

アントワース・ボザ作

Hanabi

花火:スターサイン

2~5人用
対象年齢8歳以上

内容物



• 基本の花火カード 50枚



• 多色カード 10枚



• 黒色火薬カード 10枚



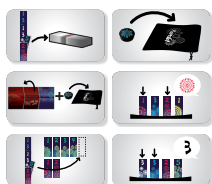
• カードホルダー 5個



• 袋 1枚



• ヒントトークン 8枚



• エラータイル 3枚 • ボーナスタイル 6枚 • ゲームのルール 1部 • ゲームエイド 1部



ゲームの概要

この「花火」の特別版には基本ゲームに加えて、以下の追加要素が入っています。

- 1 色の雪崩 (10枚の多色カード)
- 2 黒色火薬 (10枚の黒色火薬カード)
- 3 5つの華麗なボーナス (6枚のボーナスタイルとプレイヤーエイド)

基本ゲーム

ゲームの目的

「花火」は協力型ゲームです。プレイヤー同士で争うわけではなく、プレイヤー間で協力して、同じゴールに向かってプレイします。

このゲームでは、プレイヤーは、火薬と導火線と発射薬を誤って混ぜてしまったうっかり者の花火職人になります。花火大会はすでに開始され、職人たちは協力し合って、大惨事を防ぐことになります。

花火職人たちは、同じ色のカードを数字の昇順(1、2、3、4、5の順番)に並べた5つの花火(白、赤、青、黄、緑の5色)を打ち上げなければなりません。

注意:カードには各色それぞれ1、1、1、2、2、3、3、4、4、5の数が表示されています。

ゲームの準備

- 各プレイヤーはカードホルダーを受け取ります。
- 袋をテーブルの上に置き、その上に8枚の**ヒント**トークンを乗せます。
- 3枚の**エラー**タイルを、青の面を表にしてテーブルの上に並べます。
- 50枚のカードをシャッフルして、裏向きの山札を作ります。
- プレイ人数に応じて、以下の枚数を各プレイヤーへ手札として配ります。
 - 2～3人の場合、各プレイヤー5枚ずつ。
 - 4～5人の場合、各プレイヤー4枚ずつ。

重要:各プレイヤーは自分に配られたカードの表面を自分で見ることはできません。自分以外のプレイヤー全員がカードの表面を確認できるように、自分の手札は裏向きにしてカードホルダーに立ててください。ゲーム中、自分の手札の表面は見ることはできません。見てしまった者は名誉を奪われ、名人花火師にはなれません！



ゲームの進行

最もカラフルな服を着ているプレイヤーが先手になります。

その後の手番は、そのプレイヤーから時計回り順に進行します。プレイヤーは自分の手番に、以下のアクションの中から1つだけを必ず実行しなければなりません(手番をパスすることはできません)。

- 1 情報を1つ教える
- 2 カード1枚を捨て札にする
- 3 カード1枚をプレイする

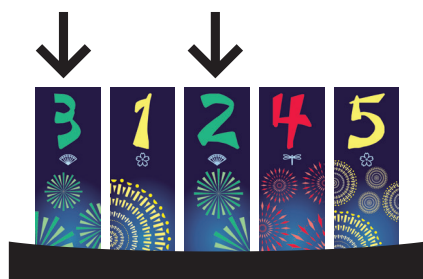
注意:あるプレイヤーの手番に、他のプレイヤーが口出しをすることや、ゲームのプレイに影響する行為をすることは禁じられています。

1 情報を1つ教える

このアクションを実行する際、プレイヤーは袋の上からヒントトークン1枚を取り除かなければなりません(取りのぞいたトークンは袋の横に置いてください)。これにより、チームメイト1人の手札についての情報を、そのプレイヤーに教えることができます。

重要:プレイヤーが教えるカードの情報は、ポイントが明確なものでなければなりません。

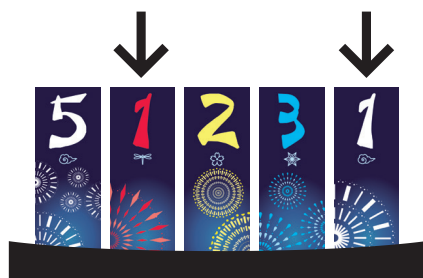
教えることができる情報は、以下の2種類があります。



- カードの色、1色についての情報(1色だけ)。

例:「君はここに赤のカード1枚を持っているよ」、
「君は白のカードは1枚も持っていないよ」、

→「君はこことここに緑のカード2枚を持っているよ」など。



- カードの数字、1つについての情報(1つだけ)。

例:「君はここに数字5のカード1枚を持っているよ」、
「君は数字4のカードは1枚も持っていないよ」、

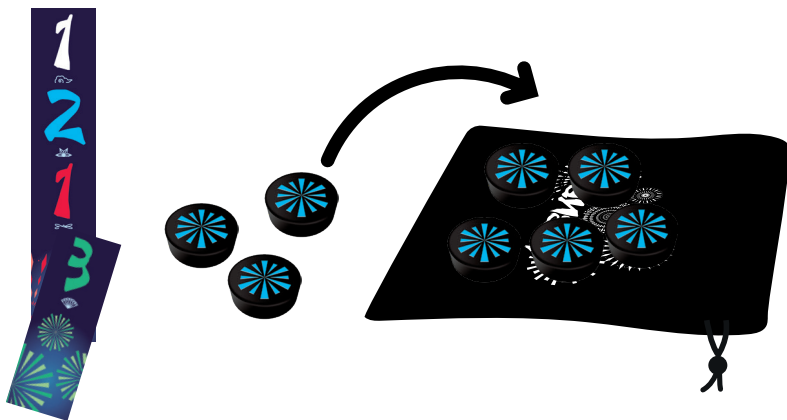
→「君はこことここに数字1のカードを2枚持っているよ」など。

重要:伝えるプレイヤーは、完全な情報を伝えなければなりません。あるプレイヤーが緑のカード2枚を持っていた場合、片方の情報だけを伝えることはできません。この場合は、両方の緑のカードの情報を同時に伝えなければなりません。

注意:このアクションは、袋の上にヒントトークンが1枚も残っていない場合は実行できません。その場合は、他のアクションを選択しなければなりません。

2 カード1枚を捨て札にする

このアクションを実行すると、**ヒント**トークン1枚を袋の上に戻すことができます。プレイヤーは手札1枚を捨て札にして、袋の横のトークン1枚を袋の上に戻します。捨て札にしたカードは、テーブル上に表向きにして、色と数字が確認できるように少しずつ重ねて置き、全員がいつでも確認できるようにします。その後、山札から新たなカードを1枚引き、表面を見ないまま自分のカードホルダーに立てます。

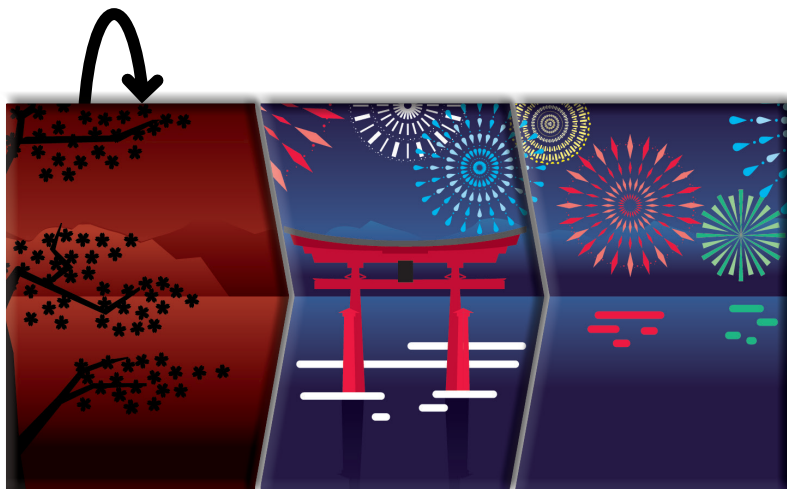


注意: このアクションは、**ヒント**トークンが袋の横に無い場合は選択できません。他のアクションを選択してください。

3 カード1枚をプレイする

自分の手札のカード1枚を取って、自分の前に置きます。
以下の2つのどちらかになります。

- 自分の前に置いたカードで花火を作り始めるか、場に出ている花火に加える。
- 自分の前に置いたカードが上記に当てはまらない場合は、そのカードを捨て札にして、**エラー**タイル1枚を裏返して赤い面を表にします。



その後、山札から新たなカードを1枚引き、表面を見ないまま自分のカードホルダーに立てます。

花火の作り方

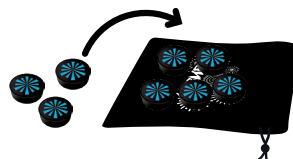


花火は各色につき1つ作ることができます。各色とも1から5まで、数の少ないカードから昇順で追加しなければなりません(1から開始、次が2、次が3、次が4、最後が5)。

各色とも同じ数字は1枚ずつしか追加できません(したがって全部で5枚)。

花火完成のボーナス

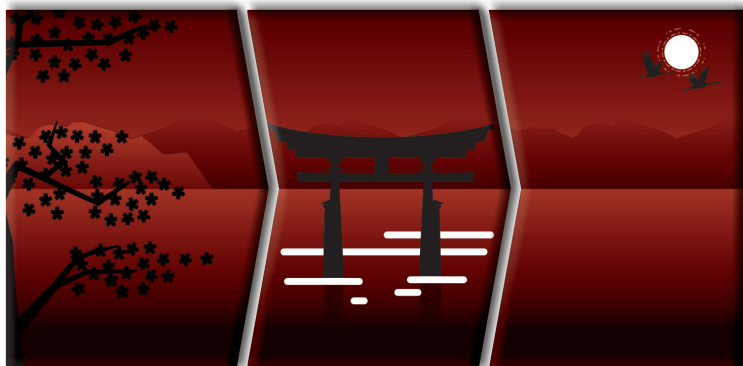
あるプレイヤーが1色の花火を完成させたとき(つまり数字5のカードをプレイして花火に追加したとき)、**ヒント**トークン1枚を袋の上にに戻します。これは、カード1枚を捨て札にしなくとも、戻すことができます。**ヒント**トークンすべてが袋の上にある場合は、このボーナスは発生しません。



ゲームの終了

花火には、ゲームの終了条件が3通りあります。

→ 3枚目のエラータイルが裏返ったとき、その時点でゲームは終了となり、プレイヤーチームの負けとなります。



→ 山札のカードがなくなる前に、5色すべての花火が完成した場合、その時点でゲームは終了となり、プレイヤーチームの完全勝利となります。プレイヤーチームは上限となる25ポイントの勝利点を獲得します。

→ 山札の最後の1枚のカードが引かれた場合は、山札の最後のカードを引いたプレイヤーも含めて、全員がこの後1回ずつ手番を実行して、ゲームは終了となります。この最後の手番のときは山札にカードが残っていないため、カードを引くことはできません。最後のラウンドが完了したらゲームは終了となり、続いて得点計算をします。

得点計算

プレイヤーチームの得点は、5色ある花火それぞれの最も大きい数字の合計になります。



例:

4ポイント + 3ポイント + 2ポイント + 5ポイント + 4ポイント
は、合計で18ポイントになる。

獲得した点数により、国際花火連盟による芸術的印象が決められます。

ポイント	芸術的印象
5以下	ひどい！ 観衆からブーイングの嵐。これが早く忘れられることを願う。
6～10	平凡！ 観衆からのチラホラと拍手が。
11～15	立派！ ただし記憶には残るほどではない。
16～20	素晴らしい！ 観衆も大喜び！
21～24	極上の出来！ みんなの記憶に長く残ることでしょう！
25	伝説級！ 観衆は言葉を失い、老若男女、だれもが目を輝かせている。

ヒント

- ※ 情報もらったプレイヤーは、特定のカードを忘れないように（色別、数字順など）、手札の順番を並べ替えることができます（左右に移動させたり、少し離したりなど）。
- ※ 捨て札のカードはいつでも表面を見て確認できます。
- ※ 情報のないカードを捨て札にする場合は、花火の完成に役立つかもしれないカードを捨ててしまうというリスクがあります。時には選択の余地なく情報のないカードを捨てざるを得ない場合もあるでしょう。しかし、数字5以外のカードは複数枚存在するため、あるカードを捨て札にしても、必ずしも花火が完成できないというわけではありません。
- ※ 完成が不可能な花火の色を特定してください。例えば、その色の最後のカードを少しずらすなどして、これ以上カードが置けないことがわかるようにします。その色のカードを捨てて札にすることで、ヒントトークンを袋に戻すことは有効です。

「花火」プレイ中のコミュニケーションについて

「花火」は、プレイヤー間のコミュニケーション（またはノン・コミュニケーション）が不可欠なゲームです。あなたたちがルールを厳密に順守する場合、ヒントトークンを使ってチームメイトに情報を伝えるときのみ、コミュニケーションをとることが可能です。「わたしは自分の手札は全然わからないよ」とか、「君は自分の手札を覚えている？」のようなコメントを、常に許可するのも良いでしょう。

上級者向け選択ルール「グランドフィナーレ」

このルールでは得点計算をせず、完全勝利か敗北かのどちらかだけです！ また、山札の最後のカードが引かれてもゲームは終了しません。完全勝利する（すべての花火が完成する）か、ゲームに敗北する（3枚目のエラータイルが裏返されるか、花火完成に必要な不可欠なカードが捨て札にされる）までゲームを続けます。その後、ゲーム終了時に手札の枚数が最も少ないプレイヤーを見つけることができます。

拡張ルール 「色の雪崩」

ゲームの準備

10枚の多色カードを山札に加えます。

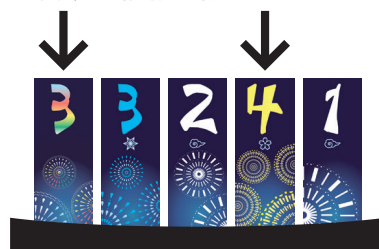


ゲームの進行

このルールでは、多色カードを使った6番目の花火を、テーブル上の他の色の花火の横に1～5の順番に並べて作らなければなりません。これらのカードは多色であるため、情報を教えるとき、すべての色を持っていると見なされます。色に関する情報を教えるときは、それらを含める必要があることに注意してください。

例：

「君は黄色のカードをここここに2枚持っているよ。」



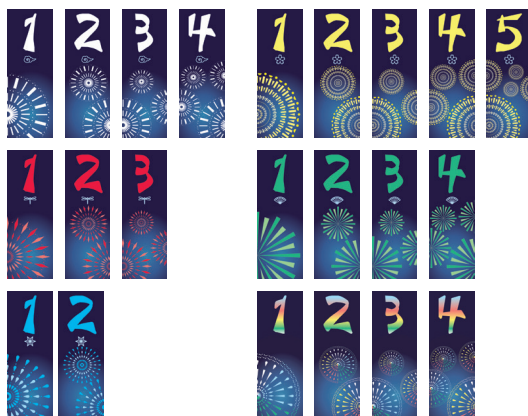
重要：「君は多色のカードをここに持っているよ。」のような情報は言うてはいけません。多色のカードは、テーブル上に並べるときに、他の色の代用として使うことはできません。

このルールでは最大6つの花火を完成させることが可能なため、最大30ポイントまで得点できます。

ポイント 芸術的印象

25～29 伝説級！ 観衆は言葉を失い、老若男女、だれもが目を輝かせている。

30 神話級！ 出来栄は星空を超えた……



例：

4ポイント + 3ポイント + 2ポイント +
5ポイント + 4ポイント + 4ポイント
の、合計22ポイントになる。

拡張ルール 「黒色火薬」

ゲームの準備

10枚の黒色火薬カードを山札に加えます。

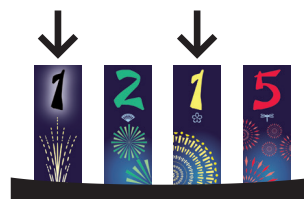


ゲームの進行

1 このルールでは、黒いカードを使った6番目の花火を、テーブル上の他の色の花火の横に並べて作らなければなりません。黒色火薬の花火は他の色と違い、数字の降順(5から開始、次が4、次が3、次が2、最後が1)に並べていかなければなりません。黒色火薬の花火が完成した(1のカードが追加された)とき、他の色の花火と同様にヒントトークン1枚を袋に戻します。

2 黒色火薬は、色が無いとみなします。したがって、黒の色に関する情報を教えることはできません。黒いカードについては数字の情報のみ教えることが可能です。

注意：「君は黒いカードは持っていないよ」のような情報を教えてはいけません。



例：

「君はここここに数字1のカードを2枚持っているよ」



得点

黒のカードの得点は、他の色のカードの得点と異なります。黒の花火の完成に足りないカード1枚につき1ポイントがマイナスされます。したがって最高得点は25ポイントのままです。「黒色火薬」の荣誉が得点に加えられるでしょう！

例：

ゲーム終了時に黒色火薬の花火は5、4、3の3枚だけで、完成までに2枚不足している。したがって、得点は $4 + 3 + 2 + 5 + 4 - 2$ の合計16ポイントとなる。

拡張ルール 「5つの華麗なボーナス」

ゲームの準備

6枚のボーナスタイルをシャッフルして裏向きの山にし、山札の横に置きます。

ゲームエイドを組み立てて、テーブルの上に用意します。



ゲームの進行

プレイヤーが1色の花火に数字5のカードを加えて完成させたとき、ヒントトークン1枚を袋の上に戻す代わりに、ボーナスタイル1枚をランダムに公開し、ゲームにその内容を適用します。その後、そのタイルは捨て札にして、山札からカード1枚を引いて手札を補充します。

ボーナスタイルの効果

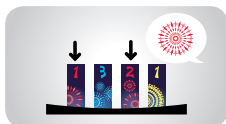


ヒントトークン1枚を袋に戻す。

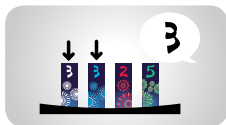


赤い面のエラータイル1枚を青い面に戻し、ヒントトークン1枚を袋に戻す。

赤い面のエラータイルが無い場合は、ヒントトークン1枚を袋に戻す。



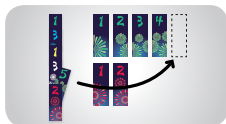
あなたが選んだプレイヤー1人の手札の1色の情報を教える。



あなたが選んだプレイヤー1人の手札の数字1種類の情報を教える



捨て札のカード1枚を取って山札に戻し、山札をシャッフルする。
特別なケース: 山札にカードが1枚もない場合、代わりに下の効果を得る。



捨て札のカード1枚を取って、テーブル上に並んでいる花火に加える。
選択して花火に加えるカードは、ルールに従って可能な物でなければなりません(例えば赤の3は赤の2にしか追加できません)。これに合ったカードがない場合は、この効果は失われます。
特別なケース: このときに捨て札から数字5のカードを選んで加えた場合、即座に新たなボーナスタイルを公開します。

他の拡張ルールと合わせてのプレイ

「5つの華麗なボーナス」を拡張ルール「黒色火薬」や「色の雪崩」と合わせてプレイすることができます。さらに困難に挑戦したい場合は、3つの拡張ルールすべてを合わせてプレイすることも可能です！

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



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



L'auteur tient à remercier chaleureusement les testeurs Michaël Bertrand, Mikaël Bach, Bruno Goube, Ludovic Maublanc et particulièrement Pierre « Beri » Gamberoni pour son investissement et son expertise d'artificier ! D'autres remerciements, tout aussi chaleureux, vont à Françoise Sengissen, sans qui Hanabi n'aurait probablement jamais existé.

Graphismes : Cocktail Games

日本語販売元：株式会社ホビージャパン
〒151-0053 東京都渋谷区代々木2-15-8
お問合せ: cardgame@hobbyjapan.co.jp