

HANABI

Een spel van Antoine Bauza - Illustraties door Gérald Guerlais
Voor 2 tot 5 spelers - Vanaf 8 jaar

Spelmateriaal

- 50 vuurwerkkaarten
- 8 hintfiches
- 3 foutfiches
- 5 bonte vuurwerkkaarten (voor de uitbreiding)
- 1 boekje met de spelregels



Opmerking: Per kleur (rood, geel, groen, blauw en wit) zijn er 10 vuurwerkkaarten met verschillende waarden: 1, 1, 1, 2, 2, 3, 3, 4, 4 en 5.

Doel van het spel

Hanabi is een coöperatief spel, waarbij alle spelers als één team samenwerken om het gemeenschappelijk doel te realiseren, namelijk een prachtig vuurwerk ontsteken. De spelers vormen een team van vuurwerkartiesten die per ongeluk het poeder, de lonten en vuurwerkpijlen gemengd hebben. Het vuurwerkspektakel start echter onmiddellijk en er ontstaat paniek. Ze moeten samenwerken om te vermijden dat het spektakel geen regelrechte ramp wordt!

De spelers moeten hun vuurwerkkaarten gesorteerd op kleur (rood, geel, groen, blauw en wit) en cijfer (1, 2, 3, 4 en 5) uitspelen. Daarbij kunnen zij de eigen handkaarten niet zien, waardoor men afhankelijk is van de hints van de medespelers. Hoe meer kaarten de spelers foutloos uitspelen, des te mooier het vuurwerkspektakel en te meer punten ze als team verdienen.

Voorbereiding

Let op: De 5 bonte vuurwerkkaarten worden niet gebruikt in het basisspel, maar komen enkel aan bod bij de variant 'Bonte kleurenpracht' aan het einde van deze spelregels.



De oudste speler is de vuurwerkmeester, hij beheert de fiches. Hij legt de 8 hintfiches in het deksel van het kartonnen doosje en de 3 foutfiches er juist naast.

Daarna worden de 50 vuurwerkkaarten goed geschud en afhankelijk van het spelersaantal verdeeld:

- bij 2 of 3 spelers: 5 handkaarten
- bij 4 of 5 spelers: 4 handkaarten

De overige kaarten worden als trekstapel op tafel gelegd.

Belangrijk: In tegenstelling tot andere kaartspellen mogen de spelers hun eigen handkaarten niet zien. Ze moeten hun kaarten met de rugzijde naar zich vasthouden, zodat alleen de medespelers de kleuren en de cijfers op de voorzijde kunnen zien.

Spelverloop

De speler die de meest kleurrijke kleren draagt, begint het spel. Vervolgens wordt er in klokwijzerzin gespeeld. Als je aan de beurt bent, moet je één van de volgende 3 acties kiezen en uitvoeren (een beurt overslaan is niet toegelaten):

- A • Een hint geven
- B • Een kaart afleggen
- C • Een kaart uitspelen

Opmerking: Wanneer iemand aan de beurt is, mogen de medespelers geen commentaar geven of beïnvloeden.



A. Een hint geven

Hiermee geef je een medespeler informatie over zijn handkaarten. De vuurwerkmeester haalt een hintfiche uit het doosje en legt deze naast de foutfiches. Daarna geef jij één medespeler één hint. Twee soorten hints zijn mogelijk:

Met een **kleurhint** noem jij een welbepaalde kleur. Vervolgens wijs je alle kaarten met deze kleur in de hand van één medespeler aan. Je mag een kleur met nul kaarten kiezen.

Bijvoorbeeld: "Hier heb jij 1 rode kaart," of "Je hebt 2 groene kaarten, hier en hier," of "Je hebt geen enkele witte kaart."



Met een **cijferhint** noem jij één cijfer. Vervolgens wijs je alle kaarten met dit cijfer in de hand van één medespeler aan. Je mag een cijfer met nul kaarten kiezen.



Bijvoorbeeld: "Je hebt hier een kaart met waarde 5," of "Je hebt 2 kaarten van waarde 1, hier en hier," of "Je hebt geen enkele kaart met waarde 4."

Belangrijk: De speler die een hint geeft, moet de volledige informatie geven. Heeft een speler meer dan één kaart van een bepaalde kleur of waarde, moeten alle kaarten aangeduid worden!

Opmerking: Wanneer er geen enkele hintfiche meer in het doosje ligt, kan deze actie niet gekozen worden. De speler moet dan een andere actie kiezen en uitvoeren.

B. Een kaart afleggen

Wanneer een van de spelers deze actie kiest, mag de vuurwerkmeester een hintfiche terug in het doosje leggen. Daarna leg jij één handkaart open op de aflegstapel, naast het doosje. Ten slotte trek je één nieuwe kaart, die je zonder de voorzijde te bekijken in je hand neemt.

Opmerking: Wanneer alle hintfiches in het doosje liggen, kan deze actie niet gekozen worden. De speler moet dan een andere actie kiezen en uitvoeren.

C. Een kaart uitspelen

Door het uitspelen van kaarten ontstaat een vuurwerkspektakel op tafel. Dit vuurwerk bestaat uit 5 rijen in 5 verschillende kleuren. Elke rij moet beginnen met een kaart met de waarde 1. Elke volgende kaart van de rij moet dezelfde kleur hebben en precies 1 punt hoger zijn, dus eerst 2, dan 3, dan 4, dan 5. Dubbele cijfers in dezelfde rij zijn verboden. Zodra een rij wordt voltooid met de kaart met waarde 5, krijgen de spelers een bonus: de vuurwerkmeester mag een hintfiche terug in de doos leggen. Wanneer op dat ogenblik alle hintfiches al in de doos liggen, is de bonus verloren.

Bij deze actie neem jij één van jouw handkaarten en leg je deze open op tafel.

- Als de kaart past, leg je de kaart aan het vuurwerk op tafel door ofwel een rij in een nieuwe kleur ten beginnen ofwel een rij in een bestaande kleur aan te vullen.

- Als de kaart niet past, leg je de kaart op de aflegstapel. Je hebt de vuurwerkgoden beledigd. De vuurwerkmeester moet een foutfiche in het deksel van het doosje leggen. Ten slotte trek je één nieuwe kaart, die je zonder de voorzijde te bekijken in je hand neemt.

Belangrijk: De medespelers mogen geen commentaar of instructies geven over de keuze en de uitvoering van de actie.

Wanneer een speler zijn actie heeft uitgevoerd, is de volgende speler in klokwijzerzin aan de beurt.



Einde van het spel

Het spel Hanabi kan op drie manieren eindigen:

- De vuurwerkmeester moet de derde foutfiche in het deksel van de doos leggen. Het spel eindigt onmiddellijk. De spelers verliezen samen en krijgen 0 punten.
- De spelers hebben alle vuurwerkkrijen voltooid. Het spel eindigt meteen en het vuurwerkspektakel begint. De spelers worden beloond met een legendarische overwinning en ontvangen de maximale score van 25 punten.
- Een speler trekt de laatste kaart van de trekstapel. Dan komen alle spelers (inclusief degene die de laatste kaart trok) nog één keer aan de beurt. Daarna wordt hun vuurwerk gewaardeerd door de waarde van de hoogste kaart van elke rij op te tellen.

Punten

Het vuurwerkspektakel is...

- 0-5 punten: ... belabberd, de toeschouwers joelen.
6-10 punten: ... zwak, jullie team krijgt nauwelijks applaus.
11-15 punten: ... oké, maar de toeschouwers zijn beter gewend.
16-20 punten: ... goed, de toeschouwers zijn tevreden.
21-24 punten: ... zeer goed, de toeschouwers zijn enthousiast.
25 punten: ... legendarisch, dit vuurwerkspektakel zullen de toeschouwers nooit vergeten!

Enkele tips

Hierbij enkele tips die het team kunnen helpen een prachtig vuurwerkspektakel op te voeren:

- De spelers mogen hun handkaarten sorteren om de ontvangen hints beter te onthouden. Het enige wat niet mag is de eigen handkaarten bekijken.
- De spelers mogen de aflegstapel bekijken, om na te gaan welke kaarten zich nog in het spel bevinden. Dit kan helpen het risico in te schatten bij het afleggen van een kaart waarover de speler nog geen informatie heeft ontvangen. Dit is soms onvermijdelijk, maar daarom nog geen ramp. Met uitzondering van de kaart met waarde 5, bevat het spel van elke kleur en elke waarde minimum 2 exemplaren.
- Wanneer het vuurwerk van een bepaalde kleur niet afgewerkt kan worden, is het verstandig je eigen handkaarten van die kleur te gebruiken om af te leggen. Op deze manier verkrijgt het team immers terug hintfiches. Per afgelegde kaart mag de vuurwerkmeester immers een hintfiche terug in het doosje leggen.

Communicatie

Hanabi draait om communicatie. Als je de regels streng toepast, mag je alleen praten wanneer je de vuurwerkmeester vertelt welke actie je kiest en wanneer je een hint geeft.

Je zal gaandeweg merken dat spelers soms behoefte hebben aan meer informatie. Ga hier niet verkramp mee om, maar laat toe wat het beste bij jullie speelstijl past.

Je kan bijvoorbeeld toelaten opmerkingen te geven zoals: *"Ik heb nog altijd geen flauw idee van welke kaarten ik op handen heb,"* of *"Weet je nog welke je handkaarten zijn?"*

Varianten

Moeilijkheidsgraad aanpassen:

Te gemakkelijk: speel dan met 1 of 2 foutfiches.

Te moeilijk: voeg een of meerdere hintfiches toe, met behulp van bijvoorbeeld munten.

Voor experts

In plaats van een laatste ronde aan te vatten wanneer de laatste kaart van de trekstapel getrokken werd, gaat het spel verder tot de nederlaag van de spelers (een derde foutfiche wordt in de doos gelegd of een onvervangbare kaart wordt afgelegd) of overwinning (alle vuurwerkrijen worden afgemaakt). De spelers kunnen aldus minder handkaarten op handen hebben. De puntenschaal wordt niet gebruikt: het spel wordt verloren of gewonnen!

Bonte kleurenpracht

De 5 bonte vuurwerkkaarten worden als zesde kleur door de stapel geschud en in de loop van het spel als zesde kleur afgelegd. Bij het geven van een kleurhint noem je deze kleur zoals je zelf wenst, bijvoorbeeld: *"Jij hebt hier en hier een bonte kaart."* De maximale score is nu 30 punten.



Wil je nog meer uitdaging?

Probeer dan het vuurwerk van de zesde kleur af te leggen zonder de bonte kleurkaarten apart te benoemen. Bij kleurhints worden ze steeds meegeteld als een kaart van de desbetreffende basiskleur, bijvoorbeeld: *"Jij hebt hier en hier een groene kaart,"* terwijl dat één van beiden groen is en de andere bontgekleurd.



© 2010 - Cocktail Games, Les XII Singes
www.cocktailgames.com
www.les12singes.com