



FIN DEL JUEGO

Hay 3 formas de terminar una partida de Hanabi:

- El espectáculo acaba inmediatamente cuando se coloca la tercera ficha roja dentro de la caja.
- El espectáculo acaba inmediatamente con una victoria increíble si los pirotécnicos logran hacer las 5 series de fuegos artificiales antes de que se acabe el mazo. Los jugadores obtendrían la máxima puntuación: 25 puntos.
- La partida termina cuando un pirotécnico roba la última carta del mazo: en ese momento se inicia una última ronda para todos los jugadores, entre ellos el jugador que tomó la última carta. Los jugadores no podrán robar cartas del mazo, ya que no habrá mazo del que robar.

Una vez se complete esta última ronda, la partida termina y los jugadores proceden a calcular su puntuación.

✱ PUNTUACIÓN

Para calcular el resultado, los jugadores deben sumar las cartas de mayor valor de cada serie de fuegos artificiales.

Ejemplo:

4 puntos + 2 puntos + 3 puntos + 1 punto + 4 puntos para un total de 14 puntos.

La impresión general del espectáculo se mide según la escala determinada por la Federación Internacional de Fabricantes de Fuegos Artificiales:





PUNTOS	IMPRESIÓN GENERAL
0 - 5	¡Horrible! Abucheo de los espectadores. Con suerte, se olvidará pronto.
6 - 10	¡Mediocre! Algún amago de aplausos por educación.
11 - 15	¡Honorable! Sin embargo, no ha sido nada memorable.
16 - 20	¡Excelente! Los espectadores están encantados y sonríen abiertamente.
21 - 24	¡Asombroso! Los espectadores lo recordarán durante mucho tiempo.
25	¡Legendario! Los espectadores no tienen palabras, están todos deslumbrados.

RECOMENDACIONES

Algunos consejos a modo de ayuda:

- Si un jugador recibe información acerca de sus cartas, puede reorganizar su mano para recordar con mayor facilidad dicha información (de izquierda a derecha, de menor a mayor, etc.).
- Los jugadores pueden ver las cartas del mazo de descartes en cualquier momento.
- Si un jugador se descarta de una carta sobre la que no tiene información, corre el riesgo de que esta sea útil para una serie. A veces, al jugador no le quedará más remedio. Sin embargo, hay varias cartas iguales (todas excepto las de valor 5), de modo que descartar una no significa necesariamente que los fuegos artificiales no se puedan completar.
- Identificad claramente las series que sabéis que no podéis completar. Por ejemplo, podéis separar la última carta de la serie del resto. De esta forma, las cartas que tengáis de ese color pueden ser descartadas para poner fichas de PISTA en la caja.

LA COMUNICACIÓN EN HANABI

La comunicación (o la falta de ella) durante una partida de Hanabi es fundamental. Si sigues las reglas de manera estricta, solamente puedes comunicarte con tus compañeros cuando das información utilizando una ficha de PISTA. Sin embargo, podéis establecer las formas de comunicación que mejor se adapten a vuestro juego: usad vuestras propias reglas de comunicación. Siempre podéis permitir comentarios como «yo todavía no sé nada de mi mano» o «¿te acuerdas de lo que tienes en tu mano?».



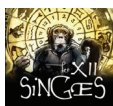
VARIANTE «TRACA FINAL» PARA JUGADORES EXPERTOS

La partida no finaliza tras la ronda en la que se roba la última carta, sino que prosigue hasta que los jugadores pierdan (3 fichas rojas en la tapa de la caja / una carta indispensable se ha colocado en el descarte) o hasta la victoria total (cuando se completan todos los fuegos artificiales).

Así que los jugadores tendrán menos cartas en la mano según el final de la partida se acerque, y la puntuación no se tiene en cuenta: ¡los fuegos tendrán que ser perfectos o fracasarán en el intento!

Agradecimientos del autor

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



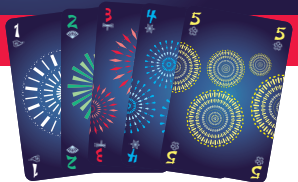
© 2019 - Cocktail Games,
Les XII Singes
www.cocktailgames.com
www.les12singes.com

Hanabi

Un juego de Antoine Bauza
Ilustraciones de Cocktail Games
De 2 a 5 jugadores a partir de 8 años

MATERIAL

- 50 cartas *Hanabi*
- 8 fichas de Pista
- 3 fichas rojas
- 1 reglamento



x3



x8

Nota: los valores de las cartas son: 1, 1, 1, 2, 2, 3, 3, 4, 4, 5 para cada color.

OBJETIVO DEL JUEGO

Hanabi es un juego cooperativo, es decir, un juego donde los jugadores no juegan unos contra otros, sino que trabajan en equipo para conseguir un objetivo común. Los jugadores de *Hanabi* se convierten en los encargados de un impresionante castillo de fuegos artificiales. En un despiste, mezclan la pólvora, las mechas y los cohetes. El espectáculo está a punto de comenzar y cunde el pánico. ¡Hay que aunar fuerzas para evitar que el espectáculo sea un desastre!

Los audaces pirotécnicos han de agrupar los cohetes en 5 series (1 blanca, 1 roja, 1 azul, 1 amarilla, 1 verde), ordenando las cartas por colores y de forma ascendente (1, 2, 3, 4, 5).



PREPARACIÓN DEL JUEGO



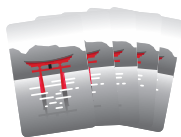
- Coloca los 8 fichas de PISTA en la tapa de la caja y las 3 fichas rojas al lado de la misma.
- Baraja las 50 cartas, reparte una mano a cada jugador (ver más abajo), y coloca el resto de las cartas en la mesa, boca abajo, formando un mazo:
 - Si hay 2 o 3 jugadores, cada jugador recibe 5 cartas.
 - Si hay 4 o 5 jugadores, cada jugador recibe 4 cartas.

Importante: ¡Los jugadores no pueden mirar sus cartas! Deben sujetarlas de tal forma que el resto de jugadores puedan verlas. En otras palabras, deben ponerlas de forma que el reverso de las cartas mire hacia el jugador. No está permitido que ningún jugador mire sus propias cartas durante la partida. ¡Un maestro pirotécnico debe ser honrado e incorruptible!

EL JUEGO

La partida comienza por el jugador con la ropa más colorida y se desarrolla en el sentido de las agujas del reloj. En su turno, un jugador tiene que realizar una, y solo una, de las siguientes tres acciones (no se puede pasar turno):

1. Dar información
2. Descartar una carta
3. Jugar una carta.



Nota: durante el turno de un jugador, sus compañeros de equipo no puede hacer comentarios o tratar de influir en las decisiones del jugador activo.

1. Dar información

Cuando un jugador decide realizar esta acción, tiene que quitar una ficha de PISTA de la tapa de la caja (y ponerla al lado, junto a las fichas rojas). A continuación, puede dar algo de información acerca de las cartas de otro jugador.

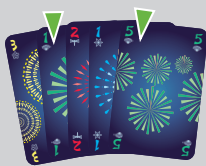
Importante: el jugador debe señalar con claridad las cartas sobre las que está dando la información.

Se puede dar información de dos tipos:

→ Información acerca de un color (solamente de uno).

Ejemplos:

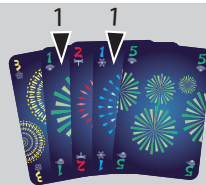
«Tienes una carta roja aquí» o «Tienes dos cartas verdes, aquí y aquí» o «Tienes dos cartas negras, ahí y ahí».



→ Información acerca de un valor (solamente de uno).

Ejemplos:

«Tienes una carta de valor 5 aquí» o «Tienes dos cartas de valor 1 aquí y aquí» o «Tienes dos cartas de valor 4 ahí y ahí».



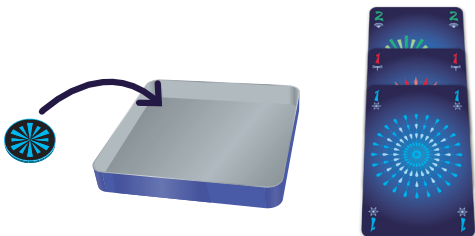
Importante: hay que dar la información completa. Si un jugador tiene dos cartas verdes, no se puede señalar solamente una de ellas. Hay que señalar las dos a la vez, sin prestar más atención a una que a otra.

Nota: esta acción no puede realizarse si no hay fichas de PISTA en la tapa de la caja. En ese caso, el jugador tendría que realizar otra acción.



2. Descartar una carta

Realizar esta acción permite volver a colocar una ficha de PISTA en la tapa de la caja. El jugador descarta una carta de su mano y la pone en la pila de descartes (al lado de la caja, boca arriba). A continuación, toma una carta nueva del mazo y la agrega a su mano sin mirarla.



Nota: esta acción no puede llevarse a cabo si todas las fichas de PISTA están en la tapa de la caja. En ese caso, el jugador tendría que realizar otra acción.

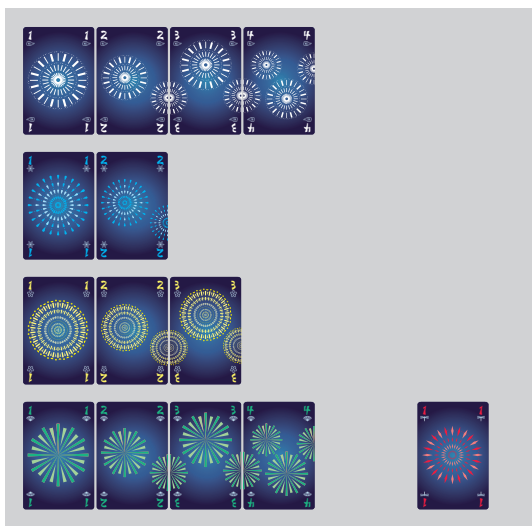
3. Jugar una carta

El jugador coge una carta de su mano y la pone delante de él.

Hay dos resultados posibles:

- La carta comienza una serie o continúa la secuencia de una serie ya existente: la carta se coloca donde corresponda.
- La carta no cumple ninguno de los requisitos anteriores: la carta se retira (al mazo de descartes), y se añade una ficha roja a la tapa de la caja.

A continuación, el jugador coge una carta nueva del mazo y la agrega a su mano sin mirarla.



✱ CÓMO SE HACEN LAS SERIES DE FUEGOS ARTIFICIALES:

- Solo puede haber una serie de fuegos artificiales de cada color.
- Las cartas se colocan en orden ascendente (1, luego 2, luego 3, luego 4 y finalmente 5).
- Solo puede haber una carta de cada valor en cada una de las series de fuegos artificiales (cada serie tiene 5 cartas en total).

✱ BONIFICACIÓN POR UNA SERIE COMPLETA

Cuando un jugador completa una serie de fuegos artificiales (es decir, juega una carta de valor 5) se coloca una ficha de PISTA en la tapa de la caja. No es necesario que el jugador descarte de ninguna carta para ello ya que se trata de una jugada gratuita. Esta bonificación se pierde si todas las fichas de PISTA ya están en la caja.

5