

HANABI

Autor gry: Antoine Bauza
Ilustracje: Gérald Guerlais

Dla 2 – 5 graczy
Od 8 lat wzwyż

Zawartość

- 55 kart Hanabi (fajerwerków)
- 5 karty zasad
- 8 niebieskich znaczników
- 3 czerwone znaczniki

Uwaga: Rozkład wartości na kartach każdego koloru jest następujący: 1, 1, 1, 2, 2, 3, 3, 4, 4, 5.

Cel gry

Hanabi jest grą kooperacyjną, w której gracze nie walczą przeciwko sobie, ale ramię w ramię dla wspólnej wygranej. Gracze tworzą zespół rozdartnionych wytwórców sztucznych ognia, którzy przypadkowo wymieszali ze sobą różne rodzaje prochu, zapalniki oraz rakiety. Tymczasem czas pokazu nieuchronnie się zbliża i w szeregach pirotechników zaczyna szeregować się panika. Muszą oni połączyć siły, aby uchronić show przed totalną katastrofą! W tym celu konieczne jest złożenie 5 fajerwerków (1 białego, 1 czerwonego, 1 niebieskiego, 1 żółtego i 1 zielonego) poprzez utworzenie zestawu kart w każdym kolorze, w narastającym porządku numerycznym (1, 2, 3, 4, 5).

Przygotowanie

Umieścić 8 niebieskich znaczników w pudełku (w wieczku), a 3 czerwone znaczniki położyć obok pudełka. Potasujcie wszystkie 50 kart i ułóżcie w zakrytym stosie pośrodku stołu. Następnie rozdajcie graczom karty:



W rozgrywce 2- i 3-osobowej każdy gracz otrzymuje 5 kart.



W rozgrywce 4- i 5-osobowej każdy gracz otrzymuje 4 karty.

Ważne: Gracz nie może oglądać otrzymanych kart! Trzyma karty w taki sposób, aby ich treść była widoczna dla wszystkich pozostałych graczy, a nie dla niego samego (czyli rewersami ku sobie). Także w ciągu gry graczom nie wolno spoglądać na ich własne karty. Takie postępowanie przyniosłoby im niesławę i splamiło honor mistrza pirotechników.

Przebieg gry

Grę rozpoczyna gracz w najbardziej kolorowym ubraniu. Kolejni gracze rozgrywają swoje tury w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara. W swojej turze gracz musi wykonać jedną, i tylko jedną, z trzech poniższych akcji (gracz nie może zrezygnować z wykonania akcji):

- 1—Podać jedną informację.
- 2—Odrzucić kartę.
- 3—Zagrać kartę.

Uwaga: Podczas tury gracza, pozostali nie mogą w żaden sposób komentować jego poczynań, ani próbować na nie wpływać.

1. Podanie jednej informacji

Aby przeprowadzić tę akcję, gracz zabiera jeden niebieski znacznik z pudełka i odklada na bok (obok czerwonych znaczników). Następnie może jednemu z graczy powiedzieć coś o kartach, które ten trzyma w ręku.

Ważne: Gracz musi wyraźnie wskazać karty, których dotyczy informacja.

Gracz może podać 2 rodzaje informacji:

 informację o jednym kolorze (i tylko jednym),

Przykłady: „Masz tutaj czerwoną kartę” albo „Masz dwie zielone karty, tu i tu” albo „Ta i ta to białe karty”.

 Informację o jednej wartości (i tylko jednej)

Przykłady: „Ta karta ma wartość 5” albo „Tutaj i tutaj masz karty o wartościach 1” albo „Masz dwie karty o wartości 4, to ta i ta”.



Ważne: Gracz musi podać kompletną informację, np. jeśli współgracz posiada dwie zielone karty, gracz nie może wskazać mu tylko jednej z nich!

Uwaga: Ta akcja nie może zostać przeprowadzona, jeśli w pudełku nie ma już niebieskich znaczników. W takim przypadku, gracz musi wybrać inną akcję.

2. Odrzucenie karty

Wykonanie tej akcji pozwala na przełożenie jednego niebieskiego znacznika z powrotem do pudełka. Gracz odrzuca ze swojej ręki kartę na odkryty stos kart odrzuconych, który formuje się obok pudełka. Następnie dobiera nową kartę ze stosu i dołącza do puli kart w swoim ręku bez patrzenia na jej treść.

Uwaga: Ta akcja nie może zostać przeprowadzona, jeśli wszystkie niebieskie znaczniki znajdują się w pudełku. W takim przypadku, gracz musi wybrać inną akcję.

3. Zagranie karty

Gracz wybiera jedną kartę ze swojej ręki i kładzie przed sobą. Możliwe są dwie opcje:



Karta rozpoczyna albo kontynuuje produkcję jednego z fajerwerków i w takim wypadku jest do niego dokładana **LUB**



karta nie uzupełnia składu żadnego fajerwerku i jest odrzucana. W konsekwencji, do pudełka należy przełożyć jeden czerwony znacznik.

Następnie, gracz dobiera ze stosu nową kartę i dołącza do puli kart w ręku bez patrzenia na jej treść.

Jak tworzyć fajerwerki:



Gracze mogą wyprodukować po jednym fajerwerku w każdym kolorze.



Karty danego koloru muszą tworzyć narastający porządek numeryczny (wpierw 1, potem 2, 3, 4 i na końcu 5).



Każda wartość może być obecna tylko raz w każdym fajerwerku (więc w sumie 5 razy na stole).

BONUS za ukończenie fajerwerku

Kiedy gracz kończy produkcję fajerwerku – tj. zagrywa na stół kartę o wartości 5 – umieszcza jeden niebieski znacznik z powrotem w pudełku. Gracz nie musi w tym celu odrzucać karty z ręki. Bonus jednak przepada, jeśli wszystkie niebieskie znaczniki znajdują się w tym momencie w pudełku.

Koniec gry

Gra może się zakończyć na jeden z trzech sposobów:



Gra kończy się natychmiast przegraną graczy, jeśli ostatni trzeci czerwony znacznik znajdzie się w pudełku.



Gra kończy się natychmiast widowiskową wygraną, jeśli gracze wytworzą 5 fajerwerków zanim skończą się karty w stosie. Gracze otrzymują wtedy maksymalną liczbę 25 punktów.



Gra kończy się także, jeśli któryś z graczy zabierze ostatnią kartę ze stosu: każdy z graczy rozgrywa wtedy jeszcze jedną turę, włączając w to gracza, który zabrał ostatnią kartę. Podczas tej ostatniej rundy gracze nie mogą dobierać kart, gdyż stos jest już pusty.

Po zakończeniu ostatniej rundy gra się kończy i gracze podliczają swój wynik.

Wynik



W celu obliczenia wyniku, gracze dodają do siebie najwyższe wartości kart w poszczególnych fajerwerkach.

Przykład: 3 punkty + 4 punkty + 4 punkty + 5 punktów + 2 punkty = 18 punktów.

Wrażenia artystyczne są oceniane na podstawie skali Międzynarodowej Federacji Wytwórców Fajerwerków:

Punkty

Wrażenie

0-5	okropne, tłum gwizdał...
6-10	przeciętne, rozległy się okazjonalne brawa
11-15	dobrze, lecz nie pozostanie w pamięci na długo...
16-20	świetne, publiczność była bardzo zadowolona
21-24	zachwycające, zostaną zapamiętane na bardzo długo!
25	przejdą do historii, wszystkim po prostu odjęto mowę

Rada

Oto kilka wskazówek dla graczy:



Gracz, który otrzymuje od innego gracza informację na temat swoich kart może przearanżować trzymane karty (przełożyć na inne miejsce, obrócić do góry nogami itp.) w celu lepszego zapamiętania tych informacji.



Gracze w dowolnym momencie mogą przeglądać karty w stosie kart odrzuconych.



Jeśli gracz odrzuca kartę, o której nic nie wie, ryzykuje pozbyciem się karty przydatnej do ukończenia jednego z fajerwerków. Czasem jednak nie będzie miał innego wyboru.

W grze występuje jednak po kilka kopii każdej karty (za wyjątkiem kart o wartości 5), więc odrzucenie jednej z nich nie oznacza automatycznie porażki w wytworzeniu danego fajerwerku.



Jeśli gracze wiedzą, iż któregoś z fajerwerków nie uda im się ukończyć, mogą zaznaczyć to wysuwając nieznacznie ostatnią wyłożoną kartę w kolumnie. Karty tego koloru będą mogły być odrzucane w zamian za powrót niebieskich znaczników do pudełka.

Komunikacja między graczami

Komunikacja (oraz jej brak) jest kluczowym aspektem gry. Według reguł gry, gracze mogą komunikować się jedynie w momencie podawania informacji współgromom (co skutkuje przenoszeniem niebieskich znaczników poza pudełko). Jednakże, gracze mogą się umówić na rozgrywkę mniej restrykcyjną, według własnego uznania. Mogą, na przykład, dopuścić komentarze w stylu „Ja nadal nic nie wiem o swoich kartach” albo „Pamiętasz, jakie karty masz w ręku?”

„Wszystko albo nic”

wariant dla

doświadczonych graczy

W tym wariantcie gra nie kończy się po rundzie, w której zabrano ostatnią kartę ze stosu. W zamian

rozgrywka toczy się do momentu, aż gracze przegrają (3 czerwone znaczniki znajdują się w pudełku, bądź odrzucona zostanie karta niezbędna do ukończenia jednego z fajerwerków) lub odniosą zwycięstwo (wszystkie fajerwerki zostaną ukończone). Pod koniec gry gracze mogą zatem dysponować mniejszą liczbą kart w ręku. Nie ma także zastosowania ocena wrażeń artystycznych. Pokaz musi być po prostu perfekcyjny lub wszyscy gracze przegrają!

Wariant

„Zsynchronizowany pokaz”

Zanim gracz zagra kartę na stół może ogłosić, jaki kolor ona reprezentuje:

- Jeśli gracz ma rację, dokłada kartę do fajerwerku, tak jak w zasadach standardowych oraz przenosi jeden niebieski znacznik z powrotem do pudełka (plus znacznik dodatkowy, jeśli zagrana karta miała wartość 5).
- Jeśli gracz się pomylił, karta zostaje odrzucona, a do pudełka należy przełożyć jeden czerwony znacznik.

Gracz może podjąć to ryzyko za każdym razem, gdy zagrywa kartę.

Rozszerzenie „Lawina kolorów”

Dodajcie 5 wielokolorowych kart do talii kart fajerwerków.

Nowe karty stanowią pełnoprawny i odrębny (szósty) kolor. Gracz może zatem przekazać współgraczowi informacje o nim, np. „Masz dwie wielokolorowe karty, tutaj i tu”. Gracze starają się również wyprodukować 6 fajerwerków, a nie 5. Z tego względu, zwiększa się maksymalna pula punktów do zdobycia – 30 punktów.



25-29	Przejdą do historii, wszystkim po prostu odjęło mowę.
30	Absolutnie boskie: pokaz przyćmił gwiazdy na niebie.

rebel

www.wydawnictworebel.pl

www.facebook.com/REBELpl



© Cocktail Games 2016, © Les XII Singes 2016. Wszystkie prawa zastrzeżone.