

# Правила настольной игры «Фейерверк» (HANABI)

Авторы: **Antoine Bauza**

Иллюстрации: **Albertine Ralenti**

Перевод на русский язык: **Оксана Алёшина, ООО «Игровед» ©**

Для 2-5 игроков старше 8 лет

## Содержимое

- 50 игровых карт
- 4 карточки правил
- 8 синих жетонов
- 3 красных жетона

**Внимание:** В колоде 5 цветов, по 10 карт каждого цвета: 3 карты номиналом «1», по 2 карты «2», «3» и «4», 1 карта «5».

## Цель игры

Фейерверк – коллективная игра, в которой игроки играют не друг против друга, но вместе стараются достичь общей цели. В данной игре вы превратитесь в рассеянных пиротехников, которые должны устроить чудесный салют, но соединяют необходимые компоненты: порох, фитили и ракеты, в случайном порядке. Представление должно вот-вот начаться, но поднимается паника. Ваши совместные действия должны предотвратить превращение шоу в катастрофу! В роли пиротехников вы должны запустить 5 фейерверков: 1 белый, 1 красный, 1 синий, 1 жёлтый и 1 зелёный, собирая цепочки из карт одного цвета по порядку от меньшего значения к большему.

## Подготовка к игре

Положите 8 синих жетонов в коробку, а рядом с ней 3 красных жетона. Перемешайте 50 карт и положите колоду рубашкой вверх. Раздайте карты каждому игроку: Если играет 2-3 человека, сдаётся по 5 карт. Если участников 4-5, сдаётся по 4 карты.

**Важно:** Игроки не должны смотреть на полученные карты! Игрок открывает карты так, чтобы значение было видно остальным игрокам, но не ему (рубашкой к себе!) В течение всей игры никто из участников не должен смотреть на свои карты. Подсматривая в карты, вы порочите свою репутацию мастера-пиротехника!

## Ход игры

Первым ходит игрок, в чьей одежде присутствует большее количество цветов. Право хода переходит по часовой стрелке. В свой ход игрок может выполнить только одно действие из трёх (пропускать ход нельзя):

**Внимание:** Во время хода остальным игрокам нельзя давать комментарии и пытаться повлиять на ход игрока.

1. Поделиться информацией.
2. Сбросить карту.
3. Разыграть карту.

### 1. Поделиться информацией

Чтобы выполнить это действие, игрок берёт синий жетон из коробки (и кладёт рядом с красными жетонами). Теперь он может поделиться с другим игроком информацией о тех картах, которые находятся в его руке.

**Важно:** Игрок должен указать на карту, про которую говорит.

Можно поделиться двумя видами информации:

Информация об одном цвете карт (только об одном цвете)

Пример: «У тебя вот здесь красная карта» или «У тебя две зелёные карты, эта и эта».

Информация о ценности карт (только об одном значении)

Пример: «Вот эта карта ценностью 5» или «У тебя две карты ценностью 1, эта и эта» или «У тебя две карты со значением 4, вот и вот».



**Важно:** Игрок должен давать полную информацию: Если у игрока две зелёные карты, нельзя указывать только на одну из них!

**Внимание:** Это действие нельзя выполнить, если в коробке закончились синие жетоны. В этом случае игрок должен выполнить другое действие.

### 2. Сбросить карту

Выполняя это действие, игрок возвращает один синий жетон в коробку. Игрок сбрасывает одну из своих карт в отдельную стопку (рядом с коробкой, карты должны лежать лицевой стороной вверх). Взамен игрок берёт новую карту из колоды и, не глядя на ее значение, добавляет к остальным своим картам.

**Внимание:** Это действие не может быть выполнено, если все синие жетоны находятся в коробке. В этом случае игрок должен выполнить другое действие.

### 3. Разыграть карту

Игрок берёт одну из своих карт и кладёт перед собой.

Далее возможны два варианта:

1. Карта начинает или дополняет цепочку фейерверка какого-либо цвета, в таком случае её добавляют к цепочке данного фейерверка.
2. Карта не подходит ни к одному из фейерверков. В таком случае её сбрасывают и кладут в коробку красный жетон.

Затем игрок берёт новую карту из колоды и, не глядя на её значение, добавляет к своим картам.

## Как создаются фейерверки:

Можно создать всего по одному фейерверку каждого цвета. Карты для фейерверка выкладывают по возрастанию (1, 2, 3, 4 и 5).

В фейерверке можно использовать только по одной карте каждого значения (таким образом, каждый фейерверк состоит из 5 карт).

## БОНУС за запуск фейерверка

Когда игрок добавляет 5 карту к фейерверку, и таким образом завершает его создание, он возвращает в коробку один синий жетон. При этом не нужно сбрасывать карту. Бонус нельзя использовать, если все синие жетоны находятся в коробке.

## Конец игры

Существует 3 варианта окончания игры «Фейерверк»:

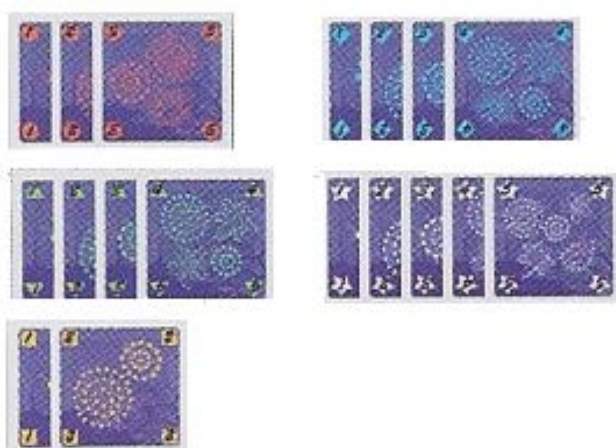
Игра немедленно заканчивается проигрышем, если в коробку помещается третий (последний) красный жетон.

Игра заканчивается полной победой, если игроки смогли собрать 5 фейерверков до того, как закончились карты в колоде. В этом случае игроки получают максимально возможное количество очков – 25.

Игра заканчивается, если игроки взяли последнюю карту из колоды: каждый игрок совершает еще одно, последнее действие, включая того игрока, который взял последнюю карту. Игроки не могут брать карты во время последнего раунда (так как колода закончилась).

Игра завершается после окончания последнего раунда и игроки подсчитывают очки.

## Подсчёт очков



Для подсчёта очков игроки складывают значения самых ценных карт в каждом из 5 фейерверков.

Например: 3 очка + 4 очка + 4 очка + 5 очков + 2 очка = 18 очков.

Количество набранных очков определяет успешность шоу по шкале Международной Федерации Производителей Фейерверков:

<b>Очки</b>	<b>Общее впечатление</b>
5 -	ужасно, освистано толпой...
6-10	посредственно, жиденькие аплодисменты.
11-15	достойно, но надолго не запомнится...
16-20	великолепно, зрители в восторге.
21 - 24	изумительно, запомнится надолго!
25	легендарно, зрители онемели от восторга и полностью ошеломлены

## **Советы**

Несколько полезных подсказок:

Игрок, получивший информацию о своих картах, по желанию может поменять свои карты местами, чтобы было легче запомнить, где какая карта.

В любое время игроки могут посмотреть сброшенные карты.

Если игрок сбрасывает карту, о которой у него нет информации, он рискует лишиться карты необходимой для завершения фейерверка. Бывает, что у игрока нет выбора, и он вынужден сбросить неизвестную карту. Хотя карты существуют в нескольких экземплярах (кроме карты со значением 5), и потеря одной карты не всегда означает, что фейерверк невозможно будет завершить.

Определите, какой фейерверк вы точно не сможете завершить. Например, выбыла последняя карта серии. Карты этого цвета можно сбрасывать, чтобы переложить синие жетоны в коробку.

Общайтесь во время игры.

Коммуникация и ее отсутствие между игроками имеет большое значение для хода игры. Если вы четко следуете правилам, то вы имеете право разговаривать с другими игроками только в том случае, если использовали синий жетон и сообщаете информацию о картах руки. Но вы можете играть, используя собственные правила общения. Вы, к примеру, можете разрешить комментарии типа: «Я всё ещё ничего не знаю о своих картах» или «Ты помнишь, что у тебя за карты?»

## **Расширенная версия для опытных игроков**

Игра не заканчивается после раунда, в котором снимают последнюю карту колоды, а продолжается до окончательного проигрыша (3 красных жетона в коробке / сброс незаменимой карты) или до полной победы (все фейерверки собраны). В таком случае в конце игры у игроков на руках остаётся меньше карт и шкала оценки представления не используется: представление либо идеальное, либо полный провал!