

Hanabi

Reglas en castellano - Traducido por Javier Guillén a partir de la traducción en inglés de Wade Nelson.

Utilice estas reglas junto con las ilustraciones y los ejemplos mostrados en el reglamento de la edición alemana que se incluyen con el juego editado por ABACUSSPIELE.

Componentes:

50 Cartas de fuegos artificiales en cinco colores (rojo, amarillo, verde, azul, blanco)
10 Cartas por color con los valores 1, 1, 1, 2, 2, 3, 3, 4, 4, 5
10 Cartas de fuegos artificiales de colores con valores de 1, 1, 1, 2, 2, 3, 3, 4, 4, 5
8 Fichas de pista (+ 1 de reserva)
3 Fichas de tormenta

Objetivo del juego:

Hanabi es un juego cooperativo, lo que significa que todos los jugadores juegan juntos formando equipo. Los jugadores tienen que jugar las cartas de fuegos artificiales ordenándolas por colores y números. Sin embargo, no ven su mano de cartas; y por tanto, para poder jugar las cartas correctamente es preciso el consejo de los compañeros de equipo. Cuantas más cartas se consigan jugar de forma correcta, más puntos recibirán los jugadores cuando concluya la partida.

El Juego:

Importante: Para el juego base, no son necesarias las tarjetas de fuegos artificiales de colores y la ficha de pista de repuesto. Éstas sólo se utilizan en el modo de juego avanzado.

El jugador de más edad es nombrado jugador inicial y se sitúan las fichas en el área de juego.

Los ocho fichas de pista se colocan con la cara blanca hacia arriba.

Las tres fichas de tormenta se colocan con la cara del rayo hacia abajo.

Ahora se barajan las cartas de fuegos artificiales. Dependiendo del número de jugadores que participen en la partida, cada jugador recibe la siguiente mano:

- Con 2 o 3 jugadores: 5 cartas en la mano
- Con 4 o 5 jugadores: 4 cartas en la mano

Importante: A diferencia de otros juegos de cartas, ¡los jugadores no pueden ver su propia propia mano! Los jugadores han de sujetar sus cartas de modo que el dorso de la carta apunte hacia el jugador. La cara frontal de las cartas sólo puede ser vista por los otros jugadores. Las cartas restantes se colocan boca abajo en el mazo de robo en el centro de la mesa. El primer jugador comienza.

Desarrollo de la partida

El juego transcurre en sentido de las agujas del reloj.

En el turno de un jugador, se debe llevar a cabo exactamente una de las siguientes acciones:

- A. Dar una pista
- B. Descartar una carta o
- C. Jugar una carta.

El jugador ha de elegir una de estas acciones. ¡Un jugador no puede pasar!

Importante: ¡A los jugadores no se les permite dar consejos o sugerencias durante los turnos de otros jugadores!

A. Dar una pista

Para poder dar una pista, tendremos que voltear una de las fichas de pista mostrando a su lado negro . Si no quedan fichas de pista disponibles (todas las fichas de pista muestran el lado negro) no podremos seleccionar la acción de Dar una pista.

Cuando damos una pista a un compañero de equipo tenemos las siguientes opciones:

1 . Pista sobre colores

El jugador elige un color y le indica a su compañero de equipo cuales de las cartas que tiene en la mano coincide con el color seleccionado.

Importante : ¡El jugador debe indicar todas las cartas de ese color que su compañero de equipo tenga en la mano!

Ejemplo: " Tiene dos tarjetas amarillas , aquí y aquí . "

Indicar a un compañero de equipo que no tiene cartas de un color en particular está permitido!

Ejemplo: " No tienes cartas azules. "

2 . Pista sobre el valor numérico

El jugador elige un valor numérico y le indica a su compañero de equipo cuales de las cartas que tiene en la mano coincide con el valor numérico seleccionado.

Ejemplo: " Tienes un 5 , aquí . "

Ejemplo: "No tienes Doses "

B. Descartar una carta

Al descartar una carta, podemos voltear de nuevo una ficha de pista (situándola de modo que la cara blanca se oriente hacia arriba) Si no hay fichas de pista que muestren el lado negro – no podremos elegir la acción de descarte.

El jugador descarta una carta de su mano (sin mirar el anverso de las cartas de su mano) y descarta la carta situándola boca arriba en la pila de descartes , cerca del mazo. Después, el jugador roba otra carta y la añade a su mano (sin ver el anverso de la carta).

C. Jugar una carta

Al jugar cartas vamos a ir creando los fuegos artificiales en la superficie de la mesa .

El jugador toma una carta de su mano y la coloca boca arriba en el medio de la mesa . Pueden suceder dos cosas :

1 . La carta ha sido jugada de forma correcta.

El jugador pone la carta boca arriba para que ir extendiendo un fuego artificial actual o comienza un nuevo fuego artificial. (las cartas han de ser jugadas en orden, comenzando por el 1, y terminando por el 5).

2 . La carta ha sido jugada de forma incorrecta.

Los dioses están enojados con este error y nos envían un rayo desde el cielo. El jugador voltea una ficha de rayo situando la cara del rayo hacia arriba. La carta incorrecta, se descarta a la pila de descartes , cerca del mazo y el jugador roba otra carta y la añade a su mano (sin ver el anverso de la carta, tal y como venimos haciendo toda la partida).

Los fuegos artificiales

Los fuegos artificiales se sitúan en el centro de la mesa representados en cinco colores diferentes . Para cada uno de los colores tendremos que conformar una serie ascendente con valores numéricos de 1 a 5 .

Un fuego artificial debe comenzar con el número 1 , y cada carta añadida a un fuego artificial debe incrementar la carta previamente jugada en una unidad . Un fuego artificial no puede contener más de una tarjeta de cada valor .

Bonus

Cuando un jugador completa un fuego artificial al situar correctamente una carta de valor 5, todos los jugadores reciben un bonus . Una ficha de pista se voltea orientando la cara blanca hacia arriba. Si todas las fichas de pista ya están con el lado blanco hacia arriba no se recibe ninguna bonificación. El turno pasa al siguiente jugador (en el sentido de las agujas del reloj) .

Fin de la partida

El juego puede terminar de tres maneras:

- 1 . Volteamos el tercer símbolo de rayo (orientando la cara del rayo hacia arriba). Los dioses demuestran su ira en forma de tormenta poniendo fin a los fuegos artificiales. El juego termina inmediatamente , y los jugadores ganan cero puntos.
- 2 . Los jugadores completan los cinco fuegos artificiales correctamente. El juego termina inmediatamente, y los jugadores celebran su victoria espectacular con la puntuación máxima de 25 puntos.
- 3 . Si un jugador roba la última carta del mazo , el juego está a punto de terminar. Cada jugador - Incluyendo el jugador que robó la última carta - tiene un último turno.

Nota: No se pueden robar cartas no en esta última ronda .

Por último , se contarán los fuegos artificiales. Para ello, cada fuego artificial otorga a los jugadores una puntuación igual a la carta de mayor valor en su serie de colores.

La calidad de los fuegos artificiales de acuerdo con la escala de calificación de la "Asociación Internacional de Pirotecnia " es :

0-5 - ¡Dios mío ! La multitud abucheó a los maestros pirotécnicos .

6-10 - Pobre ! Apenas cosechan algunos aplausos .

11-15 - OK! Los espectadores han visto mejores espectáculos.

16-20 - ¡Bueno! El público está contento.

21-24 - ¡Muy bien! El público está entusiasmado !

25 - Legendario ! El público nunca olvidará este espectáculo!

Notas y consejos importantes

- Los jugadores pueden reorganizar sus cartas de mano y cambiar su orientación para ayudarse a sí

mismos a recordar la información que recibieron . Los jugadores no pueden mirar nunca el anverso de sus propias cartas hasta que estas no se jueguen.

- La pila de descartes siempre puede revisarse para obtener información.
- Hanabi se basa en la comunicación - y la falta de comunicación - entre los jugadores . Si se interpretan las normas estrictamente, los jugadores no podrán (a excepción de la acción Dar una pista en el turno de del jugador en curso) hablar unos con otros .
En última instancia , cada grupo puede decidir tipo comunicación se permite durante la partida. ¡Jugamos con el objetivo de divertirnos!

Variantes

Cambio de dificultad

- ¿Demasiado fácil ? Juega con sólo 2 o incluso sólo 1 ficha de tormenta.
- Demasiado difícil? Añadir la ficha de pista de reserva, o utilizar monedas para representar fichas de pista extra .

Farbrausch

Agregar en las 10 cartas de fuegos artificiales de colores como un sexto color en el juego barajándolas en el mazo de robo durante la preparación de la partida . Estas cartas actuarán como un sexto fuego artificial del color del arco iris que pueden ser conformado.

La puntuación máxima aumenta hasta los 30 puntos.

Para hacer el juego aún más difícil , agregue sólo cinco tarjetas de colores de fuegos artificiales : 1,2,3,4,5 .

Farbrausch (2ª variante)

Al igual que con en el modo de juego anterior (Farbrausch normal) , incorpora las 10 cartas de fuegos artificiales del arco iris en el mazo de robo durante la preparación de la partida.

Del mismo modo, hay un sexto grupo de fuegos artificiales color arcoiris que se puede desarrollar. Sin embargo, en esta variante de las tarjetas del arco iris no pueden ser identificados como tales. Las cartas arco iris se han de identificar como un color específico .

Ejemplo: Un jugador con dos cartas azules y una carta arco iris : " Tiene tres cartas azules , aquí, aquí y aquí. "

Ejemplo: Un jugador no tiene cartas rojas pero tiene una carta de arco iris : " Tienes una tarjeta roja aquí" (Señalando la carta de color arco iris).

Autor : Antoine Bauza .

Gracias : Sylvain Thomas , Mikael Bach, Michaël Bertrand, Matthieu Houssais , Florian Grenier, Françoise Sengissen , Émilie Pautrot , Frédéric Vuillet , Matthieu Bonin , Bruno Goube , Arnaud Villechaise .

Gráficos / ilustración: Albertina Ralenti y ábaco JUEGOS .

© 2010 Interlude - Juegos de cóctel , 2 , rue du Hazard, F- 78000 Versailles . www.cocktailgames.com

© 2012 ã SSPIELE Verlag GmbH, Frankfurter Strasse 121 , D- 63303 Dreieich .

Made in Germany . Todos los derechos reservados . www.abacusspiele.de

Distribución en Suiza: Carletto AG, Moosacherstr . 14 , CH- 8820 Wädenswil .