

## Hanabi sur les fêtes des autres religions

**Temps :** 30 minutes

### **Matériel :**

- Les 50 cartes
- 8 jetons bleus
- 3 jetons rouges

### **Objectif :**

Se familiariser avec les fêtes de plusieurs religions que les jeunes côtoient.

### **But du jeu :**

Basé sur le jeu « Hanabi » voici une version « Inter-religieuse » de ce jeu coopératif.

Le but du jeu est de composer 5 familles de religions, une de chaque couleur (jaune, rouge, bleu, vert, rose), en constituant des suites croissantes (1, 2, 3, 4, 5), posées sur la table dans l'ordre.

Hanabi est principalement basé sur la communication entre les joueurs et la mémoire.

Naturellement, si des joueurs se reconnaissent d'une religion, ils peuvent partager des éléments différents de ceux qui sont indiqués sur les cartes. Le jeu est aussi là pour susciter questions et échanges.

La spécificité du jeu réside dans le fait que **chaque joueur a des cartes en main dont il ne voit que le dos mais il voit celles de tous les autres joueurs.**

### **Préparation du jeu :**

Placer les 8 jetons bleus (moment de grâce et de vérité) au milieu et les 3 jetons rouges (l'œuvre du démon) juste sur le côté. Ne pas les mélanger.

Mélanger les cartes pour former une pioche, face cachée.

On jouera à 4 ou 5 joueurs (ou équipes). Chaque joueur (ou équipe) reçoit 4 cartes.



**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.

### **La partie :**

Le joueur le plus âgé (signe de sagesse !) commence la partie.

Les joueurs jouent ensuite à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Quand vient son tour, le joueur doit accomplir une et une seule des trois actions suivantes (passer son tour n'a aucun sens !)

- Donner une information
- Défausser une carte
- Jouer une carte

### 1. Donner une information

Pour accomplir cette action, le joueur doit retirer un jeton bleu (le placer sur le côté du plan de jeu avec les jetons rouges). Il peut alors donner une information à un coéquipier sur les cartes qu'il tient en main. Important : le joueur indique clairement – en les montrant du doigt – où se trouvent les cartes sur lesquelles il donne une information.

Deux types d'information sont possibles :

- Une information sur une (et une seule) couleur et donc religion
- Une information sur une (et une seule) valeur (1, 2, 3, 4 ou 5)

**Important :** Le joueur doit donner une information complète. Si le joueur a désigné une même religion (couleur) ou de même niveau, il doit toutes les indiquer !

Exemples : « Tu as une carte de valeur 5 ici » ou « Tu as deux cartes de valeur 1, là et là »

**Remarque :** S'il n'y a plus de jeton bleu au centre, cette action ne peut pas être effectuée. Le joueur doit obligatoirement effectuer une autre action.

### 2. Défausser une carte

Accomplir cette action permet de remettre un jeton bleu au centre. Le joueur défausse une carte de sa main et la place dans la défausse sur le côté. Il pioche ensuite une carte nouvelle, sans la regarder et l'ajoute à sa main.

**Remarque :** Si tous les jetons bleus sont au centre, cette action ne peut pas être effectuée. Le joueur doit obligatoirement effectuer une autre action.

### 3. Jouer une carte

Le joueur prend une carte dans sa main et la pose devant lui.

**Rappel :** il faut déposer les cartes, par famille, devant soi dans l'ordre croissant.

Deux cas de figures se présentent alors :

- Soit la carte commence ou complète une religion, elle est alors ajoutée sur l'espace de jeu.
- Soit la carte ne vient démarrer ou compléter aucune religion, elle est défaussée et un jeton rouge est placé au centre de la table.

Il pioche ensuite une nouvelle carte, sans la regarder et l'ajoute à sa main.

#### Composition des « Religions »

- Il ne peut y avoir qu'une série par religion sur la table.
- Les cartes d'une religion doivent être posées dans l'ordre croissant (1 puis 2, puis 3, puis 4 et enfin 5)
- Dans chaque série, il ne peut y avoir qu'une seule carte de chaque valeur.

#### Bonus pour une série « Religion » complète

Quand un joueur termine une religion, c'est-à-dire qu'il pose la carte 5, il remet un jeton bleu au centre. Cet ajout est gratuit, le joueur n'a pas à défausser de carte. Si tous les jetons bleus sont déjà au centre, ce bonus est perdu.