

HANABI

Autor gry: Antoine Bauza
Ilustracje: Gérald Guerlais

Dla 2 – 5 graczy
Od 8 lat wzwyż

Zawartość

- 55 kart Hanabi (fajerwerków)
- 5 karty zasad
- 8 niebieskich znaczników
- 3 czerwone znaczniki

Uwaga: Rozkład wartości na kartach każdego koloru jest następujący: 1, 1, 1, 2, 2, 3, 3, 4, 4, 5.

Cel gry

Hanabi jest grą kooperacyjną, w której gracze nie walczą przeciwko sobie, ale ramię w ramię dla wspólnej wygranej. Gracze tworzą zespół rozdartnionych wytwórców sztucznych ogni, którzy przypadkowo wymieszali ze sobą różne rodzaje prochu, zapalniki oraz rakiety. Tymczasem czas pokazu nieuchronnie się zbliża i w szeregach pirotechników zaczyna szerzyć się panika. Muszą oni połączyć siły, aby uchronić show przed totalną katastrofą! W tym celu konieczne jest złożenie 5 fajerwerków (1 białego, 1 czerwonego, 1 niebieskiego, 1 żółtego i 1 zielonego) poprzez utworzenie zestawu kart w każdym kolorze, w narastającym porządku numerycznym (1, 2, 3, 4, 5).

Przygotowanie

Umieśćcie 8 niebieskich znaczników w pudełku (w wieczku), a 3 czerwone znaczniki połóżcie obok pudełka. Potasujcie wszystkie 50 kart i ułóżcie w zakrytym stosie pośrodku stołu. Następnie rozdajcie graczom karty:



W rozgrywce 2- i 3-osobowej każdy gracz otrzymuje 5 kart.



W rozgrywce 4- i 5-osobowej każdy gracz otrzymuje 4 karty.

Ważne: Gracz nie może oglądać otrzymanych kart! Trzyma karty w taki sposób, aby ich treść była widoczna dla wszystkich pozostałych graczy, a nie dla niego samego (czyli rewersami ku sobie). Także w ciągu gry graczom nie wolno spoglądać na ich własne karty. Takie postępowanie przyniosłoby im niesławę i splamiło honor mistrza pirotechników.

Przebieg gry

Grę rozpoczyna gracz w najbardziej kolorowym ubraniu. Kolejni gracze rozgrywają swoje tury w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara. W swojej turze gracz musi wykonać jedną, i tylko jedną, z trzech poniższych akcji (gracz nie może zrezygnować z wykonania akcji):

- 1- Podać jedną informację.
- 2- Odrzucić kartę.
- 3- Zagrać kartę.


Uwaga: Podczas tury gracza, pozostali nie mogą w żaden sposób komentować jego poczynąń, ani próbować na nie wpływać..

1. Podanie jednej informacji


Aby przeprowadzić tę akcję, gracz zabiera jeden niebieski znacznik z pudełka i odkłada na bok (obok czerwonych znaczników). Następnie może jednemu z graczy powiedzieć coś o kartach, które ten trzyma w ręku.

Ważne : Gracz musi wyraźnie wskazać karty, których dotyczy informacja.

Gracz może podać 2 rodzaje informacji:

 Informację o jednym kolorze (i tylko jednym)

Przykłady: « Masz tutaj czerwoną kartę » albo « Masz dwie zielone karty, tu i tu » albo « Ta i ta to czarne karty ».

 Informację o jednej wartości (i tylko jednej)

Przykłady: « Ta karta ma wartość 5 » albo « Tutaj i tutaj masz karty o wartościach 1 » albo « Masz dwie karty o wartości 4, to ta i ta ».



Ważne: Gracz musi podać kompletną informację, np. jeśli współgracz posiada dwie zielone karty, gracz nie może wskazać mu tylko jednej z nich!

Uwaga: Ta akcja nie może zostać przeprowadzona, jeśli w pudełku nie ma już niebieskich znaczników. W takim przypadku, gracz musi wybrać inną akcję.

2. Odrzucenie karty

Wykonanie tej akcji pozwala na przełożenie jednego niebieskiego znacznika z powrotem do pudełka. Gracz odrzuca ze swojej ręki kartę na odkryty stos kart odrzuconych, który formuje się obok pudełka. Następnie dobiera nową kartę ze stosu i dołącza do puli kart w swoim ręku bez patrzenia na jej treść.

Uwaga: Ta akcja nie może zostać przeprowadzona, jeśli wszystkie niebieskie znaczniki znajdują się w pudełku. W takim przypadku, gracz musi wybrać inną akcję.

3. Zagranie karty

Gracz wybiera jedną kartę ze swojej ręki i kładzie przed sobą. Możliwe są dwie opcje:



Karta rozpoczyna albo kontynuuje produkcję jednego z fajerwerków i w takim wypadku jest do niego dokładana

LUB karta nie uzupełnia składu żadnego fajerwerku i jest odrzucana. W konsekwencji, do pudełka należy przełożyć jeden czerwony znacznik.



Następnie, gracz dobiera ze stosu nową kartę i dołącza do puli kart w ręku bez patrzenia na jej treść.

Jak tworzyć fajerwerki:



Gracze mogą wyprodukować po jednym fajerwerku w każdym kolorze.



Karty danego koloru muszą tworzyć narastający porządek numeryczny (wpierw 1, potem 2, 3, 4 i na końcu 5).



Każda wartość może być obecna tylko raz w każdym fajerwerku (więc w sumie 5 razy na stole).

BONUS za ukończenie fajerwerku

BONUS za ukończenie fajerwerku
Kiedy gracz kończy produkcję fajerwerku – tj. zagrywa na stół kartę o wartości 5 – umieszcza jeden niebieski znacznik z powrotem w pudełku. Gracz nie musi w tym celu odrzucać karty z ręki. Bonus jednak przepada, jeśli wszystkie niebieskie znaczniki znajdują się w tym momencie w pudełku.

Koniec gry

Gra może się zakończyć na jeden z trzech sposobów:



Gra kończy się natychmiast przegraną graczy, jeśli ostatni trzeci czerwony znacznik znajdzie się w pudełku.



Gra kończy się natychmiast widowiskową wygraną, jeśli gracze wytworzą 5 fajerwerków zanim skończą się karty w stosie. Gracze otrzymują wtedy maksymalną liczbę 25 punktów.



Gra kończy się także, jeśli któryś z graczy zabierze ostatnią kartę ze stosu: każdy z graczy rozgrywa wtedy jeszcze jedną turę, włączając w to gracza, który zabrał ostatnią kartę. Podczas tej ostatniej rundy gracze nie mogą dobierać kart, gdyż stos jest już pusty.

Po zakończeniu ostatniej rundy gra się kończy i gracze podliczają swój wynik.

Wynik



W celu obliczenia wyniku, gracze dodają do siebie najwyższe wartości kart w poszczególnych fajerwerkach.

Przykład: 3 punkty + 4 punkty + 4 punkty + 5 punktów + 2 punkty = 18 punktów.

Wrażenia artystyczne są oceniane na podstawie skali Międzynarodowej Federacji Wytwórców Fajerwerków:

Punkty

Wrażenie

0-5	okropne, tłum gwizdał...
6-10	przeciętne, rozległy się okazjonalne brawa
11-15	dobre, lecz nie pozostanie w pamięci na długo...
16-20	świetne, publiczność była bardzo zadowolona
21-24	zachwycające, zostaną zapamiętane na bardzo długo!
25	przejdą do historii, wszystkim po prostu odjęło mowę

Rada

Oto kilka wskazówek dla graczy:



Gracz, który otrzymuje od innego gracza informację na temat swoich kart może przearanżować trzymane karty (przełożyć na inne miejsce, obrócić do góry nogami itp.) w celu lepszego zapamiętania tych informacji.



Gracze w dowolnym momencie mogą przeglądać karty w stosie kart odrzuconych.



Jeśli gracz odrzuca kartę, o której nic nie wie, ryzykuje pozycją się karty przydatnej do ukończenia jednego z fajerwerków. Czasem jednak nie będzie miał innego wyboru.

W grze występuje jednak po kilka kopii każdej karty (za wyjątkiem kart o wartości 5), więc odrzucenie jednej z nich nie oznacza automatycznie porażki w wytworzeniu danego fajerwerku.



Jeśli gracze wiedzą, iż któregoś z fajerwerków nie uda im się ukończyć, mogą zaznaczyć to wysuwając nieznacznie ostatnią wyłożoną kartę w kolumnie. Karty tego koloru będą mogły być odrzucane w zamian za powrót niebieskich znaczników do pudełka.

Komunikacja między graczami

Komunikacja (oraz jej brak) jest kluczowym aspektem gry. Według reguł gry, gracze mogą komunikować się jedynie w momencie podawania informacji współgraczom (co skutkuje przeniesieniem niebieskich znaczników poza pudełko). Jednakże, gracze mogą się umówić na rozgrywkę mniej restrykcyjną, według własnego uznania. Mogą, na przykład, dopuścić komentarze w stylu „Ja nadal nic nie wiem o swoich kartach” albo „Pamiętasz, jakie karty masz w ręku?”

« Wszystko albo nic » wariant dla doświadczonych graczy

W tym wariantcie gra nie kończy się po rundzie, w której zabrano ostatnią kartę ze stosu. W zamian rozgrywka toczy się do momentu,

aż gracze przegrają (3 czerwone znaczniki znajdują się w pudełku, bądź odrzucona zostanie karta niezbędna do ukończenia jednego z fajerwerków) lub odniosą zwycięstwo (wszystkie fajerwerki zostaną ukończone). Pod koniec gry gracze mogą zatem dysponować mniejszą liczbą kart w ręku. Nie ma także zastosowania ocena wrażeń artystycznych. Pokaz musi być po prostu perfekcyjny lub wszyscy gracze przegrają!

Wariant

« Zsynchronizowany pokaz »

Zanim gracz zagra kartę na stół może ogłosić, jaki kolor ona reprezentuje:

- Jeśli gracz ma rację, dokłada kartę

do fajerwerku, tak jak w zasadach standardowych oraz przenosi jeden niebieski znacznik z powrotem do pudełka (plus znacznik dodatkowy, jeśli zagrana karta miała wartość 5). - Jeśli gracz się pomylił, karta zostaje odrzucona, a do pudełka należy przełożyć jeden czerwony znacznik. Gracz może podjąć to ryzyko za każdym razem, gdy zagrywa kartę.

Rozszerzenie « Lawina kolorów »

Dodajcie 5 wielokolorowych kart do talii kart fajerwerków.



Nowe karty stanowią pełnoprawny i odrębny (szósty) kolor. Gracz może zatem przekazać współgraczowi informacje o nim, np. „Masz dwie wielokolorowe karty, tutaj i tu”. Gracze starają się również wyprodukować 6 fajerwerków, a nie 5. Z tego względu, zwiększa się maksymalna pula punktów do zdobycia – 30 punktów.

25-29

Przejdą do historii, wszystkim po prostu odjęło mowę.

30

Absolutnie boskie: pokaz przyćmił gwiazdy na niebie.



www.rebelgames.eu

www.facebook.com/REBELGames

