

REINER KNIZIA

HANAMI



Keymaster





REINER KNIZIA

HANAMI

SAMOURAÏ RÉINVENTÉ

Au Japon, l'arrivée du printemps est invariablement annoncée par la floraison des cerisiers. Beaucoup célèbrent la beauté naturelle de cette saison en se réunissant dans des parcs arborés à l'occasion du Hanami (ce terme signifie « regarder les fleurs »).

Familles et amis se rassemblent pour admirer la magnificence passagère des sakuras, profiter de bons repas et passer la soirée à la lueur des lanternes. Mais pour profiter des meilleurs recoins du parc, les premiers arrivés seront les premiers servis !

Dans *Hanami*, revendiquez votre place en posant vos tuiles dans tout le Japon afin de contempler ce spectacle printanier.

Hanami revisite le jeu de placement de tuiles *Samouraï*, conçu en 1998 par Reiner Knizia. Vous y trouverez les mêmes mécaniques, agrémentées d'un nouveau plateau, de capacités et de tuiles inédites afin de pimenter vos stratégies.



10+ ans



2 à 4 joueurs



45 min

MATÉRIEL

39 PIONS CÉLÉBRATION



13 Sakura
Fleur de cerisier



13 Chochin
Lanterne



13 Onigiri
Boulette de riz

4 ÉCRANS DE JEU



88 TUILES JOUEUR

22 de chaque couleur



Bleu
Vagues



Rouge
Tasses



Jaune
Cercles



Vert
Étoiles



Sakura
Récompense



Chochin
Récompense



Onigiri
Récompense

PLATEAU RECTO VERSO



Recto – Nihon
Japon

Verso – Tōkyō
Ville de Tokyo

12 CARTES CAPACITÉ



4 cartes Capacité standard



8 cartes Capacité spéciale

3 PIONS RÉCOMPENSE



MISE EN PLACE

Bienvenue dans *Hanami* ! Vous pouvez jouer sur n'importe quel côté du plateau. Profitez des fleurs printanières dans la campagne japonaise ou de la vie nocturne dans les parcs de Tōkyō.

MISE EN PLACE DU PLATEAU

- 1 Posez le plateau au milieu de la table, du côté de votre choix. S'il s'agit de votre première partie, utilisez plutôt la face **Nihon**.
- 2 Placez les **pions Récompense** sur leurs emplacements dédiés.
- 3 Créez une réserve de **pions Célébration** en fonction du nombre de joueurs. Rangez tout surplus dans la boîte.



JOUEURS



PIONS CÉLÉBRATION

7 de chaque type
10 de chaque type
13 de chaque type

- 4 Placez les pions Célébration sur le plateau, en vous référant à la **Légende** dans le coin inférieur droit pour connaître les îles disponibles en fonction du nombre de joueurs.



JOUEURS



ÎLES DISPONIBLES

Île centrale
Îles centrale + occidentales
Toutes les îles

CASES DE PARC

Ces cases comportent 1 à 3 icônes . Un pion Célébration doit être posé sur chaque dans les parcs.

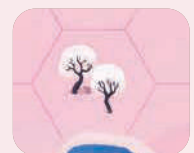


Exemple : lors d'une partie à 3 joueurs, on utilise 10 pions Célébration de chaque type. Aucun ne sera posé sur l'île orientale, Hokkaidō.

- 5 Commencez par poser sur la case de parc affichant 3 , près du centre du plateau.



Ensuite, placez 2 pions Célébration de votre choix sur chaque case de parc comportant 2 .



Note : ils doivent être de types différents dans un même parc.

Enfin, posez 1 pion Célébration de votre choix sur chaque case de parc restante, comportant 1 .

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Dans *Hanami*, vous pique-niquez à travers Nihon (le Japon) en posant des tuiles Joueur autour des cases de parc et en gagnant des pions Célébration.

Il existe 3 types de célébrations :



Observation des fleurs



Lanternes et festivités nocturnes



Nourriture

Ces pions sont remis au joueur qui tire la force la plus élevée de ses tuiles adjacentes à la célébration concernée. À la fin de la partie, celui qui a le plus de pions de chaque type de célébration remporte la Récompense correspondante. Le joueur qui cumule le plus de Récompenses remporte la partie !

Après avoir joué à Nihon, essayez la face Tōkyō du plateau. Elle s'inspire des jardins du palais impérial et des canaux qui traversent la capitale.



MISE EN PLACE DES JOUEURS

- 1 Chaque joueur prend un **écran** et toutes les **tuiles Joueur** de la couleur correspondante. Pour votre première partie, retirez les trois **tuiles Action spéciale** de chaque lot et rangez-les dans la boîte ; elles sont identifiées par l'icône 特別.



- 2 Posez vos tuiles Joueur face cachée et mélangez-les pour former une pioche. Piochez-en 5 au hasard et révélez-les derrière votre écran : il s'agit de votre « main » de départ. Ne la montrez pas aux autres joueurs et laissez votre pioche devant l'écran, afin qu'ils voient combien de tuiles il vous reste.

- 3 Pour votre première partie, utilisez les **cartes Capacité standard**. Chaque joueur prend une carte Torii de sa couleur et la pose face visible devant son écran.

Lors des parties suivantes, essayez les **cartes Capacité spéciale**. Distribuez-en deux à chaque joueur, qui en choisit une et la pose face visible devant son écran (l'autre retourne dans la boîte).



DÉROULEMENT D'UN TOUR

Pendant leur tour, les joueurs posent leurs tuiles sur des cases de terre ou d'eau libres pour tenter de gagner des pions Célébration. Commencez par celui qui a vu une fleur le plus récemment.

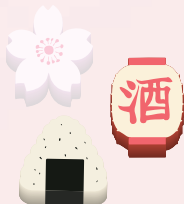
1. POSE DE TUILE

Choisissez une tuile de votre main et placez-la sur une case libre du plateau. *De plus, vous pouvez jouer n'importe quel nombre de tuiles dotées de l'icône Rapide*.*



2. GAIN DE PIONS CÉLÉBRATION

Si toutes les cases de terre qui entourent un parc sont occupées par des tuiles Joueur, distribuez le(s) pion(s) Célébration de ce parc.



3. PIOCHE (5 TUILES MAXIMUM)

Piochez parmi vos tuiles Joueur jusqu'à en avoir 5 en main.

Si votre pioche est épuisée, arrêtez de piocher.



ACTIVEZ VOTRE CARTE CAPACITÉ (OPTIONNEL)

Une fois par partie • Au début de votre tour, vous pouvez retourner votre carte Capacité face cachée pour l'activer (cf. page 10).



Les joueurs se succèdent en sens horaire. Chacun leur tour, ils placent des tuiles et remportent des pions jusqu'à ce qu'une condition de fin de partie soit remplie.

*ICÔNE RAPIDE

Un Shinkansen (le train ) est affiché en

haut de certaines tuiles

Joueur : il s'agit de l'icône

RAPIDE. Vous pouvez jouer autant de ces tuiles que vous le souhaitez avant, après ou même à la place de celle posée au début de votre tour.



CASES DU PLATEAU

Des cases de trois types différents apparaissent sur le plateau.



1 CASES DE TERRE • À l'exception des bateaux, toutes les tuiles Joueur peuvent être posées sur les cases de terre libres des îles disponibles (déterminées par le nombre de joueurs).

2 CASES D'EAU • Les tuiles Bateau peuvent être posées sur n'importe quelle case d'eau (plus claire) en bordure des îles.

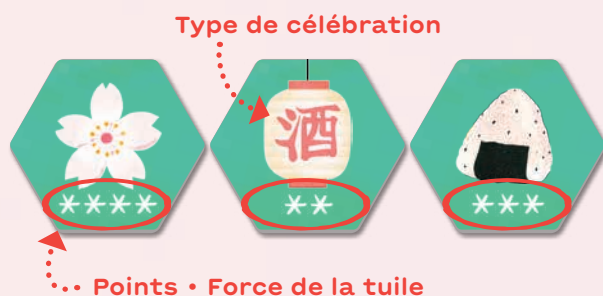
3 CASES DE PARC • Ces cases sont réservées aux pions Célébration. Les tuiles Joueur ne peuvent pas y être posées.

TUILES JOUEUR

Différentes célébrations sont représentées sur les tuiles Joueur, et les points affichés en bas indiquent la **force** accordée à la célébration associée. Il existe trois sortes de tuiles Joueur : Basique, Joker et Action.

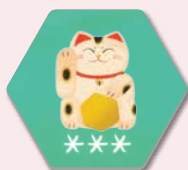
TUILES BASIQUES

Les tuiles basiques affichent une illustration correspondant à un pion Célébration, et leurs points de force ne s'appliquent qu'à ce type-là.



TUILES JOKER

Les tuiles Maneki-Neko et Bateau sont des jokers pris en compte pour **les trois types de célébrations**. Les bateaux sont les seules tuiles à ne pas pouvoir être posées sur des cases de terre, mais uniquement sur l'eau. Lorsque vous calculez votre force, n'oubliez pas de comptabiliser les jokers pour chacun des types de célébration.



TUILES ACTION

DÉPLACEMENT

Choisissez l'une de vos tuiles déjà sur le plateau qui n'affiche pas l'icône Rapide. Déplacez-la vers une case de terre libre et posez la tuile Déplacement sur la case ainsi libérée.



TUILES ACTION SPÉCIALE

Développées par Keymaster

Après votre première partie, n'hésitez pas à ajouter les tuiles Action spéciale (identifiées par l'icône 特別) aux autres.

PIOCHE

Quand cette tuile est posée, piochez immédiatement une de vos tuiles Joueur et ajoutez-la à votre main.



RECOUVREMENT

Posez cette tuile sur *n'importe laquelle* de vos tuiles déjà placées (y compris un bateau ou une action), qui devient alors un joker de force 3.



IMITATION

Cette tuile copie la force et le type de célébration de la tuile Joueur vers laquelle pointe sa flèche. Vous pouvez la poser dans n'importe quel sens et imiter l'une de vos tuiles, celle d'un adversaire ou même une case libre (dans ce dernier cas, elle copiera la tuile qui y sera posée plus tard). Une tuile Imitation ne peut ni devenir rapide, ni copier les effets d'autres actions.



PIONS CÉLÉBRATION

Si toutes les cases de terre entourant un parc sont occupées lorsqu'un joueur finit de poser ses tuiles, distribuez le(s) pion(s) Célébration que contient ce parc en procédant comme suit.

- 1 Chaque joueur additionne les points de force de ses tuiles adjacentes au parc qui correspondent au type de pion Célébration concerné. N'oubliez pas les tuiles Joker, qui fonctionnent pour toutes les célébrations.
- 2 Celui qui a la force la plus élevée prend le pion Célébration et le pose derrière son écran.
- 3 Réitérez ces étapes si le parc contient plus d'un pion Célébration, ou si plusieurs parcs ont été entourés lors du même tour.

Rappel : si un parc contient plus d'un pion Célébration, les points des tuiles Joker sont comptabilisés pour tous les types.

NOTE

Les cases d'eau adjacentes n'ont pas besoin d'être occupées pour qu'un parc soit considéré comme entouré.

ÉGALITÉS

Si au moins deux joueurs ont la même force, personne ne remporte le pion Célébration.

Posez-le dans le prochain emplacement vide (de gauche à droite) de la **zone d'égalité**, sur le plateau. S'ils sont tous occupés à la fin du tour d'un joueur, la partie s'achève immédiatement (cf. page 10).

ZONE D'ÉGALITÉ



EXEMPLE DE TOUR 1



ROUGE pose une tuile Sakura de force 2, espérant gagner le pion  sur la case de parc adjacente. Puisqu'aucun parc n'est encerclé pour l'instant, les pions Célébration ne sont pas distribués. ROUGE pioche une tuile pour en avoir de nouveau 5 en main, puis c'est au tour du prochain joueur en sens horaire.

EXEMPLE DE TOUR 2



VERT vise le pion  et pose donc une tuile Onigiri de force 4, ainsi qu'un maneki-neko de force 1 (car il est doté de l'icône Rapide). Les parcs n'étant toujours pas encerclés, aucun pion Célébration n'est distribué. VERT pioche deux tuiles Joueur pour remplir sa main, puis le tour du prochain joueur commence.

BLEU pose une tuile Bateau dotée de l'icône Rapide sur une case d'eau, puis un maneki-neko pour encercler le pion . Comme toutes les cases de terre autour de ce parc sont désormais occupées, le pion doit être distribué.

Une tuile de VERT est adjacente au parc mais il s'agit d'un onigiri, qui n'est donc pas pris en compte pour le pion . ROUGE a posé une tuile Sakura de force 2, qui correspond à ce type de célébration. BLEU a placé un maneki-neko et un bateau, tous deux de force 2. Ces tuiles Joker sont prises en compte pour tous les types de célébrations, ce qui offre à BLEU une force totale de 4. Il gagne le pion , le pose derrière son écran et reemplait sa main en piochant deux tuiles Joueur. La partie continue avec le tour du prochain joueur en sens horaire.

EXEMPLE DE TOUR 3



EXEMPLE DE PIONS MULTIPLES



SAKURA • ROUGE a une force totale de 5 grâce à ses deux tuiles Sakura, et celle de BLEU est de 3 grâce à ses deux tuiles Joker. ROUGE gagne le pion  et le pose derrière son écran.

CHOCHIN • BLEU a une force totale de 3 grâce à ses deux tuiles Joker, et celle de VERT est de 2 grâce à sa tuile Chochin. BLEU gagne le pion  et le pose derrière son écran.

ONIGIRI • VERT a une force totale de 3 grâce à sa tuile Onigiri, de même que BLEU avec ses deux tuiles Joker. Par conséquent, personne ne gagne le pion , qui est posé sur le premier emplacement vide de la zone d'égalité.

CARTES CAPACITÉ

Les cartes Capacité permettent aux joueurs de faire évoluer leur stratégie grâce à un effet utilisable une fois par partie. Les capacités standards possèdent toutes le même, tandis que les spéciales offrent un effet unique à chaque joueur.

Les cartes Capacité doivent être activées au début de votre tour, avant de placer la moindre tuile Joueur. Quand vous décidez d'activer la vôtre, annoncez son effet, résolvez-le en entier puis retournez la carte face cachée pour indiquer qu'elle a été utilisée. Un texte qui mentionne « n'importe quelle tuile Joueur » inclut également les tuiles adverses.



Nom de la carte

Nom en japonais



Effet de la carte

l'icône de pense-bête

FIN DE LA PARTIE

La partie s'achève quand l'une de ces deux conditions est remplie :

- A** Il ne reste aucun pion Célébration d'un même type dans l'ensemble des parcs **OU**
- B** La zone d'égalité contient 4 pions Célébration de n'importe quel(s) type(s)

Finissez le tour en cours, puis passez au décompte.



DÉCOMPTE

Il est temps de distribuer les **Récompenses**. Les joueurs révèlent les pions Célébration cachés derrière leurs écrans, les comptent et comparent leurs scores.

Celui qui a le plus de gagne la .

Celui qui a le plus de gagne la .

Celui qui a le plus de gagne la .

En cas d'égalité, personne ne gagne la Récompense du type de célébration concerné.

Si un joueur détient plus de pions Récompense que les autres, il remporte la partie !

ÉGALITÉ DE RÉCOMPENSES

Si plusieurs joueurs ont le même nombre de pions Récompense, ils doivent :

- 1 Compter tous leurs pions Célébration qui ne correspondent PAS à leur Récompense respective. Celui qui en possède le plus l'emporte !
- 2 Si l'égalité persiste, ils comptent TOUS leurs pions Célébration. Celui qui en possède le plus l'emporte ! Si cela ne suffit toujours pas, ils se partagent la victoire.



EXEMPLE DE DÉCOMPTÉ

BLEU a moins de pions Célébration de chaque type que ses adversaires, et ne gagne donc aucune Récompense. Ayant davantage de pions 🍱 que les autres, VERT gagne la Récompense 🍱. ROUGE a plus de pions 🌸 que les autres : il récupère la Récompense 🌸.

Puisque VERT et ROUGE ont autant de pions 🍶 l'un que l'autre, la Récompense 🍶 ne revient à personne.

VERT et ROUGE ont gagné une Récompense chacun et se disputent la victoire ! Pour résoudre l'égalité, ils comptent leurs pions Célébration qui ne correspondent pas à leur Récompense respective : 3 🍶 et 1 🌸 du côté de VERT (pour un total de 4), et 3 🍶 et 2 🍱 chez ROUGE (pour un total de 5). Avec un score plus élevé, ROUGE remporte la partie !



MISE EN PLACE AVANCÉE

Quand vous connaîtrez bien *Hanami*, essayez l'une de ces variantes (ou les deux !) pour maîtriser davantage la mise en place.

DÉBUTS PROMETTEURS (RECOMMANDÉ)

Pendant l'étape 2 de la mise en place des joueurs, choisissez les 5 tuiles de votre main de départ (sans les montrer à vos adversaires) au lieu de les piocher au hasard. Mélangez les autres et posez-les face cachée pour créer votre pioche, comme d'habitude.

DRAFT DE PIONS (MODE DIFFICILE)

Pendant l'étape 5 de la mise en place du plateau, choisissez où poser les pions Célébration au lieu de les distribuer au hasard. Après en avoir placé un de chaque type dans le parc affichant 3 🌳, décidez quel joueur va commencer. Il prend n'importe quel pion Célébration de la réserve et le pose sur une case de son choix. Continuez en sens horaire, un joueur après l'autre, jusqu'à avoir vidé la réserve de pions Célébration. Remplissez d'abord toutes les cases de parc affichant 2 🌳, puis celles qui n'en contiennent qu'un seul.

CRÉDITS

Conception • **Reiner Knizia**

Développement • **Darren Reckner**

Direction artistique • **Mattox Shuler**

Illustration • **Lisk Feng & Ichiraku Studio**

Production • **Estefania Rodriguez &**

Jennifer Graham-Macht

Conception graphique • **Estefania Rodriguez & Mattox Shuler**

Rédaction publicitaire & révision • **Nathan Thornton**

Consultant culturel • **Saigo**

Bêta-testeurs pour Keymaster • **Aggy Héry, Andy**

Kress, Ben Heyen, Brian Rucker, Bryan Yan, Caleb

Schnathorst, Cameron Art, Chad Butler, Connor

Radkey, Dan Super, Erich Williams, Heather

Schnathorst, James Abele, Jon Ericson, Jun Xiang

Yak, Kevin Mercer, Mateusz Haruza, Matthew

Watson, Nilu Rajendran, Phil Lesiak, Robert Parry-

Cruwys, Ryan Gillespie, Tom Spindle, Winand

Tremmel, Ying-Shuo Peng, Zack Lovaas

Bêta-testeurs d'origine • **Iain Adams, Ludwig**

Berger, Chris Bowyer, Gunthart von Chiari, Chris

Dawe, David Farquhar, Jon Gilbert, Martin Higham,

Ross Inglis, Kevin Jacklin, Tina and Georg, Chris

Lawson, Alex Martell, Werner Mueller, Andreas and

Karen Seyfarth, Jo Weigand, Clemens Wildemann,

Hannes Wildner, Dieter Hornung

Édition française par **Moona Games**

Traduction : **Léna Geynet**

Maquette : **Luc-David Garraud**

Localisation : **Davy Spychala et Damien Chauveau**

Marketing : **Guillaume Poueys**

Keymaster



© 2026 Keymaster Games, LLC • Atlanta, GA 30350 • USA • Tous droits réservés. © Dr. Reiner Knizia, 2026, tous droits réservés. Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans autorisation spécifique.

Samurai est TM du Dr. Reiner Knizia. Keymaster Games est ® de Keymaster Games, LLC.

Édition française par Moona Games, 144 Route de Vars, 16160 Gond-Pontouvre.

