

# HASHI

Jeu · Challenge · Logique

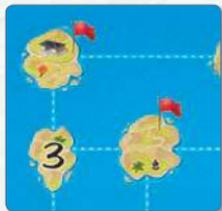


**Joueurs:** 1-4  
**Âge:** dès 8 ans  
**Durée:** env. 20 min.

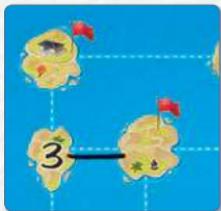
Jeffrey D. Allers

**CONTENU** 4 tableaux effaçables, 18 cartes, 4 crayons

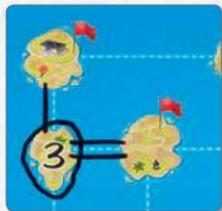
Au cours du jeu, vous devez inscrire des chiffres (de 1 à 6) dans les îles de votre tableau, une île ne peut comporter qu'un seul chiffre. Vous devez maintenant relier les îles avec des ponts. Vous ne pouvez relier que les **îles voisines** avec **un ou deux ponts** (et pas plus !). Les ponts sont tracés le long de la ligne pointillée (verticalement ou horizontalement sans coude). Lorsque le **nombre de ponts** partant d'une île **correspond** au nombre indiqué sur l'île, alors l'île est **terminée** et elle est **entourée** de manière visible, plus aucun pont ne peut partir de cette île. **Seules les îles terminées rapportent des points !**



Linus inscrit le chiffre 3 dans une de ses îles.



Il relie cette île avec une île voisine en tirant un trait entre les deux îles : il s'agit d'un pont.



**Île terminée ! L'entourer de façon visible !** Le nombre de ponts (3) correspond au chiffre inscrit (3). Plus aucun pont ne peut partir de cette île.

## PRÉPARATION DU JEU

Chaque joueur reçoit un tableau et un crayon. Tout le monde joue avec le même côté du tableau. Pour les premières parties, nous vous recommandons le **côté A**. Le côté B est un peu plus difficile et pourra être utilisé ultérieurement.

**Attention :** chaque côté comporte 18 îles. 4 îles ont un drapeau rouge, 3 îles un drapeau bleu. En bas du tableau se trouve une barre d'information qui représente l'ensemble des 18 cartes. Au-dessus de la barre d'information, les points obtenus au cours de la partie seront inscrits.

Chaque joueur inscrit n'importe où sur son tableau le **chiffre 3 ou 4** (chiffre au choix) dans une **île sans drapeau de son choix**. Ensuite, chacun passe son tableau à son **voisin de gauche**. Chacun joue dorénavant pour le reste de la partie avec le tableau qui lui a été ainsi confié ! Ainsi tous les joueurs ont une position initiale légèrement différente.

Les 18 cartes sont bien mélangées. Une carte est tirée au hasard et posée face cachée dans la boîte. Elle ne doit être vue en aucun cas. Les **17 cartes** restantes constituent la **pioche face cachée** au centre de la table.

## DÉROULEMENT DU JEU

Un joueur au choix tire la première carte de la pioche et la pose **face découverte**. Tous les joueurs jouent en même temps et effectuent les deux actions suivantes, **tout d'abord** l'action a, **puis** l'action b.

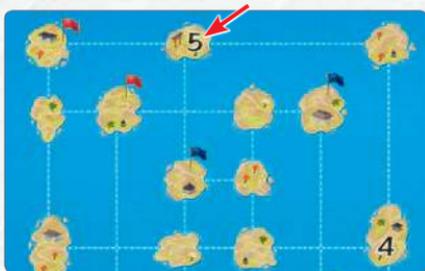
**Important** : si un joueur ne souhaite pas effectuer l'une des deux actions (voire les deux), il a le droit de renoncer à **celle-ci** (ou les deux). Il exprime son souhait de renoncer à voix haute et distinctement.



La carte dévoilée indique le chiffre 5 et 3 ponts.

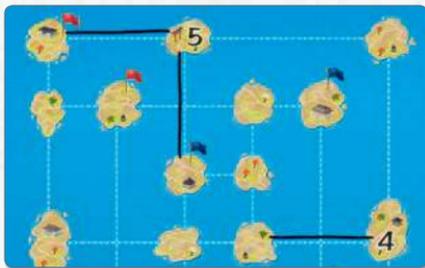
**Action a)** Tous les joueurs inscrivent sur une île (encore disponible) de leur choix le **chiffre** indiqué sur la carte. Le joueur choisit librement l'île, en respectant toutefois la limitation suivante qui est **extrêmement importante** et qui doit absolument être respectée :

- dans une île (encore disponible) **sans drapeau**, le joueur peut entrer le chiffre, même si des ponts arrivent déjà à cette île.
- dans une île (encore disponible) **avec un drapeau**, le joueur peut entrer le chiffre que si **au moins un pont** arrive à cette île.



Puisqu'au cours du tout premier tour, aucun pont n'a été fait, le chiffre 5 ne peut être inscrit que dans une île sans drapeau. Tim se décide pour l'île du haut. **Remarque** : le chiffre 4 a été inscrit par le voisin à droite lors de la préparation du jeu.

**Action b)** Le joueur dessine autant de **ponts** sur son tableau qu'indiqué sur la carte. Chaque pont doit toujours partir d'une île qui **comporte déjà un chiffre**. Le pont est dessiné le long de la ligne pointillée, en continue jusqu'à l'île voisine. Si le joueur doit dessiner plusieurs ponts, il peut les répartir comme il le souhaite sur une ou plusieurs îles (comportant un chiffre).



Tim dessine un pont partant de l'île avec le chiffre 4 et deux ponts partant de l'île avec le chiffre 5.

**Important** : il est interdit de dessiner moins de pont que le nombre indiqué de ponts sur la carte, vous devez soit **dessiner tous les ponts**, soit renoncer **entièrement à l'action b** !

Quand tous les joueurs auront terminé l'action b), un joueur au choix tire la prochaine carte de la pioche et la pose sur la carte précédente. Le jeu se poursuit ensuite de la même manière jusqu'à ce que les 17 cartes de la pioche soient tirées et exécutées. Puis on procède au décompte final.

**Remarque** : si vous le souhaitez, vous pouvez rayer dans la barre d'information en bas du tableau au fur et à mesure les cartes découvertes, vous saurez ainsi les cartes restantes. Il est interdit de regarder dans la pile de défausse.

# RÈGLES DE CONSTRUCTION DES PONTS

- **Très important** : les ponts ne peuvent **pas se croiser**.
- Si un joueur a construit un pont entre deux îles le long de la ligne pointillée, il a le droit lors du même tour ou à un autre moment de construire un **deuxième pont** (en dessinant une ligne parallèle).
- Il est interdit de dessiner un pont entre deux îles si aucune des deux îles ne comportent un chiffre.
- Les îles terminées ne doivent pas obligatoirement être reliées à d'autres îles terminées. Enfin, toutes les îles n'ont **pas besoin d'être reliées entre-elles**. Il est donc permis d'avoir des groupes de deux ou quelques îles reliées entre-elles qui ne sont pas reliées à toutes les autres îles etc.
- Si un certain nombre de ponts mènent à une île sans numéro, on ne peut **pas** inscrire dans cette île un **nombre inférieur** au nombre de ponts. Si, par exemple, 3 ponts mènent déjà à une île précise, alors le plus petit chiffre à pouvoir y être inscrit est le 3.
- En aucun cas **plus de 6 ponts** ne peuvent mener à une île, puisque le chiffre maximal sur les cartes est 6.

**Attention** : si quelqu'un commet une **erreur** en entrant un numéro ou en dessinant un pont (par exemple, plus de ponts mènent à une île que ce qui est autorisé), les règles suivantes s'appliquent en général : si l'erreur est remarquée **au plus tard le tour suivant**, elle peut être corrigée si cela ne porte préjudice au jeu. Si l'erreur est remarquée plus tard, elle reste inscrite. L'île concernée par l'erreur ne peut par la suite en aucun cas être complétée (il est préférable de la rayer clairement) et aucun point ne peut être marqué.

**Il est donc fortement recommandé**, après chaque tour de vérifier si aucune erreur n'a été faite.

## POINTS DE VICTOIRE ET FIN DE LA PARTIE

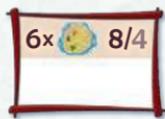
Dans chacune des trois catégories suivantes, chaque joueur a la possibilité de marquer des points de victoire une fois au cours du jeu :



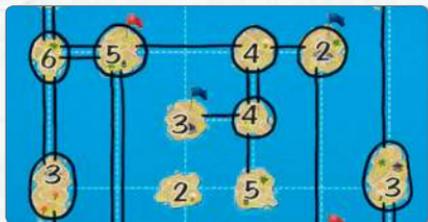
Le joueur qui termine le premier **les 4 îles** avec un **drapeau rouge** (les îles doivent alors être entourées), obtient **9 points**. Les îles ne doivent pas obligatoirement être reliées entre-elles. Si plusieurs joueurs y parviennent au cours du même tour, ils reçoivent tous 9 points. Tous les joueurs qui y arrivent le tour suivant reçoivent 5 points.



Le joueur qui termine le premier **les 3 îles** avec un **drapeau bleu** (les îles doivent alors être entourées), obtient **7 points**. Les îles ne doivent pas obligatoirement être reliées entre-elles. Si plusieurs joueurs y parviennent au cours du même tour, ils reçoivent tous 7 points. Tous les joueurs qui y arrivent le tour suivant reçoivent 3 points.



Le joueur qui le premier a **relié 6 îles terminées** d'une manière ou d'une autre au moyen de ponts de telle sorte qu'il n'y ait pas d'île inachevée entre ces dernières obtient **8 points**. Si plusieurs joueurs y parviennent au cours du même tour, ils reçoivent tous 8 points. Tous les joueurs qui y arrivent le tour suivant reçoivent 4 points.

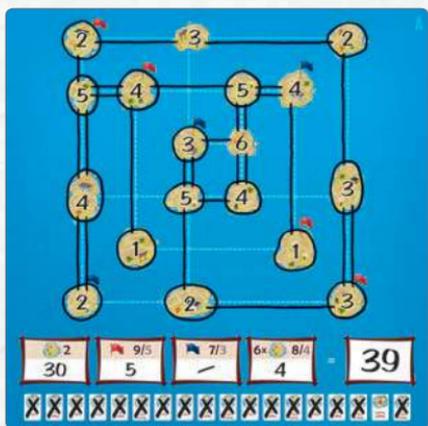


Linus est le premier joueur à relier 6 îles terminées sans qu'il y ait une île inachevée entre ces demi-îles, et marque pour cela 8 points.

Les points de victoire marqués sont inscrits immédiatement et sont annoncés d'une voix claire et distincte. Si la valeur la plus élevée est attribuée dans une catégorie particulière, tous les autres joueurs la rayent sur leur tableau.



Après que la dernière des 17 cartes est retournée et exécutée, les joueurs reçoivent **2 points** pour **chaque île terminée**. Gagne celui qui a le plus de points au total. En cas d'égalité, il y a plusieurs vainqueurs.



Sarah a terminé 15 îles et obtient donc 30 points. Additionnés aux 9 points de victoire qu'elle a obtenu au cours de la partie (5 points pour les îles avec un drapeau rouge et 4 points pour les six îles reliées), elle obtient au total 39 points.

## VARIANTE SOLO

Les règles décrites ne changent pas. Seules les modifications suivantes doivent être prises en compte. Le joueur seul dispose les 17 cartes en **trois pioches distinctes** devant lui : **1ère pioche = 7 cartes** **2ème pioche = 5 cartes** et **3ème pioche = 5 cartes**. Pour obtenir les 7 points des drapeaux bleus, le joueur doit terminer les 3 îles avec un drapeau bleu au plus tard après la 7ème carte (fini la 1ère pioche). S'il n'y parvient pas, il peut encore obtenir 3 points ultérieurement pour les îles avec un drapeau bleu. Pour obtenir les 9 points pour les drapeaux rouges et les 8 points pour avoir relié 6 îles terminées, le joueur doit avoir terminé ces actions au plus tard après la 12ème carte (fini la 2ème pioche). S'il n'y parvient pas, il ne peut encore obtenir ultérieurement que 5 points pour les îles avec un drapeau rouge et 4 points pour avoir « relié 6 îles terminées ». Le total des points obtenus indique au joueur ses capacités en construction de ponts et de connexion d'îles :

Jusqu'à 40	Sous-firre	45/46	Ouvrier	51	Ingénieur des ponts	56	As de l'architecture
41/42	Porteur d'eau	47/48	Bétonnier	52	Expert en planification	58	Génie en construction
43/44	Rafistoleur	49/50	Chef de projet	54	Génie des ponts	60	Dieu des îles