

Score:

Om je score te berekenen, tellen de spelers de som op van de hoogste waarde van hun 5 vuurwerken.

Voorbeeld:

4 punten + 2 punten + 3 punten + 1 punt + 4 punten
= en totaal van 14 punten

Hun artistieke prestatie wordt geëvalueerd dankzij de puntenschaal van de Internationale Federatie van de artiesten:

PUNTEN	KWALITEIT VAN DE PRESTATIE
5 OF -	Verschrikkelijk, de toeschouwers joelen.
6 - 10	Zwak, jullie team krijgt nauwelijks applaus
11 - 15	Oké, maar de toeschouwers zijn beter gewend.
16 - 20	goed, de toeschouwers zijn tevrede
21 - 24	zeer goed, de toeschouwers zijn enthousiast
25	Legendarisch, dit vuurwerkspektakel zullen de toeschouwers nooit vergeten!

ENKELE TIPS

Hierbij enkele tips die het team kunnen helpen een prachtig vuurwerkspektakel op te voeren. Een speler mag zijn kaarten opnieuw sorteren na het krijgen van informatie. Zo kan hij deze misschien beter onthouden. Deze kan hij links of rechts zetten in zijn hand, maar ook schuin als hij dat wil. De spelers mogen op elk moment kijken welke kaarten zich in de aflegstapel bevinden. Als een speler een kaart aflegt waar hij nog geen enkele informatie over heeft gekregen kan het zijn dat hij een kaart aflegt die een vuurwerk zou vervolledigen. Soms zal een speler niet anders kunnen dan een kaart af te leggen

waar hij nog geen informatie over heeft gehad. Daarom zijn er dubbelen in het spel (behalve van de kaarten met waarde 5); het is niet omdat je die kaart aflegt, dat je dat vuurwerk niet meer kan vervolledigen.

Identificeer duidelijk een vuurwerk wanneer je weet dat je deze niet meer kan afwerken: door bijvoorbeeld de laatste kaart te verschuiven. De kaarten van die kleur kunnen nog altijd dienen om afgelegd te worden en zo terug blauwe fiches in de doos te krijgen.

COMMUNICATIE

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

VARIANT « FINALE BOEKET » VOOR EXPERTEN

In plaats van een laatste ronde aan te vatten wanneer de laatste kaart van de trekstapel getrokken werd, gaat het spel verder tot de nederlaag van de spelers (een derde foutfiche wordt in de doos gelegd of een onvervangbare kaart wordt afgelegd) of overwinning (alle vuurwerkrijen worden afgemaakt). De spelers kunnen aldus minder handkaarten op handen hebben. De puntenschaal wordt niet gebruikt: het spel wordt verloren of gewonnen.

VARIANT « GETIMED E CHOREOGRAPHIE »

Bij het spelen van een kaart om een vuurwerk te voltooien, mag de actieve speler aankondigen welke

kleur zijn kaart komt vervolledigen. Als hij gelijk had, wordt de kaart geplaatst volgens de gebruikelijke regel en de speler kan een blauw fiche in het deksel van de doos plaatsen (een tweede als het gaat om een kaart met waarde 5). In het geval van een fout wordt de kaart weggegooid en wordt er een rode fiche toegevoegd in het deksel. De spelers mogen kiezen of ze dit detail vermelden of niet. Wetend dat er risico's aan verbonden zijn!

UITBREIDING « BONTE KLEURENPRACHT »

De 5 meerkleurige vuurwerkkaarten worden aan de stapel toegevoegd. Zij worden gezien als een aparte kleur, nl de zesde kleur. Je kan nu dus ook informatie geven over deze soort kaarten. (voorbeeld: «Jij hebt hier en hier een meerkleurige vuurwerkkaart») De spelers moeten nu 6 vuurwerken voltooien dus het maximum aan te verdienen punten is 30.

25 - 29	Legendarisch, dit vuurwerkspektakel zullen de toeschouwers nooit vergeten!
30	Goddelijk, vervult de hemel met emoties



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



Een spel van Antoine Bauza - Illustraties door G rald Guerlais • Voor 2 tot 5 spelers - Vanaf 8 jaar

SPELMATERIAAL

- 50 vuurwerkkaarten
- 8 hintfiches
- 3 foutfiches
- 5 bonte vuurwerkkaarten (voor de uitbreiding)
- 1 boekje met de spelregels



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

DOEL VAN HET SPEL

Doel van het spel Hanabi is een co peratief spel, dat wil zeggen dat het een spel is waarbij spelers gaan samenwerken om een bepaald doel te verwezenlijken. De spelers vormen een team van vuurwerkartiesten die per ongeluk het poeder, de lonten en vuurwerkpijlen gemengd hebben. Het vuurwerkspektakel start echter onmiddellijk en er ontstaat paniek. Ze zullen moeten samenwerken om te vermijden dat het spektakel een regelrechte ramp wordt!

Het doel van de vuurwerkartiesten is om 5 vuurwerkkaarten uit te spelen door deze te sorteren op kleur (rood, geel, groen, blauw, wit) en opeenvolgende cijfers (1,2,3,4,5).

VoorBEREIDING

De 5 meerkleurige vuurwerkkarten worden niet gebruikt in het basisspel, maar komen enkel aan bod bij de variant 'bonte kleurenpracht'.



Plaats de 8 blauwe fiches in het deksel van het doosje en de 3 rode fiches er juist naast.

Schud de 50 vuurwerkkarten en vorm er een gedekte stapel mee.

Verdeel de kaarten onder het aantal spelers:

- In een partij met 2 of 3 speler, krijgt elke speler 5 kaarten

- In een partij met 4 of 5 spelers, krijgt elke speler 4 kaarten.

Belangrijk: De spelers kunnen niet naar hun eigen kaarten kijken maar wel naar die van hun medespelers. Ze moeten hun kaarten met de rugzijde naar zich vasthouden zodat enkel hun medespelers deze kunnen zien.

SPELVERLOOP

De speler die de meest kleurrijke kleren draagt, begint het spel. Vervolgens wordt er in klokwijszin gespeeld. Als je aan de beurt bent, moet je 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 medespelers geen commentaar geven of beïnvloeden.

1. Informatie geven

Om deze actie uit te voeren moet je één blauwe jeton uit het deksel van het doosje halen. (Deze legt hij naast de doos bij de rode fiches). Hij mag nu informatie geven aan één van zijn medespelers over die zijn kaarten.

Belangrijk: De speler moet duidelijk aantonen - door middel van zijn vinger - waar de kaart, waarover hij informatie geeft zich bevindt.

2 soorten informatie :

• Informatie over één (enkel één) kleur

Voorbeeld:

"Hier heb je één rode kaart." of "Je hebt 2 groene kaarten, hier en hier." of "Je hebt geen enkele witte kaart."



• Informatie over één (enkel één) waarde:

Voorbeeld:

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



Belangrijk: De speler die informatie geeft, moet de volledige informatie geven. Heeft een speler meer dan één kaart van een bepaalde kleur of waarde, moeten alle kaarten aangeduid worden!

Opmerking: Wanneer er geen enkele blauwe fiche meer in het doosje ligt, kan deze actie niet gekozen worden. De speler moet dan een andere actie kiezen en uitvoeren.

2. Een kaart afleggen

Wanneer een van de spelers deze actie kiest, mag de vuurwerkmeester één blauwe fiche terug in het deksel van het doosje leggen. De speler legt één kaart uit zijn hand af en plaatst deze met de kant zichtbaar naast de doos. Nadien tikt hij één nieuwe kaart, die hij zonder de voorzijde te bekijken in zijn hand neemt.

Opmerking: Wanneer alle blauwe jetons in het deksel van het doosje liggen, kan deze actie niet gekozen worden. De speler moet dan een andere actie kiezen en uitvoeren.

3. Een kaart spelen

De speler neemt een kaart uit zijn hand en legt deze voor zich neer.

Er zijn 2 mogelijkheden die zich kunnen voordoen

- De kaart past en het begint of voltooid een vuurwerk: hij wordt toegevoegd aan dit vuurwerk.
- De kaart past niet en vervolledigd geen enkel vuurwerk: Deze wordt afgelegd en een rode jeton wordt in het deksel van het doosje gelegd.

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



COMPOSITIE VAN HET VUURWERK

- Er mag slechts één vuurwerk zijn van elke kleur.
- De kaarten van een vuurwerk moeten worden gelegd met opeenvolgende waarde (eerst 1, dan 2, dan 3, dan 4, dan 5).
- In elk vuurwerk mag er maar 1 kaart zijn van elke waarde. 5 kaarten in totaal.

BONUS VOOR EEN VOLLEDIG VUURWERK

Wanneer een speler een rij voltooid door de kaart met waarde 5 toe te voegen, mag hij een blauwe jeton terug in de deksel zetten. Deze toevoeging is gratis, de speler moet geen kaart afleggen. Wanneer op dat ogenblik alle blauwe fiches al in de doos liggen, is de bonus verloren.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel Hanabi kan op drie manieren eindigen:

- Als de derde rode fiche in het deksel van het doosje wordt gelegd dan wordt het spel onmiddellijk beëindigd. De spelers verliezen.
- Als de spelers er in zijn geslaagd om de 5 vuurwerken voordat de trekstapel op is, dan begint het spektakel onmiddellijk. De spelers worden beloond met een legendarische overwinning en ontvangen de maximale score van 25 punten.
- Als een speler de laatste kaart pakt van de trakstapel, dan loopt het spel op zijn einde : elke speler zal nog een laatste keer spelen, inclusief degene die de laatste kaart had getrokken. Tijdens deze laatste ronde zullen de spelers geen kaarten meer kunnen trekken om hun hand te vervolledigen omdat de trekstapel op is. Daarna eindigt het spel en worden hun punten opgeteld.