

Antoine Bauza

하나비

거대한 불꽃



게임 구성물



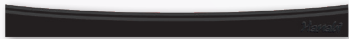
기본 하나비 카드 50장
5가지 색깔.
색깔마다 1카드 3장, 2카드 2장,
3카드 2장, 4카드 2장, 5카드 1장



무지개 하나비 카드 10장
1카드 3장, 2카드 2장, 3카드 2장,
4카드 2장, 5카드 1장



검은 하나비 카드 10장
1카드 1장, 2카드 2장, 3카드 2장,
4카드 2장, 5카드 3장



카드홀더 5개



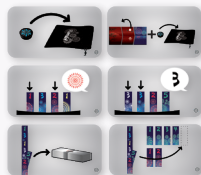
힌트 토큰 8개



주머니 1개



오류 타일 3개



보너스 타일 6개



게임 설명서 1부



참조표 1개

3가지 추가 게임 모듈

‘하나비 - 거대한 불꽃’에는 하나비 기본 게임에 추가하여 플레이할 수 있는 3가지 모듈이 포함되어 있습니다.

- ① **무지개 색의 향연** (무지개 하나비 카드 10장 사용)
- ② **검은 불꽃** (검은 하나비 카드 10장 사용)
- ③ **현란하게 빛나는 불꽃** (보너스 타일 6개 사용)

기본 게임

게임 목표

불꽃놀이 축제 개막을 앞두고 폭죽이 뒤죽박죽 섞여버렸습니다. 모두의 지혜를 모아 폭죽을 순서대로 터트리고 불꽃놀이를 완성하세요!

하나비는 모든 플레이어가 한 팀이 되어 진행하는 협력 게임입니다. 서로가 가진 카드에 대한 정보를 주고받으며, 색깔별 하나비 카드를 1부터 5까지 순서대로 놓아서 불꽃놀이를 완성해야 합니다. 하나비 카드를 많이 내려놓을수록 더 높은 점수를 획득할 수 있습니다.

게임 준비

- 1 모든 플레이어는 카드홀더를 받습니다.
- 2 주머니를 테이블에 평평하게 놓고, 힌트 토큰 8개를 그 위에 놓습니다.
- 3 오류 타일 3개를 **파란색 면이 보이도록** 나란히 놓습니다.
- 4 기본 하나비 카드 50장을 섞어서 더미를 만들고, 뒷면이 보이게 놓습니다. 무지개 하나비 카드와 검은 하나비 카드는 기본 게임에서는 사용하지 않으니 치워놓습니다.
- 5 인원 수에 따라, 각자 카드를 받습니다. (2~3명 : 5장, 4~5명 : 4장)
받은 카드는 **앞면이 다른 플레이어들에게 보이도록** 카드홀더에 끼웁니다.



앞면

뒷면



중요

자기 카드의 앞면을 절대 보지 마세요. 새로운 카드를 가져올 때는 항상, 내 카드의 앞면을 다른 플레이어가 볼 수 있도록 카드홀더에 카드를 끼워주세요.

게임 진행

가장 화려한 옷을 입은 플레이어가 시작 플레이어입니다. 시작 플레이어부터 시계방향으로 돌아가며 차례대로 진행합니다. 자기 차례가 되면 다음 3가지 행동 중 1가지를 해야합니다.

① 정보 1개 주기 | ② 카드 1장 버리기 | ③ 카드 1장 내려놓기

주의 자기 차례가 아닌 모든 플레이어는, 차례를 진행중인 플레이어에게 조언을 하거나 힌트를 줄 수 있는 행동을 하면 안됩니다.

① 정보 1개 주기

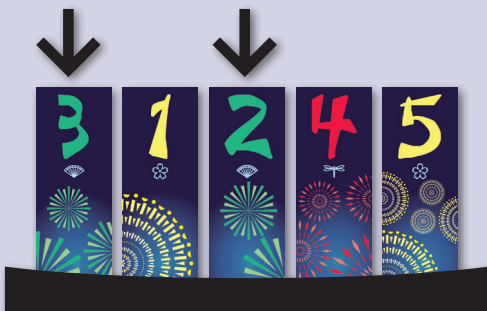
먼저 주머니 위에 있는 힌트 토큰 1개를 주머니 밖으로 꺼냅니다. 그런 뒤, 다른 플레이어 1명을 선택하여 그 플레이어가 가진 카드에 대한 정보를 줍니다. 아래에 제시된 2가지 종류의 정보 중 1가지를 선택하여 줄 수 있습니다. 어떤 종류의 정보를 줄지 정한 뒤, 그 정보에 해당하는 카드를 손가락으로 정확히 가리킵니다.

주의 주머니 위에 힌트 토큰이 없다면 이 행동을 할 수 없습니다. 이 경우, 반드시 다른 행동을 해야 합니다.

1가지 색깔에 대한 정보

1가지 색깔에 대해 정보를 줄 수 있습니다.
예를 들어 상대 플레이어가 가진 빨간색 카드를 가리키며 “이 카드는 빨간색이야.”라고 말한다거나, 상대 플레이어에게 없는 색깔에 대해 “넌 흰색 카드가 한 장도 없어.”라고 말할 수 있습니다.

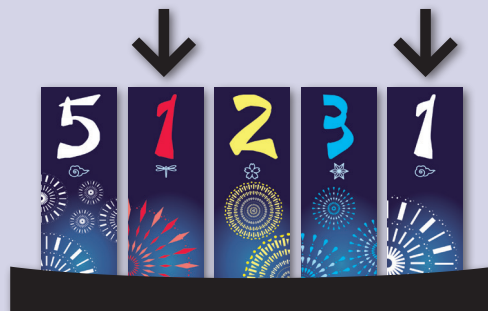
“이 카드와 이 카드는 초록색이야.”



1가지 숫자에 대한 정보

1가지 숫자에 대해 정보를 줄 수 있습니다.
예를 들어 상대 플레이어가 가진 숫자 5 카드를 가리키며 “이 카드는 5야.”라고 말한다거나, 상대 플레이어에게 없는 숫자에 대해 “넌 4 카드가 한 장도 없어.”라고 말할 수 있습니다.

“이 카드와 이 카드는 1이야.”



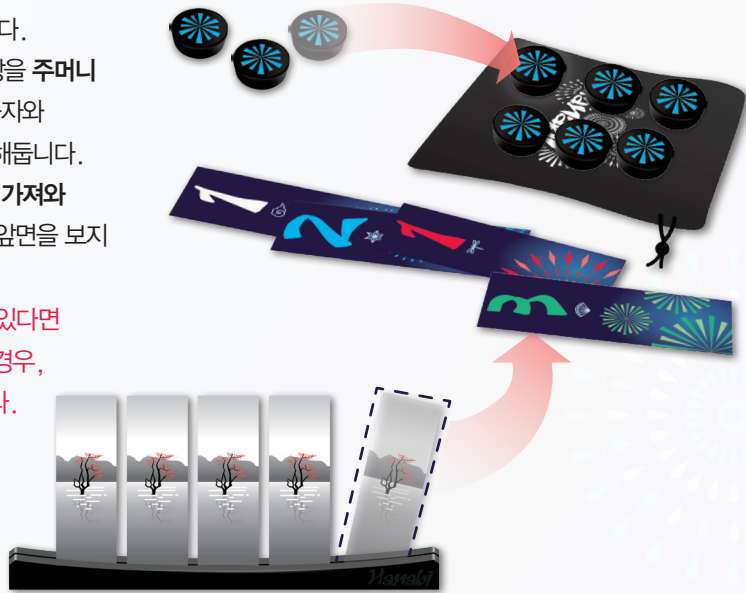
중요

정보를 줄 때는, 그 정보에 해당하는 카드를 **모두** 가리켜야 합니다. 초록색 카드를 2장 가진 플레이어에게 초록색에 대한 정보를 준다면, 그중 1장만 가리키면 안 됩니다. 반드시 초록색 카드 2장을 모두 가리켜야 하며, 다른 색 카드는 가리키면 안 됩니다.

② 카드 1장 버리기

힌트 토큰 1개를 주머니에 올려놓습니다.
그리고 카드홀더에 있는 자기 카드 1장을 주머니
옆에 버립니다. 이렇게 버린 카드는 숫자와
색깔을 언제든지 확인할 수 있도록 공개해둡니다.
그런 뒤, 더미에서 새로운 카드 1장을 가져와
카드홀더에 끼워넣습니다. 이때 카드 앞면을 보지
않도록 주의합니다.

주의 모든 힌트 토큰이 주머니 위에 있다면
이 행동을 할 수 없습니다. 이 경우,
반드시 다른 행동을 해야 합니다.



③ 카드 1장 내려놓기

카드홀더에 있는 자기 카드 1장을 테이블 중앙에 내려놓습니다. 그 후 성공인지 실패인지 확인합니다.

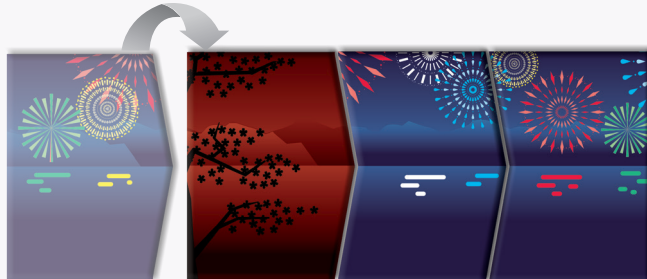
성공

다음 2가지 중 1가지에 해당한다면 성공입니다. 경우에 따라, 다음과 같이 행동합니다.

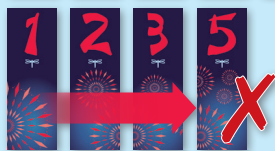
- 테이블에 없는 색깔의 1 카드를 내려놓은 경우 :
해당 카드를 테이블 중앙에 놓아 새로운 줄을 만듭니다.
- 테이블에 있는 색깔의 바로 다음 숫자 카드를 내려놓은 경우 :
해당 카드를 해당 색 카드 줄에 숫자가 이어지게 놓습니다. 6페이지의 불꽃놀이 만들기를 참고하세요.

실패

성공에 해당하지 않는 모든 경우, 실패입니다. 지금 내려놓은 카드를 버리고, 오류 타일 1개를 빨간색 면이 보이게 뒤집습니다. 버린 카드는 주머니 옆에 공개해둡니다.



성공 여부에 상관없이, 새로운 카드 1장을 더미에서 가져옵니다. 새로운 카드를 가져올 때는 항상 카드의 앞면을 보지 않고 카드홀더에 끼워넣습니다. 시계방향으로 다음 플레이어가 차례를 진행합니다.



불꽃놀이 만들기

불꽃놀이는 색깔별로 1개만 있을 수 있습니다. 각 색깔마다 반드시 오름차순으로 연속되는 숫자가 놓여야 합니다. 먼저 1이 놓여야 하고, 그 다음은 2, 3, 4, 마지막은 5의 순서로 놓여야 합니다.



불꽃놀이 완성 보너스

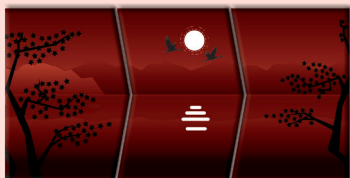
한 색깔 카드를 1부터 5까지 모두 내려놓으면 불꽃놀이가 완성됩니다. 불꽃놀이를 완성하는 즉시 힌트 토큰 1개를 주머니에 올려놓습니다. 이때는 손에 있는 카드를 버리지 않습니다. 모든 힌트 토큰이 주머니 위에 있는 경우라면 보너스는 받지 못합니다.



게임 종료

다음 3가지 경우 중 1가지가 발생하면 게임이 종료되며, 점수를 계산합니다.

오류 타일 3개가 모두 빨간색 면이 되는 경우



즉시 게임이 종료됩니다.

카드 더미가 떨어지기 전에 불꽃놀이 5개를 모두 완성한 경우

플레이어의 승리로 즉시 게임이 끝납니다. 이 경우, 플레이어의 점수는 25점입니다.



카드 더미에서 마지막 카드를 뽑은 경우

마지막 카드를 뽑은 플레이어를 포함하여 각 플레이어가 1번씩만 더 차례를 진행한 후, 게임이 종료됩니다. 그리고 점수를 계산합니다.

점수 계산

각 불꽃놀이 색깔마다
가장 높은 숫자를 더하여
점수를 계산합니다.



아래 기술 평가 내용은 FMIF(Firework Manufacturers International Federation)의 기준을 따릅니다.

점수	기술 평가 내용
5점 이하	형편없군요! 관람객들이 야유하고 있습니다.
6~10점	인상적이지 않은 불꽃놀이군요. 영혼 없는 박수 정도가 나올까요?
11~15점	약간 인상적이긴 하지만, 그다지 오래 기억될만큼은 아니네요.
16~20점	훌륭한 불꽃놀이였습니다. 대부분의 관람객들도 만족해합니다.
21~24점	놀랍네요! 관람객들이 오랫동안 잊지 못할 것입니다.
25점	역사에 남을 불꽃놀이입니다. 모든 관객은 말을 잊고 불꽃에 빠져들었습니다.

조언

게임 진행 시 참고할 만한 힌트입니다.

- ❁ 어떤 정보를 받은 뒤, 기억하기 쉽도록 자기 카드의 위치를 변경할 수 있습니다.
(왼쪽으로 옮기거나 오른쪽으로 옮기거나, 조금 떨어뜨려 놓는 식으로)
- ❁ 버려진 카드가 무엇인지 언제든지 확인하여 남은 카드에 대한 정보를 얻을 수 있습니다.
- ❁ 때로는 선택의 여지 없이 운에 맡기며 카드를 버려야 할 때가 있습니다. 정보를 전혀 모르는 카드를 버리는 경우, 불꽃놀이를 완성하는 데 유용한 카드를 제거하게 될 수도 있습니다. 하지만 중복된 숫자 카드 중 하나가 버려진다면, 불꽃놀이를 완성할 기회는 남아있습니다.

게임 중 대화 방법

하나비 게임 특성상 게임 중 참가자들 간의 의사소통 형태와 양이 게임에 중대한 영향을 끼칩니다. 엄격하게 규칙을 적용한다면, 정보를 주는 것 이외의 각종 의사소통은 금지됩니다. 하지만 게임을 하는 그룹의 형태에 따라, 그리고 서로 동의한다면 적절한 선에서 다양한 방식의 의사소통을 해도 무방합니다.

예시 “나한테 무슨 카드가 있는지 아직도 전혀 모르겠어”, “너 무슨 정보 가졌는지 기억나?”

전문가용 규칙

전문가용 규칙에서는 불꽃놀이 점수를 계산하지 않습니다. 오직 완벽하게 불꽃놀이를 성공하거나, 실패하거나 둘 중 하나입니다. 또한 카드 더미가 모두 떨어져도 손에 있는 카드로 계속 게임을 진행합니다. 오류 타일 3개가 모두 빨간색으로 뒤집어지거나, 모든 불꽃놀이를 완성할 때까지 진행합니다.

확장 모듈 ① 무지개 색의 향연

게임 준비

기본 하나비 카드 50장과 무지개 하나비 카드 10장을 섞어서 카드 더미를 만듭니다.

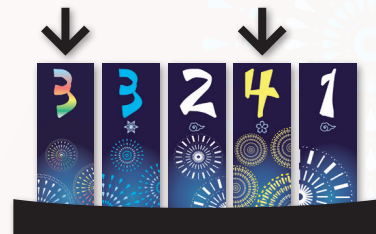


게임 진행

무지개 하나비 카드를 사용하여 6번째 불꽃놀이까지 만들어야 합니다.

“이 카드와 이 카드는 노란색이야.”

- 1 무지개 하나비 카드도 1부터 시작하여 5까지 오름차순으로 내려놓아야 합니다. 무지개색 불꽃놀이를 완성할 때도 보너스로 힌트 토큰 1개를 주머니에 올려놓습니다.
- 2 무지개 하나비 카드는 모든 다섯 가지 색 하나비 카드인 것처럼 취급합니다. 따라서 색깔에 대한 정보를 줄 때는, 무지개 하나비 카드를 반드시 포함시켜야 합니다.



중요

단, 무지개색에 대해서는 정보를 줄 수 없습니다. 예를 들어 “여기 있는 카드는 무지개색이야.”라고 말할 수는 없습니다.

점수 계산

무지개색 불꽃놀이까지 불꽃놀이 6개를 완성해야하기 때문에, 최고 점수는 30점입니다.



$$5 + 4 + 4 + 4 + 3 + 2 = 22 \text{ 점}$$

점수	기술 평가 내용
25~29점	역사에 남을 불꽃놀이입니다. 모든 관객은 말을 잊고 불꽃에 빠져들었습니다.
30점	여러분은 불꽃놀이의 신으로 영원히 기억될 것입니다.

확장 모듈 ② 검은 불꽃

게임 준비

기본 하나비 카드 50장과 검은 하나비 카드 10장을 섞어서 카드 더미를 만듭니다.



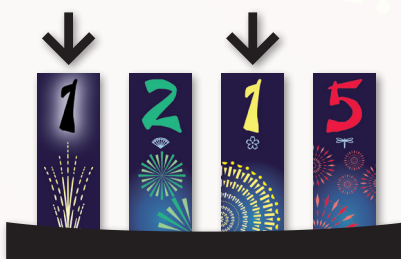
게임 진행

검은 하나비 카드를 사용하여 6번째 불꽃놀이를 만들어야 합니다.

- 검은 하나비 카드는 다른 카드와 달리, 5부터 시작하여 1까지 내림차순으로 내려놓아야 합니다. 검은색 불꽃놀이를 완성할 때도 보너스로 힌트 토큰 1개를 주머니에 올려놓습니다.
- 검은 하나비 카드는 아무 색도 아닙니다. 따라서 색깔에 대한 정보를 줄 수 없으며, 숫자에 대한 정보만 줄 수 있습니다.

중요 “검은색 카드가 1장도 없어.”와 같은 정보도 줄 수 없습니다.

“이 카드와 이 카드의 숫자는 1이야.”

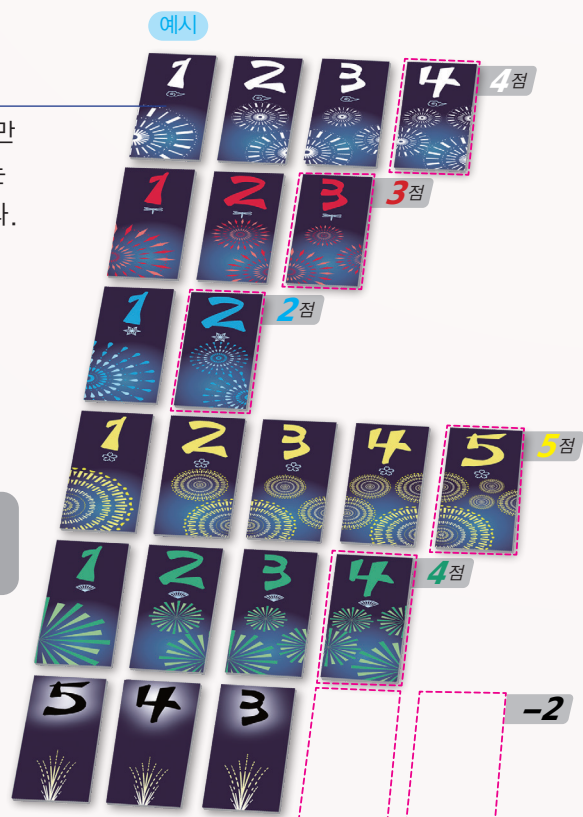


점수 계산

검은색 불꽃놀이까지 불꽃놀이 6개를 완성해야 하지만 최고 점수는 여전히 25점입니다. 검은 하나비 카드는 다른 카드와 같은 방식으로 점수를 계산하지 않습니다. 대신 검은색 불꽃놀이에서 부족한 카드 1장당 1점씩 총점에서 뺍니다.

검은 하나비 카드는 5, 4, 3이 놓여있으므로 2장이 부족합니다. 따라서 점수는 다른 색 카드에서 얻은 18점에서 2점을 뺀 16점입니다.

$$4 + 3 + 2 + 5 + 4 - 2 = 16 \text{ 점}$$



확장 모듈 ③ **현란하게 빛나는 불꽃**

게임 준비

보너스 타일 6개를 뒷면이 보이게 잘 섞은 뒤, 카드 더미 옆에 놓습니다.
게임 참조표를 지지대에 꽂아놓습니다.



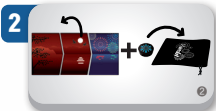
게임 진행

어떤 색깔의 불꽃놀이를 완성하면, 힌트 토큰 1개를 주머니에 올려놓는 대신 보너스 타일 1개를 공개합니다.
공개한 보너스 타일의 효과를 즉시 적용합니다. 적용한 보너스 타일은 게임에서 제거합니다.

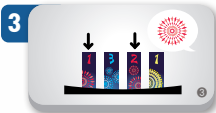
보너스 타일 효과



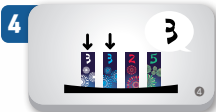
힌트 토큰 1개를 얻습니다.



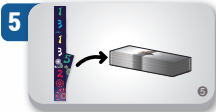
오류 타일 1개를 파란색 면이 보이게 놓고, 힌트 토큰 1개를 얻습니다.
아직 빨간색으로 뒤집어진 오류 타일이 없다면, 힌트 토큰 1개만 얻습니다.



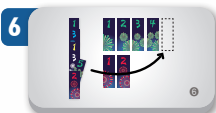
원하는 플레이어에게 1가지 색깔에 대한 정보를 줍니다.



원하는 플레이어에게 1가지 숫자에 대한 정보를 줍니다.



버린 카드 중에서 카드 1장을 선택하여 카드 더미에 섞습니다.
[참고] 카드 더미에 남은 카드가 없다면, 6번 보너스 타일 효과를 받습니다.

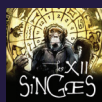


버린 카드 중에서 카드 1장을 선택하여 즉시 불꽃놀이에 추가합니다. 선택한 카드는 반드시 규칙에 맞게 놓아야 합니다. 예를 들어, 빨간색 '3'은 빨간색 '2'다음에만 놓을 수 있습니다. 규칙에 맞게 놓을 수 있는 카드가 없다면 이 보너스는 사라집니다.

[참고] 버린 카드 중에서 '5'를 선택하여 불꽃놀이를 완성한 경우,
새로운 보너스 타일을 선택하여 효과를 즉시 적용합니다.

확장 모듈 섞어서 플레이하기

〈현란하게 빛나는 불꽃〉모듈은 〈무지개 색의 향연〉모듈이나 〈검은 불꽃〉모듈과 함께 사용할 수도 있습니다.
더 다이내믹한 게임을 즐겨보고 싶다면 모든 모듈을 섞어서 플레이할 수도 있습니다. 이 경우 7가지 불꽃을 완성해야 하며, 최고 점수는 30점입니다.



플레이 테스트를 함께해 준 Michaël Bertrand, Mikaël Bach,
Bruno Goube, Ludovic Maublanc 에게 감사드립니다.
하나비 탄생에 도움을 주신 Pierre Beri Gamberoni와
Françoise Sengissen에게도 감사드립니다.

Midnight JUNGLE

그래픽 : Cocktail Games

Midnight Jungle은 (주)행복한바오밥의 브랜드입니다.