

Amint ennek a körnek vége, a játék véget ért, és a játékosok megszámolják, 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 átnézik a dobott lapokat.

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

6

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 színt nem tudjuk befejezni.

Egyértelműen azonosítsátok azt a tűzijátékot, amelyiket már biztosan nem tudtok befejezni. Az adott színű lapokat eldobhatjátok, hogy visszaszereztek 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!

7

« 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 többitől.

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 Houssainnak, 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

8



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

JÁTÉKELEMELMEK

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



Mejegyzés : A tűzijáték-kártyákon ötféle színben a következő értékek szerepelnek : 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 kijátsszaniuk. Azonban senki sem látja a saját lapjait, így kénytelenek a többi játékos tanácsaira hagyatkozni. Minél több lapot sikerül a játékosoknak helyesen kijátsszani, annál több pontot kapnak a játék végén.

1

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 becstelenség volna, és beszenyeznéd tűzserész mesteri hírnevünket!

A JÁTÉK MENETE

A legszínesebb 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.

2

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 játékos társának 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:

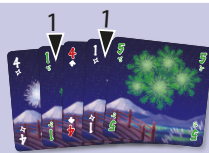
„Ez a lap piros” vagy „Két zöld lapod van, ez és ez” vagy „Nincs sárga kártyád”.



- 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.

3

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.



4

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 megünnepelehetik 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).

5