

Autor gry: Antoine Bauza

Manabi

WIELKI POKAZ

Dla 2-5 graczy
Od 8 lat wzwyż



ZAWARTOŚĆ



- 50 kart fajerwerków z podstawowej wersji „Hanabi”



- 10 wielokolorowych kart



- 10 czarnych kart



- 5 podstawek do kart



- woreczek



- 8 żetonów **wskazówek**



- 3 kafelki **pomyłki**



- 6 kafelków **nagród**



- instrukcja



- arkusz pomocy

OPIS GRY

Specjalna edycja gry „Hanabi” składa się z oryginalnej wersji i poniższych dodatków:

- 1** „LAWINA KOLORÓW” (10 wielokolorowych kart),
- 2** „CZARNY PROCH” (10 czarnych kart),
- 3** „PIĘCIU WSPANIAŁYCH” (6 kafelków **nagród** i arkusz pomocy).

HANABI – WERSJA ORYGINALNA

CEL GRY

„Hanabi” jest grą kooperacyjną, w której gracze nie walczą przeciwko sobie, ale ramię w ramię dążą do osiągnięcia wspólnego celu.

Gracze tworzą zespół roztargnionych wytwórców sztucznych ogni, którzy przypadkowo wymieszali ze sobą różne rodzaje prochu, lonty i rakiety. Tymczasem wielki pokaz nieuchronnie się zbliża i w szeregach pirotechników zaczyna szerzyć się panika. Muszą połączyć siły, aby uchronić widowisko przed totalną katastrofą!

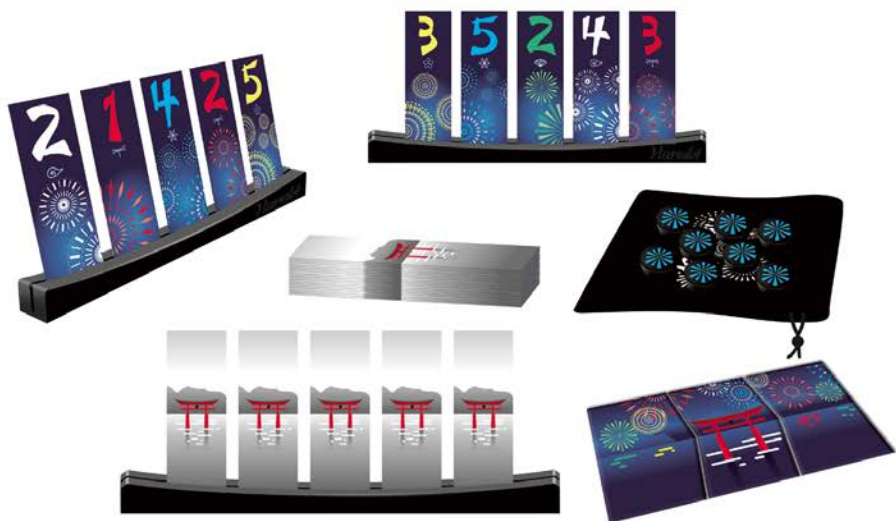
W tym celu konieczne jest stworzenie 5 fajerwerków (1 białego, 1 czerwonego, 1 niebieskiego, 1 żółtego i 1 zielonego) poprzez ułożenie zestawu kart w każdym kolorze w rosnącym porządku numerycznym (1, 2, 3, 4, 5).

Uwaga! Na kartach w każdym z kolorów występują następujące wartości: 1, 1, 1, 2, 2, 3, 3, 4, 4, 5.

PRZYGOTOWANIE GRY

- Wręczcie każdemu z graczy po podstawce do kart.
- Umieście 8 żetonów **wskazówek** na woreczku.
- 3 kafelki **pomyłki** połóżcie w rzędzie jeden za drugim na stole niebieską stroną ku górze.
- Potasujcie wszystkie 50 kart fajerwerków i stwórzcie z nich zakrytą talię. Połóżcie ją pośrodku stołu.
- Następnie rozdajcie graczom karty fajerwerków.
 - W rozgrywce 2- i 3-osobowej każdy z graczy otrzymuje po 5 kart fajerwerków.
 - W rozgrywce 4- i 5-osobowej każdy z graczy otrzymuje po 4 karty fajerwerków.

Ważne. Gracz nie może przeglądać otrzymanych kart! Umieszcza je na podstawce w taki sposób, aby ich treść była widoczna dla wszystkich pozostałych graczy, a nie dla niego samego (czyli rewersami ku sobie). Także w ciągu gry graczom nie wolno spoglądać na własne karty. Takie postępowanie przyniosłoby im hańbę i splamiło honor mistrza pirotechników.



PRZEBIEG GRY

Grę rozpoczyna gracz w najbardziej kolorowym ubraniu.

Kolejni gracze rozgrywają swoje tury w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. W swojej turze gracz musi wykonać 1 z 3 poniższych akcji (gracz nie może zrezygnować z wykonania akcji):

1 Udzielić informacji.

2 Odrzucić kartę.

3 Zagrać kartę.

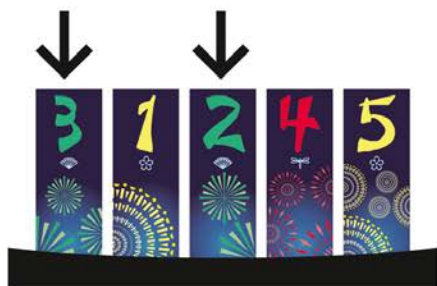
Uwaga! Podczas tury gracza pozostali nie mogą w żaden sposób komentować jego poczynania ani na nie wpływać.

1 UDZIELENIE INFORMACJI

Aby przeprowadzić tę akcję, gracz bierze 1 żeton **wskazówki** leżący na woreczku i kładzie go obok. Następnie wybiera 1 z graczy, któremu powie coś o kartach w jego podstawce.

Ważne. Gracz musi wyraźnie wskazać karty, których dotyczy informacja.

Gracz może udzielić informacji dotyczącej:



- (tylko!) 1 **koloru**,

Przykłady.

„Masz tutaj czerwoną kartę” albo „Nie masz żadnej białej karty”.

→ „Masz 2 zielone karty, tu i tu”.

ALBO

- (tylko!) 1 **wartości**.

Przykłady.

„Ta karta ma wartość «5»” albo „Nie masz żadnej karty o wartości «4»”.

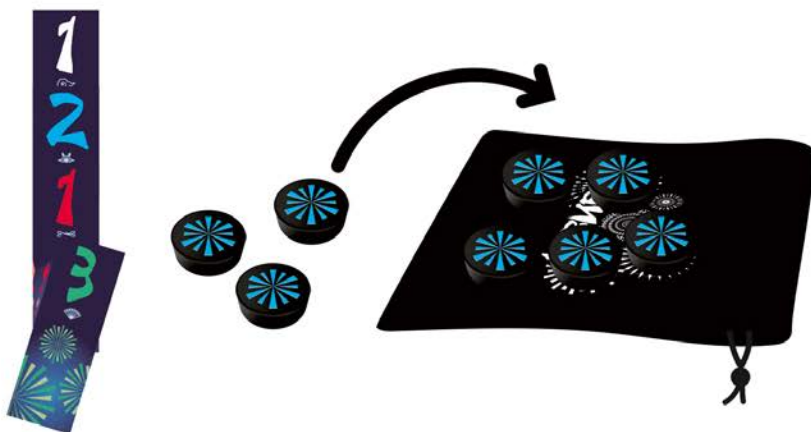
→ „Tutaj i tutaj masz karty o wartości «1»”.

Ważne. Gracz musi podać kompletną informację, np. jeśli inny gracz ma 2 zielone karty, gracz nie może wskazać tylko 1 z nich! Musi wskazać obie karty, nie skupiając się bardziej na żadnej z nich.

Uwaga! Tej akcji nie można przeprowadzić, jeśli na woreczku nie ma żetonów **wskazówek**. W takim przypadku gracz musi wybrać inną akcję.

2 ODRZUCENIE KARTY

Wykonanie tej akcji pozwala na odzyskanie 1 żetonu **wskazówki** (przełożenie go z powrotem na woreczek). Gracz odrzuca dowolną ze swoich kart na odkryty stos kart odrzuconych, który znajduje się obok woreczka. Gracze mogą w każdej chwili przejrzeć karty w stosie kart odrzuconych. Następnie gracz dobiera nową kartę z talii i bez patrzenia na jej treść umieszcza obok pozostałych kart w podstawie.



Uwaga! Tej akcji nie można przeprowadzić, jeśli obok woreczka nie ma żetonów **wskazówek**. W takim przypadku gracz musi wybrać inną akcję.

3 ZAGRANIE KARTY

Gracz wybiera 1 kartę ze swojej podstawki i kładzie przed sobą awerssem ku górze. Możliwe są 2 opcje:

- Karta rozpoczyna albo kontynuuje tworzenie 1 z fajerwerków i w takim wypadku jest do niego dokładana.
- Karta nie rozpoczyna ani nie kontynuuje tworzenia żadnego fajerwerku i jest odrzucana. W konsekwencji należy odwrócić 1 kafelek **pomyłki** czerwoną stroną ku górze.



Bez względu na to, która opcja zaistniała, gracz dobiera nową kartę z talii i dołącza do swoich kart w podstawie bez patrzenia na jej treść.



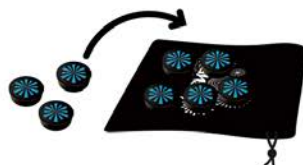
JAK TWORZYĆ FAJERWERKI?

Gracze mogą stworzyć po 1 fajerwerku w każdym kolorze. Karty danego koloru muszą być dokładne w kolejności rosnącej (najpierw 1, potem 2, 3, 4 i na koniec 5).

Każda wartość może wystąpić w danym fajerwerku tylko raz.

BONUS ZA UKOŃCZENIE FAJERWERKU

Gdy gracz kończy tworzenie fajerwerku – czyli zagrywa kartę o wartości „5” – odzyskuje 1 żeton **wskazówki**. Gracz nie musi w tym celu odrzucać karty ani poświęcać na to akcji. Bonus jednak przepada, jeśli wszystkie żetony **wskazówek** znajdują się w tym momencie na woreczku.



KONIEC GRY

Gra może się zakończyć na 1 z 3 sposobów.

→ Gra kończy się natychmiastową przegraną wszystkich graczy, jeśli 3. kafelek **pomyłki** zostanie odwrócony czerwoną stroną ku górze.



→ Gra kończy się natychmiastową widowiskową wygraną, jeśli gracze ukończą tworzenie 5 fajerwerków, zanim skończą się karty w talii. W takiej sytuacji zdobywają maksymalną liczbę 25 punktów.

→ Gra kończy się także, jeśli któryś z graczy dobierze ostatnią kartę z talii. Każdy z graczy rozgrywa wtedy kolejno jeszcze 1 turę, włączając w to gracza, który dobrał ostatnią kartę. Podczas tej ostatniej rundy gracze nie dobierają kart, bo talia się wyczerpała.

Następnie gracze przechodzą do obliczenia wyniku, jaki uzyskali na koniec gry.

WYNIK

W celu obliczenia wyniku gracze dodają do siebie najwyższe wartości kart w każdym z 5 fajerwerków.



Przykład.

$$4 \text{ punkty} + 3 \text{ punkty} + 2 \text{ punkty} + 5 \text{ punktów} + 4 \text{ punkty} = 18 \text{ punktów}$$



Wrażenia artystyczne są oceniane na podstawie skali Międzynarodowej Federacji Wytwórców Fajerwerków przedstawionej w tabeli poniżej.

PUNKTY	WRAŻENIA ARTYSTYCZNE
0–5	Katastrofa, zostaliście wygwizdani! Oby wszyscy szybko o tym zapomnieli.
6–10	Przeciętne widowisko. Co uprzejmiejsi widzowie klasnęli parę razy.
11–15	Przyzwoity pokaz. Niestety raczej nie zapadnie nikomu w pamięć.
16–20	Świetnie! Tłum jest oczarowany, wszyscy się cieszą!
21–24	Wybitny pokaz! Wasze fajerwerki zostaną zapamiętane na bardzo długo!
25	Ten pokaz przejdzie do historii! Wszystkim widzom, tym młodym i tym starszym, odjęło mowę!

Wskazówki

- ✿ Gracz, który otrzymuje informację na temat swoich kart, może tak je przearanżować (przełożyć na inne miejsce, obrócić do góry nogami itp.), aby łatwiej było mu ją zapamiętać.
- ✿ Gracze mogą w dowolnym momencie rozgrywki przeglądać karty w stosie kart odrzuconych.
- ✿ Jeśli gracz odrzuca kartę, o której nic nie wie, ryzykuje pozbyciem się karty potrzebnej do ukończenia 1 z fajerwerków. Czasem jednak nie będzie miał innego wyboru. W grze występuje kilka kopii każdej karty (z wyjątkiem kart o wartości „5”), więc odrzucenie 1 z nich nie oznacza automatycznie braku możliwości ukończenia danego fajerwerku.
- ✿ Jeśli gracze wiedzą, że któregoś z fajerwerków nie uda im się ukończyć, warto to wyraźnie zaznaczyć, na przykład wysuwając nieznacznie ostatnią wyłożoną kartę w danym kolorze. Karty tego koloru będzie można odrzucać, aby odzyskiwać żetony [wskazówek](#).

Komunikacja między graczami

Komunikacja (i jej brak) to kluczowy element gry. Według standardowych zasad gracze mogą komunikować się tylko wtedy, gdy udzielają informacji współgraczom i wykorzystują żetony [wskazówek](#). Jednak gracze mogą się umówić na mniej restrykcyjne zasady dotyczące komunikacji, które sami ustalą. Mogą na przykład dopuścić komentarze w stylu: „Nadal nic nie wiem o swoich kartach” albo „Pamiętasz, jakie masz karty?”.

Królewski pokaz – wariant dla ekspertów

W tym wariacie nie stosuje się skali oceniania wrażeń artystycznych z pokazu. Gracze muszą zdobyć maksymalną liczbę punktów albo ponieść porażkę! Ponadto gra nie kończy się po rundzie, po której dobrano ostatnią kartę z talii, ale toczy się do momentu, w którym gracze odniosą zwycięstwo (ukończą wszystkie fajerwerki) albo ponieść porażkę (3 kafelki [pomyłki](#) zostaną odwrócone czerwoną stroną ku górze albo karta niezbędna do wygranej zostanie odrzucona). W związku z tym gracze mogą mieć pod koniec gry mniej kart w podstawkach niż w standardowym wariacie gry.



LAWINA KOLORÓW – DODATEK

Przygotowanie gry

Do talii kart fajerwerków dołóżcie 10 wielokolorowych kart.

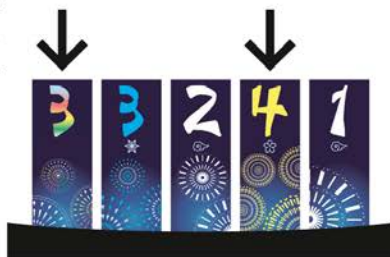


Jak grać?

Celem graczy jest stworzenie 6 fajerwerków, a nie 5 jak w standardowej wersji gry. Gdy gracz udziela informacji współgraczowi, musi pamiętać, że wielokolorowe karty są traktowane jak karty każdego koloru. To znaczy, że należy je uwzględniać, podając informację o kolorze.

Przykład.

„Masz 2 żółte karty, tu i tu”.



Ważne. Nie wolno powiedzieć graczowi „Masz tu wielokolorową kartę”! Te karty nie zastępują kart innych fajerwerków układanych na stole.

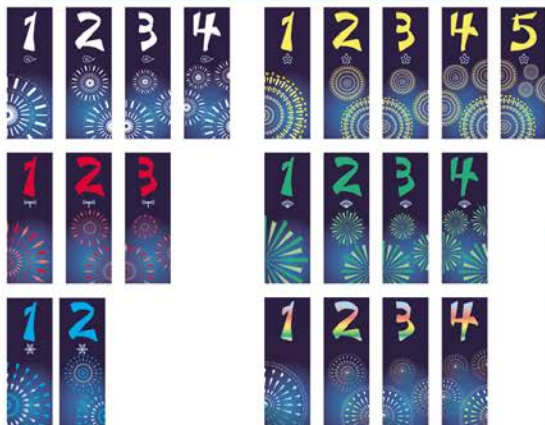
Wynik

Ponieważ gracze starają się stworzyć 6 fajerwerków, maksymalna liczba punktów do zdobycia zwiększa się do 30.

PUNKTY WRAŻENIA ARTYSTYCZNE

25–29 Ten pokaz przejdzie do historii! Wszystkim widzom, tym młodym i tym starszym, odjęło mowę!

30 Pokaz na miarę bogów! Fajerwerki przyćmiły gwiazdy na niebie.



Przykład.

$$\begin{aligned} & 4 \text{ punkty} + 3 \text{ punkty} + 2 \text{ punkty} + \\ & + 5 \text{ punktów} + 4 \text{ punkty} + 4 \text{ punkty} = \\ & = 22 \text{ punkty} \end{aligned}$$

CZARNY PROCH – DODATEK

Przygotowanie gry

Do talii kart fajerwerków dołączcie 10 czarnych kart.

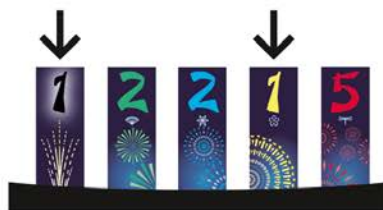


Jak grać?

1 Celem graczy jest stworzenie 6 fajerwerków, a nie 5 jak w standardowej wersji gry. Czarne karty należy układać w odwrotnej kolejności niż kolorowe, czyli od 5 do 1. Po ukończeniu czarnego fajerwerku (a więc po zagranie karty o wartości „1”) gracze odzyskują żeton **wskazówki**, tak jak przy innych kolorach.

2 Czarne karty są pozbawione kolorów. To znaczy, że nie wolno ich uwzględniać, podając informację o kolorze. Gracze mogą informować jedynie o ich wartości.

Ważne. Nie można powiedzieć graczowi, że nie ma czarnych kart.



Przykład.

„Masz 2 karty o wartości «1», tu i tu”.



Wynik

Podczas obliczania wyniku gracze nie traktują czarnych kart w taki sam sposób jak kolorowych kart. Za każdą kartę, której brakuje w czarnym fajerwerku (bez względu na jej wartość), odejmuje się 1 punkt od wyniku końcowego. Maksymalna liczba punktów do zdobycia wynosi 25. Gracze mogą dodać do wyniku pochwałę za użycie czarnego prochu!

Przykład.

Na koniec gry czarny fajerwerk składa się z kart o wartości „5”, „4” i „3”. Gracze odejmują od wyniku 2 punkty i kończą rozgrywkę z 16 punktami.

$$\begin{aligned} & 4 \text{ punkty} + 3 \text{ punkty} + 2 \text{ punkty} + 5 \text{ punktów} + \\ & + 4 \text{ punkty} - 2 \text{ punkty} = 16 \text{ punktów} \end{aligned}$$

PIĘCIU WSPANIAŁYCH – DODATEK

Przygotowanie gry

Potasujcie 6 zakrytych kafelków **nagród** i utwórzcie z nich zakryty stos. Następnie złożcie arkusz pomocy.



Jak grać?

Gdy gracz kończy tworzenie fajerwerku, zagrywając kartę o wartości „5”, zamiast odzyskać żeton **wskazówki** odkrywa kafelek **nagrody** z wierzchu stosu i rozpatruje jego efekt. Następnie odrzuca ten kafelek i dobiera nową kartę.

Efekty kafelków nagród



Odzyskaj 1 żeton **wskazówki**.

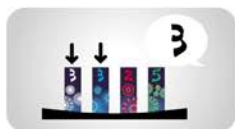


Odwróć 1 kafelek **pomyłki** z powrotem niebieską stroną ku górze i odzyskaj 1 żeton **wskazówki**.

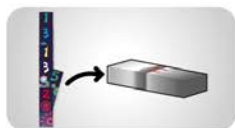
Jeśli nie popełniliście do tej pory żadnego błędu, odzyskaj tylko 1 żeton **wskazówki**.



Udziel informacji na temat koloru kart wybranemu graczowi.



Udziel informacji na temat wartości kart wybranemu graczowi.



Weź 1 kartę ze stosu kart odrzuconych i wtasuj ją z powrotem do talii.

Uwaga! Jeśli w talii nie ma już kart, możesz zamiast tego rozpatrzyć efekt kafelka opisanego poniżej.



Weź 1 kartę ze stosu kart odrzuconych i dołóż ją do odpowiedniego fajerwerku.

Musisz dołożyć wybraną kartę zgodnie z zasadami (np. czerwoną „3” musisz położyć po czerwonej „2”). Jeśli nie możesz dołożyć w ten sposób żadnej karty, nagroda przepada.

Uwaga! Jeśli wybierzesz kartę o wartości „5” i dzięki niej ukończysz tworzenie fajerwerku, natychmiast odkryj i rozpatrz kolejny kafelek **nagrody**.

POŁĄCZENIE DODATKÓW

Gracze mogą połączyć dodatek „Pięciu wspaniałych” z dodatkiem „Czarny proch” albo z dodatkiem „Lawina kolorów”. Osoby złażnione wrażeń mogą nawet połączyć wszystkie 3 dodatki!



Producent:

Cocktail Games
2, rue du Hazard
78000 Versailles, Francja
www.cocktailgames.com
[/jeux.cocktailgames](https://www.facebook.com/jeux.cocktailgames)



Les XII Singes
6A rue Claude Chappe
69370 Saint Didier au Mont d'Or, Francja



Dystrybucja w Polsce:
Rebel Sp. z o.o.
ul. Budowlanych 64c, 80-298 Gdańsk, Polska
wydawnictwo@rebel.pl
www.wydawnictworebel.pl

rebel

Twórcy pragną gorąco podziękować testerom, a byli to: Michaël Bertrand, Mikaël Bach, Bruno Goube, Ludovic Maublanc i przede wszystkim Pierre „Beri” Gamberoni, który ofiarował nie tylko swój czas, ale też ogrom wiedzy pirotechnicznej! Osobne podziękowania należą się osobie, bez której gra „Hanabi” nigdy nie ujrzałaby światła dziennego – Françoise Sengissen, dziękujemy!

Opracowanie graficzne: Cocktail Games
Redakcja polskich zasad: zespół Rebel

Już po rozgrywce? Podziel się wrażeniami z innymi graczami w grupie PLANSZOWA REBELIA FB/groups/planszowarebelia