

C. 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:

1. A lap szabályosan helyezhető

A játékos a kijátszott lappal képpel felfelé kiegészít egy már meglévő tűzijátékot, vagy elkezd egy újat.

2. A lap nem helyezhető le szabályosan

Az istenek haragosak a hiba miatt, ezért villámlás csap le az égből. A játékos egy Vihar jelölőt a villámos oldalára fordít. A helytelen kártyát a dobópaklira helyezzzük képpel felfelé.

Ez után a játékos újabb lapot húz a kezébe úgy, hogy nem nézi meg a képes oldalát.

A Tűzijátékok

A tűzijátékok az asztal közepén lesznek, színek szerint külön rakva. Minden színből növekvő számsorrendben következnek a lapok 1-től 5-ig. Minden tűzijátéknak 1-essel kell kezdődnie és minden újabb lapnak eggyel nagyobb értékűnek kell lennie, mint az előző. Egy tűzijáték nem tartalmazhat több azonos értékű lapot.

Jutalom

Amikor egy játékos befejez egy tűzijátékot úgy, hogy helyesen kijátszik egy 5-ös lapot, akkor jutalmat kap. Egy Utalás jelölő visszafordul fekete oldaláról a fehér oldalára. Ha nincs utalás jelölő fekete oldalával felfelé, akkor nem jár jutalom. Ezután a következő játékoson a sor.

A játék befejezése

A játéknak három esetben lehet vége:

1. A harmadik Vihar jelölő is villám oldalára fordul. Az istenek haragjuk egy hatalmas vihar formájában fejezik ki, így vége szakad a tűzijátéknak. A játéknak azonnal vége és a játékosok nulla pontot kapnak.
2. A játékosok mind az öt tűzijátékot befejezik. A játéknak azonnal vége és a játékosok megünnepelhetik csodálatos győzelmüket és a maximális 25 pontot kapják.
3. 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.

Megjegyzés: Nem lehet már lapot húznia ebben az utolsó körben.

Végül kiértékeljük a tűzijátékokat. Minden tűzijáték annyi pontot ér amennyi a legnagyobb értékű lap az adott színű tűzijátékban.

A tűzijátékok minősége a „Nemzetközi Pirotechnikai Szövetség” skálája alapján a következő:

0-5 – Ajjaj. A közönség fújol.

6-10 – Szegényes. Halk taps.

11-15 – Megfelelő, bár a nézők láttak már szebbet is.

16-20 – Jó! A közönség elégedett.

21-24 – Nagyszerű! A közönség nagyon lelkes!

25 – Fantasztikus! A nézők sosem felejtik el ezt a műsort!

Fontos tippek és tanácsok

A játékosok átrendezhetik a kezükben lévő lapokat és el is forgathatják őket, hogy könnyeb legyen megjegyezni a kapott információkat. A játékosok sosem nézhetik meg a saját lapjaik képes oldalát.

A dobópaklit bármikor átnézhetjük, hogy plusz információhoz jussunk.

A Hanabi a játékosok közti kommunikáción, és a kommunikáció hiányán alapszik. Ha szigorúan vesszük a szabályokat, akkor a játékosok nem beszélhetnek egymással a játékosok, kivéve az éppen soron lévő játékos az akciója végrehajtása közben. A társaság egyezzen meg játék előtt, hogy milyen szintű kommu-

nikáció engedélyezett. A lényeg, hogy mindenki jól szórakozzon!

Játékvariánsok

Nehéztítés, könnyítés

Túl könnyű? Játsszatok 2 vagy akár csak 1 Vihar jelölővel.

Túl nehéz? Vegyetek elő a kilencedik Utalás lapkát is, vagy használjatok érmeket újabb Utalás jelölőként.

Színkeverés

Használjatok a 10 szivárvány tűzijáték lapot is, mint a hatodik szín és keverjétek a pakliba a játék elején. Ez lesz a hatodik, Szivárvány tűzijáték, amit össze kell raknotok.

A maximális pontszám így 30 lesz.

Ahhoz, hogy a színkeverést még nehezebbé tegyétek csak 5 szivárvány tűzijáték lapot használjatok:

1, 2, 3, 4, 5.

Színkeverés2

Mint a normál színkeverésnél, keverjétek a 10 szivárvány tűzijáték lapot a pakliba a játék elején. Továbbra is van a hatodik, szivárvány színű tűzijáték, amit fel kell építeni. Viszont ebben a játékváltozatban a szivárvány kártyákat nem lehet színük szerint azonosítani. Szín utalás során a szivárvány lapok minden színnek számitanak egyszerre.

Példa: A játékosnak van két kék és egy szivárvány lapja: „Van három kék lapod. Itt, itt és itt”

Példa: A játékosnak nincs piros lapja, de van egy szivárvány lapja: „Egy piros lapod van, itt”

Hanabi

Játékelemek

- 50 tűzijáték kártya öt színben (piros, sárga, zöld, kék, fehér)
- 10 kártya színenként a következő értékekben: 1, 1, 1, 2, 2, 3, 3, 4, 4, 5
- 10 szivárvány tűzijáték a következő értékekben: 1, 1, 1, 2, 2, 3, 3, 4, 4, 5
- 8 Utalás jelölő (+1 tartalék)
- 3 Vihar jelölő

A játék célja

A Hanabi egy kooperatív játék, ami azt jelenti, hogy a játékosok együtt, egy csapatként játszanak. A játékosoknak a tűzijáték kártyákat színek szerint csoportosítva, növekvő sorrendben kell kijátszaniuk. Azonban senki sem látja a saját lapjait, így kénytelenek a többi játékos tanácsaira hagyatkozni. Minél több lapot sikerül a játékosoknak helyesen kijátszani, annál több pontot kapnak a játék végén.

A játék előkészületei

Fontos: Az alapjátékhoz a szivárványos tűzijáték kártyák és a tartalék Utalás jelölő nem szükségesek. Csak a haladó játékban használjuk őket.

A legidősebb játékos lesz a kezdő játékos, aki elhelyezi a játéktéren a jelölőket.

A 8 Utalás jelölőt helyezze sorba fehér oldalukkal felfelé.

A három Vihar jelölőt helyezze melléjük a villám oldalukkal lefelé.

Most keverjük meg a tűzijáték kártyákat. 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 a hátlapjukat látják. A képes oldaluk a többi játékos felé néz. A többi kártya egy képpel lefelé fordított húzópakliban van az asztalon. A kezdő játékos elkezd a játékot.

A játék menete

Óramutató járása szerint zajlik a játék. Amikor egy játékos sorra kerül, pontosan egyet hajthat végre a következő lehetőségek közül:

A. Mond egy utalást vagy

B. Eldob egy lapot vagy

C. Kijátszik egy lapot.

A játékosnak választania kell egy akciót. Nem passzolhat!

Fontos: A játékosok nem adhatnak tanácsot és mondhatnak semmilyen megjegyzést más játékos körében!

A. Mond egy utalást

Ahhoz, hogy utalást mondjunk egy Utalás jelölőt fehér oldaláról fekete oldalára kell fordítanunk. Ha már nincs Utalás jelölő fehér oldalával felfelé, akkor nem választhatjuk a Mondj egy utalást akciót.

1. Szín utalás

A játékos választ egy szint, és egy játéktársra kezében lévő összes olyan lapra rámutat, amelyik ilyen színű.

Példa: „Két sárga lapod van. Ez és ez.”

Arra is lehet utalni, hogy nincs egy lapja sem a választott színből.

Példa: „Nincs kék kártyád.”

2. Szám utalás

A játékos választ egy számot és rámutat ezen értékű lapokra egy játéktársra kezében, ugyan úgy, mint a Szín utalás esetében.

Példa: „Van egy 5-ösöd, itt.”

Példa: „Van két 2-esed. Ez és ez.”

B. Eldob egy lapot

Ahhoz, hogy eldobj egy lapot, egy Utalás jelölőt fekete oldaláról a fehér oldalára kell fordítani. Ha nincs Utalás jelölő fekete oldalával felfelé, akkor nem választhatod ezt az akciót.

Ekkor a játékos eldobja egy lapját a kezéből (a nélkül, hogy megnézni a lapjai képes oldalát) és képpel felfelé a húzópakli mellett lévő dobó paklira helyezi. Ezután a játékos húz egy másik lapot a húzópakliról és a kezébe veszi úgy, hogy nem nézi meg a képes oldalát.

Importálja: Gém Klub Kft.
1092 Budapest, Ráday u. 30./B
www.gemklub.hu



Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére. Fulladásveszély!

Hanabi

Játékelemek

- 50 tűzijáték kártya öt színben (piros, sárga, zöld, kék, fehér)
- 10 kártya színenként a következő értékekben: 1, 1, 1, 2, 2, 3, 3, 4, 4, 5
- 10 szivárvány tűzijáték a következő értékekben: 1, 1, 1, 2, 2, 3, 3, 4, 4, 5
- 8 Utalás jelölő (+1 tartalék)
- 3 Vihar jelölő

Importálja: Gém Klub Kft.
1092 Budapest, Ráday u. 30/B
www.gemklub.hu



Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére. Fulladásveszély!

A játék célja

A Hanabi egy kooperatív játék, ami azt jelenti, hogy a játékosok együtt, egy csapatként játszanak. A játékosoknak a tűzijáték kártyákat színek szerint csoportosítva, növekvő sorrendben kell kijátszaniuk. Azonban senki sem látja a saját lapjait, így kénytelenek a többi játékos tanácsaira hagyatkozni. Minél több lapot sikerül a játékosoknak helyesen kijátszani, annál több pontot kapnak a játék végén.

A játék előkészületei

Fontos: Az alapjátékhoz a szivárványos tűzijáték kártyák és a tartalék Utalás jelölő nem szükségesek. Csak a haladó játékban használjuk őket.

A legidősebb játékos lesz a kezdő játékos, aki elhelyezi a játéktéren a jelölőket.

A 8 Utalás jelölőt helyezze sorba fehér oldalukkal felfelé.

A három Vihar jelölőt helyezze melléjük a villám oldalukkal lefelé.

Most keverjük meg a tűzijáték kártyákat. 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 a hátlapjukat látják. A képes oldaluk a többi játékos felé néz. A többi kártya egy képpel lefelé fordított húzópakliban van az asztalon. A kezdő játékos elkezd a játékot.

A játék menete

Óramutató járása szerint zajlik a játék. Amikor egy játékos sorra kerül, pontosan egyet hajthat végre a következő lehetőségek közül:

A. Mond egy utalást vagy

B. Eldob egy lapot vagy

C. Kijátszik egy lapot.

A játékosnak választania kell egy akciót. Nem passzolhat!

Fontos: A játékosok nem adhatnak tanácsot és mondhatnak semmilyen megjegyzést más játékos körében!

A. Mond egy utalást

Ahhoz, hogy utalást mondjunk egy Utalás jelölőt fehér oldaláról fekete oldalára kell fordítanunk. Ha már nincs Utalás jelölő fehér oldalával felfelé, akkor nem választhatjuk a Mondj egy utalást akciót.

C. 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:

1. A lap szabályosan lehelyezhető

A játékos a kijátszott lappal képpel felfelé kiegészít egy már meglévő tűzijátékot, vagy elkezd egy újat.

2. A lap nem helyezhető le szabályosan

Az istenek haragosak a hiba miatt, ezért villámlás csap le az égből. A játékos egy Vihar jelölőt a villámos oldalára fordít. A helytelen kártyát a dobópaklira helyezzzük képpel felfelé.

Ez után a játékos újabb lapot húz a kezébe úgy, hogy nem nézi meg a képes oldalát.

A Tűzijátékok

A tűzijátékok az asztal közepén lesznek, színek szerint külön rakva. Minden színből növekvő számsorrendben következnek a lapok 1-től 5-ig. Minden tűzijátéknak 1-essel kell kezdődnie és minden újabb lapnak eggyel nagyobb értékűnek kell lennie, mint az előző. Egy tűzijáték nem tartalmazhat több azonos értékű lapot.

Jutalom

Amikor egy játékos befejez egy tűzijátékot úgy, hogy helyesen kijátszik egy 5-ös lapot, akkor jutalmat kap. Egy Utalás jelölő visszafordul fekete oldaláról a fehér oldalára. Ha nincs utalás jelölő fekete oldalával felfelé, akkor nem jár jutalom. Ezután a következő játékoson a sor.

A játék befejezése

A játéknak három esetben lehet vége:

1. A harmadik Vihar jelölő is villám oldalára fordul. Az istenek haragjuk egy hatalmas vihar formájában fejezik ki, így vége szakad a tűzijátéknak. A játéknak azonnal vége és a játékosok nulla pontot kapnak.
2. A játékosok mind az öt tűzijátékot befejezik. A játéknak azonnal vége és a játékosok megünnepelhetik csodálatos győzelmüket és a maximális 25 pontot kapják.
3. Ha egy játékos felhúzza az utolsó lapot a húzópakliból a játéknak majdnem vége. Minden játékosnak, köztük annak is, aki az utolsó lapot felhúzza, van még egy utolsó kóre.

Megjegyzés: Nem lehet már lapot húznia ebben az utolsó körben.

Végül kiértékeljük a tűzijátékokat. Minden tűzijáték annyi pontot ér amennyi a legnagyobb értékű lap az adott színű tűzijátékban.

A tűzijátékok minősége a „Nemzetközi Pirotechnikai Szövetség” skálája alapján a következő:

0-5 – Ajjaj. A közönség fújol.

6-10 – Szegényes. Halk taps.

11-15 – Megfelelő, bár a nézők láttak már szebbet is.

16-20 – Jó! A közönség elégedett.

21-24 – Nagyszerű! A közönség nagyon lelkes!

25 – Fantasztikus! A nézők sosem felejtik el ezt a műsort!

Fontos tippek és tanácsok

A játékosok átrendezhetik a kezükben lévő lapokat és el is forgathatják őket, hogy könnyeb legyen megjegyezni a kapott információkat. A játékosok sosem nézhetik meg a saját lapjaik képes oldalát.

A dobópaklit bármikor átnézhetjük, hogy plusz információhoz jussunk.

A Hanabi a játékosok közti kommunikáción, és a kommunikáció hiányán alapszik. Ha szigorúan vesszük a szabályokat, akkor a játékosok nem beszélhetnek egymással a játékosok, kivéve az éppen soron lévő játékos az akciója végrehajtása közben. A társaság egyezzen meg játék előtt, hogy milyen szintű kommu-

1. Szín utalás

A játékos választ egy szint, és egy játékos társ kezében lévő összes olyan lapra rámutat, amelyik ilyen színű.

Példa: „Két sárga lapod van. Ez és ez.”

Arra is lehet utalni, hogy nincs egy lapja sem a választott színből.

Példa: „Nincs kék kártyád.”

2. Szám utalás

A játékos választ egy számot és rámutat ezen értékű lapokra egy játékos társ kezében, ugyan úgy, mint a Szín utalás esetében.

Példa: „Van egy 5-ösöd, itt.”

Példa: „Van két 2-esed. Ez és ez.”

B. Eldob egy lapot

Ahhoz, hogy eldobj egy lapot, egy Utalás jelölőt fekete oldaláról a fehér oldalára kell fordítani. Ha nincs Utalás jelölő fekete oldalával felfelé, akkor nem választhatod ezt az akciót.

Ekkor a játékos eldobja egy lapját a kezéből (a nélkül, hogy megnézni a lapjai képes oldalát) és képpel felfelé a húzópakli mellett lévő dobó paklira helyezi. Ezután a játékos húz egy másik lapot a húzópakliról és a kezébe veszi úgy, hogy nem nézi meg a képes oldalát.

nikáció engedélyezett. A lényeg, hogy mindenki jól szórakozzon!

Játékvariánsok

Nehezítés, könnyítés

Túl könnyű? Játsszatok 2 vagy akár csak 1 Vihar jelölővel.

Túl nehéz? Vegyetek elő a kilencedik Utalás lapkát is, vagy használjátok érméket újabb Utalás jelölőként.

Színkeverés

Használjátok a 10 szivárvány tűzijáték lapot is, mint a hatodik szín és keverjétek a pakliba a játék elején. Ez lesz a hatodik, Szivárvány tűzijáték, amit össze kell raknotok.

A maximális pontszám így 30 lesz.

Ahhoz, hogy a színkeverést még nehezebbé tegyétek csak 5 szivárvány tűzijáték lapot használjatok:

1, 2, 3, 4, 5.

Színkeverés2

Mint a normál színkeverésnél, keverjétek a 10 szivárvány tűzijáték lapot a pakliba a játék elején. Továbbra is van a hatodik, szivárvány színű tűzijáték, amit fel kell építeni. Viszont ebben a játékváltozatban a szivárvány kártyákat nem lehet színük szerint azonosítani. Szín utalás során a szivárvány lapok minden színnek számitanak egyszerre.

Példa: A játékosnak van két kék és egy szivárvány lapja: „Van három kék lapod. Itt, itt és itt”

Példa: A játékosnak nincs piros lapja, de van egy szivárvány lapja: „Egy piros lapod van, itt”