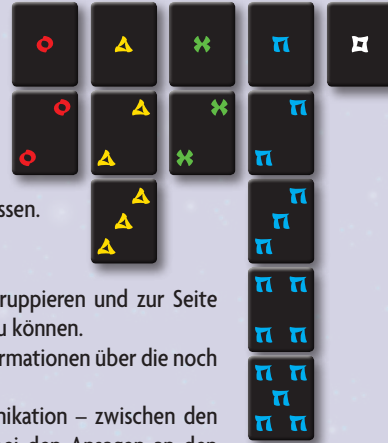


## WERTUNG

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:

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

- 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.



## WICHTIGE HINWEISE UND TIPPS

- Die Spieler dürfen die Steine in ihrem Vorrat umsortieren, gruppieren und zur Seite kippen, um sich die Hinweise, die sie erhalten besser merken zu können.
- Der Abwurf-Bereich darf jederzeit durchsucht werden, um Informationen über die noch im Spiel befindlichen Steine 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-Scheibe.
- Zu schwer? Nehmen Sie Geldmünzen, als zusätzliche Hinweis-Scheiben mit ins Spiel.

### Farbrausch

Die 10 bunten Feuerwerks-Steine werden als 6. Farbe bei der Spielvorbereitung mit den restlichen Steinen 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 einen bunten Stein, hier.“

Die maximal erreichbare Punktzahl ist jetzt 30 Punkte.

Wer es schwerer möchte, mischt nur 5 bunte Feuerwerks-Steine ein: 1,2,3,4,5.



### Farbrausch<sup>2</sup>

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

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



Beispiel: „Du hast einen roten Stein, hier.“



Autor: Antoine Bauza.

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

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 Deluxe

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 Feuerwerks-Steine in fünf Farben (Rot, Gelb, Grün, Blau, Weiß)  
je 10 Steine pro Farbe mit den Werten 1, 1, 1, 2, 2, 3, 3, 4, 4, 5



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



8 weiße Hinweis-Scheiben



3 schwarze Gewitter-Scheiben



## SPIELZIEL

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

## SPIELVORBEREITUNG

**Wichtig:** Für das Grundspiel werden die bunten Feuerwerks-Steine nicht benötigt. Sie kommen nur in den Varianten auf Seite 4 zum Einsatz.

Der älteste Spieler wird zum Meister ernannt und legt die Scheiben nach Gewitter- und Hinweis-Scheiben getrennt vor sich ab. Die 8 weißen Hinweis-Scheiben werden so gedreht, dass die Seite mit der Schriftrolle nach oben zeigt. Bei den 3 schwarzen Gewitter-Scheiben liegt zu Spielbeginn die blanke Seite oben. Der Meister verwaltet die Scheiben während des Spiels.



Nun werden die Feuerwerks-Steine verdeckt gemischt. Abhängig von der Spielerzahl werden an jeden Spieler folgende Steine als persönlicher Vorrat verteilt:

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

**Wichtig:** Die Spieler dürfen die Steine in ihrem Vorrat nicht ansehen und die Vorderseite nicht ertasten! Sie stellen die Steine so vor sich auf, dass sie selbst nur die Rückseite ihrer Steine sehen können. Dazu fassen sie die Steine am besten an den Seiten an. Die Vorderseite muss zu den Mitspielern zeigen und für diese gut erkennbar sein.



Die restlichen Steine werden als verdeckter allgemeiner Vorrat in der Tischmitte bereitgelegt. 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. Einen Stein abwerfen oder

### C. Einen Stein 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 die Steine in dessen Vorrat. Dazu sagt der Spieler dem Meister an, dass er einen Hinweis geben möchte. Der Meister dreht eine Hinweis-Scheibe, die eine Schriftrolle zeigt auf die blanke Seite.



Nun gibt der Spieler **einem** seiner Mitspieler **einen** Hinweis. Er muss **einen** der beiden Hinweis-Typen auswählen und zeigt auf den oder die entsprechenden Steine. Folgende Hinweis-Typen sind erlaubt:

##### 1. Farb-Hinweis

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

**Wichtig:** Der Spieler muss **alle** Steine dieser Farbe im Vorrat des Mitspielers anzeigen!

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

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

*Beispiel:* „Du hast keine blauen Steine.“



##### 2. Zahlen-Hinweis:

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

**Wichtig:** Der Spieler muss **alle** Steine dieses Zahlenwerts im Vorrat des Mitspielers anzeigen!

*Beispiel:* „Du hast eine 5, hier.“

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

*Beispiel:* „Du hast keine 2.“



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

### B. Einen Stein abwerfen

Durch das Abwerfen eines Steins wird eine benutzte Hinweis-Scheibe wieder zurückgedreht. Dazu sagt der Spieler dem Meister an, dass er einen Stein abwerfen möchte. Der Meister dreht eine blanke Hinweis-Scheibe auf die Seite mit der Schriftrolle.



Nun wirft der Spieler einen Stein aus seinem Vorrat ab und legt ihn **offen** in den Abwurf-Bereich abseits der Spielfläche. Danach nimmt er einen neuen Stein vom allgemeinen Vorrat und stellt ihn, **ohne die Vorderseite anzusehen**, in seinen persönlichen Vorrat.

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

### C. Einen Stein ausspielen

Durch das Ausspielen von Steinen entsteht das Feuerwerk in der Tischmitte. Dazu sagt der Spieler dem Meister an, dass er einen Stein ausspielen möchte. Nun nimmt der Spieler einen der Steine aus seinem Vorrat und legt ihn offen in die Tischmitte. Zwei Dinge können passieren:

#### 1. Der Stein kann passend angelegt werden.

Der Spieler legt den Stein offen zum Feuerwerk in der Tischmitte und beginnt damit entweder eine neue Farbreihe oder ergänzt eine Farbreihe. Das Anlegen der Steine wird unter „Das Feuerwerk“ genau erklärt.

#### 2. Der Stein passt nicht

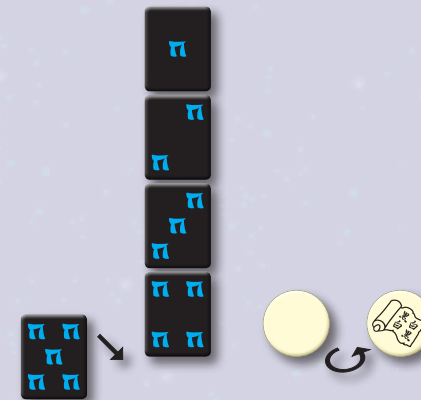
Die Götter sind erzürnt über diesen Fehler und senden einen Blitz. Der Meister dreht eine der Gewitter-Scheiben auf die Seite mit dem Blitz, und der Spieler muss den Stein offen in den Abwurf-Bereich legen.



Danach nimmt der Spieler einen neuen Stein aus dem allgemeinen Vorrat und stellt ihn, **ohne die Vorderseite anzusehen**, in seinen persönlichen Vorrat.

#### 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 ein Stein mit dem Zahlenwert 1 benötigt. Jeder weitere Stein, der die Farbreihe ergänzt muss genau um 1 höher sein als der vorherige. In einer Farbreihe darf kein Zahlenwert doppelt vorkommen.



#### Bonus

Wird bei einer Farbreihe der Stein mit dem Wert 5 angelegt, ist die Reihe komplett. Als Bonus dreht der Meister eine benutzte Hinweis-Scheibe auf die Schriftrollen-Seite. Liegen bereits alle Hinweis-Scheiben mit der Schriftrollen-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. Die dritte Gewitter-Scheibe 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 Feuerwerks-Steine 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. Nimmt ein Spieler den letzten Stein aus dem allgemeinen Vorrat, ist das Spiel fast vorbei. Jeder Spieler - inklusive des Spielers, der den letzten Stein genommen hat - hat noch einen weiteren Zug.

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