## WERTUNG

Abschließend wird das Feuerwerk gewertet. Dazu werden die jeweils höchsten Zahlenwerte der Farbreihen zusammengezählt. Die Qualität des Feuerwerks kann Dank der Bewertungsskala des „Internationalen Feuerwerker Verbands“ ermittelt werden:

| | |
|---|---|
| 0 - 5 | Oje! Die Zuschauer buhen. |
| 6 - 10 | Schwach! Kaum Applaus. |
| 11 - 15 | OK! Die Zuschauer sind Besseres gewohnt. |
| 16 - 20 | Gut! Die Zuschauer sind erfreut. |
| 21 - 24 | Sehr gut! Die Zuschauer sind begeistert. |
| 25 | Legendär! Die Zuschauer werden diese Show nie vergessen. |

*Wertungsbeispiel:* 2 + 3 + 2 + 5 + 1 = 13



## WICHTIGE HINWEISE UND TIPPS

- Die Spieler dürfen ihre Karten umsortieren und deren Ausrichtung ändern, um sich die Hinweise, die sie erhalten besser merken zu können.
- Der Ablagestapel darf jederzeit durchsucht werden, um Informationen über die noch im Spiel befindlichen Karten zu erhalten.
- Hanabi basiert auf der Kommunikation – und Nicht-Kommunikation – zwischen den Spielern. Wenn man die Regeln streng auslegt, darf außer bei den Ansagen an den Meister und den Hinweisen nicht geredet werden. Tatsächlich werden Sie sehen, dass man eigentlich nicht still sein kann. Was raus muss, muss raus ☺, und jede Gruppe wird ihr eigenes Maß an erlaubter Kommunikation finden. Spielen Sie so, dass es Ihnen Spaß macht!

## VARIANTEN

### Schwierigkeitsgrad ändern

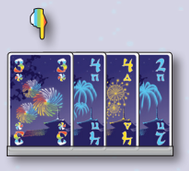
- Zu einfach? Spielen Sie mit nur 2 oder sogar nur mit 1 Gewitter-Plättchen.
- Zu schwer? Nehmen Sie 1 bis 2 Ersatz-Hinweis-Plättchen oder 1 bis 2 Ersatz-Gewitter-Plättchen mit dazu.

**Wichtig:** Für die folgenden Varianten werden die bunten Feuerwerks-Karten benötigt. Diese Varianten sind für erfahrene Spieler gedacht und können nicht mit den Merkhilfen kombiniert werden. Die Merk-Plättchen und die Merk-Tableaus werden in die Schachtel zurück gelegt und die Spieler müssen sich die ihnen gegebenen Hinweise ohne Hilfsmittel merken.

### Farbrausch

Die 10 bunten Feuerwerkskarten werden als 6. Farbe bei der Spielvorbereitung mit den restlichen Feuerwerkskarten gemischt, und im Spielverlauf wird eine 6. Farbreihe ausgelegt. Die Farbe „Bunt“ wird wie jede andere Farbe behandelt und bei einem Farb-Hinweis mit „bunt“ genannt.

*Beispiel: „Du hast eine bunte Karte, hier.“*



Die maximal erreichbare Punktzahl ist jetzt 30 Punkte.
Wer es schwerer möchte, mischt nur 5 bunte Feuerwerkskarten ein: 1,2,3,4,5.

### Farbrausch²

Wie beim Farbrausch werden die 10 bunten Feuerwerkskarten als 6. Farbe bei der Spielvorbereitung mit eingemischt, und im Spielverlauf wird eine 6. Farbreihe ausgelegt. Bei einem Farb-Hinweis gibt es jedoch keine Farbe „Bunt“. Stattdessen müssen die bunten Karten bei jedem Farb-Hinweis, egal welcher Farbe, mit angezeigt werden.

*Beispiel: „Du hast drei blaue Karten, hier, hier und hier.“*



*Beispiel: „Du hast eine rote Karte, hier.“*



**Autor:** Antoine Bauza.

**Danksagungen:** Sylvain Thomas, Mikaël Bach, Michaël Bertrand, Matthieu Houssais, Florian Grenier, Françoise Sengissen, Émilie Pautrot, Frédéric Vuillet, Matthieu Bonin, Bruno Goube, Arnaud Villechaise.
ABACUSSPIELE dankt Wolfgang Kramer für die Anregung zur Umsetzung der Merkhilfen in Hanabi Fun & Easy.

**Grafik/Illustration:** Albertine Ralenti und ABACUSSPIELE.

© 2010 Interlude - Cocktailgames, 2, rue du Hazard, F-78000 Versailles. www.cocktailgames.com
© 2013 **ABACUSSPIELE** Verlags GmbH & Co. KG, Frankfurter Str. 121, D-63303 Dreieich.
Made in Germany. All rights reserved. www.abacusspiele.de
Distribution in der Schweiz: Carletto AG, Moosacherstr. 14, CH-8820 Wädenswil.



# Hanabi

## Fun & Easy

Der Begriff „Hanabi“ kommt aus dem Japanischen und bedeutet „Feuerblume“ oder „Feuerwerk“. Wie beim echten Hanabi versuchen die Spieler ein bombastisches Feuerwerk an den Himmel zu zaubern. Dabei spielen alle zusammen in einem Team. Nur mit vereinten Kräften wird es den Spielern gelingen die Zuschauer zu begeistern und die Götter zu erfreuen.

## SPIELMATERIAL

50 Feuerwerkskarten in fünf Farben (Rot, Gelb, Grün, Blau, Weiß)
je 10 Karten pro Farbe mit den Werten 1, 1, 1, 2, 2, 3, 3, 4, 4, 5



8 Hinweis-Plättchen (+ 2 als Ersatz)



10 bunte Feuerwerks-Karten mit den Werten 1, 1, 1, 2, 2, 3, 3, 4, 4, 5



3 Gewitter-Plättchen (+ 2 als Ersatz)



5 Kartenständer



100 Merk-Plättchen
je 50 Farb- und Wert-Plättchen



5 Merk-Tableaus



## SPIELZIEL

Hanabi ist ein kooperatives Spiel, das heißt alle Spieler spielen zusammen in einem Team. Die Spieler müssen die Feuerwerkskarten nach Farben und Zahlen geordnet ausspielen. Dabei sehen sie jedoch ihre eigenen Karten nicht, und so ist jeder auf die Hinweise seiner Mitspieler angewiesen. Je mehr Karten die Spieler fehlerfrei ausspielen, desto mehr Punkte erhalten sie bei Spielende.

## SPIELVORBEREITUNG

*Hinweis: Vor dem ersten Spiel müssen die Stanzteile vorsichtig aus den Rahmen gelöst werden.*

**Wichtig:** Für das Grundspiel werden die bunten Feuerwerkskarten und die 4 Ersatzplättchen nicht benötigt. Sie kommen nur in den Varianten auf Seite 4 zum Einsatz.

Der älteste Spieler wird zum Meister ernannt und legt die Gewitter- und Hinweis-Plättchen getrennt vor sich ab. Die 8 Hinweis-Plättchen werden so gedreht, dass die weiße Seite nach oben zeigt. Bei den 3 Gewitter-Plättchen liegt zu Spielbeginn die Seite mit dem klaren Sternenhimmel oben. Der Meister verwaltet diese Plättchen während des Spiels.



Die Merk-Plättchen werden nach Farb- und Wert-Plättchen getrennt als allgemeiner Vorrat bereit gelegt. Jeder Spieler erhält einen Kartenständer und ein Merk-Tableau. Das Tableau legt er vor sich ab und dreht es je nach Spielerzahl auf die Seite mit dem entsprechenden Symbol. Den Kartenständer stellt er davor ab. Nun werden die Feuerwerkskarten gut gemischt. Abhängig von der Spielerzahl werden an jeden Spieler folgende Karten verteilt, die er auf seinen Kartenständer steckt:



- Bei 2 oder 3 Spielern: 5 Karten
- Bei 4 oder 5 Spielern: 4 Karten

**Wichtig:** Im Gegensatz zu anderen Kartenspielen dürfen die Spieler ihre eigenen Karten nicht ansehen! Die Spieler nehmen ihre Karten deshalb so auf, dass die Rückseite zu ihnen zeigt und stecken sie in ihren Kartenständer. Die Vorderseite darf nur von den Mitspielern gesehen werden.

Die restlichen Karten werden als verdeckter Nachziehstapel in die Tischmitte gelegt. Der Meister ist **Startspieler** und beginnt.

## SPIELABLAUF

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Kommt ein Spieler an die Reihe, **muss** er genau **eine** der folgenden Aktionen wählen:

**A. Einen Hinweis geben** oder

**B. Eine Karte abwerfen** oder

**C. Eine Karte ausspielen**

Der Spieler muss eine Aktion wählen. Er darf nicht passen!

**Wichtig:** Die anderen Spieler sollten die Wahl der Aktion und die Aktion selbst weder kommentieren noch auf irgendeine andere Art beeinflussen.

### A. Einen Hinweis geben



Durch einen Hinweis erhält ein Mitspieler Informationen über seine Karten. Dazu sagt der Spieler dem Meister an, dass er einen Hinweis geben möchte. Der Meister dreht ein weißes Hinweis-Plättchen auf die schwarze Seite.

Nun gibt der Spieler **einem** seiner Mitspieler **einen** Hinweis. Er muss **einen** der beiden Hinweis-Typen auswählen und zeigt auf die entsprechende(n) Karte(n). Folgende Hinweis-Typen sind erlaubt:

#### 1. Farb-Hinweis



Der Spieler wählt eine Farbe und sagt einem Mitspieler welche von dessen Karten diese Farbe haben.

**Wichtig:** Der Spieler muss **alle** Karten dieser Farbe auf dem Kartenständer des Mitspielers anzeigen!

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

Der Farb-Hinweis, dass ein Spieler überhaupt keine Karten einer bestimmten Farbe hat ist erlaubt!

*Beispiel: „Du hast keine blauen Karten."*

#### 2. Zahlen-Hinweis:



Der Spieler wählt eine Zahl und sagt einem Mitspieler welche von dessen Karten diesen Zahlenwert haben.

**Wichtig:** Der Spieler muss **alle** Karten dieses Zahlenwerts auf dem Kartenständer des Mitspielers anzeigen!

*Beispiel: „Du hast eine 5, hier."*

Der Zahlen-Hinweis, dass ein Spieler überhaupt keine Karten einer bestimmten Zahl hat ist erlaubt!

*Beispiel: „Du hast keine 2."*



Um sich die Hinweise über ihre Karten besser merken zu können, dürfen die Spieler entsprechende Merk-Plättchen aus dem Vorrat auf ihre Merk-Tableaus legen. Dazu ist auf jeder abgebildeten Kartenrückseite Platz für je 1 Farb- und 1 Wert-Plättchen. Sie dürfen diese Plättchen **jederzeit** entfernen, ändern oder ergänzen, wenn sie meinen neue Rückschlüsse auf ihre Karten gezogen zu haben.

**Wichtig:** Liegen bereits alle Hinweis-Plättchen mit der schwarzen Seite nach oben, darf diese Aktion nicht gewählt werden! Der Spieler muss eine der anderen Aktionen wählen.



### B. Eine Karte abwerfen



Durch das Abwerfen einer Karte wird ein benutztes Hinweis-Plättchen wieder zurückgedreht. Dazu sagt der Spieler dem Meister an, dass er eine Karte abwerfen möchte. Der Meister dreht ein schwarzes Hinweis-Plättchen auf die weiße Seite.

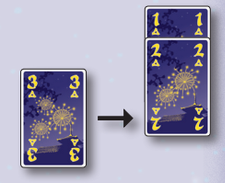
Nun wirft der Spieler eine seiner Karten **offen** auf den Ablagestapel neben dem Nachziehstapel. Danach zieht er eine neue Karte vom Nachziehstapel und steckt sie, **ohne die Vorderseite anzusehen**, auf seinen Kartenständer.

**Wichtig:** Liegen bereits alle Hinweis-Plättchen mit der weißen Seite nach oben, darf diese Aktion nicht gewählt werden! Der Spieler muss eine der anderen Aktionen wählen.

### C. Eine Karte ausspielen

Durch das Ausspielen von Karten entsteht das Feuerwerk in der Tischmitte. Dazu sagt der Spieler dem Meister an, dass er eine Karte ausspielen möchte. Nun nimmt der Spieler eine seiner Karten und legt sie offen in die Tischmitte. Zwei Dinge können passieren:

#### 1. Die Karte kann passend angelegt werden.



Der Spieler legt die Karte offen zum Feuerwerk in der Tischmitte und beginnt damit entweder eine neue Farbreihe oder ergänzt eine Farbreihe. Das Anlegen der Karten wird unter „Das Feuerwerk" genau erklärt.

#### 2. Die Karte passt nicht



Die Götter sind erzürnt über diesen Fehler und senden einen Blitz. Der Meister dreht eines der Gewitter-Plättchen auf die Seite mit dem Blitz, und der Spieler muss die Karte offen auf den Ablagestapel legen.

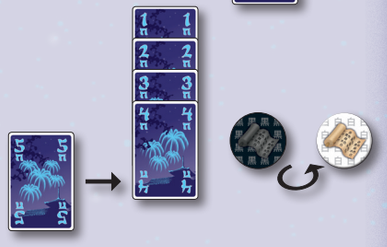
Danach zieht der Spieler eine neue Karte vom Nachziehstapel und steckt sie, **ohne die Vorderseite anzusehen**, auf seinen Kartenständer.

#### Das Feuerwerk



Das Feuerwerk wird in der Tischmitte ausgelegt und ist in fünf verschiedene Farben aufgeteilt. Für jede Farbe wird **genau eine** aufsteigende Farbreihe mit den Zahlenwerten 1 bis 5 gebildet. Um eine Farbreihe zu beginnen wird eine Karte mit dem Zahlenwert 1 benötigt. Jede weitere Karte, die die Farbreihe ergänzt, muss genau um 1 höher sein als die vorherige. In einer Farbreihe darf kein Zahlenwert doppelt vorkommen.

#### Bonus



Wird bei einer Farbreihe die Karte mit dem Wert 5 angelegt, ist die Reihe komplett. Als Bonus dreht der Meister ein benutztes Hinweis-Plättchen auf die weiße Seite. Liegen bereits alle Hinweis-Plättchen mit der weißen Seite nach oben, erhalten die Spieler keinen Bonus.

Hat der Spieler seine Aktion durchgeführt ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.

## SPIELENDE

Das Spiel kann auf drei Arten enden:

1. Das dritte Gewitter-Plättchen wird auf die Seite mit dem Blitz gedreht. Die Götter senden in ihrem Zorn ein Unwetter, das das Feuerwerk beendet. Das Spiel endet sofort, und die Spieler erhalten 0 Punkte, unabhängig davon, wie viele Feuerwerkskarten sie ausgespielt haben.
2. Die Spieler haben alle Farbreihen komplett ausgelegt. Das Spiel endet sofort, und die Spieler feiern ihren spektakulären Sieg mit der Maximalpunktzahl von 25 Punkten.
3. Zieht ein Spieler die letzte Karte vom Nachziehstapel, ist das Spiel fast vorbei. Jeder Spieler - inklusive des Spielers, der die letzte Karte gezogen hat - hat noch einen weiteren Zug.

*Hinweis: Das Nachziehen von Karten entfällt in dieser letzten Runde.*