

HANABI

În japoneză „Hanabi” înseamnă „floare de foc” sau „foc de artificii”
Un joc creat de **Antoine Bauza** - Ilustrat de **Gérald Guerlais**
Pentru 2 - 5 jucători de 8 ani și mai în vârstă

Piesele jocului

- 50 de cărți Hanabi
- 8 jetoane albastre
- 3 jetoane roșii
- 5 cărți multicolore (pentru extensie)



Atenție: valorile de pe cărțile cu care urmează să jucați sunt 1, 1, 1, 2, 2, 3, 3, 4, 4, 5 pentru fiecare culoare.

Scopul jocului

Hanabi este un joc de cooperare, unde jucătorii nu sunt adversari, ci colaborează pentru a atinge un scop comun. Ei intră în pielea pirotehnicienilor care, din neatenție, au încurcat diferitele pulberi, fitiluri și rachete necesare pentru marele spectacol de artificii. Acesta trebuie să înceapă în scurt timp, iar organizatorii sunt cuprinși de panică. Trebuie să prevină împreună transformarea spectacolului în dezastru!

Pirotehnicienii trebuie să construiască împreună 5 artificii, câte 1 din fiecare culoare (alb, roșu, albastru, galben, verde), formând suite din cărți de aceeași culoare, așezate în ordine crescătoare (1, 2, 3, 4, 5).

Pregătirea jocului

Scoateți din joc cele 5 cărți multicolore.

Acestea nu sunt necesare decât pentru extensia „Avalanșa de culori”.



Așezați cele 8 jetoane albastre în capacul cutiei, iar cele 3 jetoane roșii lângă capac.

Amestecați cele 50 de cărți, formați un teanc și depuneți-l pe masă, întors cu fața în jos. Împărțiți fiecărui jucător o mână de cărți după cum urmează:

- la o partidă de 2 sau 3 jucători, fiecare jucător primește 5 cărți;
- la o partidă de 4 sau 5 jucători, fiecare jucător primește 4 cărți.

Important: Jucătorii nu au voie să se uite la propriile cărți primite! Ei trebuie să-și ridice cărțile în așa fel, încât ceilalți jucători să le poată vedea, dar ei înșiși nu (adică invers!).

Jocul

Jucătorul care poartă cea mai colorată îmbrăcăminte începe jocul. Jucătorii urmează la rând în sensul acelor de ceasornic. Jucătorul care este la rând, trebuie să execute una și numai una dintre cele trei acțiuni descrise mai jos (neavând posibilitatea să se abțină un tur).

- 1 • Jucătorul oferă o informație.
- 2 • Jucătorul decartează o carte.
- 3 • Jucătorul joacă o carte.

Atenție: Dacă un jucător este la rând, ceilalți participanți nu au voie să comenteze sau să-l influențeze în vreun fel.



1. Jucătorul oferă o informație

Pentru a executa această acțiune, jucătorul trebuie să ia un jeton albastru din capacul cutiei și să-l așeze lângă capac, lângă jetoanele roșii. Apoi îi poate spune unuia dintre coechipieri o informație despre cărțile pe care acesta le are în mână.

Important: Jucătorul trebuie să indice exact, arătând cu degetul, unde se află cărțile despre care oferă informația.

Pot fi oferite două tipuri de informații:

- Informație despre o culoare (doar una singură)

Exemple: „Aici ai o carte de culoare roșie” sau „Ai două cărți verzi, aici și aici” sau „Ai două cărți albe, aici și aici”.

- Informație despre o valoare (doar una singură)

Exemple: „Aici ai o carte cu valoarea 5” sau „Ai două cărți cu valoarea 1, aici și aici” sau „Ai două cărți cu valoarea 4, aici și aici”.



Important: Informația oferită de către jucător trebuie să fie completă: dacă un jucător are două cărți verzi, jucătorul care oferă informația nu are voie să arate doar una dintre acestea!

Notă: Această acțiune nu poate fi executată dacă nu mai există jetoane albastre în capacul cutiei. În acest caz, jucătorul trebuie obligatoriu să execute o altă acțiune.

2. Decartarea unei cărți

Această acțiune permite repunerea unui jeton albastru în capacul cutiei. Jucătorul decartază o carte și o depune pe teancul de depunere (de lângă cutie, cu fața întoarsă în sus). El trage o carte nouă și o ia în mână, fără a se uita la ea.

Notă: Această acțiune nu poate fi executată, dacă toate jetoanele albastre se află în capacul cutiei. În acest caz jucătorul trebuie obligatoriu să execute o altă acțiune.

3. Jucarea unei cărți

Jucătorul ia o carte din mână și o depune în fața sa. Există două posibilități:

- cartea constituie fie prima carte a unui artificiu, fie se poate continua un artificiu cu ea, caz în care se adăugă la artificiful respectiv;
- cartea nu completează niciun artificiu. În acest caz, cartea trebuie decartată și jucătorul introduce în capacul cutiei un jeton roșu.

El trage o carte nouă și o ia în mână, fără a se uita la noua carte.



Cum se formează artificiile?

- Poate exista un singur artificiu de fiecare culoare.
- Cărțile care formează artificiu trebuie așezate în ordine crescătoare (1, apoi 2, apoi 3, apoi 4 și în final 5).
- Poate exista o singură carte de o anumită valoare în fiecare artificiu (adică în total 5 cărți).

BONUS pentru completarea unui artificiu

Când un jucător completează un artificiu - de exemplu joacă cartea cu valoarea 5 - pune înapoi un jeton albastru în capacul cutiei. Această returnare de jeton este gratuită: jucătorul nu trebuie să decarteze nicio carte. Dacă toate jetoanele albastre se află deja în capac, acest bonus se pierde.

Sfârșitul jocului

Există 3 modalități de a încheia jocul Hanabi:

- Dacă cel de-al treilea jeton roșu este introdus în capacul cutiei, jocul se termină imediat și este considerat o partidă pierdută.
- Dacă pirotehnicienii reușesc să finalizeze 5 focuri de artificii înainte de a epuiza cărțile, jocul se termină imediat și spectacolul este considerată o victorie răsunătoare. În acest caz, jucătorii primesc punctajul maxim de 25 de puncte.
- Jocul se termină, dacă unul dintre producătorii de artificii trage ultima carte de pe teanc: în acest caz fiecare jucător mai joacă încă o tură, inclusiv jucătorul care a ridicat ultima carte. În ultimul tur jucătorii nu mai trag cărți (teancul fiind gol).

După încheierea ultimului tur, jocul ia sfârșit, iar jucătorii își pot calcula punctajul.

Punctajul

Pentru a-și calcula punctele, jucătorii adună din fiecare dintre cele 5 artificii, cartea cu valoarea cea mai mare.

Exemplu: 3 puncte + 4 puncte + 4 puncte + 5 puncte + 2 puncte

în total 18 puncte.

Impresia artistică a jocului de artificii este evaluată conform scării de referință a Federației Internaționale a Producătorilor de Artificii:

Puncte **Impresie generală**

- sub 6 oribilă, huiduită de mulțime...
- 6 - 10 mediocră, ici și colo aplauze răzlețe.
- 11 - 15 onorabilă, dar nimeni nu-și va aminti de ea prea mult timp...
- 16 - 20 excelentă, mulțimea este satisfăcută.
- 21 - 24 minunată, va fi ținută minte mult timp!
- 25 laudată, cei mici și cei mari au rămas fără grai

Sfaturi

Câteva sfaturi care vă vor fi de folos:

Jucătorul care obține o informație își poate reorganiza cărțile din mână, dacă dorește, așezând cărțile într-o ordine în care poate ține minte mai ușor informația obținută (la stânga, la dreapta, ușor decalate).

Jucătorii pot verifica oricând cărțile aruncate pe teancul de depunere.

Dacă un jucător decartează o carte despre care nu deține nicio informație, riscă să arunce o carte care eventual i-ar putea fi de mare folos la completarea unui artificiu. Uneori un jucător n-are încotro și trebuie să decarteze o carte despre care nu deține nicio informație. Oricum, există câteva exemplare din fiecare carte (cu excepția acelor cu valoarea 5); astfel decartarea uneia dintre cărți nu înseamnă în mod obligatoriu că unul dintre artificii nu va putea fi completat.

Marcați vizibil artificii care nu va putea fi completat: de exemplu așezând ultima carte din serie la distanță puțin mai mare. Cărțile de culoarea respectivă pot fi încă decartate pentru a putea repune jetoane albastre în capac.

Comunicarea între jucători

În timpul jocului Hanabi, comunicarea dintre jucători (și lipsa acesteia) este esențială. Dacă respectați cu strictețe regulile, veți putea comunica cu coechipierii voștri atunci când le oferiți o informație folosind un jeton albastru. Oricum, puteți adapta jocul cum vă convine cel mai mult: stabiliți propriile reguli de comunicare. Sunt permise oricând comentarii de genul: „Eu tot nu știu nimic despre cărțile mele” sau „Ții minte, ce ai în mână?”

Varianta „Buchetul final” pentru experți

Jocul nu se termină în momentul în care este ridicată ultima carte din teanc. Continuă, până când jucătorii sunt înfrânți (3 jetoane roșii în capacul cutiei sau decartarea unei cărți indispensabile), sau până când jucătorii obțin victoria totală (se completează toate cele 5 artificii). În acest caz jucătorii pot așadar să aibă mai puține cărți în mână la sfârșitul jocului și scara de evaluare nu mai este valabilă: fie ați reușit un joc de artificii fără cusur, fie vă recunoașteți înfrângerea!

Variante „Coregrafia bine pusă la punct”

Atunci când un jucător joacă o carte pentru a completa un artificiu, poate să anunțe culoarea artificiei completat de cartea sa: dacă a identificat corect culoarea, cartea este plasată respectând regula uzuală, iar jucătorul pune un jeton albastru înapoi în capacul cutiei (două când este vorba despre o carte cu valoare 5). Dacă greșește, cartea este decartată și un jeton roșu este pus în capacul cutiei. Cunoscând riscurile acestei precizări, jucătorii pot să aleagă să nu anunțe culoarea cărții jucate!

Extensia „Avalanșa de culori”

Introduceți în pachetul de cărți cele 5 cărți multicolore. Acestea sunt considerate o culoare nouă, cu numai 5 cărți.

Așadar puteți oferi și despre acestea informații în mod obișnuit (de exemplu: „ai în mână 2 cărți multicolore, aici și aici”).

Acum jucătorii se vor strădui să construiască 6 artificii în loc de cinci și să obțină un scor maxim de 30 de puncte în loc de 25. Scara de evaluare se completează cu o nouă valoare:

25 - 29 **legendară, cei mici și cei mari au rămas fără grai**

30 **divin, jocul de artificii surprinde până și cerul.**



Mulțumiri din partea autorului

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



© 2013 - Cocktail Games, Les XII Singes
Distribuit în România de Lineart SRL
www.lineart.ro