

ХАНАБИ

Игра Антуана Боза
Иллюстрации Жерала Герле

Для 2-5 игроков
От 8 лет

Компоненты игры

- Правила игры
- 50 игровых карт
- 8 синих жетонов
- 3 красных жетона
- 5 разноцветных карт для дополнения «Шквал цветов».



Примечание. В колоде 5 цветов, по 10 карт каждого цвета: 3 карты «1», по 2 карты «2», «3» и «4», 1 карта «5».

Цель игры

«Ханаби» — кооперативная игра, участники которой не соревнуются друг с другом, а стараются вместе достичь общей цели. В этой игре вы становитесь рассеянными пиротехниками, случайно перемешавшими фитили, порох и ракеты от разных фейерверков. Салют вот-вот должен начаться, и вы начинаете нервничать. Ваша общая задача – не допустить превращения шоу в катастрофу! Собирая цепочки из карт одного цвета в порядке возрастания номеров (1, 2, 3, 4, 5), вы запускаете 5 фейерверков: 1 белый, 1 красный, 1 синий, 1 жёлтый и 1 зелёный.

Подготовка к игре

Положите 8 синих жетонов в крышку от коробки из-под игры, положите рядом с ней 3 красных жетона. Перемешайте 50 карт и положите колоду рубашкой вверх. Раздайте каждому игроку:

-  по 5 карт, если вас двое-трое;
-  по 4 карты, если вас четверо-пятеро.

Важное замечание.

Игроки не должны смотреть полученные карты! Они забирают их в руки и держат так, чтобы лицевые стороны карт были видны всем, кроме них самих (то есть держат их рубашками к себе). В течение игры никто

из участников не видит свои карты. Не подсматривайте их, не порочьте звание мастера-пиротехника!

Ход игры

Первым ходит игрок в самой красочной одежде. Право хода передаётся по часовой стрелке. В свой ход игрок должен выполнить одно (и только одно) из трёх возможных действий (пропускать ход нельзя):

- 1. Поделиться информацией.**
- 2. Сбросить карту.**
- 3. Разыграть карту.**

Примечание. Во время хода игрока остальные участники не должны комментировать его действия или пытаться на них повлиять.

1. Поделиться информацией

Для выполнения этого действия игрок забирает один синий жетон из крышки от коробки и кладёт его к красным жетонам. После этого он делится с другим игроком информацией о картах в руке этого игрока.

Важное замечание. Игрок должен чётко указать карты, о которых говорит.

Игрок может поделиться двумя видами информации:

***** Информацией об одном (и только одном) цвете карт.

Пример. «У тебя здесь красная карта» или «У тебя две зелёные карты: эта и эта».

***** Информацией о значении карты (об одном и том же значении).

Пример. «Вот эта карта “5” или «У тебя две карты “1”: эта и эта» или «У тебя две “4”: вот и вот».



Важное замечание. Вы должны давать полную информацию: если у игрока две зелёные карты, вы не можете упомянуть только одну из них!

Примечание. Это действие нельзя выполнить, если в крышке не осталось синих жетонов — игрок вынужден выбрать другое действие.

2. Сбросить карту

Выполняя это действие, игрок возвращает один синий жетон в крышку от коробки. Игрок перемещает одну из своих карт в стопку сброса (она выкладывается рядом с коробкой в открытую) и берёт в руку новую карту, не глядя на её лицевую сторону.

Примечание. Это действие нельзя выполнить, если все синие жетоны в крышке — игрок вынужден выбрать другое действие.

3. Разыграть карту

Игрок берёт одну из своих карт и кладёт её перед собой.

Далее возможны два варианта:

***** Карта начинает или продолжает цепочку карт фейерверка какого-то цвета. Если продолжает,

то добавляется к этому фейерверку.

***** Карта не подходит ни к одному из фейерверков — в этом случае она сбрасывается, а в крышку откладывается красный жетон.

Разыграв карту, игрок берёт новую карту из колоды и, не подглядывая, добавляет её в руку.

Как запускать фейерверки

Вы можете собрать не более одного фейерверка каждого цвета. Карты выкладываются в порядке возрастания номеров: сначала 1, потом 2, затем 3, после чего 4 и в конце 5.

В каждом фейерверке может быть только по одной карте одного значения (то есть всего 5 карт).

БОНУС за запуск фейерверка

Когда игрок полностью собирает фейерверк (иными словами, разыгрывает карту «5»), он возвращает в крышку один синий жетон, за это не нужно сбрасывать карту. Данный бонус не действует, если все синие жетоны уже в крышке.

Конец игры

Есть 3 варианта окончания игры:



Игра заканчивается проигрышем игроков, если в крышке от коробки оказывается третий красный жетон.



Игра заканчивается безоговорочной победой

игроков, если они успевают собрать 5 фейерверков до того, как в колоде заканчиваются карты. Игроки получают максимально возможное число очков – 25.



Игра заканчивается, когда один из пиротехников получает последнюю карту из колоды. Все игроки совершают ещё по одному действию (включая того, кто взял последнюю карту). Поскольку в колоде нет карт, новые карты в этом последнем раунде игроки не получают.

После окончания последнего раунда игроки подсчитывают очки.

Подсчёт очков



Для подсчёта очков игроки складывают значения последних карт каждого фейерверка.

Пример. 3 очка + 4 очка + 4 очка + 5 очков + 2 очка = 18 очков.

Художественная ценность салюта определяется по таблице, предложенной Международной федерацией производителей фейерверков:

Очки Общее впечатление

5 и меньше	ужасно, толпа негодует
6 - 10	посредственно, жиденькие аплодисменты.
11-15	достойно, но надолго не запомнится...
16-20	прекрасно, все очень довольны.
21-24	изумительно, останется в памяти на века!
25	легендарно, зрители лишились дара речи от восторга.

Советы

Вот несколько полезных подсказок.

Игрок, получивший информацию о своих картах, может поменять местами карты в руке, чтобы проще запомнить, где и что находится (справа, слева, возможно, даже сверху или снизу).

В любой момент игры участники могут просматривать стопку сброса.

Если игрок сбрасывает карту, о которой ему ничего не известно, он рискует лишиться нужной для завершения фейерверка карты. Хотя

иногда у него просто нет выбора, и он вынужден сбросить неизвестную карту. Впрочем, все карты кроме «5» присутствуют в колоде в нескольких экземплярах, поэтому потеря одной из них не обязательно означает, что фейерверк теперь нельзя собрать.

Если вы точно знаете, что какой-то фейерверк уже не собрать (например, сбросилась последняя карта цепочки), пользуйтесь этим. Карты соответствующего цвета можно сбрасывать, чтобы возвращать синие жетоны в крышку от коробки.

Общение во время игры

Общение (и отсутствие общения) между игроками ощутимо влияет на результат партии. Если воспринимать правила буквально, то общаться они разрешают только во время предоставления информации о картах. Однако вы можете играть так, как считаете нужным, придумав собственные правила общения. К примеру, вы всегда можете отпускать фразочки вроде: «Я всё ещё ничего не знаю о своих картах» или «Ты помнишь, что у тебя в руке?»

Вариант «Финальный залп» для опытных игроков

Игра не заканчивается после того, как один из игроков забирает последнюю карту из колоды. Партия продолжается либо до окончательного проигрыша участников (3 красных жетона в крышке от коробки / сброс необходимой карты), либо до их полной победы (все фейерверки собраны). К концу игры у участников будет оставаться всё меньше карт в руках. Игрокам не понадобится таблица очков: представление должно получиться идеальным, либо оно будет считаться полным провалом!

Правила дополнения «Шквал цветов»

Добавьте в колоду 5 разноцветных карт. Они являются новым (шестым) «цветом».



Вы можете делиться информацией и об этих картах (например, «У тебя две разноцветные карты: тут и тут»). Теперь игрокам предстоит собрать 6 разных фейерверков вместо 5, поэтому максимальное количество победных очков 30. А вот и дополнительные строчки для таблицы очков:

Очки Общее впечатление

25-29	легендарно, зрители лишились дара речи от восторга.
30	божественно — салют затмил сиянье звёзд!

Если вам понравилась эта игра, загляните на сайт компании **Стиль Жизни www.LifeStyleLtd.ru – там вы найдете множество других интересных настольных игр для взрослых и детей!**