



Antoine Bauza

Hanabi

¡QUÉ ESPECTÁCULO!

De 2 a 5 jugadores
A partir de 8 años



CONTENIDO



- 50 cartas *Hanabi* originales



- 10 cartas multicolor



- 10 cartas negras



- 5 soportes para tarjetas



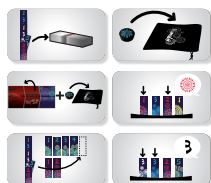
- 1 bolsa



- 8 fichas de **PISTA**



- 3 tarjetas de **ERROR**



- 6 tarjetas de **BONIFICACIÓN**



- 1 reglamento



- 1 ayuda para jugar

DESCRIPCIÓN

Esta edición especial de *Hanabi* contiene, además de la versión original del juego, las siguientes nuevas expansiones:

- 1 AVALANCHA DE COLORES** (10 cartas multicolor)
- 2 PÓLVORA NEGRA** (10 cartas negras)
- 3 LOS 5 FASTUOSOS** (6 tarjetas de **BONIFICACIÓN** y una ayuda para jugar)

HANABI ORIGINAL

OBJETIVO DEL JUEGO

Hanabi es un juego cooperativo, es decir, un juego donde los jugadores no juegan unos contra otros, sino que trabajan en equipo para conseguir un objetivo común.

Los jugadores de *Hanabi* se convierten en los encargados de un impresionante castillo de fuegos artificiales. En un despiste, mezclan la pólvora, las mechas y los cohetes. El espectáculo está a punto de comenzar y cunde el pánico. ¡Hay que aunar fuerzas para evitar que acabe en desastre!

Los audaces pirotécnicos han de agrupar los fuegos artificiales en 5 series (1 blanca, 1 roja, 1 azul, 1 amarilla, 1 verde), ordenando las cartas por colores y de forma ascendente (1, 2, 3, 4, 5).

Nota: los valores de las cartas son 1, 1, 1, 2, 2, 3, 3, 4, 4, 5 para cada color.

PREPARACIÓN DEL JUEGO

- Entrega un soporte a cada jugador.
- Estira la bolsa sobre la mesa y coloca encima las 8 fichas de **PISTA**.
- Agrupa las 3 tarjetas de **ERROR** con la cara azul hacia arriba.
- Baraja las 50 cartas y colócalas boca abajo formando un mazo.
- Reparte una mano a cada jugador:
 - Si hay 2 o 3 jugadores, cada jugador recibe 5 cartas.
 - Si hay 4 o 5 jugadores, cada jugador recibe 4 cartas.

Importante: ¡Los jugadores no pueden mirar sus cartas! Deben colocarlas en el soporte de forma que el resto de los jugadores pueda verlas, pero no ellos mismos. En otras palabras, deben ponerlas de forma que el reverso de las cartas mire hacia el jugador. No está permitido que ningún jugador mire sus propias cartas durante la partida. ¡Un maestro pirotécnico debe ser honrado e incorruptible!



EL JUEGO

El jugador que lleve la ropa más colorida comienza el juego.

La partida se desarrolla en el sentido de las agujas del reloj. En su turno, cada jugador tiene que realizar una, y solo una, de las siguientes tres acciones (no se puede pasar turno):

1 Dar información

2 Descartar una carta

3 Jugar una carta

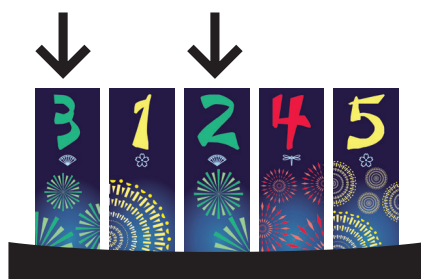
Nota: durante el turno de cada jugador, sus compañeros de equipo no pueden hacer comentarios o tratar de influir en las decisiones del jugador activo.

1 DAR INFORMACIÓN

Cuando un jugador decide realizar esta acción, tiene que quitar una ficha de **PISTA** de encima de la bolsa y dejarla a un lado. A continuación, puede dar un dato acerca de las cartas de otro jugador.

Importante: el jugador debe señalar con claridad las cartas sobre las que está dando información.

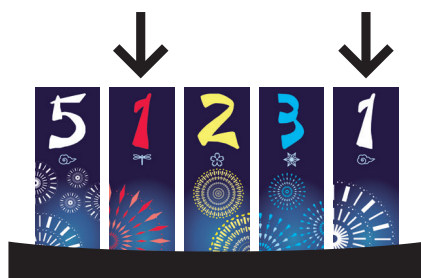
Se puede dar información de dos tipos:



- Información acerca de un **color** (solamente uno).

Ejemplos: «Tienes una carta roja aquí» o «No tienes cartas blancas».

→ «Tienes dos cartas verdes, aquí y aquí».



- Información acerca de un **valor** (solamente uno).

Ejemplos: «Tienes una carta de valor 5 aquí» o «No tienes cartas de valor 4».

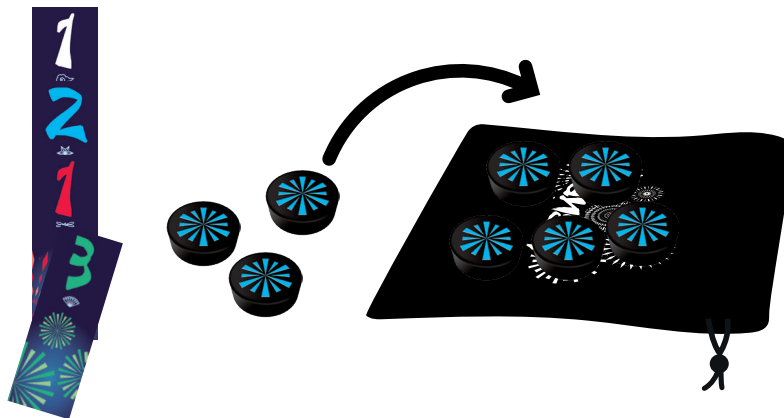
→ «Tienes dos cartas de valor 1, aquí y aquí».

Importante: hay que dar información completa. Si un jugador tiene dos cartas verdes, no se puede señalar solamente una de ellas. Hay que señalar las dos a la vez, sin prestar más atención a una que a otra.

Nota: esta acción no puede realizarse si no hay fichas de **PISTA** sobre la bolsa. En ese caso, el jugador tendrá que realizar otra acción.

2 DESCARTAR UNA CARTA

Esta acción permite volver a colocar una ficha de **PISTA** sobre la bolsa. El jugador descarta una carta de su soporte y la pone junto a la bolsa. Las cartas descartadas se colocan juntas sobre la mesa, en un lugar donde todos los jugadores puedan consultarlas cuando lo deseen. A continuación, el jugador roba una nueva carta y la coloca en su soporte sin mirarla.



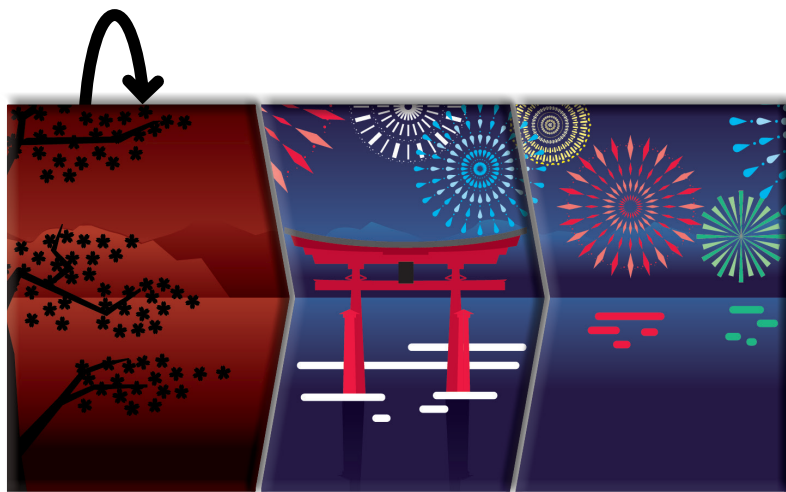
Nota: esta acción no puede realizarse si no hay fichas de **PISTA** sobre la bolsa. En ese caso, el jugador tendrá que realizar otra acción.

3 JUGAR UNA CARTA

El jugador toma una carta y la pone delante de él.

Hay dos resultados posibles:

- la carta comienza o completa una serie, en cuyo caso se añade a la serie de fuegos artificiales,
- o la carta no encaja en ninguna serie, en cuyo caso la carta se retira y se gira una tarjeta de **ERROR** para colocarla con la cara roja hacia arriba.



A continuación, el jugador toma una nueva carta y la coloca en su soporte sin mirarla.

CÓMO SE HACEN LAS SERIES DE FUEGOS ARTIFICIALES



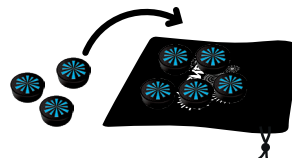
Solo puede haber una serie de fuegos artificiales de cada color. Las cartas se colocan en orden ascendente (1, luego 2, luego 3, luego 4 y, finalmente, 5).

Solo puede haber una carta de cada valor en cada una de las series de fuegos artificiales (cada serie tiene 5 cartas en total).

Ejemplos: 3 cartas blancas y rojas, 1 carta azul, 2 cartas amarillas y 4 cartas verdes.

BONIFICACIÓN POR COMPLETAR UNA SERIE

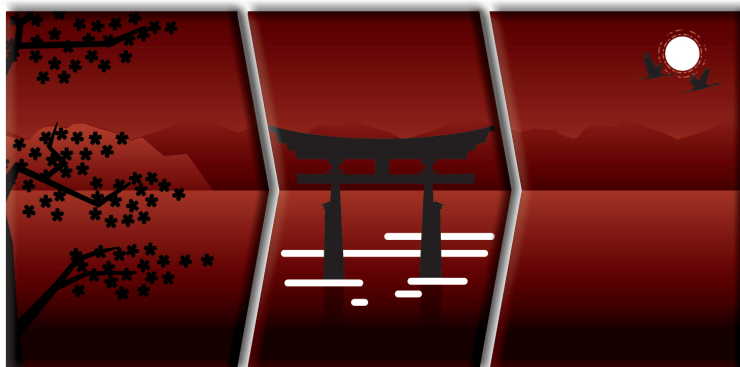
Cuando un jugador completa una serie de fuegos artificiales (es decir, cuando juega una carta de valor 5), se coloca una ficha de **PISTA** sobre la bolsa. No es necesario que el jugador descarte de ninguna carta para ello ya que se trata de una jugada gratuita. Esta bonificación se pierde si todas las fichas de **PISTA** ya están sobre la bolsa.



FIN DEL JUEGO

Hay 3 formas de terminar una partida de *Hanabi*:

- El espectáculo acaba inmediatamente y se pierde cuando se gira la tercera tarjeta de **ERROR**.



- El espectáculo acaba inmediatamente con una victoria increíble si los pirotécnicos logran hacer 5 series de fuegos artificiales antes de que se acabe el mazo. Los jugadores obtendrían la máxima puntuación: 25 puntos.
- La partida termina cuando un pirotécnico roba la última carta del mazo. En ese momento, se inicia una última ronda para todos los jugadores, entre ellos el jugador que robó la última carta del mazo. Los jugadores no podrán robar más cartas en esta ronda, ya que no habrá mazo del que robar.

Una vez se completa esta última ronda, la partida termina y los jugadores proceden a calcular su puntuación.

PUNTUACIÓN

Para calcular la puntuación, los jugadores deben sumar las cartas de mayor valor de cada serie de fuegos artificiales.



Ejemplo:

4 puntos + 3 puntos + 2 puntos + 5 puntos + 4 puntos

para un total de 18 puntos.



La impresión general del espectáculo se mide según la escala determinada por la Federación Internacional de Fabricantes de Fuegos Artificiales:

PUNTOS	IMPRESIÓN GENERAL
0 - 5	¡Horrible! Abucheo de los espectadores. Con suerte, se olvidará pronto.
6 - 10	¡Mediocre! Algún amago de aplausos por educación.
11 - 15	¡Honorable! Sin embargo, no ha sido nada memorable.
16 - 20	¡Excelente! Los espectadores están encantados y sonríen abiertamente.
21 - 24	¡Asombroso! Los espectadores lo recordarán durante mucho tiempo.
25	¡Legendario! Los espectadores no tienen palabras, están todos deslumbrados.



Recomendaciones

- ✱ Si un jugador recibe información acerca de sus cartas, puede reorganizar su mano para recordarla con mayor facilidad (de izquierda a derecha, de menor a mayor, algo apartadas...).
- ✱ Los jugadores pueden ver las cartas del mazo de descarte para obtener información sobre sus propias cartas.
- ✱ Si un jugador descarta una carta sobre la que no tiene información, corre el riesgo de que esta sea útil para una serie. A veces, al jugador no le quedará más remedio que descartarse de una carta de la que no tiene información. Sin embargo, hay varias cartas con el mismo valor (excepto las de valor 5), de modo que descartar una no implica necesariamente que los fuegos artificiales no se puedan completar.
- ✱ Identificad claramente las series que sabéis que no podéis completar. Por ejemplo, podéis separar la última carta de la serie del resto. De esta forma podréis descartar las demás cartas del mismo color para poner fichas de **PISTA** sobre la bolsa.

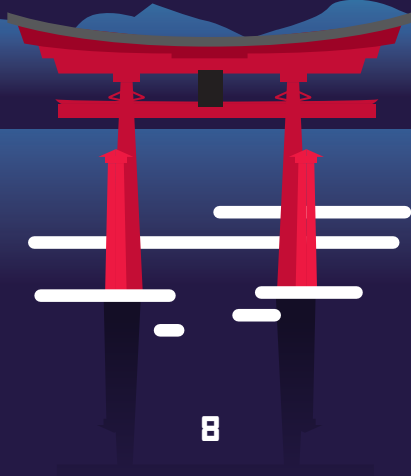
La comunicación en *Hanabi*

La comunicación (o la falta de ella) durante una partida de *Hanabi* es fundamental. Si sigues las reglas de manera estricta, solamente puedes comunicarte con tus compañeros cuando das información utilizando una ficha de **PISTA**. Sin embargo, podéis establecer las reglas de comunicación que mejor se adapten a vuestro juego. Siempre podéis permitir os hacer comentarios como «Yo todavía no sé nada de mis cartas» o «¿Te acuerdas de las cartas que tienes?».

Variante *Traca final* para jugadores expertos

La escala de puntuaciones no se tiene en cuenta: ¡si los fuegos no son perfectos, perdéis!

Además, la partida no finaliza con la ronda final tras haber robado la última carta. La partida continúa hasta que se consiga la victoria total (cuando se completan todas las series de fuegos artificiales) o hasta que los jugadores pierdan (cuando se giran las 3 tarjetas de **ERROR** o se descarta una carta indispensable). Conforme se acerque el final de la partida, los jugadores tendrán menos cartas en sus soportes.



EXPANSIÓN AVALANCHA DE COLORES

Preparación

Añade las 10 cartas multicolor al mazo.

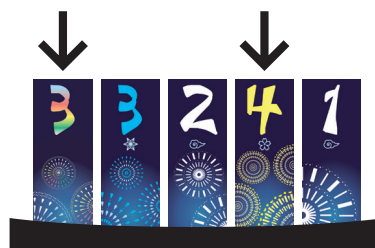


Cómo jugar

Tendréis que formar una sexta serie de fuegos artificiales que se colocará sobre la mesa, junto a las demás, de la 1 a la 5. Presta atención cuando des información, ya que estas cartas, al ser multicolor, contienen todos los demás colores. Debes tenerlas en cuenta cuando des información sobre otros colores.

Ejemplo:

«Tienes dos cartas amarillas, aquí y aquí».



Importante: no está permitido decir «Tienes una carta multicolor aquí».

Estas cartas no sustituyen a las cartas de una serie que esté encima de la mesa.

En esta expansión, los jugadores tienen que conseguir 6 series de fuegos artificiales, por lo que la puntuación máxima es de 30 puntos.

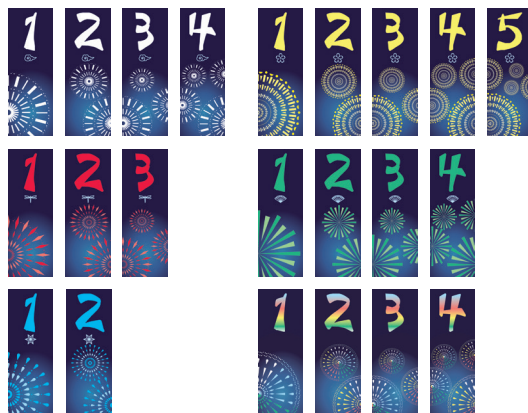
PUNTOS IMPRESIÓN GENERAL

25 - 29

¡Legendario! Los espectadores no tienen palabras, están todos deslumbrados.

30

¡Sublime! Hasta el cielo está maravillado.



Ejemplo:

4 puntos + 3 puntos + 2 puntos +

5 puntos + 4 puntos + 4 puntos
para un total de 22 puntos.

EXPANSIÓN PÓLVORA NEGRA

Preparación

Añade las 10 cartas negras al mazo.



Cómo jugar

1 Los jugadores deberán formar una sexta serie de fuegos artificiales que se colocará sobre la mesa, junto a las demás. Las cartas negras se juegan en el orden inverso a las cartas de colores, esto es, en orden descendente, del 5 al 1. Cuando se completa la serie de fuegos artificiales negros (con la carta de valor 1), los jugadores obtienen una ficha de **PISTA** como bonificación, al igual que con el resto de los colores.

2 Las cartas negras no tienen color. Está prohibido dar información sobre su color. Los jugadores solo podrán dar información sobre su valor.



Ejemplo:
«Tienes dos 1 aquí y aquí».

Nota: también está prohibido decir «No tienes cartas negras».



Puntuación

Las cartas negras no puntúan igual que las cartas de colores. Tendréis que restar 1 punto de vuestra puntuación final por cada carta que falte en la serie de fuegos artificiales negros. La puntuación máxima sigue siendo de 25 puntos. ¡Podréis añadir a vuestra puntuación final el galardón Pólvora negra!

Ejemplo: al terminar la partida, la serie de fuegos artificiales negros está compuesta por cartas con valor 5, 4 y 3. Los jugadores restan 2 puntos de la puntuación final. Por tanto, suman un total de 16 puntos con el galardón Pólvora negra.

EXPANSIÓN LOS 5 FASTUOSOS

Preparación

Mezcla las 6 tarjetas de **BONIFICACIÓN** boca abajo y colócalas junto al mazo.

Coloca la ayuda para jugar en su soporte.

Cómo jugar

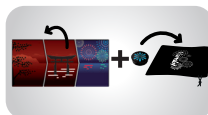
Cuando completes una serie de fuegos artificiales colocando la carta de valor 5, en lugar de obtener una ficha de **PISTA**, da la vuelta a una tarjeta de **BONIFICACIÓN** elegida al azar y aplícala durante la partida. A continuación, descarta la ficha y roba otra carta para completar tu mano.



Consecuencias

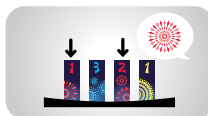


Gana 1 ficha de **PISTA**.

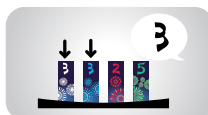


Gira 1 tarjeta de ERROR para poner la cara azul hacia arriba y gana 1 ficha de **PISTA**.

Si no hay tarjetas de **ERROR** con la cara roja hacia arriba, solo ganas 1 ficha de **PISTA**.



Da información al jugador que elijas sobre uno de los colores de sus cartas (solo 1 dato).



Da información al jugador que elijas sobre uno de los valores de sus cartas (solo 1 dato).



Recupera una carta del mazo de descartes y devuélvela al mazo en una posición aleatoria.

Caso especial: si no quedan cartas en el mazo, puedes aplicar en su lugar la **BONIFICACIÓN** descrita en el punto 6 de este apartado.



Recupera una carta del mazo de descartes y ponla de nuevo en juego.

La carta elegida deberá devolverse al juego de acuerdo con las reglas (por ejemplo, una carta roja de valor 3 solo podrá colocarse después de una carta roja de valor 2). Si la carta no encaja, se pierde la **BONIFICACIÓN**.

Caso especial: si eliges una carta de valor 5 del mazo de descartes y la devuelves al juego, activa automáticamente la **BONIFICACIÓN** por completar una serie.

COMBINAR LAS EXPANSIONES

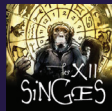
Puedes combinar la expansión *Los 5 fastuosos* con la expansión *Pólvora negra* o *Avalancha de colores*. ¡También puedes combinar las tres expansiones si tienes suficientes agallas!



Cocktail Games
2, rue du Hazard
78000 Versailles, Francia
www.cocktailgames.com
[f //jeux.cocktailgames](https://jeux.cocktailgames)



Les XII Singes
6A rue Claude Chappe
69370 Saint Didier au Mont d'Or



El autor del juego transmite sus más sinceros agradecimientos a los testers Michaël Bertrand, Mikaël Bach, Bruno Goube, Ludovic Maublanc y, especialmente, a Pierre Berì Gamberoni por su tiempo y su gran habilidad pirotécnica. También se los remite a Françoise Sengissen, ya que sin él *Hanabi* nunca habría visto la luz.

Diseño: Cocktail Games

Traducción al español: Carlos de la Torre Oliva

Revisión de la traducción: Aurora C. Mena

