

SPELET TAR SLUT

Det finns 3 sätt som Hanabi kan ta slut på:

- Spelet slutar omedelbart i förlust om alla tre röda kort placeras i lådans lock.
- Spelet slutar omedelbart i en makalös seger om fyrverkeritillverkarna lyckas bygga de 5 fyrverkerierna innan korten tar slut. Spelarna får då den maximala poängsumman på 25 poäng.
- Spelet slutar om en spelare drar det sista kortet från högen: varje spelare får spela en tur till inklusive spelaren som drog det sista kortet. Spelarna kan inte dra kort under den sista rundan (eftersom korthögen är tom).

När sista rundan är utförd slutar spelet och spelarna kan summera ihop sin poäng.

* RESULTAT

För att räkna ut sitt resultat summerar spelarna värdena på de högst numrerade korten i var och en av de 5 fyrverkerierna.

Exempel:

4 poäng + 2 poäng + 3 poäng + 1 poäng
+ 4 poäng ger totalt 18 poäng.

Hur väl fyrverkeriet mottogs bestäms av det Internationella Fyrverkeritillverkningsförbundets referens skala:

POÄNG	HELHETSINTRYCK
0–5	Fasansfullt, utbud av publiken...
6–10	Mediokert, lite spontana applåder.
11–15	Hedervärt, men kommer inte kommas ihåg speciellt länge...
16–20	Utomordentligt, publiken är nöjd.
21–24	Häpnadsväckande, kommer att kommas ihåg under lång tid!
25	Legendarisk, alla är stumma av lycka och ögonen tindrar.

RÅD

Här är några tips för att hjälpa er.

- En spelare som får information kan arrangera om sin hand om hen så önskar för att lättare komma ihåg informationen (flytta kort till vänster eller höger kant, längre upp eller ner).
- Spelarna får alltid titta på korten i kashögen.
- Om en spelare kastar ett kort hen inte har någon information om är risken att hen gör sig av med ett kort som är nödvändigt för att färdigställa ett fyrverkeri. Ibland har spelaren inget val och måste kasta ett kort hen inte vet något om. Det finns i alla fall flera kopior av varje kort (utom för korten med värde 5) så att kasta ett kort betyder inte alltid att ett fyrverkeri inte kan färdigställas.
- Se till att tydligt markera ett fyrverkeri som ni inte kan färdigställa; genom att t.ex. dra ut det sista kortet lite. Andra kort i samma färg kan fortfarande kastas för att lägga tillbaka blå marker i lådans lock.

KOMMUNIKATION MEDAN HANABI SPELAS

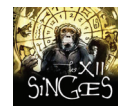
Hanabi bygger på kommunikation (och icke-kommunikation) mellan spelarna. Om ni följer reglerna till punkt och pricka, får ni enbart kommunicera med dina lagkamrater när du ger dem information genom att genom att lägga en markör.. Men det är upp till er att spela på det sätt som passar er bäst. Bestäm era egna regler angående kommunikation. Ni kan alltid tillåta kommentarer som "Jag vet fortfarande inget om min hand" eller "Så, kommer du ihåg vad du har i din hand?"



"TILL SISTA DROPPEN" VERSION FÖR EXPERTSPELARE

Spelet slutar inte efter rundan där det sista kortet plockades upp. Det fortsätter tills alla spelare är besegrade (3 röda kort i lådans lock/ett oersättligt kort kastas) eller tills spelarna vinner (alla fyrverkerierna är färdigställda). Spelarnas händer kan innehålla färre kort mot slutet av spelet och resultatskalan används inte: fyrverkerierna måste vara perfekta annars räknas det som en förlust!

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

Ett spel av Antoine Bauza
För 2 till 5 spelare
10 år eller äldre

INNEHÅLLER

- 50 Hanabi kort
- 8 blå marker
- 3 röda kort
- 1 regelhäfte på svenska



Notera: Värdena på korten som delas ut är 1, 1, 1, 2, 2, 3, 3, 4, 4, 5 för varje färg.

SPELET'S MÅL

Hanabi är ett samarbetsspel, dvs. ett spel där spelarna inte spelar mot varandra utan alla jobbar tillsammans mot ett gemensamt mål. I detta fall är spelarna förvirrade fyrverkeritillverkare som av misstag råkat blanda ihop krutet, stubinerna och raketerna till en fyrverkeriuppvisning. Föreställningen ska strax börja och paniken börjar sprida sig. De måste arbeta tillsammans för att förhindra att föreställningen blir en katastrof!

Pyroteknikerna har satt samman 5 fyrverkerier; 1 vit, 1 röd, 1 blå, 1 gul och 1 grön; genom att bygga serier som stiger i nummer (1, 2, 3, 4, 5) inom samma uppsättning färgade kort.

FÖRBEREDELSE



- Lägg de 8 blå markerna i lådans lock och de 3 röda korten bredvid.

- Blanda de 50 korten och lägg dem netåtvända i en hög på bordet.
- Dela ut en korthand till varje spelare.
 - Om ni är 2 eller 3 spelare får varje spelare 5 kort.
 - Om ni är 4 eller 5 spelare får varje spelare 4 kort.

Viktigt: Spelarna får inte titta på de kort som delats ut till dem! De plockar upp korten så att alla andra spelare kan se dem men så att de själva inte kan se dem (bakåtvända)! Under spelets gång får de aldrig titta på sina egna kort. Detta skulle vanhedra dem och besudla deras rykten som pyroteknikmästare!

SPELET

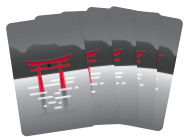
Spelaren med de mest färgglada kläderna börjar spelet. Spelarna tar sedan turer i medurs ordning. På sin tur måste en spelare utföra en, och endast en, av de följande tre handlingar (du får inte hoppa över din tur):

1. Ge en bit information

2. Kasta ett kort

3. Spela ett kort.

Notera: När det är en spelares tur får hans lagkamrater inte kommentera eller försöka influera honom.



2

1. Ge en bit information

För att få utföra denna handling måste spelaren ta en blå marker från lådans lock (hen lägger dem sidan om, tillsammans med de röda korten). Hen får sedan berätta för en lagkamrat något om korten den spelaren har på sin hand.

Viktigt: Spelaren måste noggrant peka ut de kort hen ger information om.

Två sorters information kan ges:

→ Information om en (och endast en) färg.

Exempel:

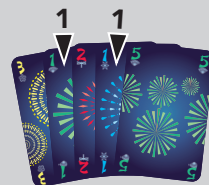
”Du har ett rött kort här” eller ”Du har två gröna kort, här och här” eller ”Du har inga vita kort”.



→ Information om ett (och bara ett) värde.

Exempel:

”Du har ett kort med värdet 5 här» eller «Du har två kort med värdet 1 här och här» eller «Du har två kort med värdet 4 här och här”.



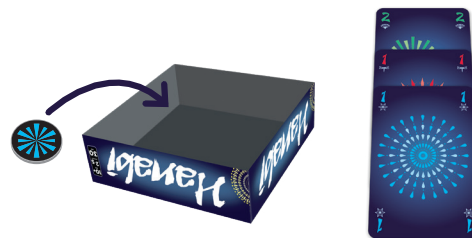
Viktigt: Spelaren måste ge fullständig information: Om en spelare har två gröna kort kan den som informerar inte peka på enbart ett av dem!

Notera: Denna handling kan inte utföras om lådans lock har slut på blå marker. Spelaren måste välja en annan handling.

3

2. Kasta ett kort

Om denna handling utförs ska en blå marker läggas tillbaka i lådans lock. Spelaren kastar ett kort från sin hand och lägger det uppåtvänt i en kashög bredvid locket. Hen drar sedan ett nytt kort till sin hand utan att titta på det.



Notera: Denna handling kan inte utföras om alla blå marker finns i lådans lock. Spelaren måste välja en annan händelse.

3. Spela ett kort

Spelaren tar ett kort från sin hand och lägger det framför sig.

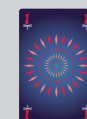
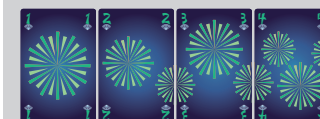
Två val är möjliga:

→ Antingen börjar kortet ett fyrverkeri eller kompletterar ett fyrverkeri och läggs på fyrverkeriet.

→ Eller så kan kortet inte komplettera ett fyrverkeri : kortet slängs och ett rött kort läggs i lådans lock.

Spelaren drar sedan ett nytt kort till sin hand utan att titta på det.

4



* HUR FYRVERKERIER BYGGS UPP

- Det kan bara finnas ett fyrverkeri av varje färg.
- Kortet i ett fyrverkeri måste läggas i stigande ordning (1, sen 2, sen 3, sen 4 och till sist 5).
- Det kan bara finnas ett kort av varje valör i ett fyrverkeri (så 5 kort totalt).

* BONUS FÖR ETT FÄRDIGSTÄLLT FYRVERKERI

När en spelare färdigställer ett fyrverkeri – dvs. spelar kortet med värde 5 – lägger hen tillbaka en blå marker i lådans lock. Denna bonus är gratis; spelaren behöver inte kasta något kort. Bonusen går förlorad om alla blå marker redan är i locket.

5