

# Hanabi

Ένα παιχνίδι του Antoine Bauza  
Εικονογράφηση του Albertine Ralenti

Για 2 - 5 παίκτες  
ηλικίας 8 και άνω

## Περιεχόμενα

- 50 κάρτες πυροτεχνημάτων (Hanabi)
- 4 κάρτες περιλήψης
- 8 μπλε μάρκες
- 3 κόκκινες μάρκες

**Σημείωση:** Οι αξίες των καρτών σε κάθε χρώμα είναι 1, 1, 1, 2, 2, 3, 3, 4, 4, 5.

## Σκοπός του παιχνιδιού

Το Hanabi είναι συνεργατικό παιχνίδι και οι παίκτες προσπαθούν να συνεργαστούν για ένα κοινό σκοπό. Στην περίπτωση αυτή είναι αφηρημένοι πυροτεχνουργοί, που κατά λάθος μπλέκουν την πυρίτιδα, τα φυτίλια και τις ρουκέτες των πυροτεχνημάτων. Η επίδειξη είναι έτοιμη να ξεκινήσει και επικρατεί πανικός. Πρέπει να συνεργαστούν ώστε να αποφύγουν την καταστροφή που έρχεται! Οι πυροτεχνουργοί θα πρέπει να συμμαζέψουν τα 5 πυροτεχνήματα (λευκό, κόκκινο, μπλε, κίτρινο, πράσινο) βάζοντας σε σειρά (1, 2, 3, 4, 5) τις κάρτες κάθε χρώματος.

## Προετοιμασία

Τοποθετήστε τις 8 μπλε μάρκες στο κουτί του παιχνιδιού και τις 3 κόκκινες δίπλα του. Ανακατέψτε τις 50 κάρτες σχηματίζοντας μια κλειστή στοίβα. Ο κάθε παίκτης παίρνει:

- ▲ 5 κάρτες για παιχνίδι 2 ή 3 παικτών
- ▲ 4 κάρτες για παιχνίδι 4 ή 5 παικτών

**Σημαντικό:** Οι παίκτες δεν πρέπει να δουν τις κάρτες που τους μοιράζονται! Τις κρατάνε στο χέρι τους έτσι ώστε να μπορούν να τις βλέπουν όλοι οι συμπαίκτες τους, αλλά όχι οι ίδιοι. Δεν επιτρέπεται να δουν τις κάρτες τους σε όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού, αφού έτσι θα ντροπιαστούν στα μάτια των άλλων πυροτεχνουργών και θα χάσουν τη φήμη τους ως άριστοι πυροτεχνουργοί.

## Το παιχνίδι

Ο παίκτης με τα περισσότερα χρώματα στα ρούχα του παίζει πρώτος και η σειρά συνεχίζει αριστερόστροφα. Στο γύρο του, ο κάθε παίκτης μπορεί να κάνει μία και μόνο μία από τις παρακάτω τρεις ενέργειες (δεν επιτρέπεται η παράλειψη της σειράς):

- 1 Να δώσει μια πληροφορία
- 2 Να ξεσκατάρει μια κάρτα
- 3 Να παίξει μια κάρτα

**Σημείωση:** Στη σειρά ενός παίκτη δεν επιτρέπεται οι συμπαίκτες του να τον συμβουλευούν ή να τον επηρεάζουν στην απόφασή του.

## 1. Δίνοντας μια πληροφορία

Για να δώσει ένας παίκτης μια πληροφορία πρέπει αρχικά να αφαιρέσει μια μπλε μάρκα από το κουτί (την τοποθετεί στην άκρη μαζί με τις κόκκινες). Μπορεί τότε να πει σε έναν συμπαίκτη του μια πληροφορία για τις κάρτες που έχει στο χέρι του.

**Σημαντικό:** Ο παίκτης πρέπει να δείξει ξεκάθαρα τις κάρτες για τις οποίες δίνει την πληροφορία.

Δύο τύποι πληροφορίας μπορούν να δωθούν.

◆ Πληροφορία για ένα (και μόνο ένα) χρώμα.

**Παραδείγματα:** “Έχεις μια κόκκινη κάρτα εδώ” ή “Έχεις δύο πράσινες κάρτες, μία εδώ και μία εδώ” ή “Έχεις δυο μαύρες κάρτες, εδώ κι εδώ”.

◆ Πληροφορία για ένα (και μόνο ένα) νούμερο.

**Παραδείγματα:** “Έχεις μια κάρτα 5 εδώ” ή “Έχεις δυο κάρτες αξίας 1 εκεί κι εκεί”.

**Σημαντικό:** Πρέπει να δωθούν ακριβείς πληροφορίες. Αν κάποιος έχει δύο πράσινες κάρτες, για παράδειγμα, δεν μπορεί να του δωθεί πληροφορία μόνο για τη μία!

**Σημείωση:** Η ενέργεια αυτή δεν μπορεί να επιλεγεί αν το κουτί έχει αδειάσει από μπλε μάρκες. Ο παίκτης θα πρέπει να επιλέξει μια άλλη ενέργεια.

## 2. Ξεσκατάρωντας μια κάρτα

Η ενέργεια αυτή επιτρέπει στον παίκτη να επιστρέψει έναν μπλε δείκτη πίσω στο κουτί. Ο παίκτης πετάει μια κάρτα από το χέρι του, στη στοίβα ξεσκαρταρίσματος δίπλα στο κουτί, ανοιχτή. Συμπληρώνει, έπειτα το χέρι του με μια νέα κάρτα από τη στοίβα.

**Σημείωση:** Η ενέργεια αυτή δεν μπορεί να επιλεγεί, αν όλες οι μπλε μάρκες βρίσκονται μέσα στο κουτί. Ο παίκτης θα πρέπει να επιλέξει άλλη ενέργεια.



### 3. Παίζοντας μια κάρτα

Ο παίκτης επιλέγει μια κάρτα από το χέρι του και την ανοίγει μπροστά του. Υπάρχουν δυο περιπτώσεις:

- ◆ Η κάρτα είτε ξεκινάει ένα νέο πυροτέχνημα (1) ή συνεχίζει ένα χρώμα που ήδη υπάρχει κάτω, οπότε και η κάρτα προστίθεται εκεί.  
ή
- ◆ Η κάρτα δεν ταιριάζει σε κανένα πυροτέχνημα, οπότε ξεσκαρτάρεται και μια κόκκινη μάρκα επιστρέφει στο κουτί.

Τέλος, παίρνει μια νέα κάρτα από τη στοίβα, χωρίς να την κοιτάξει.

### Πως συμπληρώνονται τα πυροτεχνήματα

- Μπορεί να υπάρχει μόνο ένα πυροτέχνημα από κάθε χρώμα.
- Οι κάρτες του κάθε πυροτεχνήματος πρέπει να παίζονται με αύξουσα σειρά (1, 2, μετά το 3 κ.ο.κ.).
- Το κάθε νούμερο μπορεί να υπάρχει μόνο από μια φορά σε κάθε πυροτέχνημα (σύνολο 5 κάρτες).

### BONUS ολοκλήρωσης πυροτεχνήματος

Όταν κάποιος ολοκληρώσει ένα πυροτέχνημα (δηλαδή να έχουν κατέβει και οι 5 κάρτες του) επιστρέφει μια μπλε μάρκα πίσω στο κουτί. Η κίνηση αυτή είναι δωρεάν και δεν χρειάζεται να ξεσκαρτάρει άλλη κάρτα. Το Bonus αυτό δε κερδίζεται αν όλες οι μπλε μάρκες είναι ήδη μέσα στο κουτί.

### Τέλος του παιχνιδιού

Το παιχνίδι μπορεί να τελειώσει με 3 τρόπους:

- Τελειώνει αμέσως αν χαθεί και η τρίτη κόκκινη μάρκα.
- Τελειώνει αμέσως αν οι πυροτεχνουργοί καταφέρουν να ολοκληρώσουν και τα 5 πυροτεχνήματα πριν τελειώσουν οι κάρτες. Οι παίκτες τότε έχουν καταφέρει μια εντυπωσιακή νίκη, κερδίζοντας το μέγιστο σκορ των 25 πόντων.
- Το παιχνίδι τελειώνει αν κάποιος παίκτης πάρει από τη στοίβα την τελευταία κάρτα. Τότε κάθε παίκτης παίζει μια τελευταία φορά (μέχρι να παίξει και ο παίκτης που τράβηξε την κάρτα). Δεν μπορούν να τραβηχθούν νέες κάρτες στον τελευταίο αυτό γύρο, μιας και η στοίβα είναι κενή.

Μόλις ολοκληρωθεί κι αυτός ο γύρος, το παιχνίδι τελειώνει και οι παίκτες υπολογίζουν το σκορ τους.

### Σκορ

Για τον υπολογισμό του σκορ, οι παίκτες προσθέτουν τις αξίες της μεγαλύτερης κάρτας του κάθε πυροτεχνήματος που έφτιαξαν.

Η καλλιτεχνική εντύπωση καθορίζεται από την κλίμακα της Διεθνούς Ένωσης Κατασκευαστών Πυροτεχνημάτων.

Πόντοι	Γενική εντύπωση
5 και κάτω	απαίσια, το πλήθος γιουχάιζε...
6 - 10	μέτρια, μερικά σκόρπια χειροκροτήματα
11 - 15	σχετικά καλά, αλλά όχι κάτι που θα μείνει στη μνήμη για καιρό...
16 - 20	άριστα, το πλήθος έμεινε ευχαριστημένο
21 - 24	εξαιρετικά, θα μείνει χαραγμένο στη μνήμη για αρκετό καιρό!
25	μυθική παράσταση, όλοι έμειναν άφωνοι, και με αστέρια να λάμπουν στα μάτια τους

### Συμβουλές

Μερικά κόλπα που μπορεί να σας βοηθήσουν.

- ▲ Όταν ένας παίκτης μαθαίνει πληροφορίες για τις κάρτες του, μπορεί να τις ταξινομήσει έτσι ώστε αργότερα να θυμάται ποιά είναι ποιά.
- ▲ Οι παίκτες μπορούν να δουν τις κάρτες που έχουν ξεσκαρταριστεί, οποιαδήποτε στιγμή στο παιχνίδι.
- ▲ Αν ένας παίκτης ξεσκαρτάρει μια κάρτα, για την οποία δεν έχει καμία πληροφορία, ρισκάρει να χαθεί ένα χρήσιμο πυροτέχνημα. Υπάρχουν φορές που δεν θα υπάρχει άλλη επιλογή. Ωστόσο, υπάρχουν περισσότερα αντίγραφα της κάθε κάρτας (εκτός του 5), οπότε μπορεί να βρεθεί κάποιο νούμερο ξανά αργότερα.
- ▲ Ξεχωρίστε στο χέρι τις κάρτες που γνωρίζετε ότι δεν μπορείτε ή δεν χρειάζεται να χρησιμοποιήσετε. Θα μπορούσατε αργότερα να τις ξεσκαρτάρετε για να κερδίσετε μπλε μάρκες.

### Επικοινωνία μέσα στο παιχνίδι

Η επικοινωνία μεταξύ των παικτών είναι πολύ σημαντική στο Hanabi. Αν ακολουθήσετε τους κανόνες κατά γράμμα, πρέπει να επικοινωνείτε με τους συμπαίκτες σας μόνο όταν τους δίνετε πληροφορίες, ξοδεύοντας μια μπλε μάρκα. Ωστόσο, μπορείτε να παίξετε με όποιον τρόπο σας βολεύει καλύτερα, όσον αφορά την επικοινωνία. Επιτρέπονται αν θέλετε σχόλια του τύπου "Ακόμη δεν έχω ιδέα τι κάρτες έχω στο χέρι μου" ή "Θυμάσαι τι έχεις στο χέρι σου;"

### Παραλλαγή για έμπειρους παίκτες

Το παιχνίδι δεν τελειώνει μετά τον γύρο που παίζεται αφού σηκωθεί η τελευταία κάρτα. Συνεχίζεται μέχρι οι παίκτες να χάσουν και τις 3 κόκκινες μάρκες ή μέχρι να φτιάξουν όλα τα πυροτεχνήματα. Στο τέλος δεν υπάρχει σκοράρισμα, αλλά μόνο νίκη ή ήττα!