

**Hanabi**

Antoine Bauza játéka

Illusztrációk: Cocktail Games

2-5 játékos számára, 8 éves kortól

**JÁTÉKELEMÉK**

50 kártya  
8 kék korong  
3 piros korong  
1 játékszabály

## "KORONAÉKSZER" VARIÁNS HALADÓ JÁTÉKOSOK SZÁMÁRA

Nincs pontszámolási lehetőség, a tűzijátékaitoknak tökéletesnek kell lennie, különben veszítettek. A játék nem fejeződik be a húzópaki utolsó kártyájának felhúzása utáni utolsó fordulóban, hanem egészen addig tart, amíg győzelmet arattak (azaz az összes tűzijáték befejeződik), vagy elveszítik a játékot (azaz a 3. piros korong is a doboz tetejébe kerül, vagy olyan kártyát dobtok el, ami nélkülözhetetlen egy tűzijáték befejezéséhez). Ebben a játékvariánsban tehát előfordulhat, hogy amikor sorra kerültök, a megszokottnál kevesebb kártya van a kezetekben.

### A szerző köszönetet mond:

Sylvian Thomasnak, Michaël Bachnek, Michaël Bertrandnak, Matthieu Houssainak, Florian Greniernek, Françoise Sengissennek, Émilie Pautrot-nak, Frédéric Vuillet-nek, Matthieu Boninnak, Bruno Goube-nak és Arnaud Villechaise-nek.

## TANÍCSOK

Néhány tanács, ami a segítségetekre lehet:

- Miután információt kaptál, ha szeretnéd, átrendezheted a kezdenben lévő kártyáidat, hogy számodra könnyebben megjegyezhethet sorrendben legyenek, pl. jobb szélre, bal széle gyűjtheted őket, kicsit feljebb húzhatsz, vagy lejebb tolhatsz egyes kártyákat.
- Mindig kövessétek figyelemmel az eldobott kártyákat! Ez a segítségetekre lehet abban, hogy rájöjjetek, mi lehet nálatok.
- Ha olyan kártyát dobsz el a kezedből, amiről semmilyen információval nem rendelkezel, azt kockázatos, hogy olyan kártyától szabadulsz meg, ami nélkülözhetetlen lehet egy tűzijáték befejezéséhez. Ugyanakkor előfordul olyan helyzet, amikor rákényszerülsz olyan kártya eldobására, amiről nem tudsz semmit sem. Azt mindenféleképpen érdemes figyelembe venni, hogy melyik értékből mennyi példány van a teljes pakliban, és azok közül mennyit látsz más játékosoknál. Az 5-ös kivételevel minden másik értékből több példány is van, így azt leszármittel, hogy már nem lehet az adott színű tűzijátékot befejezni.
- Ha egyértelműen látszik, hogy egy tűzijátékot már nem tudtok befejezni, jelöljétek meg az adott színhez tartozó kártyákat (pl. egy kicsit feljebb húzzátok a kezetekben), így a továbbiakban ezeket eldobhatjátok, hogy kék korongokat rakhassatok vissza a doboz tetejébe.

**PONTSZÁM**  
Adjátok össze minden tűzijáték (minden szín) legmagasabb értékű kártyáit, és az így kapott eredmény a végső pontszámotok.

**Példa:**  
**4 pont + 2 pont + 3 pont + 1 pont + 4 pont,**  
**összesen 18 pont.**

A kivitelezés művészeti szintjét maga a Tűzijáték-gyártók Nemzetközi Szövetsége értékeli a következők szerint:

PONTOK	ÖSSZBENYOMÁS
<b>0 - 5</b>	Rittenetes, a tömeg kiifutyüli.
<b>6 - 10</b>	Középszerű, elvétve hallatszik csak taps.
<b>11 - 15</b>	Értékelhető, de nem emlékezetes.
<b>16 - 20</b>	Kiváló, elnyeri a tömeg tetszését.
<b>21 - 24</b>	Fantasztikus, erről még sokjáig fognak beszélni.
<b>25</b>	Tökéletes, felülmúltatlan, a tömeg tátott szájjal nézi.

A Hanabi egy kooperatív kártyajáték, ami azt jelenti, hogy nem egymás ellen fogtok játszani, hanem együttműködve igyekeztek elérni a közös célokat. Feledékeny tűzijáték-gyártók vagytok, és véletlenül összekevertették a puskaporokat, a kanócockat és a rakétakat a tűzijáték-állványon. A műsor rögtön kezdődik, ti pedig pánika estek. Együtt kell működniötök annak érdekében, hogy az előadás ne fulladjon kudarcba.

Kedves pirotechnikusok, össze kell állítanotok 5 tűzijátékot: 1 fehéret, 1 **pirosat**, 1 **kéköt**, 1 **sárgát**, 1 **zöldet**, színenként növekvő sorrendben (1, 2, 3, 4, 5).

© 2019 - Cocktail Games,  
Les XII Singes  
[www.cocktailgames.com](http://www.cocktailgames.com)  
[www.les12singes.com](http://www.les12singes.com)

## KOMMUNIKÁCIÓ A JÁTÉK SORÁN

A kommunikáció és a kommunikáció hiánya teszi különlegessé a Hanabit. Ha szigorúan betartjátok a szabályokat, akkor kizárolag olyankor kommunikálhattak egy játékoktársatokkal, amikor kék korong használataval információt osztottak meg vele. A legfontosabb azonban az, hogy élvezzétek a játékot, így állapodjatok meg olyan saját kommunikációs szabályokban, ami a számotokra a legjobban működik. Például, a következő mondatokhoz hasonlók bármikor elhangozhatnak: "Továbbra sem tudok semmit a kezemben lévő kártyákról!" vagy "Emlékszel még, hogy miket tudtál már meg a kártyádról?"



## HA JÁTÉK VÉGE

A játék háromféléképpen érhet véget:

- A játék azonnal véget ér, amint a harmadik piros korong is a doboz tetejébe kerül, ekkor elveszítették ajátékot.
- A játék azonnal véget ér, amint minden az 5 tűzijátékot befejezte. Szemkáprázstató győzelmet arattatok, elérteket a maximálisan szerezhető 25 pontot, gratulálunk!
- Amikor a húzópakli utolsó kártyáját is felhúzza valaki, minden kártyájatnak van még egy utolsó köre, beleértve azt is, aki a húzópakli utolsó kártyáját felhúzta, majd a játék véget ér. Ebben az utolsó körötökben már nem húzhattok fel kártyát, hiszen a húzópakli üres.
- A játék végén állapításatok meg, hogy hány pontot értetek el!

## PONTSZÁM

Adjátok össze minden tűzijáték (minden szín) legmagasabb értékű kártyáit, és az így kapott eredmény a végső pontszámotok.

**Példa:**  
**4 pont + 2 pont + 3 pont + 1 pont + 4 pont,**  
**összesen 18 pont.**

A kivitelezés művészeti szintjét maga a Tűzijáték-gyártók Nemzetközi Szövetsége értékeli a következők szerint:

PONTOK	ÖSSZBENYOMÁS
<b>0 - 5</b>	Rittenetes, a tömeg kiifutyüli.
<b>6 - 10</b>	Középszerű, elvétve hallatszik csak taps.
<b>11 - 15</b>	Értékelhető, de nem emlékezetes.
<b>16 - 20</b>	Kiváló, elnyeri a tömeg tetszését.
<b>21 - 24</b>	Fantasztikus, erről még sokjáig fognak beszélni.
<b>25</b>	Tökéletes, felülmúltatlan, a tömeg tátott szájjal nézi.

## ELŐKÉSZÜLETÉK

- Helyezzétek a 8 kék korongot a doboztetőbe, a 3 piros korongot pedig közvetlenül a doboz teteje mellé!
- Keverjétek meg az 50 kártyát, majd képezzetek belőük egy képpel lefelé fordított húzópalkit!
- Osszatok minden kártyának a játékosszám alapján 2 vagy 3 fős játék esetén 5 kártyát.
  - 2 vagy 5 fős játék esetén 4 kártyát.

**Fontos:** A kártyákat képpel lefelé kapjátok, és NEM nézhetitek meg, hogy mi van a saját kártyáitok! Végétek a kártyáitokat a kezetekbe úgy, hogy ti a saját kártyáitok hátlapját lássátok, és a többi játékos lássa, hogy milyen értékű és színű kártyák vannak a kezetekben! A játék folyamán nem nézhetitek meg a kezetekben lévő kártyáitok előlapját, ugyanis ezzel megbecsülni lehetnek a kártyásokat.

## JÁTÉKIDÉS

A legsokszínűbben öltözött játékos lesz a kezdőjátékos, vele kezde a játék menete az oramutató járásával megegyező irányba halad. Amikor sorra kerülsz, a következő három akció egyikét kell végrehajtanod (köteles vagy egyetlen akciót végrehajtani, nem passzolhatasz):

- Ossz meg információt!**
- Dobj el egy kártyát!**
- Játssz ki egy kártyát!**

**Megjegyzés:** Az akciót végrehajtó játékos senki sem befolyásolhatja semmilyen módon, sem megjegyzéssel, sem gesztikulással!

**Fontos:** A választott opcióval kapcsolatban teljes információt kell adnod, így például, ha zöld színnel kapcsolatosan adsz információt, és a játékoktásadnák kettő zöld kártyája van, nem mutathatsz rá csak az egyikre, egyszerre kell rámutatnod minden kártyára, semmilyen módon nem különböztetheted meg őket.

**Megjegyzés:** Amennyiben a doboz tetejében már egyetlen kék korong sincs, nem választhatod ezt az akciót, egy másikat kell végrehajtanod.

## 1. Ossz meg információt!

Ennek az akciónak a végrehajtásához vegyél el egy kék korongot a doboz tetejéből, és helyezd azt a piros korongok mellé! Ezt követően ossz meg valamilyen információt egy játékosttársaddal a kezében tartott kártyáival kapcsolatban!

**Fontos:** Egyértelműen rá kell mutatnod azokra a kártyáakra, amelyekkel kapcsolatban információt osztasz meg.

### Kétféle információt oszthatsz meg:

→ Egyetlen, általad választott színnel kapcsolatos információ.



**Példák:**  
"Egy piros kártyád van itt." vagy "Egy-egy zöldkártyád van ezeken a helyeken." vagy "Ezen a két helyen egy-egy fehér kártyád van."

→ Egyetlen, általad választott értékkel kapcsolatos információ.



**Példák:**  
"5-ös értékű kártyád van itt." vagy "Két darab 1-es értékű kártyád van ezen a két helyen." vagy "Egy-egy 4-es értékű kártyád van, itt és itt."

Bármelyik eset is áll fenn, ezt követően mindenféleképpen húzz egy kártyát a húzópalkiból, és vedd a kezdebe azt, anélküli, hogy megnéznéd mi van rajta!

## 2. Dobj el egy kártyát!

Amikor ezt az akciót hajtod végre, helyezz vissza egy kék korongot a játék dobozába! Dobj el egy kártyát a kezedből, és helyezd azt a játékdobbox mellé! Az eldobott kártyákat helyezzétek egymásra, egy kicsit elcsúsztatva, hogy mindenki láthassa, mely kártyákat dobáltak el. Ezt követően húzz egy kártyát a húzópalkiból, és vedd a kezdebe azt, anélküli, hogy megnéznéd, mi van rajta!



**Megjegyzés:** Amennyiben az összes kék korong a doboz tetejében van, nem választhatod ezt az akciót, egy másikat kell végrehajtanod.

## 3. Játssz ki egy kártyát!

Válassz ki egy kézben tartott kártyádat, és játszd ki azt magad elé! Két lehetőség állhat fenn ilyenkor:

- A kártya elindít vagy folytat egy tűzijátékot, illyenkor a kártya az adott tűzijáték sorozatába kerül.
- A kártyával nem inditható el vagy nem folytatható tűzijáték. Ilyenkor dobdd el a kijátszott kártyát, és helyezz egy piros köröt a doboz tetejébe!

### MIBŐL ÁLL EGY TŰZIJÁTÉK:

- Minden színből egyetlen tűzijátékot lehet a játéktéren.
- A tűzijáték sorozatába kerülő kártyákat növekvő sorrendben kell a játéktérre helyezni, tehát 1-essel kell elindítani a tűzijátékot, majd arra ugyanabból a színből 2-es, 3-as, 4-es és végül 5-ös kártyának kell kerülnie. Ebben a sorrendben.
- Egy tűzijátékban összesen legfeljebb 5 kártya lehet, minden értékből egy-egy.

### EGY TŰZIJÁTÉK BEFEJEZÉSÉRÉT JÁRÓ JUTALOM:

Amikor egyikötök befejez egy tűzijátékot (azaz ki tudta játszani az adott színből) az 5-ös kártyát), helyezzen vissza egy kék korongot a doboz tetejébe! Ennek a jutalomnak az érvényesítésekor nem kell kártyát eldobni. Ha minden kék korong eleve a doboz tetejében van, akkor ez a jutalom elveszik, nincs hatása.