

Конец игры

Есть 3 варианта окончания игры:

- Игра заканчивается проигрышем игроков, если в крышке от коробки оказывается третий красный жетон.
- Игра заканчивается безоговорочной победой игроков, если они успевают собрать 5 фейерверков до того, как в колоде заканчиваются карты. Игроки получают максимально возможное число очков — 25.
- Игра заканчивается, когда один из пиротехников получает последнюю карту из колоды. Все игроки совершают ещё по одному действию (включая того, кто взял последнюю карту). Поскольку в колоде нет карт, новые карты в этом последнем раунде игроки не получают.

После окончания последнего раунда игроки подсчитывают очки.

* ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Для подсчёта очков игроки складывают значения последних карт каждого фейерверка.

Пример:

4 очка + 2 очка + 3 очка + 1 очко + 4 очка = 14 очков.

Художественная ценность салюта определяется по таблице, предложенной Международной федерацией производителей фейерверков:

Очки	Общее впечатление
5 или меньше	Ужасно, толпа негодует.
6 - 10	Посредственно, жиденькие аплодисменты...
11 - 15	Достойно, но надолго не запомнится...
16 - 20	Прекрасно, все очень довольны.
21 - 24	Изумительно, останется в памяти на века!
25	Легендарно, зрители лишились дара речи от восторга!

Советы

Вот несколько полезных подсказок.

- Игрок, получивший информацию о своих картах, может поменять местами карты в руке, чтобы ему было проще запомнить, где и что находится (справа, слева, возможно, даже сверху или снизу).
- В любой момент игры участники могут просматривать стопку сброса.
- Если игрок сбрасывает карту, о которой ему ничего не известно, он рискует лишиться нужной для завершения фейерверка карты. Хотя иногда у него просто нет выбора, и он вынужден сбросить неизвестную карту. Впрочем, все карты кроме карт со значением «5» присутствуют в колоде в нескольких экземплярах, поэтому потеря одной из них не обязательно означает, что фейерверк теперь нельзя собрать.
- Если вы точно знаете, что какой-то фейерверк уже не собрать (например, сбросилась последняя карта цепочки), пользуйтесь этим. Карты соответствующего цвета можно сбрасывать, чтобы возвращать голубые жетоны в крышку от коробки.

Общение во время игры

Общение (и отсутствие общения) между игроками ощутимо влияет на результат партии. Если воспринимать правила буквально, то общаться они разрешают только во время предоставления информации о картах. Однако вы можете играть так, как считаете нужным, придумав собственные правила общения. К примеру, вы всегда можете отпускать фразочки вроде: «Я всё ещё ничего не знаю о своих картах» или «Ты помнишь, что у тебя в руке?»

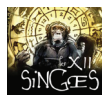
ВАРИАНТ «ФИНАЛЬНЫЙ ЗАЛП» ДЛЯ ОПЫТНЫХ ИГРОКОВ

Игра не заканчивается после того, как один из игроков забирает последнюю карту из колоды. Партия продолжается либо до окончательного проигрыша участников (3 красных жетона в крышке от коробки / сброс необходимой карты), либо до их полной победы (все фейерверки собраны). К концу игры у участников будет оставаться всё меньше карт в руках. Игрокам не понадобится таблица очков: представление должно получиться идеальным, либо оно будет считаться полным провалом!

Автор выражает благодарность: Sylvain Thomas, Mikael Bach, Michaël Bertrand, Matthieu Houssais, Florian Grenier, Françoise Sengissen, Émilie Paulrot, Frédéric Vuillet, Matthieu Bonin, Bruno Goube, Arnaud Villechaize.



Если вам понравилась эта игра, загляните на сайт компании «Стиль Жизни» www.LifeStyleLtd.ru — там вы найдете множество других интересных настольных игр для взрослых и детей!



© 2019 - Cocktail Games, Les XII Singes

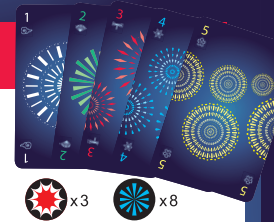
www.cocktailgames.com
www.les12singes.com

Ханаби

Автор игры: Антуан Боза
Иллюстрации: Cocktail Games

Компоненты игры

- 50 карт
- 8 голубых жетонов
- 3 красных жетона
- Правила игры



Примечание. В колоде 5 цветов, по 10 карт каждого цвета: 3 карты со значением «1», по 2 карты со значениями «2», «3» и «4» и 1 карта со значением «5».

Цель игры

«Ханаби» — кооперативная игра, участники которой не соревнуются друг с другом, а стараются вместе достичь общей цели. В этой игре вы становитесь рассеянными пиротехниками, случайно перемешавшими фитили, порох и ракеты от разных фейерверков. Салют вот-вот должен начаться, и вы начинаете нервничать. Ваша общая задача — не допустить превращения шоу в катастрофу!

Собирая цепочки из карт одного цвета в порядке возрастания номеров (1, 2, 3, 4, 5), вы запускаете 5 фейерверков: 1 белый, 1 красный, 1 голубой, 1 желтый и 1 зеленый.

Подготовка к игре



- Положите 8 голубых жетонов в крышку от коробки из-под игры, а рядом с ней положите 3 красных жетона.
- Перемешайте 50 карт и положите колоду рубашкой вверх.
- Раздайте каждому игроку:
 - по 5 карт при игре с 2 или 3 участниками;
 - по 4 карты при игре с 4 или 5 участниками.

Важное замечание. Игроки не должны смотреть полученные карты! Они забирают их в руки и держат так, чтобы лицевая сторона карт была видна всем, кроме них самих (то есть держат их рубашкой к себе). В течение игры никто из участников не видит свои карты. Не подсматривайте их, не порочьте звание мастера-пиротехника!

Ход игры

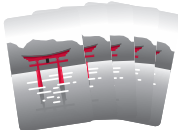
Первым ходит игрок в самой красочной одежде. Право хода передаётся по часовой стрелке. В свой ход игрок должен выполнить одно (и только одно) из трёх возможных действий (пропускать ход нельзя):

1. Поделиться информацией.

2. Сбросить карту.

3. Разыграть карту.

Примечание. Во время хода игрока остальные участники не должны комментировать его действия или пытаться на них повлиять.



1. Поделиться информацией

Для выполнения этого действия игрок забирает один голубой жетон из крышки от коробки и кладёт его к красным жетонам. После этого он делится с другим игроком информацией о картах в руке этого игрока.

Важное замечание. Игрок должен чётко указать карты, о которых говорит.

Игрок может поделиться двумя видами информации:

→ Информацией об одном (и только одном) цвете карт.

Пример:

«У тебя здесь красная карта» или «У тебя две зелёные карты: эта и эта» или «У тебя нет белых карт».



→ Информацией о значении карты (об одном и том же значении).

Пример:

«У тебя здесь карта со значением „5“» или «У тебя две карты со значением „1“: эта и эта» или «У тебя нет карт со значением „4“».

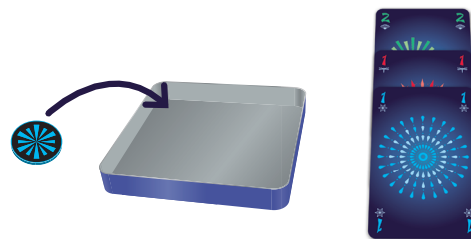


Важное замечание. Вы должны давать полную информацию: если у игрока две зелёные карты, вы не можете упомянуть только одну из них!

Примечание. Это действие нельзя выполнить, если в крышке не осталось голубых жетонов. Игрок вынужден выбрать другое действие.

2. Сбросить карту

Выполняя это действие, игрок возвращает один голубой жетон в крышку от коробки. Игрок кладёт одну из своих карт лицевой стороной в стопку сброса (она выкладывается рядом с коробкой в открытую). Игроки могут в любой момент посмотреть карты в стопке сброса. Затем игрок берёт в руку новую карту, не глядя на её лицевую сторону.



Примечание. Это действие нельзя выполнить, если все голубые жетоны в крышке. Игрок вынужден выбрать другое действие.

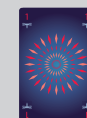
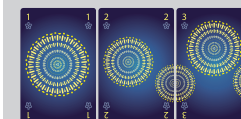
3. Разыграть карту

Игрок берёт одну из своих карт и кладёт её перед собой.

Далее возможны два варианта:

- Карта начинает или продолжает цепочку карт фейерверка какого-то цвета: в этом случае она добавляется к этому фейерверку.
- Карта не подходит ни к одному из фейерверков: в этом случае она сбрасывается, а в крышку откладывается красный жетон.

Разыграв карту, игрок берёт новую карту из колоды и, не подглядывая, добавляет её в руку.



КАК ЗАПУСКАТЬ ФЕЙЕРВЕРКИ

- Вы можете собрать не более одного фейерверка каждого цвета.
- Карты выкладываются в порядке возрастания их значения: сначала – «1», потом – «2», затем – «3», после чего – «4» и, наконец, «5».
- В каждом фейерверке может быть только по одной карте одного значения (то есть всего 5 карт).

БОНУС ЗА ЗАПУСК ФЕЙЕРВЕРКА

Когда игрок полностью собирает фейерверк (иными словами, разыгрывает карту со значением «5»), он возвращает в крышку один голубой жетон, за это не нужно сбрасывать карту. Данный бонус не действует, если все голубые жетоны уже в крышке.