

## A JÁTÉK VÉGE

A játék háromféleképpen érhet véget:

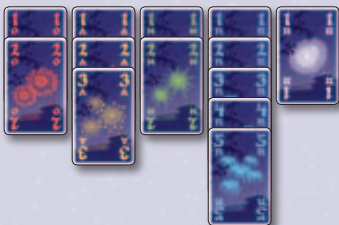
1. A harmadik viharlapka is átfordul a villámot ábrázoló oldalára. Az istenek haragjukban zivatart zúdítanak ránk, ami véget vet a tűzijátéknak. A játék azonnal véget ér, a játékosok 0 pontot kapnak, függetlenül attól, hogy hány tűzijátékkártyát játszottak ki.
2. A játékosok az összes színsort befejezték. A játék azonnal véget ér és a játékosok a maximálisan elérhető 25 pont megszerzésével ünnepelhetik meg látványos győzelmüket.
3. Amikor az egyik játékos felhúzza az utolsó lapot a húzópakliról, a játék véget ér. Minden játékosnak - kivéve azt, aki utoljára húzott kártyát - még van egy köre.

*Megjegyzés: Az utolsó körben már nem húzunk fel újabb kártyákat.*

Végül kiértékeljük a tűzijátékokat. Ehhez összeadjuk az egyes színsorokban lévő legmagasabb számértéket. A tűzijátékot a „Nemzetközi Tűzijáték Egyesület” értékelési skálája alapján fogjuk rangsorolni:

0 - 5	Ajjaj! A nézők kifütyülnek!
6 - 10	Gyenge! Alig tapsolnak.
11 - 15	Elmegy! A nézők jobbhöz vannak szokva.
16 - 20	Jó! A nézők örülnek.
21 - 24	Nagyon jó! A nézők ujjonganak.
25	Fergeteges! A nézők ezt a műsort sosem fogják elfelejteni.

*Példa az értékelésre:*



$$2 + 3 + 2 + 5 + 1 = 13$$

## FONTOS TANÁCSOK ÉS TIPPEK

- A játékosok a kezükben lévő kártyák sorrendjét a kapott információk alapján megváltoztathatják, hogy könnyebben emlékezzenek rájuk.
- A dobópaklit bármikor át lehet nézni, hogy információt nyerjünk a még játékban lévő kártyákról.
- A Hanabi a játékosok közötti kommunikáción - és annak hiányán - alapul. Ha a szabályokat szigorúan értelmezzük, a Mesternek szóló mondatokon és az utalásokon kívül nem szabadna kommunikálni. Természetesen tapasztalni fogjátok, hogy a játék közben nehéz csendben maradni. Ami kikívánkozik, úgymint kijön ☺, de minden csapatnál ki fog alakulni, hogy mennyi kommunikáció férhet bele a játékba. Úgy játsszatok, hogy jól szórakoztatok!

## VARIÁNSOK

### Nehézségi szint módosítása

- Túl egyszerű? Játsszatok csak 2 vagy akár csak 1 viharlapkával.
- Túl nehéz? Használjátok a tartalék utaláslapkát vagy egészítsétek ki érmékkel, melyek további utaláslapkákat helyettesíthetnek.

### Színkeverés

Az előkészületeknél a tarka tűzijátékkártyákat is keverjétek a többi kártya közé 6. színként, így a játék során lesz egy 6. színsor is. A „tarka” színt ugyanúgy kezeljük, mint a többi színt, és szín-utalásnál „tarkának” nevezzük.

*Példa: „Van egy tarka kártyád, itt.”*



A maximálisan elérhető pontszám így már 30 pont lesz.

Ha nehezíteni szeretnétek, csak 5 tarka tűzijátékkártyát keverjétek a többi közé: 1,2,3,4,5.

### Színkeverés<sup>2</sup>

Ahogy a Színkeverésnél, az előkészületekkor itt is bekeverjük a 10 tarka tűzijátékkártyát a többi közé 6. színként, így a játék során lesz egy 6. színsor is. A szín-utalásnál azonban nem nevezhetjük őket „tarkának”. Ehelyett a szín-utalásnál a kiválasztott színtől függetlenül a tarka kártyákra minden esetben rá kell mutatnunk.

*Példa: „Három kék kártyád van, itt, itt és itt.”*



*Példa: „Egy vörös kártyád van, itt.”*



Fordította és szerkesztette a Játékmester Társasjátékolt megbízásából: **X-ta** Lektorálta: **Artax**

**Szerző:** Antoine Bauza.

**Köszönet:** Sylvain Thomas, Mikael Bach, Michaël Bertrand, Matthieu Houssais, Florian Grenier, Françoise Sengissen, Émilie Pautrot, Frédéric Vuillet, Matthieu Bonin, Bruno Goube, Arnaud Villechaise.

**Grafika/Ilusztráció:** Albertine Ralenti és ABACUSSPIELE.

© 2010 Interlude - Cocktailgames, 2, rue du Hazard, F-78000 Versailles. [www.cocktailgames.com](http://www.cocktailgames.com)

© 2012 **ABACUSSPIELE** Verlags GmbH & Co. KG, Frankfurter Str. 121, D-63303 Dreieich. Készült Németországban. Minden jog fenntartva. [www.abacusspiele.de](http://www.abacusspiele.de)

Svájci forgalmazó: Carletto AG, Moosacherstr. 14, CH-8820 Wädenswil.

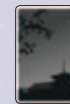
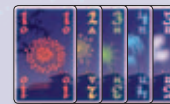


# Hanabi

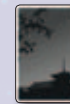
A „Hanabi” kifejezés a japán nyelvből ered, melynek jelentése „tűzvirág” vagy „tűzijáték”. A Hanabiban a játékosok bombasztikus tűzijátékot próbálnak az égre varázsolni. Ehhez mindannyian egy csapatként fognak dolgozni. A játékosoknak csak egyesült erővel sikerülhet a nézőket lenyűgözni és az isteneket megörövendtetni.

## JÁTÉKELEMEK

50 tűzijátékkártya öt színben (vörös, sárga, zöld, kék, fehér), színenként 10 kártyával a következő értékekben: 1,1,1,2,2,3,3,4,4,5



10 tarka tűzijátékkártya a következő értékekben: 1,1,1,2,2,3,3,4,4,5



8 utaláslapka (+1 tartalék)



3 viharlapka



## A JÁTÉK CÉLJA

A Hanabi egy kooperatív játék, ami azt jelenti, hogy a játékosok egy csapatként játszanak. A játékosoknak a tűzijátékkártyákat színenként kell számsorrendben kijátszaniuk. Azonban saját kártyáikat nem láthatják, így csak a társaiktól eredő utalásokra támaszkodhatnak. Minél több kártyát tudnak a játékosok hiba nélkül kijátszani, annál több pontot kapnak a játék végén.

## ELŐKÉSZÜLETEK

**Megjegyzés:** Az első játék előtt óvatosan nyomkodjátok ki a lapkákat a keretük-ből.

**Fontos:** Az alapjátékhoz a tarka tűzijátékkártya és a tartalék utaláslapka nem szükséges. Ezek csak a 6. oldalon található variánshoz fognak kelleni.

A legidősebb játékost kinevezzük Mesternek, aki maga elé helyezi külön a vihar- és utaláslapkákat. A 8 utaláslapkát úgy kell elhelyeznünk, hogy a fehér oldaluk nézzen felfelé. A három viharlapkán a játék elején a tiszta égbolt látható. A lapkákat a játék során a Mester fogja kezelni.



A tűzijátékkártyákat jól megkeverjük. A kártyákból a játékosok számától függően fogunk osztani a játékosoknak:

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

**Fontos:** Más kártyajátékokkal ellentétben itt a játékosok nem láthatják saját kártyáikat! Mindenkinek úgy kell a kártyákat kézbe vennie, hogy csak a hátlapját lássa. A kártyák előlapját csak a többi játékos láthatja.



A többi kártyát képpel lefelé fordítva az asztal közepére helyezzük: ez lesz a húzópaklink. A Mester lesz a **kezdőjátékos**, aki ezzel meg is kezdheti a játékot.

## JÁTÉKMENET

Az óramutató járása szerint fogunk játszani. A soron lévő játékosnak a következő akciók **egyikét kell** végrehajtania:

**A. Utalást tesz** vagy

**B. Eldob egy kártyát** vagy

**C. Kijátszik egy kártyát**

A játékosnak ki kell választania az egyik akciót. Passzolnia nem lehet!

**Fontos:** A többi játékos sem az akció kiválasztását, sem magát az akciót nem kommentálhatja és semmilyen módon nem befolyásolhatja azt.

## A. Egy utalás tétele

A játékosok utalások segítségével kaphatnak információt arról, hogy mi van a kezükben. A játékosnak szólnia kell a Mesternek, hogy utalást szeretne tenni. A játékos átfordít egy utaláslapkát a fekete oldalára.



Most a játékos tehet **egy** utalást **egy** játékosársának kártyáira. Ki kell választania az **egyik** utalásfajtat és rá kell mutatnia egy (vagy több) kártyá(k)ra. A következő utalásfajtták lehetségesek:

### 1. Szín-utalás

A játékos kiválaszt egy színt és megmondja a játékosársának, hogy mely kártyái ilyen színűek.

**Fontos:** A játékosnak az **összes** ilyen színű kártyát meg kell mutatnia társának!

*Példa: „Két sárga kártyád van, itt és itt.”*

Olyan színre is tehetünk szín-utalást, mellyel játékosársunk nem rendelkezik!

*Példa: „Nincs kék kártyád.”*



### 2. Szám-utalás

A játékos kiválaszt egy számot és megmondja a játékosársának, hogy mely kártyái ilyen számúak.

**Fontos:** A játékosnak az **összes** ilyen számú kártyát meg kell mutatnia játékosársának!

*Példa: „Egy 5-ösöd van, itt.”*

Olyan számra is tehetünk szám-utalást, mellyel játékosársunk nem rendelkezik!

*Példa: „Nincs 2-esed.”*



**Fontos:** Ha az összes utaláslapka a fekete oldalával néz felfelé, ezt az akciót már nem választhatjuk! A játékosoknak a másik két akció közül kell választaniuk.

## B. Egy kártya eldobása

Egy kártya eldobásakor egy használt utaláslapka visszafordul a fehér oldalára. A játékosnak szólnia kell a Mesternek, hogy szeretne egy kártyát eldobni. A mester az egyik utaláslapkát átfordítja a fekete oldaláról a fehérre.



A játékos kezéből egyik kártyáját **képpel felfelé** leteszi a húzópakli mellé, ezzel dobópaklit kialakítva. Ezután húz egy kártyát a húzópakliról és **anélkül, hogy megnézné az előlapját**, a kezébe veszi azt.

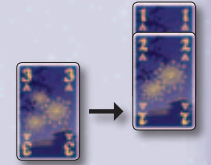
**Fontos:** Ha az összes utaláslapka a fehér oldalával néz felfelé, ezt az akciót már nem választhatjuk! A játékosoknak a másik két akció közül kell választaniuk.

## C. Egy kártya kijátszása

Az asztal közepén kártyák kijátszásával fog a tűzijáték kialakulni. A játékosnak szólnia kell a Mesternek, ha kártyát szeretne kijátszani. Ezután a játékos lehelyez az asztalra egy kártyát a kezéből. Két dolog történhet:

### 1. A kártyát le lehet helyezni.

A játékos lehelyezi kártyáját az asztal közepén lévő tűzijátékhoz új színsort kezdve, vagy kiegészítve egy már meglévő színsort. A kártyák lehelyezését „A tűzijáték” bekezdésben részletezzük.



### 2. A kártyát nem lehet lehelyezni.

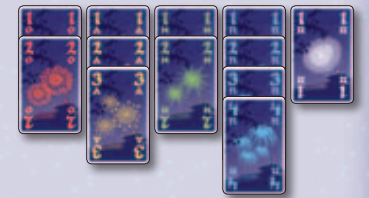
Az isteneket felbőszíti ez a hiba és küldenek egy villámot. A Mester az egyik viharlapkát átfordítja a villámot ábrázoló oldalára, a játékosnak pedig képpel felfelé el kell dobnia a kártyát a dobópaklira.



Ezután a játékos húz egy új kártyát a húzópakliról, és **az előlapja megnézése nélkül** a kezébe veszi azt.

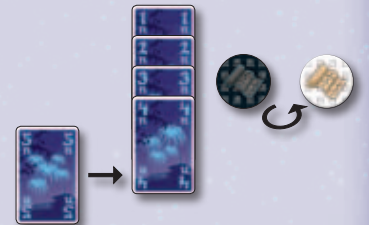
## A tűzijáték

A tűzijátékot az asztal közepén fogjuk összeállítani, amely öt különböző színből fog állni. Minden színsort emelkedő számsorrendben kell felépítenünk 1-től 5-ig. Minden színsort egy 1-es értékű kártyával lehet elkezdni. Ezután egy színsorhoz úgy illeszthetünk kártyát, hogy annak **pontosan 1-gyel** magasabbnak kell lennie, mint az azt megelőző kártya értéke. Egy színsorban nem szerepelhet ugyanaz a szám kétszer.



## Jutalom

Ha egy színsorhoz kijátszszuk az 5-ös számú kártyát, az adott sor elkészül. Jutalomból a Mester egy használt utaláslapkát átfordíthat a fehér oldalára. Ha már mindegyik utaláslapka a fehér oldalával néz felfelé, a játékosok nem kapnak jutalmat.



Ha a játékos befejezte akcióját, az óramutató járása szerint következő játékos kerül sorra.