

SPILLETS SLUTT

Hanabi kan slutte på 3 ulike måter:

- Spillet slutter umiddelbart når den tredje røde sjetongen legges i eskelokket. Spillerne taper i så fall spillet.
- Spillet slutter umiddelbart dersom spillerne klarer å fullføre alle fem fyrverkeriene før kortbunken går tom. Spillerne vinner spillet og får maksimalpoengsummen 25 for bragden.
- Spillet slutter dersom en spiller tar det siste kortet fra bunken: hver spiller tar så én tur til, inkludert spilleren som trakk det siste kortet. Spillerne kan ikke trekke kort i denne siste runden (siden bunken er tom).

Etter denne siste runden er avsluttet, slutter spillet, og spillerne kan telle opp samlet poengsum.

❁ POENGSKALA

For å summere poengsummen legger man sammen de mest verdifulle kortene i hvert av fyrverkeriene.

Eksempel:

4 poeng + 2 poeng + 3 poeng + 1 poeng
+ 4 poeng = 18 poeng.

Kunstnerisk inntrykk blir målt ved hjelp av Firework Manufacturers International Federations egne poengskala:

POENG	GENERELT INNTRYKK
0–5	Forferdelig, buet ut av publikum.
6 – 10	Middels, bare en høflig applaus.
11 – 15	Æren i behold, men vil ikke bli husket veldig lenge...
16 – 20	Veldig bra, publikum er fornøyd.
21 – 24	Utrolig, vil bli husket i lang tid framover.
25	Legendarisk, alle forlot showet målløse med stjerner i øynene

RÅD

Her har vi listet opp et par tips, som kanskje kan hjelpe.

- En spiller som mottar informasjon, kan reorganisere kortene sine som en ønsker. Det kan være lurt for lettere å huske hvor de ulike kortene befinner seg (plassere det på venstre eller høyre side, stikke et kort litt lengre opp, litt lengre ned osv.).
- Spillerne kan kikke i kastebunken når de måtte ønske det.
- Hvis en spiller forkaster et kort som spilleren ikke har noen informasjon om, kan dere risikere at et kort som kunne ha vært nyttig for å fullføre et fyrverkeri, blir borte resten av spillet. Noen ganger vil en ikke ha noen valg og må forkaste et kort spilleren ikke vet noen ting om. Imidlertid finnes det flere kopier av hver farge og verdi (bortsett fra kortene med 5 i verdi). Så det å forkaste et kort, betyr ikke nødvendigvis at fyrverkeriet ikke kan fullføres.
- Når dere vet at et fyrverkeri (en farge) ikke kan fullføres, er det lurt å tydelig merke dette, for eksempel ved å rotere det øverste kortet. Kort i denne fargen kan fortsatt forkastes med det formål å få tilbake blå sjetonger.

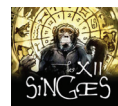
HVORDAN KOMMUNISERE NÅR DU SPILLER HANABI?

Kommunikasjon (og ikke-kommunikasjon) mellom spillerne er selve essensen i Hanabi. Dersom dere følger reglene strengt, kan dere bare kommunisere med lagkameratene når dere gir informasjon om kortene. Imidlertid kan dere lage husregler som passer spillergruppen best. Uansett har dere alltid lov til å si ting som „Jeg vet fortsatt ingenting om kortene på hånda mi“ eller „Så husker du nå hva du har på hånda?“.



Spillet slutter ikke etter runden da det siste kortet trekkes fra bunken. Det fortsetter inntil spillerne har tapt (altså ved 3 røde sjetonger i eskelokket eller forkastet et uunnværlig kort) eller vunnet (alle fyrverkeriene er komplette). Spillerne kan dermed ha færre kort på hånda mot slutten og spillet, og poengskalaen blir ikke brukt: Fyrverkerioppløsningen må være perfekt! Hvis ikke vil dere tape spillet.

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

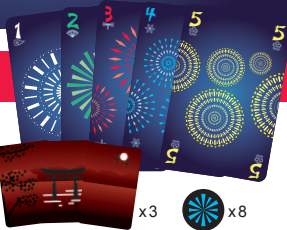


© 2023 – Cocktail Games,
Les XII Singes
www.cocktailgames.com
www.les12singes.com



Hanabi

Et spill av Antoine Bauza
For 2 til 5 spillere
10 år og oppover



INNEHOLDER

- 50 Hanabi-kort
- 8 blå sjetonger
- 3 røde kort
- Norske regler

Merk: Verdien på kortene er 1, 1, 1, 2, 2, 3, 3, 4, 4, 5 i hver farge

MÅLET MED SPILLET

Hanabi er et samarbeidsspill, altså et spill der spillerne ikke spiller mot hverandre, men må jobbe sammen mot et felles mål. I dette tilfellet er spillerne sløve fyrverkeriprodusenter som ved en feiltakelse har klart å blande sammen en skikkelig smørje av krutt, lunter og raketter til fyrverkerioppløsningen. Oppvisningen er i ferd med å starte og panikken brer seg. Dere må samarbeide for å stoppe det hele før hele showet blir en katastrofe!

Pyroteknikerne må sette sammen 5 fyrverkerier: 1 hvitt, 1 rødt, 1 blått, 1 gult og 1 grønt ved å legge serier av kort i samme farge i stigende rekkefølge (1, 2, 3, 4, 5).

FORBEREDELSE



- Legg de 8 blå sjetongene i eskelokket og de tre røde kortene ved siden av lokket.
- Stokk de 50 kortene og lag en trekkbunke med bildesiden ned.
- Del ut kort til hver spillers hånd.
 - Dersom dere er 2 eller 3 spillere, mottar hver spiller 5 kort.
 - Hvis dere er 4 eller 5 spillere, mottar hver spiller 4 kort.

Veldig viktig: Du kan ikke se på kortene som du mottar! Du plukker opp og holder kortene på den måten at alle andre kan se kortene, men ikke du (altså motsatt vei –med forsiden vendt fra deg). Du har ikke anledning til å se på egne kort på noe tidspunkt i spillet. Det ville ha vært ærekrenkende, og du hadde fått svekket din tillit som profesjonell pyrotekniker!

SPILLET

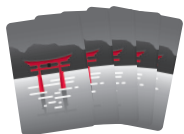
Spilleren med den mest fargerike bekledningen starter spillet. Deretter tar spillerne tur til venstre rundt bordet. I en spillers tur må man utføre én (og kun én) av følgende tre handlinger (du kan ikke hoppe over turen din):

1. Gi én opplysning

2. Forkast et kort

3. Spill et kort

Merk: Når det er en spillers tur, kan ikke lagkameratene kommentere eller forsøke å påvirke den aktive spilleren.



2

1. Gi én opplysning

For å utføre denne handlingen må spilleren ta en blå sjetong fra eskelokket (og legge den sammen med de røde sjetongene ved siden av lokket). Velg en lagkamerat og fortell noe om kortene denne spilleren har på hånda si.

Viktig: Spilleren må tydelig peke på kortene som det gis informasjon om.

To typer informasjon kan bli gitt:

→ Informasjon om én (og kun én) farge.

Eksempler:

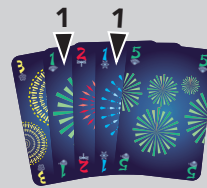
„Du har et rødt kort her“ eller „Du har to grønne kort her og der“ eller „Du har ingen hvite kort“



→ Informasjon om én (og kun én) verdi.

Eksempler:

„Du har en 5-er her“ eller „Du har to 1-ere her og der“ eller „Du har ingen kort med fire i verdi“.



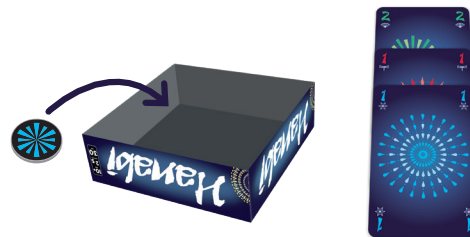
Viktig: Spilleren må alltid gi fullstendig informasjon. Dersom en spiller har to grønne kort, kan du ikke bare opplyse om et av dem.

Merk: Denne handlingen kan ikke utføres dersom det ikke er blå sjetonger igjen i eskelokket. Da må spilleren velge en annen handling.

3

2. Forkast et kort

Når du utfører denne handlingen, legger du en blå sjetong tilbake i eskelokket. Spilleren forkaster et kort fra hånda og legger det i en kastebunke (med bildesiden opp ved siden av lokket). Spilleren trekker deretter et nytt kort på hånda uten å se på det.



Merk: Denne handlingen kan ikke velges dersom alle blå sjetongene er i eskelokket. Da må i stedet spilleren velge en annen handling.

3. Spill et kort

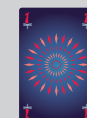
Spilleren tar et kort fra hånda og legger det foran seg med bildesiden opp. Nå er det to alternative utfall:

→ Hvis kortet gjør at du kan begynne på eller utvide et fyrverkeri legges kortet på fyrverkeriet i samme farge.

→ Hvis kortet ikke passer inn i fyrverkeriet må kortet legges i kastebunken og et rødt kort må legges oppi eskelokket.

Uansett utfall trekker spilleren et nytt kort på hånda uten å se på det.

4



✱ HVORDAN FYRVERKERIENE FUNGERER:

- Det kan kun være ett fyrverkeri i hver farge.
- Kortene i et og samme fyrverkeri må bli plassert i stigende rekkefølge (først 1, så 2, så 3, så 4, og til slutt 5).
- Hvert fyrverkeri kan kun bestå av ett kort av hver verdi.

✱ BONUS FOR ET FULLFØRT FYRVERKERI

Når en spiller fullfører et fyrverkeri ved å legge et kort med verdi 5 legges en blå sjetong tilbake i eskelokket. Dette er en gratisbonus. Spilleren trenger altså ikke å forkaste et kort for å gjøre dette. Bonusen går tapt dersom samtlige blå sjetonger allerede ligger i eskelokket.

5