

PELIN PÄÄTTYMINEN

Hanabi-peli voi päättyä kolmella tavalla:

- Peli päättyy heti häviöön, jos kolmas punainen merkki asetetaan laatikon kanteen.
- Peli päättyy heti murskavoittoon, jos pelaajat onnistuvat luomaan viisi kokonaista ilotulitusta ennen korttien loppumista. Pelaajat saavat tällöin täydet 25 pistettä!
- Peli päättyy, jos pelaaja nostaa pakan viimeisen kortin. Jokainen pelaaja, myös viimeisen kortin nostanut pelaaja, saa vielä yhden vuoron. Viimeisen kierroksen aikana ei voi nostaa kortteja (sillä ne ovat loppu).

Kun viimeinen kierros on pelattu, peli päättyy ja pelaajat laskevat pisteensä.

* PISTEENLASKU

Pisteenlaskussa pelaajat laskevat yhteen kunkin viiden ilotulituksen arvokkaimman kortin arvon.

Esimerkki:

4 pistettä + 2 pistettä + 3 pistettä
+ 1 pistettä + 4 pistettä tekee yhteensä
18 pistettä.

Esityksen taiteellisuus arvioidaan pyrotekniikkojen kansainvälisen yhdistyksen pistetaulukon mukaan:

PISTEET	YLEISARVIO
0–5	Hirveä, yleisö buuraa...
6 – 10	Keskinkertainen, muutama taputtaa.
11 – 15	Hieno mutta unohtuu varmasti pian...
16 – 20	Upea, yleisö on riemuissaan.
21 – 24	Loistava, tätä muistellaan pitkään
25	Legendaarinen, koko yleisö huraa silmät loistaen.

VINKKEJÄ PELIIN

Tässä muutama vinkki peliin.

- Kun pelaaja saa tietoa korteistaan, hän saa järjestää ne kädessään uudelleen niin, että ne on helpompi muistaa (vasempaan tai oikeaan reunaan, ylemmäs tai alemmas).
- Pelaajat saavat katsoa poistopakan kortit milloin tahansa.
- Jos pelaaja heittää pois kortin, josta hänellä ei ole mitään tietoa, hän saattaa luopua ilotulituksen kannalta tärkeästä kortista. Joskus muuta vaihtoehtoa ei ole ja pelaajan on heitettävä pois kortti, josta hän ei tiedä mitään. Jokaista korttia (paitsi arvoltaan 5 olevia kortteja) on kuitenkin useampi kuin yksi, joten yhden poisheittäminen ei välttämättä vaaranna koko ilotulitusta.
- Jos jotain ilotulitusta ei ole mahdollista saada valmiiksi, merkitse se selvästi esimerkiksi nostamalla sarjan viimeistä korttia hieman esiin. Tämän värin kortteja voidaan tarvittaessa heittää pois sinisten merkkien palauttamiseksi laatikon kanteen.

VIESTINTÄ PELIN AIKANA

Pelaajien välinen viestiminen (ja viestimättömyys) on Hanabissa tärkeää. Jos sääntöjä noudatetaan tarkkaan, pelaajat saavat puhua toisilleen vain antaessaan tietoa sinisen merkin siirtämisen yhteydessä. Voitte kuitenkin pelata niin kuin teille parhaiten sopii ja määrittää omat viestintää koskevat sääntönne. Voitte sallia esimerkiksi kommentit "en edelleenkään tiedä korteistani mitään" ja "muistatko mitä kortteja sinulla on?"



Peli ei päätykään viimeisen kortin nostoa seuraavan kierroksen jälkeen. Se jatkuu, kunnes pelaajat häviävät (kolme punaista merkkiä laatikon kannessa tai välttämätön kortti heitetty pois) tai voittavat (viisi kokonaista ilotulitusta valmiina). Pelaajilla voi olla pelin lopussa vähemmän kortteja kädessään. Pistetaulukkoa ei käytetä: ilotulitusesityksen on oltava kokonainen tai peli hävitään!

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



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



Hanabi

Suunnittelija: Antoine Bauza
2-5 pelaajalle
10-vuotiaasta alkaen

SISÄLTÖ

- 5 Hanabi-korttia
- 8 sinistä merkkiä
- 3 punaista korttia
- säännöt



Huomio: kussakin värissä on arvoltaan seuraavat kortit: 1, 1, 1, 2, 2, 3, 3, 4, 4, 5

PELIN TAVOITE

Hanabi on yhteistyöpeli, jossa pelaajat eivät pelaa toisiaan vastaan vaan yrittävät yhdessä saavuttaa yhteisen tavoitteensa. Pelaajat ovat hajamielisiä pyrotekniikkoja, jotka ovat sekoittaneet vahingossa suuren ilotulitusesityksen ruudit, sytytyslangat ja raketit. Esitys on alkamassa ja paniikki iskee. Pelaajien on yhdessä estettävä esityksen päättymisen katastrofin!

Pyrotekniikkojen on luotava viisi ilotulitusta (valkoinen, punainen, sininen, keltainen ja vihreä) kokoamalla kustakin väristä arvoltaan nouseva korttisarja, jossa on yksi kortti jokaista arvoa (1, 2, 3, 4, 5).

ALKUVALMISTELUT



- Asettakaa kahdeksan sinistä merkkiä laatikon kanteen ja kolme punaista korttia kannen viereen.
- Sekoittakaa 50 korttia ja asettakaa ne pöydälle pakaksi kuvapuoli alaspäin.
- Jakakaa jokaiselle pelaajalle kortit:
 - Kun pelaajia on kaksi tai kolme, jokainen saa viisi korttia.
 - Kun pelaajia on neljä tai viisi, jokainen saa neljä korttia.

Tärkeää: Pelaajat eivät saa katsoa saamiaan kortteja! He pitävät kortteja kädessään niin, että muut pelaajat näkevät ne mutta he itse eivät (siis kuvapuoli ulospäin). Pelaajat eivät saa katsoa korttejaan lainkaan pelin aikana. Tämä pilaisi heidän maineensa mestaripyroteknikkoina!

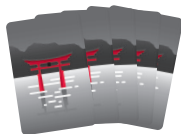
PELIN KULKU

Pelin aloittaa pelaaja, jolla on värikkäimmät vaatteet. Peliä jatketaan vuoroissa myötöpäivään kiertäen. Pelaajan tulee suorittaa vuorollaan YKSI seuraavista kolmesta toimesta (vuoroa ei saa jättää väliin):

1. antaa tietoa

2. heittää pois kortti

3. pelata kortti



Huomio: Kun yksi pelaajista on vuorossa, muut eivät saa kommentoida hänen peliään tai vaikuttaa siihen.

2

1. Tiedon antaminen

Tämän toimen suorittamista varten pelaajan on otettava laatikon kannesta sininen merkki ja asetettava se kannen viereen punaisten merkkien joukkoon. Sitten hän voi kertoa yhdelle joukkueoverilleen yhden asian tämän kädessä olevista korteista.

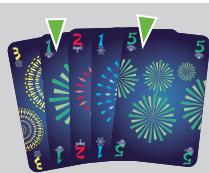
Tärkeää: pelaajan on osoitettava selvästi sormella kortit, joista hän antaa tietoa.

Korteista voidaan antaa kahdenlaista tietoa:

→ tietoa yhdestä väristä (vain yhdestä)

Esimerkki:

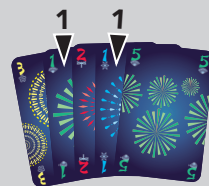
"Sinulla on tässä punainen kortti", "sinulla on kaksi vihreää korttia, tässä ja tässä", "sinulla ei ole yhtään valkoista korttia".



→ tietoa yhdestä arvosta (vain yhdestä).

Esimerkki:

"Sinulla on tässä kortti, jonka arvo on 5", "sinulla on kaksi korttia, joiden arvo on 1, tässä ja tässä", "sinulla ei ole yhtään korttia, jonka arvo on 4".



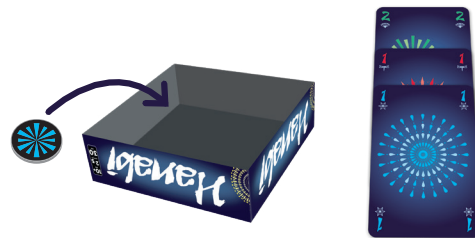
Tärkeää: Kaikki kyseistä väriä tai arvoa olevat kortit on mainittava. Jos pelaajalla on kaksi vihreää korttia, tiedonantaja ei saa mainita niistä vain toista.

Huomio: Tätä toimea ei voi suorittaa, jos laatikon kannessa ei ole sinisiä merkkejä. Tällöin pelaajan on valittava jokin muu toimi.

3

2. Kortin poisheittäminen

Tämän toimen yhteydessä laatikon kanteen palautetaan yksi sininen merkki. Pelaaja heittää kortin pois kädestään ja asettaa sen poistopakkaan (joka on laatikon vieressä kuvapuoli ylöspäin). Tämän jälkeen pelaaja ottaa uuden kortin käteensä katsomatta sitä.



Huomio: Tätä toimea ei voi suorittaa, jos kaikki siniset merkit ovat laatikon kannessa. Tällöin pelaajan on valittava jokin muu toimi.

3. Kortin pelaaminen

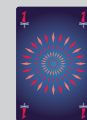
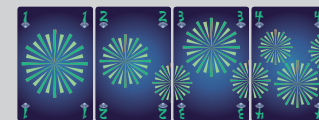
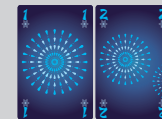
Pelaaja ottaa kortin kädestään ja asettaa sen eteensä. Tämän jälkeen vaihtoehtoja on kaksi:

→ Kortti käynnistää ilotulituksen tai liittyy siihen, ja se lisätään kyseiseen ilotulitukseen.

→ Kortti ei liity mihinkään ilotulitukseen. Se heitetään pois, ja aseta punainen kortti laatikon kannelle.

Tämän jälkeen pelaaja ottaa uuden kortin käteensä katsomatta sitä.

4



* ILOTULITUKSEN LUOMINEN

- Jokaisesta väristä voidaan luoda vain yksi ilotulitus.
- Ilotulituksen kortit on asetettava nousevaan järjestykseen (1, sitten 2, sitten 3, sitten 4 ja viimeisenä 5).
- Kussakin ilotulituksessa voi olla vain yksi kortti kutakin arvoa (eli yhteensä viisi korttia).

* KOKONAISESTA ILOTULITUKSESTA SAATAVA BONUS

Kun pelaaja onnistuu luomaan kokonaisen ilotulituksen eli hän asettaa pöydälle kortin, jonka arvo on 5, hän palauttaa yhden sinisen merkin laatikon kanteen. Merkin palautus on bonuspalkinto, joten sitä varten ei tarvitse heittää pois korttia. Bonus menetetään, jos kaikki siniset merkit ovat jo kannessa.

5