'activité dans lesquels personne ne connaît rien, et il prétend être référent en la matière. Et ça marche ! Il a commencé par la métallurgie des alliages de Tungstène. La supercherie a duré 18 ans et il s'est fait virer. Maintenant, il prétend être auteur de jeux de société... Pourvu que la supercherie dure encore longtemps !



Distribution Exclusive
Offline Distribution
8 rue d'Irlande
Zac Joseph Else
68310 Wittelsheim - France
www.offlinedistribution.com