

FINE DELLA PARTITA

Una partita ad Hanabi può finire in tre modi:

- Se la terza carta Errore viene girata sul lato rosso, la partita termina immediatamente con una sconfitta.
- Se riuscite a completare tutte e 5 le serie di fuochi d'artificio prima della fine del mazzo di carte, la partita termina immediatamente con una vittoria sfolgorante. Ottenete il massimo punteggio possibile: 25 punti.
- Se uno dei giocatori pesca l'ultima carta del mazzo, la partita è quasi terminata. Avete un ultimo turno a disposizione, incluso il giocatore che ha pescato l'ultima carta. Durante questo ultimo turno, non potete pescare ulteriori carte (visto che il mazzo è vuoto).

Una volta completato l'ultimo turno, la partita termina e procedete al calcolo del punteggio.

※ PUNTEGGIO

Per calcolare il punteggio, sommate le carte di valore più alto per ognuna delle 5 serie di fuochi artificiali.

Esempio

4 punti + 2 punti + 3 punti + 1 punto + 4 punti
= 14 punti.

La qualità dello spettacolo pirotecnico viene infine valutata in base alla tabella della Federazione Internazionale Artificieri, che segue a pagina 7.

PUNTI	QUALITÀ DELLO SPETTACOLO
0 - 5	Ridicolo! La folla vi fischia. Sperate che lo dimentichino in fretta.
6 - 10	Mediocre! Qualche applauso sparso si leva dal pubblico.
11 - 15	Accettabile! Un buon tentativo, ma non verrà ricordato a lungo...
16 - 20	Eccellente! La folla sorride incantata.
21 - 24	Straordinario! Questo spettacolo folgorante rimarrà impresso nella loro memoria!
25	Leggendario! Il pubblico è senza parole, vedete la gioia sprizzare dagli occhi di grandi e piccini!

CONSIGLI

Alcuni suggerimenti che vi possono essere d'aiuto:

- Un giocatore che riceve un'informazione può riordinare le proprie carte, se lo desidera, in modo da metterle in una posizione che lo aiuti a ricordare l'informazione (a sinistra, a destra, un po' più in alto o in basso, ecc.).
- Consultare la pila degli scarti può aiutare a dedurre informazioni sulle proprie carte.
- A un giocatore potrebbe capitare di non avere scelta, e di dover scartare una carta su cui non ha alcuna informazione. Se un giocatore scarta una carta "al buio", rischia di far uscire dal gioco una carta utile per completare una serie. Tuttavia, ci sono più copie di ogni carta (ad eccezione delle carte di valore 5), quindi scartarne una non significa necessariamente che una certa serie non possa comunque essere completata.
- Identificate chiaramente una serie di fuochi d'artificio che sapete di non poter completare, per esempio mettendo l'ultima carta della serie leggermente più in alto. Le carte di quel colore possono essere tranquillamente scartate per rimettere dei gettoni nel coperchio della scatola.

COMUNICARE DURANTE IL GIOCO

Hanabi si basa sulla comunicazione (e la mancata comunicazione) tra i giocatori. Se seguite le regole alla lettera, potrete comunicare con i vostri compagni solo quando fornite informazioni, usando un gettone. Tuttavia, potete regolamentare le comunicazioni nel modo che preferite. Ad esempio, se volete, potete permettere commenti come "Non so ancora nulla della mia mano" oppure "Ricordi cosa hai in mano?".

VARIANTE PER ESPERTI "GRAN FINALE"

Non utilizzate la tabella per valutare il vostro punteggio: lo spettacolo dovrà essere perfetto, o sarete sconfitti!

La partita non termina quando viene pescata l'ultima carta, ma continua finché non riuscite a vincere (completando tutte le serie di fuochi d'artificio) o finché non siete sconfitti (3 carte Errore girate, o una carta indispensabile è stata scartata). Potreste avere in mano meno carte del normale negli ultimi turni della partita.

Ringraziamenti dell'autore

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



Distribuito in Italia da Ghenos S.r.l.
Viale Ortles 82, 20139 Milano
www.ghenosgames.com
Ghenos Games è un marchio registrato di daVinci Editrice S.r.l.

© 2023 - Cocktail Games,
www.cocktailgames.com

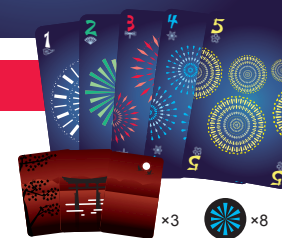
Les XII Singes
www.les12singes.com

Hanabi

Un gioco di Antoine Bauza
Illustrazioni di Laura Michaud
Traduzione di Vincenzo Ricci

CONTENUTO

- 50 carte Hanabi
- 3 carte Errore
- 8 gettoni
- 1 regolamento



SCOPO DEL GIOCO

Hanabi è un gioco cooperativo, ossia un gioco in cui non competete l'uno contro l'altro, ma giocate insieme per raggiungere un obiettivo comune. Siete artificieri distratti di una fabbrica di fuochi d'artificio, che per errore hanno mischiato polveri, micce e razzi di uno spettacolo pirotecnico. Il panico aumenta, lo show sta per iniziare: dovrete aiutarvi a vicenda per impedire che la serata si trasformi in un disastro!

Il vostro obiettivo è quello di assemblare 5 batterie di fuochi d'artificio, una per ogni colore (bianco, rosso, blu, giallo e verde), creando delle serie di numeri crescenti (1, 2, 3, 4 e 5) con carte dello stesso colore.

Nota: per ciascuno dei 5 colori, i valori delle carte sono così ripartiti: 1, 1, 1, 2, 2, 3, 3, 4, 4 e 5.

PREPARAZIONE



- Mettete gli 8 gettoni nel coperchio della scatola.
- Collocate le 3 carte Errare una di fianco all'altra, tenendo visibile il lato blu.

- Mescolate le 50 carte Hanabi e formate un mazzo a faccia in giù.
- Distribuite una mano di carte a ogni giocatore:
 - 5 carte ciascuno, se giocate in 2 o in 3;
 - 4 carte ciascuno, se giocate in 4 o in 5.

Importante: non dovete guardare le carte che ricevete! Prendetele in mano in modo che solo gli altri giocatori le possano vedere (quindi al contrario). In nessun caso, durante la partita, potete guardare le vostre carte; ne va dell'onore e della reputazione di tutti i maestri artigieri!

SVOLGIMENTO

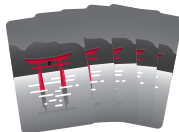
Comincia il giocatore vestito in maniera più colorata, poi il gioco continua in senso orario.

Nel tuo turno, devi effettuare una, e solo una, delle tre azioni seguenti (non puoi saltare il turno):

1. dare un'informazione;

2. scartare una carta;

3. giocare una carta.



Nota: durante il tuo turno, i tuoi compagni non possono commentare o cercare di influenzarti.

2

1. Dare un'informazione

Per svolgere questa azione, per prima cosa prendi un gettone dal coperchio della scatola e rimettilo sul tavolo. Poi, dai a un compagno un'informazione sulle carte che ha in mano.

Importante: indica chiaramente con le dita la carta o le carte su cui stai dando informazioni.

Si possono fornire due tipi di informazioni:

→ informazione su un **colore** (solo uno);

Esempi

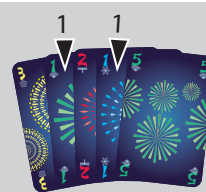
"Questa è una carta rossa" oppure "Hai due carte verdi, qui e qui" oppure "Non hai carte bianche" (in questo caso non si indica nulla).



→ informazione su un **valore** (solo uno).

Esempi

"Questa è una carta di valore 5" oppure "Hai due carte di valore 1, qui e qui" oppure "Non hai carte di valore 4" (in questo caso non si indica nulla).



Importante: le informazioni che fornisci devono sempre essere complete. Ad esempio, se un giocatore ha due carte verdi, non puoi indicarne solo una. Inoltre, devi indicare le carte simultaneamente, senza soffermarti maggiormente su una di esse.

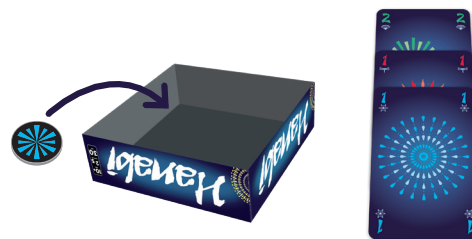
Nota: se i gettoni nel coperchio sono terminati, non puoi scegliere questa azione. In questo caso, sei costretto a scegliere un'altra azione.

3

2. Scartare una carta

Questa azione permette di rimettere un gettone nel coperchio della scatola. Dichiarare che stai scartando, poi prendi una carta che hai in mano e mettila nella pila degli scarti, a fianco della scatola. Poi, pesca una nuova carta, senza guardarla, e aggiungila alla tua mano.

Tenete le carte scartate a faccia in su sul tavolo, leggermente scostate, in modo da poterle consultare in qualsiasi momento.



Nota: se tutti i gettoni sono nel coperchio, non puoi scegliere questa azione. In questo caso, sei costretto a scegliere un'altra azione.

3. Giocare una carta

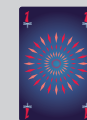
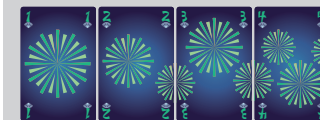
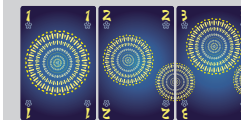
Prendi una carta tra quelle che hai in mano e mettila davanti a te.

Possono verificarsi due casi:

- la carta inizia, prosegue o completa una serie di fuochi d'artificio: aggiungila alla serie in gioco;
- la carta non inizia, prosegue o completa alcuna serie: scartala e gira una delle carte Errare sul lato rosso.

Poi, pesca una nuova carta, senza guardarla, e aggiungila alla tua mano.

4



* COMPOSIZIONE DEI FUOCHI D'ARTIFICIO

- Può esserci solo una serie di fuochi d'artificio per ogni colore.
- Le carte di una serie devono essere messe in ordine crescente (1, poi 2, poi 3, poi 4 e infine 5).
- In ogni serie ci può essere solo una carta di ciascun valore (quindi 5 carte in tutto).

* BONUS PER UNA SERIE COMPLETA

Quando un giocatore completa una serie di fuochi d'artificio, ossia gioca la carta con valore 5, rimette un gettone nel coperchio della scatola. Questa aggiunta è gratuita; il giocatore non deve scartare una carta. Se tutti i gettoni sono già nel coperchio, questo bonus è perso.

5