

EINDE VAN HET SPEL

Het spel Hanabi kan op drie manieren eindigen:

- Als de derde foutkaart omgedraaid wordt naar de rode kant, eindigt het spel onmiddellijk en verliezen alle spelers.
- Lukt het de spelers om alle 5 vuurwerkrijen te voltooien voordat de stapel op is, dan is het een spetterende vuurwerkshow geworden en vieren de spelers een legendarische overwinning met de maximale score van 25 punten.
- Het spel is ten einde als een speler de laatste kaart van de stapel trekt: elke speler zal nog een laatste keer spelen, inclusief degene die de laatste kaart getrokken heeft. Tijdens deze laatste ronde kunnen de spelers geen kaarten meer trekken (omdat de stapel op is).

Als de laatste ronde is gespeeld, eindigt het spel en worden de punten geteld om de score te bepalen.

✱ SCORE

Om de eindscore te bepalen, tellen de spelers de hoogste waarde van elke rij vuurwerkkaarten bij elkaar op.

Voorbeeld:

4 punten + 2 punten + 3 punten + 1 punt + 4 punten = een eindscore van 14 punten.

Deze artistieke prestatie wordt vervolgens geëvalueerd via de puntenschaal van de Internationale Federatie van Vuurwerkdiskundigen.

6

PUNTEN	KWALITEIT VAN DE PRESTATIE
0 - 5	Verschrikkelijk, de toeschouwers joelen.
6 - 10	Zwak, slechts een matig applaus.
11 - 15	Redelijk, maar de toeschouwers zijn beter gewend.
16 - 20	Goed, de toeschouwers zijn tevreden.
21 - 24	Zeer goed, de toeschouwers zijn enthousiast!
25	Legendarisch, deze vuurwerkshow zullen de toeschouwers nooit vergeten!

TIPS

Hierbij enkele tips die de spelers kunnen helpen:

- Een speler mag zijn handkaarten opnieuw sorteren na het krijgen van informatie om deze beter te kunnen onthouden. Men kan bijvoorbeeld kaarten in de hand verplaatsen of schuin zetten.
- Spelers mogen op elk moment kijken welke kaarten op de aflegstapel liggen.
- Als een speler een kaart aflegt waarover men nog geen enkele informatie ontvangen heeft, kan het zijn dat dit een kaart is die een rij vuurwerkkaarten zou voltooien. Soms heeft een speler geen andere keus dan een kaart af te leggen waarover men nog geen informatie heeft gehad. Daarom zijn er meerdere exemplaren van kaarten in het spel (behalve van kaarten met waarde 5); het afleggen van een kaart betekent dus niet dat een rij niet meer voltooid kan worden.
- Laat duidelijk zien als je weet dat een rij niet meer voltooid kan worden, bijvoorbeeld door de laatste kaart iets te verschuiven. De vuurwerkkaarten van die kleur kunnen altijd nog afgelegd worden om fiches in de doos terug te krijgen.

7

COMMUNICATIE TIJDENS HANABI

Bij Hanabi draait het om communicatie (en noncommunicatie) tussen de spelers. Als je de regels streng toepast, mag je alleen praten met je medespelers wanneer je vertelt welke actie je kiest en wanneer je informatie geeft. Je mag natuurlijk spelen op de manier die jij zelf wenst: maak eigen regels om ervoor te zorgen dat er goed gecommuniceerd wordt. Je kunt altijd opmerkingen toelaten zoals "Ik heb nog altijd geen informatie over..." of "Herinner je je nog wat je in je hand hebt?".



SPELVARIANT VOOR GEVORDERDEN "KROON OP HET WERK"

In plaats van een laatste ronde te starten als de laatste kaart van de stapel getrokken is, gaat het spel verder tot er een nederlaag (de derde foutkaart wordt afgelegd die je niet meer kunt vervangen) of overwinning (alle rijen vuurwerkkaarten zijn voltooid) behaald is. De spelers kunnen aan het einde van het spel minder handkaarten hebben en de puntenschaal wordt niet gebruikt: het spel wordt gewonnen of verloren.

De ontwerper wil graag bedanken:

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



© 2023 - Cocktail Games,
Les XII Singes
www.cocktailgames.com
www.les12singes.com

8

Hanabi

Een spel van Antoine Bauza.
Illustraties door Laura Michaud.
Geschikt voor 2-5 spelers vanaf 10 jaar.

INHOUD

- 50 vuurwerkkaarten
- 8 fiches
- 3 foutkaarten
- 1 spelhandleiding



Opmerking: Per kleur zijn er 10 vuurwerkkaarten met verschillende waarden: 1, 1, 1, 2, 2, 3, 3, 4, 4 en 5.

DOEL VAN HET SPEL

Hanabi is een coöperatief kaartspel, dat is een spel waarbij spelers samenwerken om een gemeenschappelijk doel te bereiken. Spelers vormen een team van vuurwerkdiskundigen die per ongeluk het poeder, de lonten en de vuurwerkpijlen voor een show gemengd hebben. De vuurwerkshow start echter op het punt van beginnen en er ontstaat paniek. Ze zullen moeten samenwerken om te vermijden dat de show een regelrechte ramp wordt!

Om de show te redden dienen de spelers er samen voor te zorgen dat de vuurwerkkaarten gesorteerd worden op kleur (wit, **rood**, **blauw**, **geel**, **groen**) en opeenvolgende waarden per kleur (1,2,3,4,5).

1

VOORBEREIDING



- Leg de 8 fiches in de doos.
- Leg de 3 foutkaarten gedekt naast elkaar (met de blauwe achterzijden zichtbaar).

- Schud de 50 vuurwerkkarten en vorm hiermee een gedekte stapel.
- Verdeel de kaarten onder het aantal spelers:
 - Bij een spel met 2 of 3 spelers krijgt elke speler 5 kaarten,
 - Bij een spel met 4 of 5 spelers krijgt elke speler 4 kaarten.

Belangrijk: Spelers mogen tijdens het spel hun eigen kaarten niet bekijken, maar zien wel de kaarten van hun medespelers! Ze houden hun kaarten met de rugzijde naar zich toe in de hand, zodat alleen hun medespelers de voorzijde van hun kaarten kunnen zien.

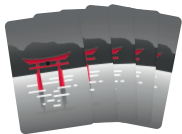
SPELVERLOOP

De speler die de meest kleurrijke kleding draagt, begint het spel. Vervolgens wordt er om de beurt met de klok mee gespeeld. Tijdens een speelbeurt moet een speler één van de volgende drie acties kiezen en uitvoeren (passen is niet toegestaan):

1. Informatie geven

2. Een kaart afleggen

3. Een kaart spelen



Opmerking: Wanneer iemand aan de beurt is, mogen de andere spelers geen commentaar geven of deze speler beïnvloeden.

2

1. Informatie geven

Om deze actie uit te voeren moet een speler een fiche uit de doos pakken (en ernaast leggen). Deze speler mag dan informatie geven aan een van de andere spelers over hun kaarten.

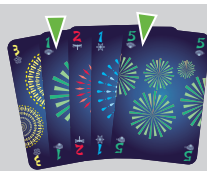
Belangrijk: De speler moet duidelijk met een vinger aangeven over welke kaart(en) er informatie gegeven wordt.

Er zijn 2 soorten informatie:

→ Informatie over één kleur.

Voorbeelden:

"Je hebt 1 rode kaart hier" of "Je hebt 2 groene kaarten, hier en hier" of "Je hebt geen witte kaarten".



→ Informatie over één waarde.

Voorbeelden:

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



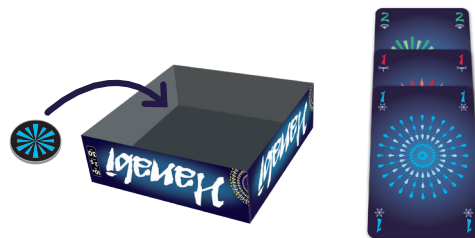
Belangrijk: De speler die informatie geeft, moet volledige informatie geven. Heeft een speler meer dan één kaart van een bepaalde kleur of waarde, dan moet dit duidelijk aangegeven worden voor alle kaarten!

Opmerking: Deze actie kan niet gekozen worden als er geen fiche meer in de doos ligt. De speler moet dan een andere actie kiezen en uitvoeren.

3

2. Een kaart afleggen

Als een speler voor deze actie kiest, dan legt hij een fiche terug in de doos. De speler legt een kaart uit zijn hand open af op de aflegstapel naast de doos. Afgelegde kaarten liggen open op tafel, zodat spelers deze op elk moment kunt bekijken. Daarna trekt deze speler een nieuwe kaart, die in de hand genomen wordt zonder de voorzijde te bekijken.



Opmerking: Deze actie kan niet gekozen worden als alle fiches in de doos liggen. De speler moet dan een andere actie kiezen en uitvoeren.

3. Een kaart spelen

Bij deze actie neemt een speler een kaart uit de hand en legt deze voor zich neer.

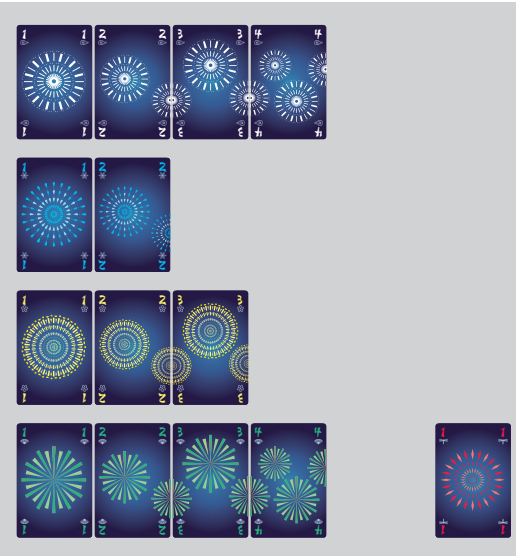
Er zijn 2 mogelijkheden:

→ De kaart is het begin van een nieuwe vuurwerkkleur of wordt toegevoegd aan een bestaande rij met vuurwerkkarten.

→ De kaart sluit niet aan op een rij: deze kaart wordt afgelegd en een foutkaart wordt omgedraaid (zodat de rode kant zichtbaar wordt).

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

4



* SAMENSTELLING VAN HET VUURWERK

- Er mag per kleur slechts één rij vuurwerkkarten liggen.
- De vuurwerkkarten moeten in oplopende volgorde gelegd worden (eerst 1, dan 2, dan 3, dan 4 en dan 5).
- Elke rij vuurwerkkarten mag slechts 1 kaart van elke waarde bevatten (dus 5 kaarten in totaal).

* BONUS VOOR EEN COMPLETE RIJ

Als een speler een rij weet te voltooien door de kaart met waarde 5 toe te voegen, dan mag deze speler een fiche terugleggen in het deksel van de doos. Dit is een gratis actie: de speler hoeft geen kaart af te leggen. Als op dat moment alle fiches al in de doos liggen, gaat deze bonus verloren.

5