

# Hanabi

## Játékelemek

-50 tűzijáték kártya  
öt színben



(fehér, zöld, sárga, kék, piros)

ebből színenként 10 kártya a következő értékekben:



- 10 szivárvány tűzijáték a következő értékekben:



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!

-1-

-2-

-3-

-4-

## 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 utalás

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 színt, és egy játékosára kezében lévő összes olyan lapra rámutat, amelyek 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 játékosára 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.

# Hanabi

## Játékelemek

-50 tűzijáték kártya  
öt színben



(fehér, zöld, sárga, kék, piros)

ebből színenként 10 kártya a következő értékekben:



- 10 szivárvány tűzijáték a következő értékekben:



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!

-1-

-2-

-3-

-4-

## 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 utalás

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 színt, és egy játékosára kezében lévő összes olyan lapra rámutat, amelyek 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 játékosára 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.

### 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 helyezük 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

#### Nehezítés, 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

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”

### 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 helyezük 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

#### Nehezítés, 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

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”