



Antoine Bauza

Hanabi

GRANDI FUOCHI

Da 2 a 5 giocatori
A partire da 8 anni

MATERIALI



• 50 carte « Hanabi originale »



• 10 carte multicolore



• 10 carte nere



• 5 basette di supporto



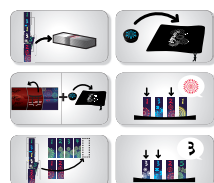
• 1 sacchetto



• 8 gettoni **INDIZIO**



• 3 essere **ERRORE**



• 6 tessere **BONUS**



• 1 regolamento



• 1 tavola dei suggerimenti

PRESENTAZIONE

Questa versione speciale di Hanabi contiene il gioco originale e tre espansioni:

- 1 « **VALANGA DI COLORI** » (10 carte multicolore),
- 2 « **POLVERE NERA** » (10 carte nere),
- 3 « **5 FIAMMATE** » (6 tessere **BONUS** e tavola dei suggerimenti).

HANABI ORIGINALE

SCOPO DEL GIOCO

Hanabi è un gioco cooperativo, dove i giocatori non si sfidano ma fanno squadra per raggiungere un obiettivo comune. Sono degli artificieri distratti che hanno mischiato per sbadagliare le polveri, le micce e i razzi di un grande fuoco artificiale.

Lo spettacolo sta per cominciare e c'è un po' di paura. Sarà necessario che si aiutino reciprocamente per fare in modo che lo spettacolo non si trasformi in una catastrofe!

Lo scopo degli artificieri è quello di comporre 5 fuochi artificiali, uno per ogni colore (bianco, rosso, blu, giallo, verde), formando delle sequenze crescenti (1,2,3,4,5) con le carte di uno stesso colore.

Nota : in ciascuna delle serie dei 5 colori, la distribuzione delle carte secondo i valori è 1,1,1,2,2,3,3,4,4,5.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

- Ciascun giocatore prende un supporto.
- Si pone il sacchetto ben disteso sul tavolo e si collocano sopra gli 8 gettoni **INDIZIO**.
- Le 3 tessere **ERRORE** vengono messe ben allineate con il lato blu in vista.
- Si mischiano le 50 carte e si forma un mazzo con le immagini nascoste.
- Si distribuisce una mano di carte a ciascun giocatore:
 - In una partita in 2 o 3 giocatori, ciascuno riceve 5 carte.
 - In una partita in 4 o 5 giocatori, ciascuno riceve 4 carte.

Importante : i giocatori non devono guardare le carte che gli vengono date! Le piazzano sul loro supporto in modo che gli altri giocatori possano vederle, ma non loro (con l'immagine rivolta all'esterno). Durante la partita non possono assolutamente guardare le proprie carte. Ne va del loro onore e della reputazione di maestri artificieri!



IL GIOCO

Comincia la partita il giocatore con i vestiti dai colori più sgargianti. Quindi i giocatori proseguono al proprio turno in senso orario. Quando tocca a lui, un giocatore deve compiere una (soltanto una) delle azioni che seguono (non è permesso passare e saltare il turno):

1 Dare un'informazione.

2 Scartare una carta.

3 Giocare una carta.

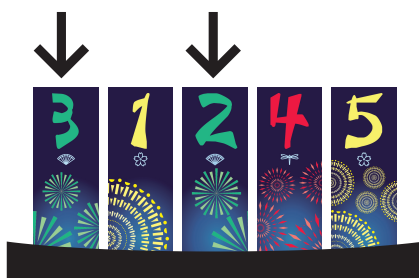
Nota : mentre un giocatore è impegnato nel proprio turno, gli altri non possono né fare commenti né influenzarlo.

1 DARE UN'INFORMAZIONE

Per eseguire questa azione, il giocatore deve prendere un gettone **INDIZIO** dal sacchetto (se lo mette vicino). Adesso può dare un'informazione a un collega sulle carte che lui possiede.

Importante : il giocatore indica chiaramente, segnalandole con il dito, dove si trovano le carte destinatarie della sua informazione.

Sono possibili due tipi di informazione:

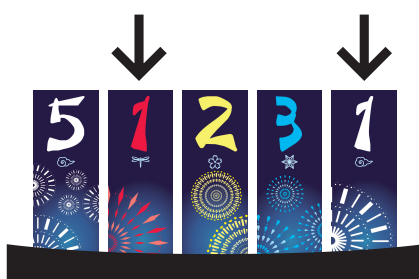


- una informazione su un **colore** (soltanto uno).

Esempio:

« Qui tu hai una carta rossa » oppure « Tu non hai carte bianche »

→ « Tu hai due carte verdi, una qui e l'altra qui »



- una informazione su un **valore** (soltanto uno).

Esempio:

« Qui tu hai una carta di valore 5 » oppure « tu non hai carte di valore 4 ».

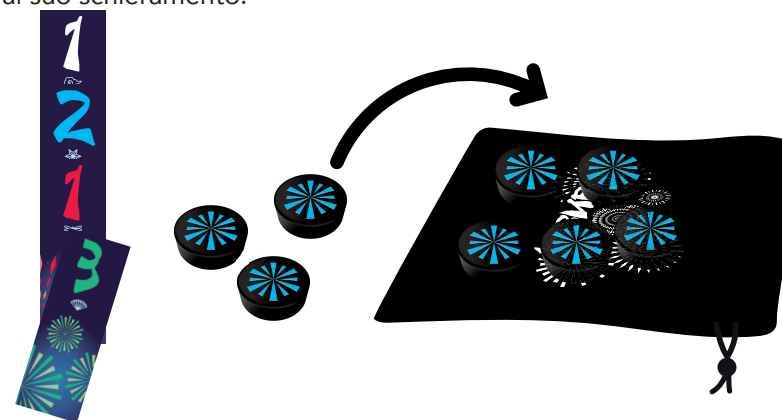
→ « Tu hai due carte di valore 1, una qui e l'altra qui »

Importante : il giocatore deve fornire un'indicazione completa. Se un giocatore ha due carte verdi, chi dà l'informazione non può indicarne una sola. Deve peraltro indicare le due carte in contemporanea senza indugiare su una delle due.

N.B. Se non c'è alcun gettone **INDIZIO** sul sacchetto, questa azione non si può eseguire. Il giocatore deve per forza eseguirne un'altra.

2 SCARTARE UNA CARTA

L'esecuzione di questa azione consente di riposizionare un gettone **INDIZIO** sul sacchetto. Il giocatore scarta una carta dalla sua dotazione e la mette vicina al sacchetto. Le carte scartate si dispongono sovrapposte con l'immagine in vista sul tavolo affinché i giocatori possano consultarle in ogni momento. Quindi il giocatore pesca una nuova carta, senza guardarla e l'aggiunge al suo schieramento.



N.B. Se tutti i gettoni **INDIZIO** sono sul sacchetto, non è possibile effettuare questa azione. Il giocatore deve per forza eseguirne un'altra.

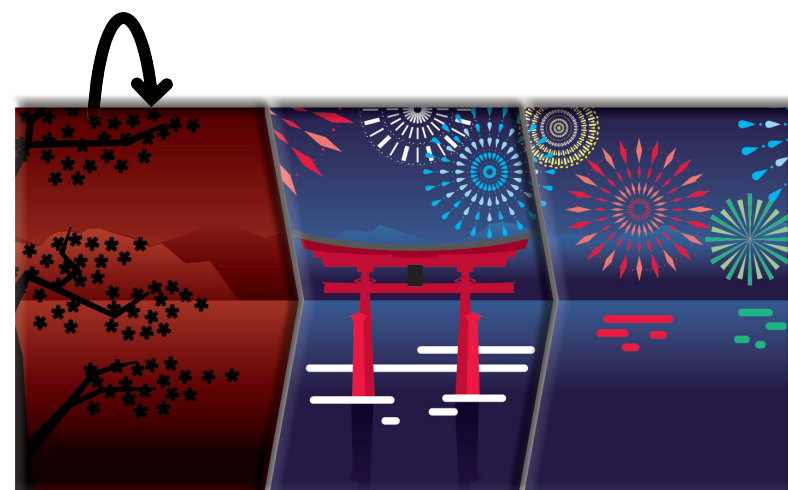
3 GIOCARE UNA CARTA

Il giocatore prende una carta dalla sua dotazione e la pone davanti a sé.

Si materializzano allora due situazioni:

→ la carta da inizio o completa un fuoco d'artificio: allora viene posta in questo filotto.

→ la carta non completa alcun fuoco d'artificio: allora viene scartata e una tessera **ERRORE** viene girata sul lato rosso.



Il giocatore quindi pesca una nuova carta, senza guardarla, e l'aggiunge alla sua dotazione.

COMPOSIZIONE DEI FUOCHI ARTIFICIALI

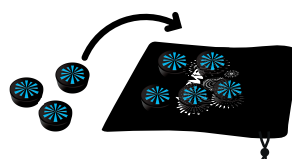


Può esserci soltanto un fuoco d'artificio per ogni colore. Le carte di un fuoco d'artificio devono essere poste in ordine crescente (1, poi 2, poi 3, poi 4 e infine 5).

In ciascun fuoco d'artificio può esserci soltanto una carta di ciascun valore (perciò saranno in totale 5 carte)..

BONUS PER UN FUOCO COMPLETATO

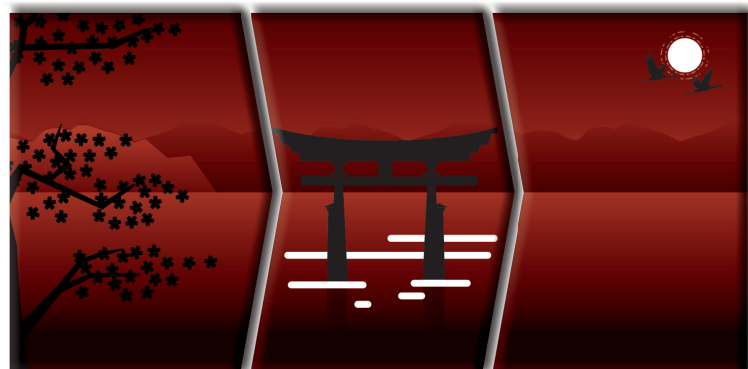
Quando un giocatore termina un fuoco d'artificio, cioè quando colloca la carta di valore 5, rimette un gettone **INDIZIO** sul sacchetto. Questa aggiunta è gratuita, il giocatore non deve scartare una carta. Se tutti i gettoni **INDIZIO** sono già sul sacchetto, questo bonus è perso.



FINE DELLA PARTITA

Si può finire una partita di Hanabi in 3 modi:

→ Se viene girata la terza tessera **ERRORE**, la partita termina immediatamente ed è persa.



→ Se gli artificieri avranno completato i 5 fuochi d'artificio prima di esaurire il mazzo, lo spettacolo finisce immediatamente ed è una vittoria eclatante. I giocatori ottengono il punteggio massimo di 25 punti.

→ Se un artificiere pesca l'ultima carta del mazzo, la partita finisce: ogni giocatore giocherà un'ultima volta, incluso il giocatore che ha pescato l'ultima carta. Durante quest'ultimo turno di gioco, i giocatori non potranno pescare delle carte per completare la loro dotazione (il mazzo è terminato). Eseguito quest'ultimo giro, la partita termina e i giocatori possono controllare il loro punteggio.

PUNTEGGIO

Per calcolare il loro punteggio, i giocatori sommano i valori della carta più alta di ciascuno dei 5 fuochi d'artificio.



Esempio:

4 punti + 3 punti + 2 punti + 5 punti + 4 punti
= 18 punti

Il risultato artistico è valutato in base alla scala prevista dalla Federazione Internazionale degli Artificieri.

PUNTI QUALITÀ DELLA PRESTAZIONE

5 o -	Risibile! Il pubblico vi fischia. Sperate soltanto di essere dimenticati.
6-10	Mediocre! Solo alcuni applausi di pura cortesia.
11-15	Onorevole! Lo spettacolo non rimarrà impresso a lungo nella memoria...
16-20	Eccellente! Il pubblico resta incantato e le espressioni dei visi sono sorridenti.
21-24	Straordinaria! Questa prodezza rimarchevole resterà fissa nella memoria!
25	Leggendaria! Il consesso è ammutolito; piccole stelle brillano negli occhi di grandi e piccini.

Consigli

- * Un giocatore che riceve un'informazione può, se lo desidera, risistemare la sua postazione per piazzare le carte in questione in uno spazio che l'aiuterà a memorizzarle (a destra, a sinistra, leggermente scostate).
- * Consultare le carte scartate può consentire di dedurre delle informazioni sulle proprie carte.
- * Se un giocatore scarta una carta di cui non ha alcuna informazione, si assume il rischio di togliere dal gioco una carta che potrebbe essere utile per completare un fuoco d'artificio. Talvolta un giocatore non avrà scelta e dovrà scartare una carta senza avere informazioni. Tuttavia le carte sono in più esemplari (eccetto quelle con valore « 5 »); scartandone una non si compromette irrimediabilmente un fuoco d'artificio.
- * Si identifica chiaramente un fuoco d'artificio quando ci si rende conto che non si potrà completarlo: ad esempio spostando l'ultima carta della serie. Le carte del colore corrispondente potranno sempre essere scartate per rimettere i gettoni **INDIZIO** sul sacchetto.

Comunicare in Hanabi

Hanabi si basa sulla comunicazione (o la non-comunicazione) tra i giocatori. Se si seguiranno le regole alla lettera, si potrà comunicare con i compagni di gioco solamente quando si dà un'informazione usando un gettone **INDIZIO**. In ogni caso è consentito giocare nella modalità che più aggrada: ciascuno fissa le proprie regole per la comunicazione. Si può preferire aggiungere delle notazioni come ad esempio « *Io non conosco un bel nulla della mia postazione* » oppure « *Ti ricordi delle carte che hai? ?* ».

Variante "Bouquet finale" per giocatori esperti

La scala del punteggio non viene utilizzata: il fuoco d'artificio può essere solo perfetto, altrimenti è la sconfitta!
Inoltre, la partita non termina nel turno che segue la pesca dell'ultima carta. Continuerà fino alla vittoria totale (tutti i fuochi d'artificio vengono completati) o fino alla sconfitta dei giocatori: 3 tessere **ERRORE** scoperte o una carta indispensabile scartata. I giocatori possono quindi ritrovarsi con meno carte nella loro dotazione al termine della partita.

ESPANSIONE

"VALANGA DI COLORI"

Preparazione

Si aggiungono le 10 carte multicolore al mazzo.

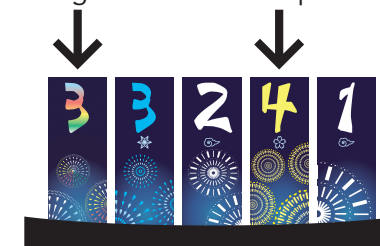


Svolgimento

Si tratta di comporre un sesto fuoco d'artificio da comporre a lato degli altri sul tavolo: da 1 a 5. Attenzione: quando si fornisce un'informazione, queste carte sono considerate come se avessero tutti gli altri colori essendo appunto multicolore. E' obbligatorio includerle quando si dà una informazione riguardo al colore.

Esempio:

"Tu hai due carte gialle, una qui e l'altra qui".

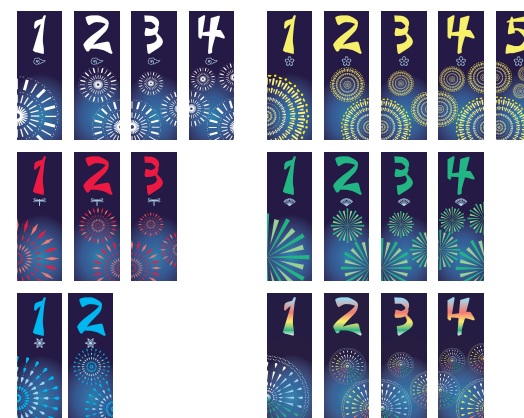


Importante : E' proibito dire "Tu hai una carta multicolore qui".

Queste carte non sostituiscono le altre nella composizione dei fuochi sul tavolo.

A questo punto i giocatori hanno 6 fuochi d'artificio da comporre: il punteggio massimo è di 30 punti.

PUNTI	QUALITÀ DELLA PRESTAZIONE
25-29	Leggendaria! Il pubblico è ammutolito; delle stelline brillano negli occhi dei grandi e dei piccini.
30	Divina! Anche il cielo resta emozionato...



Esempio :

4 punti + 3 punti + 2 punti +
5 punti + 4 punti + 4 punti
=22 punti.

Distribuito in Italia da
Oliphante2 srl
Via dell'Artigianato, 40
20083 Vigano Certosino-Gaggiano (Mi)
www.oliphante.it



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



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



L'autore ci tiene a ringraziare di cuore i playtesters Michael Bertrand, Mikael Bach, Bruno Goube, Ludovic Maublanc, e in particolare Pierre « Beri » Gamberoni per il coinvolgimento e la sua esperienza di artificiere! Ulteriori ringraziamenti, altrettanto calorosi, vanno a Françoise Sengissen, senza la quale probabilmente Hanabi non sarebbe nato. Grafica: Cocktail Games