

A JÁTÉK VÉGE

A játék háromféleképpen érhet véget:

- A játék azonnal véget ér, amint a harmadik piros korong is a doboz tetejébe kerül, ekkor elvesztettétek a játékot.
- A játék azonnal véget ér, amint mind az 5 tűzijátékot befejezitek. Szemkápráztató győzelmet arattatok, elértétek a maximálisan szerzhető 25 pontot, gratulálunk!
- Amikor a húzópakli utolsó kártyáját is felhúzza valaki, mindnyájatoknak van még egy utolsó köre, beleértve azt is, aki a húzópakli utolsó kártyáját felhúzta, majd a játék véget ér. Ebben az utolsó körötökben már nem húzhattok fel kártyát, hiszen a húzópakli üres.

A játék végén állapítsátok meg, hogy hány pontot értetek el!

* PONTSZÁM

Adjátok össze minden tűzijáték (minden szín) legmagasabb értékű kártyáit, és az így kapott eredmény a végső pontszámotok.

Példa:

4 pont + 2 pont + 3 pont + 1 pont + 4 pont,
összesen 18 pont.

A kivitelezés művészi szintjét maga a Tűzijáték-gyártók Nemzetközi Szövetsége értékeli a következők szerint:

PONTOK	ÖSSZEBENYOMÁS
0 - 5	Rettenetes, a tömeg kifütyüli.
6 - 10	Középszerű, elvéve hallatszik csak taps.
11 - 15	Értékelhető, de nem emlékeztet.
16 - 20	Kiváló, elnyeri a tömeg tetszését.
21 - 24	Fantasztikus, erről még sokáig fognak beszélni.
25	Tökéletes, felülmúlhatatlan, a tömeg tátott szájjal nézi.

6

TANÁCSOK

Néhány tanács, ami a segítségetekre lehet:

- Miután információt kaptál, ha szeretnéd, átrendezheted a kezdedben lévő kártyáidat, hogy számodra könnyebben megjegyezhető sorrendben legyenek, pl. jobb szélre, bal szélre gyűjtheted őket, kicsit feljebb húzhatsz, vagy lejjebb tolhatsz egyes kártyákat.
- Mindig kövessétek figyelemmel az eldobott kártyákat! Ez a segítségetekre lehet abban, hogy rájőjtek, mi lehet nálatok.
- Ha olyan kártyát dob sz el a kezdeből, amiről semmilyen információval nem rendelkezel, azt kockáztatod, hogy olyan kártyától szabadulsz meg, ami nélkülözhetetlen lehet egy tűzijáték befejezéséhez. Ugyanakkor előfordul olyan helyzet, amikor rákényszerülsz olyan kártya eldobására, amiről nem tudsz semmit sem. Azt mindenféleképpen érdemes figyelembe venni, hogy melyik értékből mennyi példány van a teljes pakliban, és azok közül mennyit látsz más játékosoknál. Az 5-ös kivételével minden másik értékből több példány is van, így azt leszámítva, a többi érték eldobása nem feltétlenül jelenti, hogy már nem lehet az adott színű tűzijátékot befejezni.
- Ha egyértelműen látszik, hogy egy tűzijátékot már nem tudtok befejezni, jelöljétek meg az adott színhez tartozó kártyákat (pl. egy kicsit feljebb húzzátok a kezetekben), így a továbbiakban ezeket eldobhatjátok, hogy kék korongokat rakhassatok vissza a doboz tetejébe.

KOMMUNIKÁCIÓ A JÁTÉK SORÁN

A kommunikáció és a kommunikáció hiánya teszi különlegessé a Hanabit. Ha szigorúan betartjátok a szabályokat, akkor kizárólag olyankor kommunikálhattok egy játékos társatokkal, amikor kék korong használatával információt osztotok meg vele. A legfontosabb azonban az, hogy élvezétek a játékot, így állapotjátok meg olyan saját kommunikációs szabályokban, ami a számotokra a legjobban működik. Például, a következő mondatokhoz hasonlókat bármikor elhangozhatnak: "Továbbra sem tudok semmit a kezemben lévő kártyákról." vagy "Emlékszel még, hogy miket tudtál már meg a kártyáidról?"

7

"KORONAÉKSZER" VARIÁNS HALADÓ JÁTEKOSOK SZÁMÁRA

Nincs pontszámolási lehetőség, a tűzijátékaitoknak tökéletesnek kell lennie, különben veszítettétek. A játék nem fejeződik be a húzópakli utolsó kártyájának felhúzása utáni utolsó fordulóban, hanem egészen addig tart, amíg győzelmet arattok (azaz az összes tűzijáték befejeződik), vagy elvesztitek a játékot (azaz a 3. piros korong is a doboz tetejébe kerül, vagy olyan kártyát dobtok el, ami nélkülözhetetlen egy tűzijáték befejezéséhez). Ebben a játékvariánsban tehát előfordulhat, hogy amikor sorra kerültk, a megszokottnál kevesebb kártya van a kezetekben.

A szerző köszönetet mond:

Sylvian Thomasnak, Mikael Bachnek, Michaël Bertrandnak, Matthieu Houssaisnak, Florian Greniernek, Françoise Sengissennek, Emilie Pautrot-nak, Frédéric Vuillet-nek, Matthieu Boninnak, Bruno Goube-nak és Arnaud Villechaise-nek.

reflexshop

Importálja és forgalmazza:

Reflexshop Kft.

1044 Budapest, Ezred u. 2. B2/5.

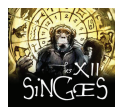
Tel.: +36 1 688 1858

Fax: +36 1 688 1859

E-mail: office@reflexshop.hu

www.reflexshop.hu

SIKERES TŰZIJÁTÉKOT KÍVÁNUNK!



© 2019 - Cocktail Games,
Les XII Singes
www.cocktailgames.com
www.les12singes.com

8

Hanabi

Antoine Bauza játék
Illusztrációk: Cocktail Games
2-5 játékos számára, 8 éves kortól

JÁTEKELEMEK



- 50 kártya
- 8 kék korong
- 3 piros korong
- 1 játékszabály



Megjegyzés: A játékba kerülő kártyák színenként a következő értékekkel bírnak: 1, 1, 1, 2, 2, 3, 3, 4, 4, 5.

A JÁTÉK CÉLJA

A Hanabi egy kooperatív kártyajáték, ami azt jelenti, hogy nem egymás ellen fogtok játszani, hanem együttműködve igyekeztok elérni a közös célokat. Feledékeny tűzijáték-gyártók vagytok, és véletlenül összekevertétek a puskaporokat, a kanóckokat és a rakétákat a tűzijáték-állványon. A műsor rögtön kezdődik, ti pedig pánikba estek. Együtt kell működnetek annak érdekében, hogy az előadás ne fulladjon kudarcba.

Kedves pirotechnikusok, össze kell állítanotok 5 tűzijátékot: 1 fehér, 1 piros, 1 kék, 1 sárga, 1 zöld, színenként növekvő sorrendben (1, 2, 3, 4, 5).

1

ELŐKÉSZÜLETEK



- Helyezzétek a 8 kék korongot a doboztetőbe, a 3 piros korongot pedig közvetlenül a doboz teteje mellé!
- Keverjétek meg az 50 kártyát, majd képezzetek belőlük egy képpel lefelé fordított húzópaklit!
- Osszatok minden játékosnak a játékoszám alapján ugyanannyi kártyát képpel lefelé:
 - 2 vagy 3 fős játék esetén 5 kártyát.
 - 4 vagy 5 fős játék esetén 4 kártyát.

Fontos! A kártyákat képpel lefelé kapjátok, és NEM nézhetitek meg, hogy mi van a saját kártyáitokon! Vegyétek a kártyáitokat a kezetekbe úgy, hogy ti a saját kártyáitok hátlapját lássátok, és a többi játékos lássa, hogy milyen értékű és színű kártyák vannak a kezetekben! A játék folyamán nem nézhetitek meg a kezetekben lévő kártyáitok előlapját, ugyanis ezzel megbecstelenítenétek és sárba tipornátok pirotechnikai hivatásokatokat.

JÁTÉKMENET

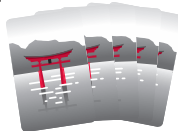
A legszínűbben öltöző játékos lesz a kezdőjátékos, vele kezdve a játék menete az óramutató járásával megegyező irányba halad. Amikor sorra kerül sz, a következő három akció egyikét kell végrehajtani (köteles vagy egyetlen akciót végrehajtani, nem passzolhatsz):

1. Ossz meg információt!

2. Dobj el egy kártyát!

3. Játssz ki egy kártyát!

Megjegyzés: Az akciót végrehajtó játékost senki sem befolyásolhatja semmilyen módon, sem megjegyzéssel, sem gesztikulálással!



2

1. Ossz meg információt!

Ennek az akciónak a végrehajtásához vegyél el egy kék korongot a doboz tetejéből, és helyezd azt a piros korongok mellé! Ezt követően ossz meg valamilyen információt egy játéktársaddal a kezében tartott kártyáival kapcsolatban!

Fontos: Egyértelműen rá kell mutatnod azokra a kártyákra, amelyekkel kapcsolatban információt osztasz meg.

Kétféle információt oszthatsz meg:

→ Egyetlen, általad választott színnel kapcsolatos információ.

Példák:

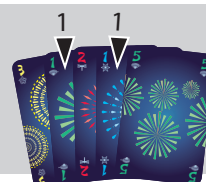
“Egy piros kártyád van itt.”
vagy “Egy-egy zöld kártyád van ezeken a helyeken.” vagy “Ezen a két helyen egy-egy fehér kártyád van.”



→ Egyetlen, általad választott értékkel kapcsolatos információ.

Példák:

“5-ös értékű kártyád van itt.”
vagy “Két darab 1-es értékű kártyád van ezen a két helyen.”
vagy “Egy-egy 4-es értékű kártyád van, itt és itt.”



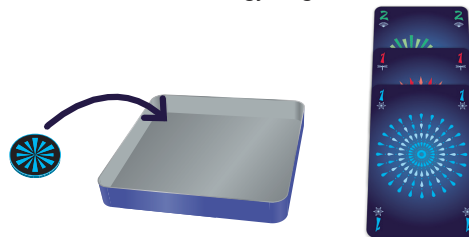
Fontos: A választott opcióval kapcsolatban teljes információt kell adnod, így például, ha zöld színnel kapcsolatosan adsz információt, és a játéktársadnak kettő zöld kártyája van, nem mutathatsz rá csak az egyikre, egyszerre kell rámutatnod mindkét kártyára, semmilyen módon nem különböztetheted meg őket.

Megjegyzés: Amennyiben a doboz tetejében már egyetlen kék korong sincs, nem választhatod ezt az akciót, egy másikat kell végrehajtani.

3

2. Dobj el egy kártyát!

Amikor ezt az akciót hajtod végre, helyezz vissza egy kék korongot a játék dobozába! Dobj el egy kártyát a kezedből, és helyezd azt a játékdoboz mellé! Az eldobott kártyákat helyezzedek egymásra, egy kicsit elcsúsztatva, hogy mindenki láthassa, mely kártyákat dobdtatok el. Ezt követően húzz egy kártyát a húzópakliból, és vedd a kezedbe azt, anélkül, hogy megnéznéd, mi van rajta!



Megjegyzés: Amennyiben az összes kék korong a doboz tetejében van, nem választhatod ezt az akciót, egy másikat kell végrehajtani.

3. Játssz ki egy kártyát!

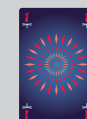
Válaszd ki egy kézben tartott kártyád, és játszd ki azt magad elé! Két lehetőség állhat fenn ilyenkor:

→ A kártya elindít vagy folytat egy tűzijátékot, ilyenkor a kártya az adott tűzijáték sorozatába kerül.

→ A kártyával nem indítható el vagy nem folytatható tűzijáték. Ilyenkor dobod el a kijátszott kártyát, és helyezz egy piros korongot a doboz tetejébe!

Bármelyik eset is áll fenn, ezt követően mindenféleképpen húzz egy kártyát a húzópakliból, és vedd a kezedbe azt, anélkül, hogy megnéznéd mi van rajta!

4



* MIBŐL ÁLL EGY TÚZIJÁTÉK:

- Minden színből egyetlen tűzijátékotok lehet a játéktérén.
- A tűzijáték sorozatába kerülő kártyákat növekvő sorrendben kell a játéktérre helyeznetek, tehát 1-essel kell elindítani a tűzijátékot, majd arra ugyanabból a színből 2-es, 3-as, 4-es és végül 5-ös kártyának kell kerülnie, ebben a sorrendben.
- Egy tűzijátékban összesen legfeljebb 5 kártya lehet, minden értékből egy-egy.

* EGY TÚZIJÁTÉK BEFEJEZÉSÉÉRT JÁRÓ JUTALOM:

Amikor egyikőtök befejez egy tűzijátékot (azaz ki tudta játszani az adott színből az 5-ös kártyát), helyezzen vissza egy kék korongot a doboz tetejébe! Ennek a jutalomnak az érvényesítésekor nem kell kártyát eldobni. Ha minden kék korong eleve a doboz tetejében van, akkor ez a jutalom elveszik, nincs hatása.

5