

SFÂRȘITUL JOCULUI

Jocul se poate termina în 3 moduri:

- Dacă și cel de-al treilea jeton roșu este scos din capacul cutiei, jocul se termină imediat. **Ați pierdut!**
- Dacă reușiți să formați toate cele cinci suite înainte ca teancul de joc să se golească, jocul se termină imediat. **Victorie răsunătoare**, ați obținut 25 de puncte!
- Dacă se golește teancul de joc, toți mai jucați o singură tură (inclusiv cel care a tras ultima carte), după care jocul se termină și se calculează punctajul.

CUM CALCULAȚI PUNCTAJUL?

Obțineți atâtea puncte, cât este suma ultimelor cărți din fiecare suită!

✱ CALIFICATIVE

PUNCTE	CALIFICATIV
0-5 p	Oribil
6-10 p	Mediocr
11-15 p	Onorabil
16-20 p	Excelent
21-24 p	Maestru
25 p	Legendar

6

CÂTEVA SFĂTURI

Iată câteva recomandări:

- Când ți se dă o informație, îți poți rearanja cărțile din mână, astfel încât să le ții mai bine minte.
- Oricând poți verifica teancul de decartare ca să vezi dacă a ieșit vreo carte.
- Uneori n-ai încotro și trebuie să decartezi o carte despre care nu ai informații. Riști să arunci o carte fără care nu se mai poate termina o suită (ex.: din valoarea 5 e doar o singură carte). Gândește-te că există mai multe exemplare din cărți (cu excepția lui 5), iar decartarea unuia dintre exemplare nu înseamnă că nu veți putea termina o suită.
- Dacă ai identificat o suită care nu se mai poate continua (sau termina), poți marca acea suită (ex.: ultima carte din suită așază-o la o distanță puțin mai mare). Acest lucru te poate ajuta la alegerea cărții pe care o decartezi.

COMUNICAREA ÎNTRE JUCĂTORI

În timpul jocului Hanabi, comunicarea dintre jucători (și lipsa acesteia) este esențială. Dacă respectați cu strictețe regulile, veți putea comunica cu coechipierii voștri atunci când le oferiți o informație folosind un jeton

7

albastru. Oricum, puteți adapta jocul cum vă convine cel mai mult: stabiliți propriile reguli de comunicare. Sunt permise oricând comentarii de genul: „Eu tot nu știu nimic despre cărțile mele” sau „Ții minte, ce ai în mână?”



VARIANTA „TOTUL SAU NIMIC”

În varianta pentru avansați, jucați până când formați cinci suite perfecte de la 1 la 5, sau până când pierdeți: toate cele trei jetoane roșii sunt scoase din cutie sau trebuie să decartezi o carte esențială (de exemplu un 5).

În această variantă, când teancul de joc se golește, continuați să jucați (fără a mai trage) până la victorie sau până ce pierdeți.



© 2022 - Cocktail Games,
www.cocktailgames.com
Toate drepturile rezervate.

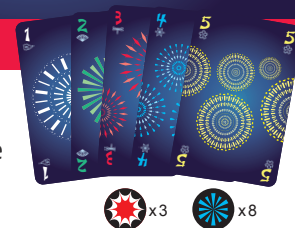
Importator: Ludicus Games Srl,
Str. 1 Decembrie 1918, Nr. 7,
Odorheiu Secuiesc, România
E-mail: info@ludicus.ro
www.ludicusgames.ro

8

Hanabi

Jocul comunicării inteligente,
pentru 2-5 jucători, de la 12 ani în sus.

CONȚINE



- 50 de cărți de joc
- 8 jetoane albastre
- 3 jetoane roșii
- 1 regulament

Notă: sunt 5 culori, fiecare culoare cu valorile: 1, 1, 1, 2, 2, 3, 3, 4, 4, 5.

OBIECTIVUL JOCULUI

În acest joc **de echipă** nimeni nu își va vedea propriile cărți. Drept urmare, va trebui să strângeți informații de la coechipieri și să deduceți care carte când va trebui jucată.

Doar lucrând în echipă veți putea îndeplini țelul comun: **să formați 5 suite perfecte**, fiecare de la 1 la 5, în ordine crescătoare (1, apoi 2, apoi 3, apoi 4 și în final 5).

1

CUM PREGĂTEȘTI JOCUL?



- Așază cele 8 jetoane albastre lângă cutie, iar cele 3 roșii în capacul cutiei.

- Apoi, amestecă cărțile și împarte una câte una 5 cărți pentru fiecare jucător (într-o partidă cu 4 sau 5 jucători, doar 4 cărți pentru fiecare). Din restul cărților formează un teanc de joc lângă cutie.

Important: În acest joc, jucătorii nu se pot uita la cărțile lor. Ei vor ține cărțile în mână astfel încât doar adversarii să le vadă. Această regulă se va menține pe tot parcursul jocului!



CUM SE JOACĂ?

Începând cu primul jucător (alegeți unul), efectuați-vă turele în sensul acelor de ceasornic. În tura ta alege una dintre acțiunile de mai jos (atenție, nu poți pasa):

1. Oferi informații
2. Recuperezi un jeton albastru
3. Joci o carte din mână

Notă: În tura ta, coechipierii nu au voie să comenteze sau să te influențeze în alegerea acțiunii.

2

1. OFERI INFORMAȚII

la un jeton albastru de lângă cutie și introdu-l în cutie... informația costă!

Important: Nu poți alege această acțiune dacă nu mai sunt jetoane albastre lângă cutie.

Apoi oferi unui coechipier o informație despre o culoare (una singură) sau o cifră (una singură) pe care o are în mână.

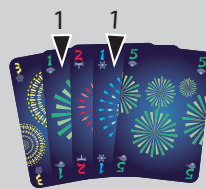
Exemplu pentru culoare

„Ai o carte albastră aici” sau „Ai două cărți verzi aici și aici”, și îi arăți unde sunt cărțile.



Exemplu pentru cifră

„Ai un 2 aici” sau „Ai doi de 1 aici și aici”, și îi arăți unde sunt cărțile.



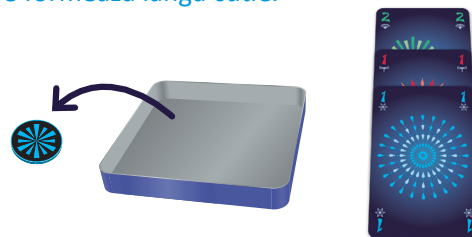
Notă: Atenție, informația trebuie să fie completă: dacă are trei cărți albastre, nu poți să-i arăți doar două cărți albastre, trebuie să i le arăți pe toate trei!

3

2. RECUPEREZI UN JETON ALBASTRU

Decartează o carte din mâna ta și scoate din cutie un jeton albastru.

Notă: Cartea decartată se așază cu fața în sus deasupra teancului de decartare. Acesta se formează lângă cutie.



La sfârșitul acțiunii, trage o carte din teancul de joc și ia-o în mână fără să te uiți la ea.

Important: Nu poți alege această acțiune dacă nu sunt jetoane albastre în cutie.

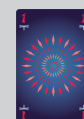
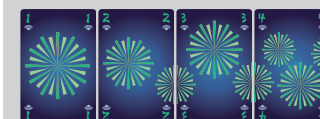
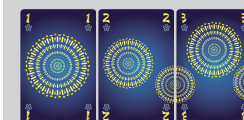
3. JOACĂ O CARTE DIN MÂNA TA

la o carte din mâna ta și pune-o cu fața în sus în fața ta. Sunt 2 posibilități:

- Dacă deschide o nouă suită sau continuă una începută (2 urmează fix după 1, 3 fix după 2, ș.a.m.d.), atunci pune-o pe poziție.
- În caz contrar, decartează cartea cu fața în sus, deasupra teancului de decartare și **scoate un jeton roșu din capacul cutiei!**

La sfârșitul acțiunii, trage o carte din teancul de joc și ia-o în mână fără să te uiți la ea.

4



* CUM CONSTRUIEȘTI SUITA?

Suitele le formați în mijlocul mesei, astfel:

- Din fiecare culoare se poate forma doar o singură suită.
- Cărțile unei suite se așază în ordine crescătoare: 1, apoi 2, apoi 3, apoi 4, apoi 5. Din fiecare valoare poate exista doar una.

* BONUS PENTRU FINALIZAREA UNEI SUITE

Când termini o suită (așezi și cartea 5), scoți din cutie un jeton albastru. Dacă în cutie nu există niciun jeton albastru, acest bonus se pierde.

5