

A műsor sikeressége leolvasható az alábbi táblázatról:

PONT A KÖZÖNSÉG BENYOMÁSA

<=5	az úri közönség kifütyüli az előadást
6-10	elszórt taps itt-ott
11-15	udvarias taps, de másnapra elfelejtik
16-20	a közönség elégedett
21-24	hetekig csak erről fognak beszélni
25	csillagokat látnak a gyönyörtől

VARIÁNSOK

1. variáns

A hatodik szín (többszínű) is használatos, így hat sorozatot kell megalakítani. A hatodik szín ugyanolyan szín, mint a többi.

2. variáns

Mint az első variáns, de a hatodik színből minden értékből csak egy lapot (1, 2, 3, 4, 5) kell a pakliba keverni.

1. variáns

A hatodik szín is használatos, abból is külön sorozatot kell alkotni. Azonban a többszínű lapok információadáskor egyrészt nem számítanak önálló színnek, másrészt az összes színhez tartoznak.

Példák:

“Három kék lapod van, ez, ez és ez.”



“Ez itt egy piros kártya.”



4. variáns

A játék nem ér véget, ha kifogy a pakli - folytatódik, amíg vagy sikerül megcsinálni az összes teljes sorozatot, vagy amíg a játékosok veszítenek (harmadik gyűjtáskorong is a dobozba kerül **vagy** egy már pótolhatatlan lapot dob el valaki). A játékosok vagy 25, vagy 0 pontot kapnak. (A többi variánssal kombinálható.)

Ha a játékosok túl könnyűnek érzik a játékot, próbálják meg eggyel vagy kettővel kevesebb gyűjtáskoronggal!

STRATÉGIAI TANÁCSOK

· Akinek információt nyújtottak, az utána átrendezheti a kezében lévő lapokat azért, hogy könnyebben emlékezhesen utána.

· A dobott lapokat bármikor megnézhetik a játékosok.

· Aki eldob egy lapot, amiről semmit sem tud, azt kockáztatja, hogy olyan kártyát dob el, ami nélkülözhetetlen egy sorozat megcsinálásához - néha persze nincs más lehetőség. Szerencsére a legtöbb lapból (kivéve az 5-ösöket) több is van, így egy kártya eldobása nem feltétlen zárja ki sorozatának elkészültét.

· Érdemes jelölni az olyan sorozat (például a lapok kismértékű elforgatásával), amely már nem fejezhető be semmiképp - az ehhez a színhez tartozó kártyák bátran eldobhatók tervkorongokért.

KOMMUNIKÁCIÓ

A játékosok közötti kommunikáció a játék leglényege. Elvileg csak akkor kommunikálhatnak a játékosok, amikor információt adnak egymásnak tervkorong leforgatása után. Persze lehet úgy is játszani, hogy a játékosok kissé szabadabban beszélhetnek egymással, így bármikor mondhatnak olyanokat, mint például “semmit sem tudok a lapjaimról” vagy “valaki emlékszik arra, hogy mi is van a kezemben?”

KÖZREMŰKÖDŐK

Tervező: Atonine Bauza

Illusztrátor: Albertine Ralenti

Tördelő: Jenn Vargas

Fordító: Thaur (thaur@freemail.hu)

© 2013 R&R Games Inc., all rights reserved

Licensed with permission from Cocktailgames (www.cocktailgames.com) and Les XII sines (www.les12sines.com)

(www.les12sines.com)

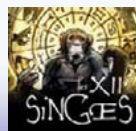
www.RnRgames.com

A német szabályváltozatokhoz

felhasznált kiadás:

© 2012 Abacus Spiele

www.abacusspiele.de



Hanabi

Antoine Bauza

2-5 játékos részre

Tartozékok

· 60 tűzijátékkártya (hat színben: 1, 1, 1, 2, 2, 3, 3, 4, 4, 5)



· 8 (a német verzióban plusz 1) tervkorong



· 4 (a német verzióban 3) gyűjtáskorong



Bevezető

A *Hanabi* kooperatív játék, a játékosok, együtt, egy csapatban játszanak. Éppenséggel szórakozott tűzijáték-készítők, akik összekeverték poraikat, rakétaikat, zsinóraikat. Mindjárt kezdődne a tűzijáték, úgyhogy most pánikszerűen rendbe kell hozniuk a dolgot. Össze kell dolgozniuk, mert ha nem, a műsor katasztrofális lesz, a hírnevüknek - és a bevételüknek - annyi. Az a feladatuk, hogy összeállítsanak öt sorozat tűzvirágot. Minden sorozatban (a fehérben, a kékben, a sárgában, a zöldben és a pirosban) egymás után a megfelelő színben egy, két, három, négy és végül öt tűzvirágnak kell következnie. Minél jobban sikerülnek a sorozatok, annál több pont jár a játék végén - de ehhez a játékosoknak egymásra kell támaszkodniuk.

Előkészületek

8 tervkorongot ki kell rakni képpel felfelé az asztal közepére, melléjük a gyűjtáskorongok kupacát a zsinór hossza szerint, alul a robbanással (a német verzióban három korong van, és mind azonos). A kék, zöld, sárga, piros és fehér tűzijátékkártyákat meg kell keverni (a többszínű sorozatra csak egy variánssal van szükség).

2 vagy 3 játékos esetén mindenkinek 5 lapot kell osztani.

4 vagy 5 játékos esetén mindenkinek 4 lapot kell osztani.

Rendkívül fontos! A játékosok **nem nézhetik meg** a nekik kiosztott lapokat - a játék végéig mindenki úgy tartja a kezében a lapjait, hogy azok **hátlapja** nézzen felé, és az **előlap** (amiről kiderül a kártya színe és száma) **a többiek felé!** A saját kezében lévő kártyákat nem nézheti meg soha senki - aki mégis, az örök szégyent hoz a tűzijáték-készítők céhére.

A megmaradt lapokat húzópakliként ki kell rakni az asztal közepére.

A játék menete

A játékot a legszívesebb ruhájú (a német változatban a legidősebb) játékos kezdi, a játékosok az óramutató járása szerint következnek egymás után. Aki épp soron van, annak az alábbi három lehetőség közül **egyet - de csak egyet - mindenképpen végre kell hajtania:**

- 1) **Információnyújtás**
- 2) **Kártya eldobása**
- 3) **Kártya kijátszása**

Fontos: Az éppen soron lévő játékost a többiek semmi módon nem befolyásolhatják akciójában.

1) Információnyújtás

A játékosnak eszébe jutott valami az eredeti tervből, és erről informálja társait. Ehhez először is az asztalon lévő tervkorongok egyikét képpel lefelé kell forgatnia. Ezután **valamilyen információt mond az egy játékosársára kezében lévő kártyákról.** Információ **csak** a kártyák színéről vagy a rajtuk lévő számokról adható - csak ez a két lehetőség van. Nem adható olyan információ, amikor az azt adó játékos nem tud kártyá(k)ra rámutatni (pl. *“nincs nálad kék lap”*) - **de a német változat engedi ezt!**

A) Információ egyetlen színről

Példák:

“Egy piros lapod van, ez.”



“Két zöld lapod van, ezek zok.” a

A) Információ egyetlen számról

Példák:

“Egy ötösöd van, ez itt.”



“Két egyes lapod van, ezek zok.” a

Fontos: A játékosnak mindig teljes információt kell nyújtani: ha például egy társa kezében két zöld kártya van, mind a kettőre rá kell mutatnia.

Fontos: Csak akkor választható ez az akció, ha az asztalon található képpel felfelé lévő tervkorong - ha nincs ilyen, másik akciót kell választani.

2) Kártya eldobása

A játékos hangosan bejelenti, hogy eldob egy lapot, és a kezéből egy kártyát képpel felfelé lerak a dobott lapok tetejére. Ezután a húzópakliból helyette felhúz egy másikat (persze úgy, hogy ne lássa, mi van azon). Végül egy képpel lefelé lévő tervkorongot képpel felfelé kell fordítani.

Fontos: Csak akkor választható ez az akció, ha az asztalon található képpel lefelé lévő tervkorong - ha nincs ilyen, másik akciót kell választani.

3) Kártya kijátszása

A játékos a kezében lévő lapok közül egyet kirak az asztal közepére. Két eset lehetséges:

- A) A kártya folytat vagy lezár egy már megkezdett sorozatot, vagy új sorozatot kezd. Ekkor a lapot a megfelelő helyre kell rakni.
- vagy**
- B) A kártya nem folytat vagy zár le megkezdett sorozatot, nem is kezd újat. A kártyát a dobott lapok tetejére kell rakni, majd le kell venni a kupac tetejéről egy gyűjtáskorongot, visszarakva a dobozba. Fogy az idő, mindjárt begyullad a tűzijáték!

Ezután a játékos a húzópakliból a kijátszott kártya helyett felhúz egy másikat (persze úgy, hogy ne lássa, mi van azon).

A sorozatok: Egy színből csak egy sorozat készül. A sorozatban a kártyák szám szerint növekvő sorban kell, hogy legyenek (1, 2, 3, 4, 5). Sorozat csak 1-gyel kezdődhet, és mindig csak a következő szám rakható



le (például 2-re csak 3 rakható). Egy sorozatban nem lehet ugyanaz a szám kétszer. Egy sorozatban legfeljebb öt kártya lehet (ez a teljes sorozat).

Jutalom: Ha valaki lezár egy teljes sorozatot (lerak egy 5-öst), akkor egy tervkorongot képpel felfelé kell forgatni. (Ha mind képpel felfelé vannak, a jutalom elvész).

A játék vége

A játék háromféleképpen érhet véget:

1) A játék azonnal véget ér, amikor a **harmadik gyűjtáskorong vissza-kerül a dobozba** - vagyis láthatóvá válik a robbanáskorong (ez utóbbi **nincs a német változatban**). Lejárt az idő, de az előadás katasztrófa - 0 pont!

2) A játék azonnal véget ér, ha mind az öt sorozat elkészült. Húha! Ez bizony a maximális 25 pont!

3) Közel a játék vége, ha valaki felhúzza a húzópakli utolsó lapját. Ekkor még mindenki sorra kerül egyszer, utoljára ez a játékos. Ebben az utolsó körben természetesen már senki sem húz lapot (hiszen nem tud). Miután mindenki utoljára sorra került, a játék véget ér, és a játékosok megnézik, hány pontot gyűjtöttek.

Pontozás: A játékosok annyi pontot gyűjtöttek, amennyi a sorozatok végén lévő kártyák összértéke.

Példa: $5 + 3 + 4 + 1 + 3 = 16$ pont

