

Hanabi

Antoine Bauza játéka. Illusztrálta Gérald Guerlais
2–5 játékosnak. 8 éves kortól.

JÁTÉKELEMEL

- 50 tűzijáték-kártya
- 8 utalásjelölő
- 3 viharjelölő
- 5 szivárványkártya
(csak a „Színlavina” kiegészítőhöz)
- 1 játékszabály



Megjegyzés : A tűzijáték-kártyákon ötféle színben a következő értékek szerepelnek : 1, 1, 1, 2, 2, 3, 3, 4, 4, 5.

A JÁTÉK CÉLJA

A Hanabi egy kooperatív játék, ami azt jelenti, hogy a játékosok nem versengenek, hanem együtt, egy csapatként játszanak. A játékosoknak a tűzijáték kártyákat színek szerint csoportosítva, növekvő sorrendben kell kijátszaniuk. Azonban senki sem látja a saját lapjait, így kénytelenek a többi játékos tanácsaira hagyatkozni. Minél több lapot sikerül a játékosoknak helyesen kijátszani, annál több pontot kapnak a játék végén.

A JÁTÉK ELŐKÉSZÜLETEI



Helyezzétek a 8 kék jelölőt a dobozba a 3 piros jelölőt pedig közvetlenül mellé.

Keverjétek meg az 50 tűzijáték-kártyát és az így kialakított húzópaklit képpel lefelé tegyétek az asztalra. A játékosok számától függően minden játékosnak a következő számú kártyát osztjuk:

- 2 vagy 3 játékos esetén: 5 lap
- 4 vagy 5 játékos esetén: 4 lap

Fontos: A többi kártyajátékkal ellentétben a játékosok nem nézhetik meg a saját lapjaikat! Úgy kell kezükbe venniük a kártyákat, hogy csak a hátlapjukat látják, a képes oldaluk a többi játékos felé néz. A játék során tilos a saját kártyáinkat megnézni! Ennek megszegése becsstelenség volna, és beszenyeyzné tűzszerező mesteri hírnevünket!

A JÁTÉK MENETE

A legszívesebb ruhájú játékos kezdi a játékot. Utána a játékosok az óramutató járása szerint kerülnek sorra. Amikor egy játékos sorra kerül, pontosan egy akciót kell végrehajtania a következő három lehetőség közül:

1 • INFORMÁCIÓT AD, VAGY

2 • ELDOB EGY LAPOT, VAGY

3 • KIJÁTSZIK EGY LAPOT.



Megjegyzés: A játékosok nem adhatnak tanácsot és nem befolyásolhatják a soron lévő játékost.

1. INFORMÁCIÓT AD

Ahhoz, hogy ezt az akciót válassza, a játékosnak ki kell vennie egy kék jelölőt a dobozból, és a piros jelölők mellé helyeznie. Ez után mondhat valamit egy játékosársának a kezében lévő lapokról.

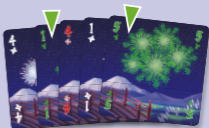
Fontos: A játékosnak egyértelműen rá kell mutatnia azokra a lapokra, amikről információt fog adni.

Kétféle információt lehet adni:

- Információ egy adott színről.

Példa:

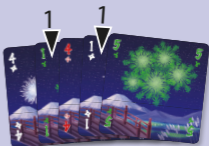
„Ez a lap piros” vagy „Két zöld lapod van, ez és ez” vagy „Nincs sárga kártyád”.



- Információ egy adott értékről.

Példa:

„Van egy 5-ös lapod, itt” vagy „Két 1-es lapod van, ez és ez” vagy „Nincs 3-as lap a kezében”.



Fontos: A játékosnak teljes információt kell adnia: Ha valakinek két zöld lapja van, akkor az információt adó nem teheti meg, hogy csak az egyikre mutat rá!

Megjegyzés: Ezt az akciót nem lehet választani, ha a dobozban már nincs kék jelölő. Ebben az esetben más akciót kell választani.

2. ELDOB EGY LAPOT

Ha ezt az akciót választja a játékos, akkor visszatehet egy kék jelölőt a dobozba. A játékos eldobja az egyik lapját, és a dobott lapok paklira helyezi, képpel felfelé. Ez után új lapot húz a kezébe úgy, hogy véletlenül se lássa a képes oldalát.

Megjegyzés: Ezt az akciót nem választhatja a játékos, ha az összes kék jelölő a dobozban van. Ebben az esetben más akciót kell választani.

3. KIJÁTSZIK EGY LAPOT

Lapok kijátszásával hozunk létre tűzijátékokat az asztal közepén. A játékos kiválaszt egy lapot a kezéből, és képpel felfelé az asztal közepére teszi. Két dolog történhet:

- A lap szabályosan lehelyezhető: A játékos a kijátszott lappal képpel felfelé kiegészít egy már meglévő tűzijátékot, vagy elkezd egy újat.
- A lap nem helyezhető le szabályosan: A lapot egy dobópaklira tesszük, és egy piros jelölőt a dobozba helyezünk.

Mindkét esetben a játékos a lap kijátszása után új lapot húz a pakliból a korábban részletezett módon.



HOGYAN ÁLL ÖSSZE A TŰZIJÁTÉK:

- Egy színből csak egy darab tűzijáték lehet.
- A lapok egy tűzijátékban növekvő sorrendben kell, hogy következzenek (1, aztán 2, majd 3, utána 4 és végül 5).
- Minden értékből csak egy szerepelhet egy tűzijátékban (tehát összesen 5 lapból állhatnak).

JUTALOM

Amikor egy játékos befejez egy tűzijátékot – vagyis amint leteszi az adott szín 5-ös lapját –, egy kék jelölőt visszatehet a dobozba. Ez ingyenes, vagyis nem kell eldobni hozzá egy lapot. Ezt a jutalmat nem kapjuk meg, ha minden kék jelölőnk a dobozban van.

A JÁTÉK VÉGE

A játéknak három esetben lehet vége:

- Azonnal vége a játéknak, amint a 3. piros jelölőt betesszük a dobozba. A játékosok vesztek, nulla pontot kapnak.
- A játéknak azonnal vége, ha mind az öt tűzijátékot sikerül befejezni. A játékosok megünnepelhetik csodálatos győzelmüket, és megkapják a maximális 25 pontot.
- Ha egy játékos felhúzza az utolsó lapot a húzópakliból a játéknak majdnem vége. Minden játékosnak, köztük annak is, aki az utolsó lapot felhúzta, van még egy utolsó köre. Ebben az utolsó körben már nem tudunk lapot felhúzni (mivel elfogyott a húzópakli).

Amint ennek a körnek vége, a játék véget ért, és a játékosok megszámlálják, hány pontot szereztek.

ÉRTÉKELÉS

Minden tűzijáték annyi pontot ér, amennyi a legnagyobb értékű lap az adott színű tűzijátékban.

Példa :

4 pont + 2 pont + 3 pont + 1 pont + 4 pont
összesen 14 pont.

A tűzijátékok minősége a Nemzetközi Pirotechnikai Szövetség skálája alapján a következő:

PONT	A TŰZIJÁTÉK MINŐSÉGE
0–5	Rettenetes. A közönség fújol...
6–10	Szegényes. Halk taps.
11–15	Megfelelő, bár a nézők láttak már szebbet is.
16–20	Kitűnő! A közönség elégedett.
21–24	Nagyszerű! A közönség nagyon lelkes!
25	Fantasztikus! A nézők sosem felejtik el ezt a műsort!

TANÁCSOK

Miután egy játékos információt kapott, átrendezheti a kezében a lapokat, hogy könnyebben emlékezzen a rájuk vonatkozó információra (mi van jobboldalon, baloldalon, fejjel lefelé...)

A játékosok bármikor átnézetik a dobott lapokat.

Ha egy játékos olyan lapot dob el, amiről semmilyen információja nincs, akkor kockáztatja, hogy olyan

laptól szabadul meg, ami szükséges lett volna egy tűzijáték befejezéséhez. Néha kénytelenek vagyunk ezt a kockázatot bevállalni. Viszont a lapokból több példány is van (kivéve az 5-ösöket), vagyis egy eldobása nem feltétlen jelenti azt, hogy az adott szint nem tudjuk befejezni.

Egyértelműen azonosítsátok azt a tűzijátékot, amelyiket már biztosan nem tudtok befejezni. Az adott színű lapokat eldobhatjátok, hogy visszaszerezhetek elhasznált kék jelölőket.

KOMMUNIKÁCIÓ JÁTÉK KÖZBEN

A Hanabi a játékosok közti kommunikáción és a kommunikáció hiányán alapszik. Ha szigorúan vesszük a szabályokat, akkor a játékosok nem beszélhetnek egymással, kivéve az éppen soron lévő játékos az akciója végrehajtása közben. A társaság egyezzen meg játék előtt, hogy milyen szintű kommunikáció engedélyezett. Megengedhetünk-e olyan megjegyzéseket, hogy: „Még mindig nem tudok semmit a lapjaimról” vagy „Emlékszel, miket tudsz a lapjaidról?” A lényeg az, hogy mindenki jól szórakozzon!

« HIBÁTLAN ELŐADÁS » VÁLTOZAT HALADÓ JÁTÉKOSOKNAK

A játéknak nincs vége az utolsó lap felhúzása utáni körben. A játék folytatódik, amíg vagy el nem veszítjük a 3. piros jelölőt, vagy nem sikerül befejeznünk mind az öt tűzijátékot. A játék vége felé egyre kevesebb lapunk marad, és az értékelő táblázatot nem használjuk: az előadásnak tökéletesnek kell lennie, különben veszítettünk!

« IDŐZÍTETT FELLÖVÉS » VÁLTOZAT

Mielőtt egy játékos kijátssza az egyik kártyáját, megnevezheti, hogy az milyen színű lesz:

- ha eltalálta, és a lap beilleszthető a tűzijátékba, akkor egy kék jelölőt visszatehetünk a dobozba (ha 5-ös volt, akkor kettőt);
- ha nem találta el, akkor a lapot eldobjuk és egy piros jelölőt a dobozba teszünk

Ismerve a kockázatot, a játékos mindig eldöntheti, hogy vállalkozik-e erre a precizitásra.

« SZÍNLAVINA » KIEGÉSZÍTŐ

Keverjétek az 5 szivárványlapot a húzópakliba. Ezek a lapok egy újabb önálló színt képeznek. Erről a színről ugyanúgy lehet információt adni, mint a többiről.

A játékosoknak már 6 különböző színű tűzijátékot kell kialakítaniuk, és a maximális elérhető pontszám 30.



25–29

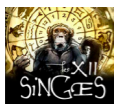
Legendás! A felnőttek és gyerekek csillógó szemmel bámulják az előadást!

30

Fenséges! A műsor túlragyogja a csillagokat!

KÖSZÖNET:

Sylvain Thomasnak, Mikaël Bachnek, Michaël Bertrandnak, Matthieu Houssaisnak, Florian Greniernek, Françoise Sengissennek, Émilie Pautrot-nak, Frédéric Vuillet-nek, Matthieu Boninnak, Bruno Goube-nak, Arnaud Villechaise-nek.



© 2014 - Cocktail Games,
Les XII Singes
www.cocktailgames.com
www.les12singes.com