

Hiifuu

Hiifuu est un jeu de cartes original dans lequel vous devez remporter 2 plis pour rafler des points. Attention : dans tous les autres cas, vous ne marquerez rien ! À votre tour, suivez la couleur demandée pour tenter de remporter le pli, ou faites tout ce qui est en votre pouvoir pour l'esquiver ! Jouez intelligemment vos cartes, et trouvez le bon équilibre pour marquer des points tout en empêchant vos adversaires de scorer !

CONTENU



72 cartes (de valeur
1 à 18 dans chacune
des 4 couleurs)



1^{re} manche



2^e manche



3^e manche



4^e manche



5^e manche

20 jetons de score
(4 par manche)



MISE EN PLACE



Classez les jetons de score par couleur. Empilez-les, face Fleur visible.

Prenez ensuite toutes les cartes et, le cas échéant, triez-les en fonction du nombre de joueurs et joueuses tel qu'indiqué dans le tableau ci-dessous. Remettez les cartes restantes dans la boîte.

 Valeurs des cartes	4	5	6
	1 à 13	1 à 15	1 à 18



DÉROULEMENT DE LA PARTIE



La partie se déroule en 5 manches maximum. Elle prend cependant fin plus tôt si l'un ou l'une d'entre vous atteint ou dépasse 10 points de victoire.

Vous marquez des points à chaque manche si vous remportez exactement 2 plis, pas plus, pas moins !

PRÉPARATION D'UNE MANCHE

Prenez la pile de jetons de score correspondant à la manche en cours (🍀, 🍀🍀, 🍀🍀🍀, 🍀🍀🍀🍀 puis 🍀🍀🍀🍀🍀), et placez-les les uns sous les autres dans l'ordre croissant, face Chiffre visible. *Ci-contre, la disposition des jetons de la 1^{re} manche.*



Mélangez et répartissez équitablement l'ensemble des cartes entre tous les joueurs et joueuses. Prenez connaissance de vos cartes sans les montrer à vos adversaires.

Puis chacun et chacune choisit, pour les défausser, autant de cartes de sa main qu'indiqué ci-dessous, en fonction du nombre de joueurs et joueuses. Ces cartes doivent être mises de côté, face cachée : elles ne serviront pas pour cette manche.



	4	5	6
Cartes défaussées	4	3	2
Cartes restant en main	9	9	10

Pour la 1^{re} manche, désignez au hasard le premier joueur ou la première joueuse. Pour les manches suivantes, il s'agira de la personne ayant remporté le dernier pli de la manche précédente.

Vocabulaire

Les cartes distribuées aux joueurs et joueuses constituent leur **main**. Un **pli** désigne les cartes jouées durant un tour puis ramassées par celui ou celle qui a joué la meilleure carte.

DÉROULEMENT D'UN PLI

En commençant par le premier joueur ou la première joueuse, puis dans le sens horaire, jouez à votre tour une carte de votre main en suivant les points ci-dessous :

- ✿ la première carte de chaque pli peut être de n'importe quelle couleur. La couleur de cette carte est appelée « la couleur demandée » (pour ce pli seulement) ;
- ✿ les cartes jouées pour le reste du pli doivent être de la couleur demandée, si possible (qu'importe la valeur) ;
- ✿ si vous n'avez pas de cartes de la couleur demandée, jouez une carte de la couleur et de la valeur de votre choix.

Quand tout le monde a joué une carte, la personne ayant posé **la carte de plus forte valeur dans la couleur demandée** remporte le pli. Elle prend alors les cartes du pli et les place devant elle en un tas, face cachée. Différenciez bien chaque tas que vous placez devant vous pour pouvoir ensuite compter le nombre de plis que vous avez remportés.

La personne qui vient de remporter le pli ouvre le pli suivant en jouant une carte au choix de sa main.

✿✿ Rempporter un 2^e pli

Quand vous remportez votre 2^e pli, prenez immédiatement le premier jeton de score encore disponible et posez-le sur le tas de votre 2^e pli. Vous obtenez ce jeton, mais il n'est pas encore définitivement gagné.

Par exemple, pour la 1^{re} manche, le premier jeton disponible est le .

☆☆☆ Remporter un 3^e pli

Quand vous remportez votre 3^e pli, posez les cartes de ce pli de sorte à recouvrir le jeton de score obtenu avec votre 2^e pli. Vous ne gagnerez pas de points lors de cette manche. *Avec votre 3^e pli, vous avez déjà perdu la manche. Vous pouvez maintenant gêner les autres.*

FIN D'UNE MANCHE

Après que tout le monde a joué l'ensemble de ses cartes, la manche prend fin. Si le jeton de score sur votre 2^e pli est encore visible il est définitivement gagné : mettez-le alors de côté (avec les jetons précédemment gagnés, le cas échéant). Le chiffre indiqué dessus représente vos points de victoire. En revanche, si ce jeton a été recouvert pendant la manche (parce que vous avez remporté trop de plis), remettez-le dans la boîte : vous ne gagnez rien.

Remettez également dans la boîte les jetons de score restés au centre de la table.

En dernier, vérifiez les conditions de fin de partie ci-dessous. Si aucune d'elles ne s'applique, passez à la manche suivante (reprenez page 2, **PRÉPARATION D'UNE MANCHE**).



FIN DE LA PARTIE



La partie prend fin dans deux cas de figure :

- ✿ Un joueur ou une joueuse atteint ou dépasse 10 points de victoire en cumulant tous ses jetons de score gagnés.
- ✿ La 5^e manche vient de se terminer.

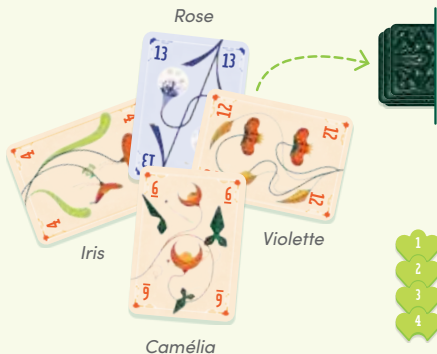
Dans les deux cas, celui ou celle qui comptabilise le plus de points de victoire l'emporte. En cas d'égalité, partagez-vous la victoire et prenez votre revanche !



EXEMPLE

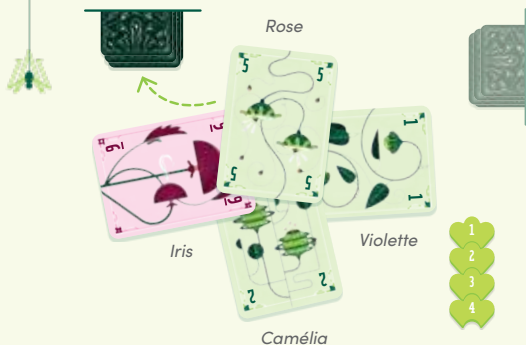
Dans cet exemple, nous sommes au début de la partie. Les 4 jetons de score de la 1^{re} manche ont été positionnés dans l'ordre croissant.

Iris est désignée première joueuse et lance le tour de jeu avec son 4 orange.

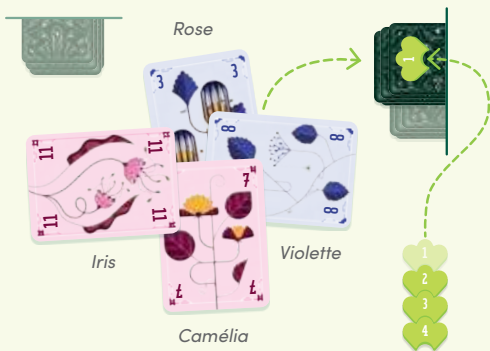


Violette remporte le pli car c'est elle qui a joué la carte la plus forte dans la couleur demandée.

Violette ouvre donc le pli suivant, qui est cette fois-ci remporté par Rose.



Rose ouvre un nouveau pli. Violette remporte alors son 2^e pli et prend le premier jeton de score disponible : 1.



VARIANTE

À chaque préparation de manche, au lieu de placer les jetons de score dans l'ordre croissant, installez-les de manière aléatoire (toujours face Chiffre visible). Ainsi, il sera parfois plus intéressant d'être le premier ou la première à remporter son 2^e pli plutôt que d'attendre la fin de la manche.

Parviendrez-vous à remporter votre 2^e pli assez tôt dans la partie tout en esquivant habilement les suivants ?

CRÉDITS

Auteur : Yozaemon Matumoto

Illustratrice et graphiste : Doriane Frache

Chef de projet et rédacteur : Ludovic Papaïs

Relecteur : Xavier Taverne & Maëva Debieu Rosas

À l'origine, *Hiifuu* est un jeu japonais appelé « Hii Fuu !! » (ce qui signifie « Un, deux !! ») publié par Thomasson Toys en 2021.

Merci à Tori Hasegawa pour l'illustration de la version japonaise ainsi qu'à Fukutarou pour son développement.

