

Hanabi
Abacus Spiele, 2010
Antoine BAUZA
2 - 5 spelers vanaf 8 jaar
± 30 minuten

Hanabi

Het begrip 'Hanabi' komt uit het Japans en betekent 'vuurbloem' of 'vuurwerk'. Zoals bij het echte Hanabi proberen de spelers een bombastisch vuurwerk aan de hemel te toveren. Daarbij spelen alle spelers samen in een team. Alleen met vereende krachten zullen de spelers er in lukken om de toeschouwers te enthousiasmeren en de goden te verblijden.

Spelmateriaal

⇒ **50 vuurwerkkarten in vijf kleuren**
(rood, geel, groen, blauw en wit)
telkens 10 kaarten per kleur met de waarden 1, 1, 1, 2, 2, 3, 3, 4, 4, 5



⇒ **8 aanwijzingsfiches (+1 reserve)**



⇒ **3 onweeffiches**



⇒ **10 bontgekleurde vuurwerkkarten**
met de waarden 1, 1, 1, 2, 2, 3, 3, 4, 4, 5



Doel van het spel

Hanabi is een coöperatief spel. Dat betekent dat alle spelers samen in een team werken. De spelers moeten de vuurwerkkarten geordend naar kleur en getal uitspelen. Hierbij zien ze echter hun eigen handkaarten niet en zo is iedere speler aangewezen op de aanwijzingen van zijn medespelers. Hoe meer kaarten de spelers foutenvrij uitspelen, hoe meer punten ze ontvangen aan het einde van het spel.

Spelvoorbereiding

OPMERKING

Vóór het eerste spel moeten alle onderdelen zeer voorzichtig uit de stanskartons worden verwijderd.

BELANGRIJK

Voor het basisspel worden de bontgekleurde vuurwerkkarten en de reservefiche niet gebruikt. Zij komen pas in de variant (zie later) tot inzet.

De oudste speler wordt benoemd tot meester en legt de fiches, gescheiden naar onweer en aanwijzingen, gescheiden voor zich neer. De 8 aanwijzingsfiches worden zo gedraaid dat de witte zijde naar boven ligt. Bij de 3 onweeffiches ligt aan het begin van het spel de zijde met de klare sterrenhemel naar boven. De meester bestuurt de fiches in de loop van het spel.



Nu worden de vuurwerkkarten zeer grondig gemixt. Afhankelijk van het aantal spelers worden aan iedere speler de volgende handkaarten verdeeld:

⇒ Bij 2 of 3 spelers: 5 handkaarten

⇒ Bij 4 of 5 spelers: 4 handkaarten

BELANGRIJK

In tegenstelling tot andere kaartspellen mogen de spelers hun eigen handkaarten niet zien. De spelers nemen hun kaarten zo in de hand dat zij alleen de rugzijde van hun kaarten zien. De voorzijde van de kaarten is gericht naar de medespelers.



De resterende kaarten worden als verdeckte voorraadstapel in het midden van de tafel gelegd.

De **meester** is de startspeler en begint het spel.

Spelverloop

Er wordt gespeeld met de wijzers van de klok mee. Als een speler aan de beurt komt, **moet** hij **precies één** van de volgende acties kiezen:

→ **A. Eén aanwijzing geven** of

→ **B. Eén kaart afleggen** of

→ **C. Eén kaart uitspelen.**

De speler **moet** een actie kiezen. Hij mag niet passen.

BELANGRIJK

De andere spelers mogen de keuze van de actie en de actie zelf noch becommentariëren noch op één of andere wijze beïnvloeden.

A. Een aanwijzing geven

Door een aanwijzing ontvangt een medespeler informatie over zijn handkaarten.

De speler maakt bekend aan de meester dat hij een aanwijzing wil geven.

De meester draait een witte aanwijzingsfiche naar de zwarte zijde.

Nu geeft de speler **één** van zijn medespelers **één** aanwijzing. Hij moet één van de beide soorten aanwijzingen kiezen en wijst dan naar de overeenstemmende kaart(en).

De volgende **soorten aanwijzingen** zijn toegelaten:



1. Kleur-aanwijzing

De speler kiest een kleur en zegt aan één medespeler welke van zijn handkaarten deze kleur hebben.



BELANGRIJK

*De speler moet **alle** kaarten van deze kleur in de hand van de medespeler aanwijzen.*

Voorbeeld: "Jij hebt twee gele kaarten, hier en hier."

Een kleur-aanwijzing dat een speler helemaal geen kaarten van een bepaalde kleur heeft, is ook toegelaten.

Voorbeeld: "Jij hebt geen blauwe kaarten."

2. Getal-aanwijzing

De speler kiest een getal en zegt aan één medespeler welke van zijn handkaarten deze getalwaarde hebben.



BELANGRIJK

*De speler moet **alle** kaarten van deze getalwaarde in de hand van de medespeler aanwijzen.*

Voorbeeld: "Jij hebt op deze plaats een 5."

Een getal-aanwijzing dat een speler helemaal geen kaarten van een bepaald getal heeft, is ook toegelaten.

Voorbeeld: "Jij hebt geen 2."

BELANGRIJK

*Als alle aanwijzingsfiches met de zwarte zijde naar boven liggen, mag deze actie **niet worden gekozen** ! De speler **moet** dan de andere actie kiezen.*

B. Een kaart afleggen

Door het afleggen van een kaart wordt een gebruikte aanwijzingsfiche terug omgedraaid.

De speler maakt bekend aan de meester dat hij een kaart wil afleggen.

De meester draait een zwarte aanwijzingsfiche naar de witte zijde.



Nu legt de speler één van zijn handkaarten open op de aflegstapel naast de voorraadstapel.

Daarna trekt hij een nieuwe kaart van de voorraadstapel en neemt die, **zonder de voorzijde te bekijken**, in de hand.

BELANGRIJK

*Als alle aanwijzingsfiches met de witte zijde naar boven liggen, mag deze actie **niet worden gekozen** ! De speler **moet** dan de andere actie kiezen.*

C. Een kaart uitspelen

Door het uitspelen van een kaart ontstaat het vuurwerk in het midden van de tafel.

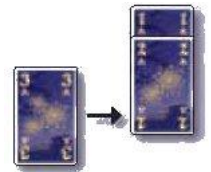
De speler maakt bekend aan de meester dat hij een kaart wil uitspelen. Nu neemt de speler één van zijn handkaarten en legt die open in het midden van de tafel.

Hierbij kunnen twee zaken gebeuren:

1. De kaart kan passend worden aangelegd

De speler legt de kaart open bij het vuurwerk in het midden van de tafel en begint hiermee ofwel een nieuwe kleurenrij of vult een kleurenrij aan.

Het aanleggen van de kaarten wordt onder 'Het vuurwerk' precies uitgelegd.



2. De kaart past niet

De goden zijn vertoornd over deze fout en sturen een bliksem.

De meester draait één van de onweersfiches op de zijde met de bliksem en de speler moet de kaart open op de aflegstapel leggen.

Daarna trekt de speler een nieuwe kaart van de voorraadstapel en neemt die, **zonder de voorzijde te bekijken**, in de hand.



Het vuurwerk

Het vuurwerk wordt in het midden van de tafel gevormd en is in vijf verschillende kleuren opgedeeld. Voor elke kleur wordt precies één opklimmende kleurenrij met de getalwaarden 1 tot 5 gevormd. Om een kleurenrij te beginnen is een kaart met de getalwaarde 1 nodig. Elke volgende kaart die deze kleurenrij vervolledigt, moet precies één getalwaarde hoger zijn dan de vorige. In een kleurenrij mag geen enkele getalwaarde dubbel voorkomen.



BONUS

Als bij een kleurenrij de kaart met de getalwaarde 5 wordt aangelegd, is de rij compleet. Als bonus draait de meester een gebruikte aanwijzingsfiche naar de witte zijde.

Als reeds alle aanwijzingsfiches met de witte zijde naar boven liggen, ontvangen de spelers geen bonus.



Als de speler zijn actie heeft doorgevoerd, is de volgende speler, met de wijzers van de klok mee, aan de beurt.

Einde van het spel

Het spel kan op drie manieren eindigen:

1. De derde onweersfiche wordt op de zijde met de bliksem gedraaid. De goden zijn echt vertoornd en sturen een onweer dat een einde maakt aan het vuurwerk.
Het spel eindigt onmiddellijk en de spelers ontvangen **0 punten**.
2. De spelers hebben alle kleurenrijen compleet neergelegd. Het spel eindigt onmiddellijk en de spelers vieren hun spectaculaire zege met het maximale puntenaantal van **25 punten**.
3. Trekt een speler de laatste kaart van de voorraadstapel, is het spel voorbij. Iedere speler, inclusief de speler die de laatste kaart heeft getrokken, heeft nog één speelbeurt.

TIP

Het trekken van kaarten vervalt in deze laatste ronde.

Afsluitend wordt het vuurwerk gewaardeerd. Hierbij worden de telkens hoogste getalwaarden van de kleurenrijen samengeteld. De kwaliteit van het vuurwerk kan dankzij de waarderingsschaal van het 'Internationale vuurwerkcomité' worden berekend.

- 0 - 5 Ai - ai ! De toeschouwers zijn absoluut niet tevreden en er klinkt boe-geroep.
- 6 - 10 Zeer zwak ! Er volgt helemaal geen applaus.
- 11 - 15 OK ! Maar de toeschouwers zijn veel beter gewoon.
- 16 - 20 Goed ! De toeschouwers zijn tevreden.
- 21 - 24 Zeer goed ! De toeschouwers zijn enthousiast.
- 25 Legendarisch ! De toeschouwers zullen deze show niet vergeten.

Waarderingsvoorbeeld



$$2 + 3 + 2 + 5 + 1 = 13$$

Belangrijke opmerkingen en tips

- ⇒ De spelers mogen hun handkaarten opnieuw sorteren om de tips die ze ontvangen beter te kunnen onthouden.
- ⇒ De aflegstapel mag te allen tijde worden doorzocht om informatie te verkrijgen over de kaarten die zich nog in het spel bevinden.
- ⇒ Hanabi is gebaseerd op de communicatie en niet-communicatie tussen de spelers. Wanneer men de spelregels streng toepast, mag men bij het bekendmaken van wat men wil doen aan de meester, niet verder met elkaar praten en redetwisten. Uiteindelijk zal men zien dat dit zeer moeilijk is om de regels strak in de hand te houden, maar dit vormt wel de echte uitdaging aan dit spel.

Varianten

Moeilijkheidsgraad wijzigen

- ⇒ Als men het spel te eenvoudig vindt dan speelt men maar met 2 of zelfs maar met 1 onweersfiche.
- ⇒ Als men het spel te moeilijk vindt dan kan men de reservefiche laten meespelen of zelfs munten inschakelen om meerdere aanwijzingsfiches te creëren.

Kleurenruil

De 10 bontgekleurde vuurwerkkaarten worden als zesde kleur bij de spelvoorbereiding met de resterende vuurwerkkaarten gemixt en in de loop van het spel wordt een zesde kleurenrij neergelegd. De kleur 'bont' wordt zoals elke andere kleur behandeld en wordt bij een aanwijzing over een kleur 'bont' genoemd.

Voorbeeld: "Jij hebt hier een bonte kaart."



Het maximale puntenaantal is nu 30 punten.

Als men het spel nog wat moeilijker wil maken, dan mixt men maar 5 bonte vuurwerkkaarten (1, 2, 3, 4, 5) in de stapel.

Kleurenruil 2

Zoals bij de gewone kleurenruil worden de 10 bontgekleurde vuurwerkkaarten als zesde kleur bij de spelvoorbereiding met de resterende vuurwerkkaarten gemixt en in de loop van het spel wordt een zesde kleurenrij neergelegd.

Bij een kleur-aanwijzing wordt er echter geen kleur 'bont' genoemd maar moet een 'bonte' kaart bij elke kleur (om het even welke) worden aangeduid.

Voorbeeld: "Jij hebt drie blauwe kaarten, hier, hier en hier."

Voorbeeld: "Jij hebt hier een rode kaart."

