

# Hanabi

## SPIELMATERIAL

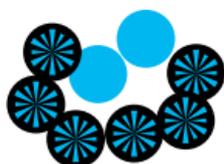
### GRUNDSPIEL



50 Feuerwerkskarten



3 Fehlerplättchen



8 Hinweisplättchen

### ERWEITERUNGEN



10 bunte  
Feuerwerkskarten



10 Schwarzpulverkarten



6 Bonusplättchen

## SPIELZIEL

*Hanabi* ist das japanische Wort für Feuerwerk. Es setzt sich aus den japanischen Wörtern für Feuer und Blume zusammen. In **Hanabi** wollt ihr **gemeinsam** ein Feuerwerk in fünf Farben an den Himmel zaubern. Für jede Farbe müsst ihr 5 Zahlenkarten in aufsteigender Reihenfolge spielen (1, 2, 3, 4, 5). Das Problem: Ihr könnt eure eigenen Handkarten nicht sehen, sondern nur die der anderen. Nur wenn ihr zusammenarbeitet und gut miteinander kommuniziert, könnt ihr das schönste Feuerwerk kreieren!

# SPIELAUFBAU

Hier wird der Spielaufbau für das Grundspiel beschrieben. Wenn ihr mit einer der Erweiterungen spielen wollt, beachtet die zusätzlichen Regeln auf den Seiten 7 und 8.

1. Legt die **8 Hinweisplättchen** mit der -Seite nach oben in die Mitte.
2. Legt die **3 Fehlerplättchen** mit der -Seite nach oben neben die Hinweisplättchen.
3. Mischt die **50 Feuerwerkskarten** und teilt an alle jeweils so viele Karten aus:
  - zu zweit oder zu dritt: 5 Karten pro Person
  - zu viert oder zu fünft: 4 Karten pro Person
4. Legt die übrigen Karten als verdeckten Stapel in die Mitte. Lasst daneben Platz für einen Ablagestapel.

**Wichtig:** Wenn du deine Handkarten bekommst, darfst du sie dir **nicht anschauen**. Du nimmst sie so auf die Hand, dass die Rückseite zu dir zeigt, und fächerst sie auf, sodass die anderen die Vorderseiten deiner Karten gut sehen können.

# SPIELABLAUF

Wer das bunteste Outfit trägt, wird die Startperson und beginnt das Spiel. Danach seid ihr reihum im Uhrzeigersinn am Zug. Wenn du an der Reihe bist, musst du genau 1 der folgenden 3 Aktionen ausführen:

- A EINEN HINWEIS GEBEN**
- B EINE KARTE ABLEGEN**
- C EINE KARTE SPIELEN**

## **A** EINEN HINWEIS GEBEN

Wählst du diese Aktion, kannst du einer anderen Person einen Hinweis über ihre Handkarten geben. Um diese Aktion auszuführen, musst du 1 Hinweisplättchen verbrauchen.

Drehe es um, sodass die -Seite oben liegt. Wenn bereits alle Hinweisplättchen verbraucht sind, kannst du die Aktion nicht ausführen und musst eine andere Aktion wählen.

Du kannst den Hinweis auf zwei verschiedene Arten geben:

### **Gib einen Hinweis zu einer Farbe.**

Wähle eine Person und zeige auf all ihre Karten, die zu einer Farbe gehören.

*Beispiel: „Du hast hier und hier eine grüne Karte.“ oder „Du hast keine weiße Karte.“*



### **Gib einen Hinweis zu einem Wert.**

Wähle eine Person und zeige auf all ihre Karten, die zu einem Wert gehören.

*Beispiel: „Du hast hier und hier eine Eins.“ oder „Du hast keine Vier.“*



**Wichtig:** Du musst immer einen **vollständigen Hinweis** geben. Hat die Person zwei grüne Karten, darfst du nicht nur auf eine zeigen.

## **B** EINE KARTE ABLEGEN

Um diese Aktion auszuführen, musst du 1 verbrauchtes Hinweisplättchen umdrehen, sodass wieder die -Seite oben liegt. So gewinnt ihr also Hinweisplättchen zurück!

Wenn es gerade keine verbrauchten Hinweisplättchen gibt, kannst du die Aktion nicht ausführen und musst eine andere Aktion wählen.

Lege dann 1 deiner Handkarten ab, ohne sie dir vorher anzuschauen. Du legst sie offen auf den Ablagestapel. Dann ziehst du 1 neue Karte vom Stapel, ohne sie dir anzuschauen, und nimmst sie auf die Hand, sodass die Rückseite zu dir zeigt.

**Hinweis:** Ihr dürft euch den Ablagestapel jederzeit anschauen.

## **C** EINE KARTE SPIELEN

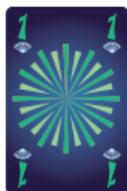
Spiele 1 Karte von deiner Hand, ohne sie dir vorher anzuschauen, und lege sie vor dich ab. Jetzt prüft ihr, ob die Karte passt oder ob ihr einen Fehler gemacht habt (siehe *Das Feuerwerk*, S. 5).

**Wenn die Karte passt,** legst du sie an die Feuerwerksreihe an bzw. beginnst damit eine neue Feuerwerksreihe.

**Wenn die Karte nicht passt,** legst du die Karte auf den Ablagestapel. Drehe 1 Fehlerplättchen um, sodass die rote Sonne (☀️) oben liegt.

Dann ziehst du 1 neue Karte vom Stapel, ohne sie dir anzuschauen, und nimmst sie auf die Hand, sodass die Rückseite zu dir zeigt.

**Belohnung:** Wenn du eine 5 in eine Feuerwerksreihe gespielt hast, gewinnt ihr als Belohnung 1 verbrauchtes Hinweisplättchen zurück!



# DAS FEUERWERK

Ein vollständiges Feuerwerk besteht aus **5 Feuerwerksreihen** in den Farben Rot, Gelb, Grün, Blau und Weiß, die je aus den Karten **von 1 bis 5** bestehen. Achtet dabei auf Folgendes:

- Spielt nur eine Feuerwerksreihe pro Farbe (keine zwei weißen Reihen).
- Spielt von jedem Wert nur eine Karte pro Feuerwerksreihe (nur eine grüne 1, eine grüne 2 usw.).
- Spielt die Karten in jeder Feuerwerksreihe aufsteigend (zuerst die rote 1, dann die rote 2 usw.).

## SPIELENDE

Das Spiel endet, wenn

- **alle 3 Fehlerplättchen** die rote Sonne zeigen (☀️). Ihr habt leider verloren!
- ihr **5 vollständige Feuerwerksreihen** habt. Ihr habt das perfekte Feuerwerk geschaffen! Besser geht's nicht!
- eine Person **die letzte Karte vom Stapel** zieht. Ihr seid alle noch einmal am Zug (auch die Person, die die letzte Karte gezogen hat). Dann ermittelt ihr eure Wertung. Zählt dafür die Werte der jeweils höchsten Karte in jeder Feuerwerksreihe zusammen.

<6 Oje! Das Publikum ist nicht sehr begeistert.

6–10 Naja! Das Publikum klatscht höflich Beifall.

11–15 Nicht schlecht! Das Publikum ist durchaus angetan.

16–20 Super! Das Publikum ist begeistert!

21–24 Exzellent! Das Publikum jubelt!

25 Atemberaubend! Ein unvergessliches Spektakel!

# TIPPS

- Ihr dürft eure Handkarten jederzeit neu anordnen, damit ihr euch die Hinweise zu euren Karten besser merken könnt.
- Behaltet den Ablagestapel im Blick. Dadurch wisst ihr, welche Karten ihr nicht auf der Hand haben könnt.
- Es ist gefährlich, eine Karte abzulegen, über die du noch keinen Hinweis erhalten hast. Zum Glück gibt es von den meisten Karten mehrere Exemplare. Wenn du allerdings eine Fünf ablegst, könnt ihr die Feuerwerksreihe dieser Farbe nicht mehr vervollständigen.
- Hast du eine Karte auf der Hand, von der du weißt, dass du sie an keine Feuerwerksreihe mehr anlegen kannst, merke sie dir trotzdem. Du kannst sie ablegen, um einen Hinweis zurückzugewinnen.
- In diesem Spiel dreht sich alles um die richtige Kommunikation. Strenggenommen dürft ihr nur reden, wenn ihr euch Hinweise gebt. Ihr könnt aber den Rahmen eurer Kommunikation selbst festlegen und Kommentare wie „Ich weiß nichts über meine Hand“ oder „Erinnerst du dich daran, welche Karten du hast?“ zulassen.
- Wenn ihr euch mit den Regeln des Grundspiels vertraut gemacht habt und eine größere Herausforderung sucht, könnt ihr festlegen, dass ihr nur gewinnt, wenn ihr alle Feuerwerksreihen vervollständigt habt. Wenn ihr die letzte Karte vom Stapel gezogen habt, spielt ihr weiter, bis ihr verloren (3 Fehler oder eine nötige Karte abgeworfen) oder gewonnen habt (ein vollständiges Feuerwerk geschaffen habt).



# ERWEITERUNGEN

In dieser Version von **Hanabi** sind drei Erweiterungen enthalten: **Buntes Feuerwerk**, **Schwarzpulver** und **Bonusplättchen**. Die Erweiterungen machen das Spiel herausfordernder und sind miteinander kombinierbar.

## BUNTES FEUERWERK

- Mischt die **10 bunten Feuerwerkskarten** beim Spielaufbau mit zu den Feuerwerkskarten, bevor ihr sie austeilt.
- Mit den bunten Feuerwerkskarten bildet ihr eine weitere Feuerwerksreihe. **Aber Achtung:** Wenn ihr einen Hinweis gebt, zählt das bunte Feuerwerk als alle Farben. Ihr dürft **keine** Hinweise nur zu bunten Feuerwerkskarten geben („Du hast hier und hier eine bunte Karte“).
- Bei der Wertung könnt ihr jetzt eine noch höhere Punktzahl erreichen.



*Beispiel: „Du hast zwei gelbe Karten, hier und hier.“*

**25–29** **Legendär!** Das Feuerwerk wird in die Geschichte eingehen.

**30** **Göttlich!** Da reiben sich selbst die Götter die Augen!

## SCHWARZPULVER

- Mischt die **10 Schwarzpulverkarten** beim Spielaufbau mit zu den Feuerwerkskarten, bevor ihr sie austeilt.
- Mit den Schwarzpulverkarten bildet ihr eine weitere Feuerwerksreihe. **Aber Achtung:** Die Schwarzpulverkarten werden absteigend gespielt, von 5 nach 1. Wenn ihr eine Schwarzpulverreihe mit der 1 vervollständigt, gewinnt ihr als Belohnung 1 Hinweisplättchen zurück.

- Die Schwarzpulverkarten zählen, als hätten sie keine Farbe. Ihr dürft keine Hinweise zu ihrer Farbe geben. Ihr könnt nur Hinweise zu ihren Werten geben.
- Bei der Wertung zieht ihr für jede fehlende Schwarzpulverkarte in der Reihe 1 Punkt ab.

## BONUSPLÄTTCHEN

- Legt die **6 Bonusplättchen** beim Spielaufbau verdeckt in die Mitte und mischt sie.
- Immer wenn du eine Feuerwerksreihe vervollständigst, ziehst du ein Bonusplättchen, statt ein Hinweisplättchen zurückzugewinnen. Wende den Effekt sofort an. Dann legst du das Plättchen ab und ziehst wie gewohnt 1 neue Handkarte.

### Die Effekte



Ihr gewinnt 1 Hinweisplättchen zurück.



Ihr gewinnt 1 Hinweisplättchen zurück und dreht 1 Fehlerplättchen, das die rote Sonne zeigt, wieder um.



Gib einer Person 1 kostenlosen Hinweis über eine Farbe.



Gib einer Person 1 kostenlosen Hinweis über einen Wert.



Nimm 1 Karte deiner Wahl vom Ablagestapel und mische sie zurück in den Stapel. Ist der Stapel leer, ersetzt den Effekt durch den Effekt des nächsten beschriebenen Bonusplättchens.



Nimm 1 Karte deiner Wahl vom Ablagestapel und spiele sie passend an eine Feuerwerksreihe. Nimmst du eine 5 und schließt damit eine Feuerwerksreihe ab, ziehst du direkt wieder ein Bonusplättchen.