

Score:

Om de eindscore te bepalen, tellen de spelers de hoogste waarde van elke rij vuurwerkkarten bij elkaar op.

Voorbeeld:

4 punten + 2 punten + 3 punten + 1 punt + 4 punten
= een eindscore van 14 punten.

Deze artistieke prestatie wordt vervolgens geëvalueerd via de puntenschaal van de Internationale Federatie van Vuurwerkdeskundigen:

PUNTEN	KWALITEIT VAN DE PRESTATIE
0 - 5	Verschrikkelijk, de toeschouwers joelen.
6 - 10	Zwak, slechts een matig applaus.
11 - 15	Redelijk, maar de toeschouwers zijn beter gewend.
16 - 20	Goed, de toeschouwers zijn tevreden.
21 - 24	Zeer goed, de toeschouwers zijn enthousiast!
25	Legendarisch, deze vuurwerkshow zullen de toeschouwers nooit vergeten!

ENKELE TIPS

Hierbij enkele tips die de spelers kunnen helpen om een prachtige vuurwerkshow op te voeren:

- Een speler mag zijn handkaarten opnieuw sorteren na het krijgen van informatie om deze beter te kunnen onthouden. Men kan bijvoorbeeld kaarten in de hand verplaatsen of schuin zetten.
- Spelers mogen op elk moment kijken welke kaarten op de aflegstapel liggen.
- Als een speler een kaart aflegt waarover men nog geen enkele informatie ontvangen heeft, kan het zijn dat dit

een kaart is die een rij vuurwerkkarten zou voltooien. Soms heeft een speler geen andere keus dan een kaart af te leggen waarover men nog geen informatie heeft gehad. Daarom zijn er meerdere exemplaren van kaarten in het spel (behalve van kaarten met waarde 5); het afleggen van een kaart betekent dus niet dat een rij niet meer voltooid kan worden.

- Laat duidelijk zien als je weet dat een rij vuurwerkkarten niet meer voltooid kan worden, bijvoorbeeld door de laatste kaart iets te verschuiven. De vuurwerkkarten van die kleur kunnen altijd nog afgelegd worden om blauwe fiches in de doos terug te krijgen.

COMMUNICATIE

Bij Hanabi draait het om communicatie (en non-communicatie) tussen de spelers. Als je de regels streng toepast, mag je alleen praten met je medespelers wanneer je vertelt welke actie je kiest en wanneer je informatie geeft. Je mag natuurlijk spelen op de manier die jij zelf wenst: maak eigen regels om ervoor te zorgen dat er goed gecommuniceerd wordt. Je kan altijd opmerkingen toelaten zoals "Ik heb nog altijd geen informatie over..." of "Herinner je je nog wat je in je handen hebt?"

SPELVARIANT VOOR GEVORDERDEN « KROON OP HET WERK »

In plaats van een laatste ronde te starten als de laatste kaart van de stapel getrokken is, gaat het spel verder tot er een nederlaag (het derde rode fiche wordt in de doos gelegd of een kaart wordt afgelegd die je niet meer kunt vervangen) of overwinning (alle rijen vuurwerkkarten zijn voltooid) behaald is. De spelers kunnen aan het einde van het spel minder handkaarten hebben en de puntenschaal wordt niet gebruikt: het spel wordt gewonnen of verloren.

SPELVARIANT « VOORSPELLENDE GAVE »

Bij het spelen van een kaart, mag de actieve speler voorspellen bij welke vuurwerkkleur deze kaart aangesloten kan worden. Is de voorspelling juist, dan wordt de kaart geplaatst volgens de gebruikelijke regel en mag de speler een blauw fiche in het deksel van de doos plaatsen (2 blauwe fiches als het gaat om een kaart met waarde 5). Is de voorspelling onjuist, dan wordt de kaart afgelegd en wordt er een rood fiche in het deksel gelegd. De spelers zijn vrij om een voorspelling te formuleren, wetende dat er risico's aan verbonden zijn!

UITBREIDING « LAWINE VAN KLEUREN »

Bij deze uitbreiding worden de 5 meerkleurige vuurwerkkarten aan de stapel toegevoegd. Deze worden gezien als een aparte kleur, dus een zesde kleur. Je kan nu dus ook informatie geven over deze kaarten. Voorbeeld: "Jij hebt hier en hier een meerkleurige vuurwerkkaart". De spelers proberen nu 6 rijen vuurwerkkarten te voltooien met een maximale score van 30 punten.

25 - 29	Legendarisch, deze vuurwerkshow zullen de toeschouwers nooit vergeten!
30	Goddelijk, vervult de hemel met emoties.

De ontwerper wil graag bedanken:

Sylvain Thomas, Mikaël Bach, Michaël Bertrand, Matthieu Houssais, Florian Grenier, Françoise Sengissen, Émilie Pautrot, Frédéric Vuillet, Matthieu Bonin, Bruno Goube, Arnaud Villechaise.



© 2021 - Cocktail Games,
Les XII Singes
www.cocktailgames.com
www.les12singes.com



Een spel van Antoine Bauza - Illustraties: Gérald Guerlais
Geschikt voor 2-5 spelers vanaf 8 jaar.

INHOUD

- 50 vuurwerkkarten
- 8 blauwe fiches
- 3 rode fiches
- 5 meerkleurige vuurwerkkarten (voor de uitbreiding)
- 1 spelhandleiding



Opmerking: Per kleur (rood, geel, groen, blauw en wit) zijn er 10 vuurwerkkarten met verschillende waarden: 1, 1, 1, 2, 2, 3, 3, 4, 4 en 5.

DOEL VAN HET SPEL

Hanabi is een coöperatief kaartspel, dat wil zeggen een spel waarbij spelers samenwerken om een gemeenschappelijk doel te bereiken. De spelers vormen een team van vuurwerkdeskundigen die per ongeluk het poeder, de lonten en de vuurwerkpijlen voor een show gemengd hebben. De vuurwerkshow start echter op het punt van beginnen en er ontstaat paniek. Ze zullen moeten samenwerken om te vermijden dat de show een regelrechte ramp wordt!

Om de show te redden dienen de spelers er samen voor te zorgen dat de vuurwerkkarten gesorteerd worden op kleur (rood, geel, groen, blauw, wit) en opeenvolgende waarden per kleur (1,2,3,4,5).

Voorbereiding

Leg de 5 meerkleurige vuurwerkkarten aan de kant. Deze karten worden niet gebruikt tijdens het basisspel, maar alleen bij de uitbreiding "Lawine van kleuren".



Leg de 8 blauwe fiches in het deksel van de doos en de 3 rode fiches ernaast.

Schud de 50 vuurwerkkarten en vorm hiermee een gedekte stapel.

Verdeel de karten onder het aantal spelers:

- Bij een spel met 2 of 3 spelers krijgt elke speler 5 karten,
- Bij een spel met 4 of 5 spelers krijgt elke speler 4 karten.

Belangrijk: Spelers mogen tijdens het spel hun eigen karten niet bekijken, maar zien wel de karten van hun medespelers! Ze houden hun karten met de rugzijde naar zich toe in de hand, zodat alleen hun medespelers de voorzijde van hun karten kunnen zien.

Spelverloop

De speler die de meest kleurrijke kleding draagt, begint het spel. Vervolgens wordt er met de wijzers van de klok mee gespeeld. Tijdens een speelbeurt moet een speler één van de volgende 3 acties kiezen en uitvoeren:

1. Informatie geven

2. Een kaart afleggen

3. Een kaart spelen



Opmerking: Wanneer iemand aan de beurt is, mogen de andere spelers geen commentaar geven of deze speler beïnvloeden.

1. Informatie geven

Om deze actie uit te voeren moet een speler één blauw fiche uit het deksel van de doos halen en deze bij de rode fiches leggen. Deze speler mag dan informatie geven aan één van de andere spelers over hun karten.

Belangrijk: De speler moet duidelijk met een vinger aangeven over welke kaart(en) er informatie gegeven wordt.

Er zijn 2 soorten informatie:

• Informatie over één kleur.

Voorbeeld:

"Je hebt hier één rode kaart" of "Je hebt 2 groene karten, hier en hier" of "Je hebt geen enkele witte kaart".



• Informatie over één waarde.

Voorbeeld:

"Je hebt hier een kaart met waarde 5" of "Je hebt 2 karten met waarde 1, hier en hier" of "Je hebt geen enkele kaart met waarde 4".



Belangrijk: De speler die informatie geeft, moet volledige informatie geven. Heeft een speler meer dan één kaart van een bepaalde kleur of waarde, dan moet dit duidelijk aangegeven worden voor alle karten!

Opmerking: Deze actie kan niet gekozen worden als er geen blauw fiche meer in het deksel van de doos ligt. De speler moet dan een andere actie kiezen en uitvoeren.

2. Een kaart afleggen

Als een speler voor deze actie kiest, dan legt men één blauw fiche terug in het deksel van de doos. De speler legt één kaart uit zijn hand open af op de aflegstapel naast de doos. Daarna trekt deze speler één nieuwe kaart, die in de hand genomen wordt zonder de voorzijde te bekijken.

Opmerking: Deze actie kan niet gekozen worden als alle blauwe fiches in het deksel van de doos liggen. De speler moet dan een andere actie kiezen en uitvoeren.

3. Een kaart spelen

Bij deze actie neemt een speler een kaart uit de hand en legt deze voor zich neer.

Er zijn 2 mogelijkheden:

- De kaart is het begin van een nieuwe vuurwerkkleur of is een aanvulling op een bestaande rij met vuurwerkkarten en wordt toegevoegd aan die rij.
- De kaart sluit niet aan op een rij vuurwerkkarten: deze kaart wordt afgelegd en een rood fiche wordt in het deksel van de doos gelegd.

De speler trekt een nieuwe kaart en voegt deze, zonder te kijken, toe aan zijn hand.



Samenstelling van het vuurwerk

- Er mag per kleur slechts één rij vuurwerkkarten liggen.
- De vuurwerkkarten moeten in oplopende volgorde gelegd worden (eerst 1, dan 2, dan 3, dan 4 en dan 5).
- Elke rij vuurwerkkarten mag slechts 1 kaart van elke waarde bevatten (dus 5 karten in totaal).

Bonus voor een complete rij

Als een speler een rij weet te voltooien door de kaart met waarde 5 toe te voegen, dan mag deze speler een blauw fiche terugleggen in het deksel van de doos. Dit is een gratis actie: de speler hoeft geen kaart af te leggen. Als op dat moment alle blauwe fiches al in de doos liggen, gaat deze bonus verloren.

Einde van het spel

Het spel Hanabi kan op drie manieren eindigen:

- Als het derde rode fiche in het deksel van de doos wordt gelegd, dan wordt het spel onmiddellijk beëindigd en verliezen alle spelers.
- Lukt het de spelers om alle 5 vuurwerkkrijen te voltooien voordat de stapel op is, dan is het een spetterende vuurwerkshow geworden en vieren de spelers een legendarische overwinning met de maximale score van 25 punten.
- Het spel is ten einde als een speler de laatste kaart van de stapel trekt: elke speler zal nog een laatste keer spelen, inclusief degene die de laatste kaart getrokken heeft. Tijdens deze laatste ronde kunnen de spelers geen karten meer trekken (omdat de stapel op is).

Als de laatste ronde gespeeld is eindigt het spel en worden de punten geteld om de score te bepalen.