

게임의 종료

3가지 종료 조건이 있습니다.

- 3번째 빨강 폭죽 토كن이 상자 안으로 들어가면 즉시 게임이 종료되고, 점수를 계산합니다.
- 카드 더미의 카드가 모두 떨어지기 전에 5색깔의 불꽃놀이를 모두 완성했다면 그 즉시 종료되며 만점인 25점을 획득하게 됩니다.
- 카드 더미에서 마지막 카드를 가져오게 되면 마지막 카드를 뽑은 플레이어를 포함해서 한번 더 자기 순서를 진행한 후 게임이 종료 됩니다. 그리고 점수 계산을 합니다.

점수 계산

각 색깔 별로 가장 큰 수 카드의 숫자를 더합니다.

예 >
4 + 2 + 3 + 1 + 4 = 14점

아래 기술 평가 내용은 FMIF(Firework Manufacturers International Federation)의 기준을 따릅니다.

점수대	기술 평가 내용
5점 이하	형편 없음. 관람객들의 아우가 쏟아집니다.
6 - 10	인상적이지 않음. 영혼 없는 박수 정도나 나올까?
11 - 15	인상적이긴 하지만 그리 기억될 만큼은 아닙니다.
16 - 20	훌륭하며 관람객들도 만족합니다.
21 - 24	놀랍군요. 관람객들이 오랫동안 기억 할 것입니다.
25	이제 당신은 전설! 이 이상의 불꽃놀이는 없습니다.

6

조언

게임 진행 시 참고할 만한 힌트입니다.

어떤 정보를 받았을 때 기억을 돕기 위해 손에 든 카드의 위치를 변경하는 것은 언제나 가능합니다. 버려진 카드 더미의 내용은 언제나 훑어봐도 좋습니다. 카드 정보를 전혀 모르는 상태에서 카드를 버린다는 선택을 할 경우, 많은 위험이 따릅니다. 그 버려진 카드 때문에 불꽃놀이 완성을 못 할 수도 있습니다. 하지만 선택의 여지가 없는 경우도 있어 운에 맡기면서 카드를 버려야만 할 때도 있습니다. 게임 중 버려도 되는 카드의 색깔을 빨리 파악한다면, 카드 버리기 행동을 통해 파랑 힌트 토كن을 상자 뚜껑 안으로 돌려놓을 수 있습니다.

게임 중 대화 방법

하나비 게임 특성상 게임 중 참가자들 간의 의사소통 형태와 양이 게임에 중대한 영향을 끼칩니다. 엄격하게 규칙을 적용한다면, 정보를 주는 것 이외의 각종 의사소통은 엄격히 제한됩니다. 하지만 게임을 하는 그룹의 형태에 따라 그리고 서로 동의한다면 적절한 선에서 다양한 의사소통의 방법을 사용해도 무방합니다.

추가규칙 "색 지정 불꽃놀이"

카드 1장 내려놓기 행동을 할 때, 내려놓을 카드의 색을 먼저 말합니다. 이후 카드 내려놓기가 성공인지 아닌지 살펴봅니다. 카드 내려놓기가 성공이고, 미리 말한 색과 내려놓은 카드의 색이 같다면, 파랑 힌트 토كن 1개를 상자에 되돌려 놓습니다. 카드 내려놓기가 성공이긴 실패이건, 미리 말한 색과 내려놓은 카드의 색이 다르다면,

빨강 폭죽 토كن 1개를 상자에 넣습니다.

이 행동은 틀릴 경우 페널티가 있기 때문에 자기 차례에 이 행동을 할 것인지 아닌지 선택에 맡깁니다.

전문가용 규칙

전문가용 규칙에서는 25점 만점이거나 실패이거나 둘 중 하나만 가능합니다. 카드 더미가 모두 떨어져도 손에 있는 카드로 계속 진행합니다. 승리 방법은 딱 한 가지. 빨강 폭죽 토كن 3개가 상자 뚜껑 안으로 모두 옮겨지기 전에 25점 만점을 받는 것뿐!

"색의 향연" 규칙

조커 카드 5장을 하나비 카드

더미에 추가합니다. 조커

카드에 대한 정보를 줄 때

"당신은 2장의 조커 카드를

가지고 있습니다"와 같은 형태로 알려주면 됩니다.

조커 카드는 6번째 색깔의 역할을 하게 되며 이제 만점은

30점이 됩니다.

25 - 29

세계 불꽃놀이 축제에서 우승을 차지합니다.

30

여러분은 "불꽃놀이의 신"으로 기억될 것입니다.

행복한바오밥 홈페이지에서
게임설명 동영상 확인하세요.
www.happybaobab.com



© 2015 - Cocktail Games,
Les XII Singes
www.cocktailgames.com
www.les12singes.com



Antoine Bauza
Gerald Guerlais

게임 설명서

8+ 2-5 20분



게임 구성물

- 하나비 카드 50장
- 조커 카드 5장
- 게임 설명서 1부
- 파랑 힌트 토كن 8개
- 빨강 폭죽 토كن 3개



x3 x8

하나비 카드는 5가지 색깔로 구성되었고 색깔마다 1카드 3장, 2카드 2장, 3카드 2장, 4카드 2장, 5카드 1장으로 구성되어 있습니다.

게임의 목표

하나비는 우리가 모두 한팀이 되어 폭죽을 순서대로 터트리는 협동게임입니다. 불꽃놀이 축제 개막을 앞두고 폭죽이 뒤죽박죽 섞여버렸습니다. 불꽃놀이 전문 기술자인 여러분의 힘을 합쳐 이 위기를 극복해야 합니다. 색깔 별 하나비 카드를 1부터 5까지 숫자 순서대로 놓아야 합니다. 하나비 카드를 많이 내려놓으면 높은 점수를 얻을 수 있습니다.

8

1

게임의 준비

파랑 힌트 토큰 8개를 게임 상자 안에 넣어둡니다.
그리고 빨강 폭죽 토큰 3개는 테이블 한쪽에 둡니다.

  모든 하나비 카드를 잘 섞어서 더미를 만들고 플레이어에게 카드를 나눠줍니다.

• 2~3명일 경우 : 각 5장

• 4~5명일 경우 : 각 4장

중요 받은 카드는 절대로 앞면을 보면 안 됩니다. 하나비 게임의 가장 큰 특징은 게임의 시작부터 끝까지 자신의 카드를 볼 수 없다는 것입니다. 내 카드를 다른 플레이어가 앞면을 볼 수 있도록 손에 듭니다.

게임의 진행

가장 화려한 색의 옷을 입고 있는 사람이 선이 됩니다.
그리고 시계방향으로 각자의 순서가 됩니다. 자기 순서가 되면 아래 3가지 중 1가지 행동을 반드시 수행합니다.

1. 한 가지 정보 제공하기

2. 카드 1장 버리기

3. 카드 1장 내려놓기



중요 자기 순서인 사람 외 다른 참가자들은 침묵해야 하며 이런저런 의견을 제시하지 않도록 주의합니다.

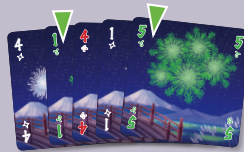
1. 한 가지 정보 제공하기

먼저 상자 안에 있던 파랑 힌트 토큰 1개를 바깥으로 옮깁니다. 이어서 다른 플레이어 1명을 지정하고 그 플레이어가 가지고 있는 카드의 **색깔 정보** 혹은 **숫자 정보** 중 1가지를 알려줍니다.

중요 만약 상자 안에 파랑 힌트 토큰이 없다면 “한 가지 정보 제공하기” 행동은 할 수 없습니다. 반드시 그 외 다른 행동을 해야 합니다.

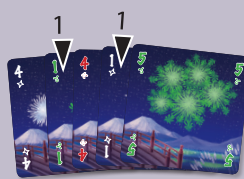
• 색깔 정보 제공의 예

초록색 카드가 2장인데,
이것과 이것은 초록색입니다.



• 숫자 정보 제공의 예

숫자 1카드가 2장인데,
이것과 이것이야 1입니다.



중요 제공하려는 정보와 관련된 숫자 혹은 색깔에 해당하는 카드가 여러 장이라면 모든 카드를 손으로 꼭 짚어 알려줘야 합니다. 초록 카드 2장을 들고 있을 경우, 1장만 알려줘서는 안 됩니다.

2. 카드 1장 버리기

카드 버리기 행동을 선택할 경우, 상자 바깥에 있는 파랑 힌트 토큰 1개를 상자 안으로 되돌려 놓습니다. 그리고 자신의 손에서 선택한 1장의 카드를 버립니다. 그리고 카드 더미에서 새 카드 1장을 가져와 손에 듭니다. 가져온 카드도 앞면을 볼 수 없습니다. 만약 모든 파랑 힌트 토큰이 상자 안에 있다면 이 행동을 할 수 없습니다.

3. 카드 1장 내려놓기

자신의 손에서 카드 1장을 골라 테이블 중앙에 내려 놓습니다. 그 후 성공인지 실패인지 확인합니다.

중요 불꽃놀이에는 각각의 5가지 색깔별로 1가지 세트씩만 만들 수 있습니다. 그리고 색깔별로 오름차순에 딱 맞게 놓아야 합니다. 1을 놓고 2, 그다음 3, 4, 5 순으로 1장씩만 놓을 수 있습니다. 같은 수는 두 장씩 놓을 수 없으며 번호를 건너뛰어서도 안 됩니다.



성공

카드를 성공적으로 내려놓는 방법은 다음 2가지 방법 중 하나입니다.

- 테이블에 없는 색깔의 “1” 하나비 카드를 내려놓는 경우
- 테이블에 있는 색깔의 하나비 카드의 다음 숫자 카드를 내려놓는 경우

예시 초록색 하나비 카드가 1~3까지 바닥에 놓여 있을 때 초록색 하나비 카드 4를 내려놓는 경우

실패

성공에 해당하지 않는 모든 경우는 실패로 간주합니다. 예를 들어 초록색 하나비 카드가 1~3까지 테이블에 놓여 있는데 초록색 하나비 2 카드를 내려놨거나 초록색 하나비 5 카드를 내려놓는 경우 실패입니다. 카드 내려놓는 걸 실패할 경우 내려놓은 카드는 버려지고 빨강 폭죽 토큰 1개를 상자 안으로 넣습니다. 3번째 빨강 폭죽 토큰이 상자 안으로 들어가면 즉시 게임이 종료되고, 점수를 계산합니다. 성공이건 실패이건, 카드를 1장 사용했다면 카드 더미에서 새로운 카드 1장을 가져옵니다. 이 카드도 물론 볼 수 없습니다.

중요 카드를 버리거나 혹은 내려놓기 행동을 할 경우, 카드 사용 전에 버리는 것인지 혹은 내려놓을 것인지 명확히 밝히고 행동을 수행해야 합니다.

불꽃놀이를 완성했을 경우 보너스 받기

어떤 색깔의 하나비 카드를 1부터 5까지 성공적으로 내려 놓았을 경우, 그 즉시 파랑 힌트 토큰 1개를 상자 안으로 되돌려 놓습니다.