

Hanabi

Um jogo de Antoine Bauza com ilustrações de Gérald Guerlais
Para 2 a 5 jogadores

COMPONENTES

- 50 cartas de fogos de artifício
- 5 cartas de fogos multicoloridos
- 8 cartas de dicas (azuis)
- 3 cartas de penalidade (vermelhas)
- 1 manual de regras

Nota: para cada uma das 5 cores das cartas, a distribuição dos valores é 1, 1, 1, 2, 2, 3, 3, 4, 4, 5.



OBJETIVO DO JOGO

Hanabi é um jogo cooperativo, ou seja, um jogo no qual os jogadores não se enfrentam, mas ajudam-se para atingir um objetivo comum. Aqui, eles interpretam pirotécnicos distraídos que, acidentalmente, misturaram as pólvoras, os pavios e as estrelas reservadas para um grande show de fogos. A apresentação está para começar e o pânico está instalando-se. Caberá aos jogadores impedir que o espetáculo seja um desastre!

O objetivo dos pirotécnicos é montar 5 fogos de artifício, um de cada cor (**branco**, **vermelho**, **azul**, **amarelo**, **verde**), formando sequências numéricas crescentes (1, 2, 3, 4, 5) com cartas da mesma cor.

PREPARAÇÃO DO JOGO

Separe e deixe de lado as 5 cartas multicoloridas. Elas só servirão com a expansão "Avalanche de Cores".



Coloque as 8 cartas de dicas (azuis) dentro da tampa da caixa e as 3 cartas de penalidade (vermelhas) ao lado da tampa da caixa.

Embaralhe as 50 cartas e forme uma pilha virada para baixo. Distribua uma mão de cartas a cada jogador:

- Em uma partida com 2 ou 3 jogadores, cada jogador recebe 5 cartas.
- Em uma partida com 4 ou 5 jogadores, cada jogador recebe 4 cartas.

Importante: os jogadores não podem olhar as cartas que receberem! Eles as seguram na mão, de maneira que os demais jogadores possam vê-las, mas não eles mesmos (elas ficam viradas ao contrário!). Os jogadores não podem olhar suas próprias cartas durante todo o jogo!

COMO JOGAR

O jogador vestido com as roupas mais coloridas começa a partida. Os demais jogadores recebem a vez seguindo o sentido horário ao redor da mesa. Em sua vez, um jogador deve realizar uma, e apenas uma, dentre as três ações a seguir (é proibido passar a vez):

1. Dar uma informação
2. Descartar uma carta
3. Jogar uma carta



Nota: durante a vez de um jogador, os demais não podem fazer comentários ou influenciá-lo de maneira alguma.

1. Dar uma informação



Para realizar esta ação, o jogador deve tirar uma carta de dica da tampa da caixa (ele a coloca ao lado, junto às cartas de penalidade). Então, ele pode dar uma informação a outro jogador sobre as cartas que este outro jogador tem na mão.

Importante: O jogador indica claramente – apontando com o dedo – a qual(is) carta(s) se refere a informação que está passando.

Dois tipos de informação são possíveis:

- Informação sobre uma (e apenas uma) cor.

Exemplos:

“Você tem duas cartas verdes aqui e aqui” ou “Você não tem cartas brancas”.



- Informação sobre um (e apenas um) valor.

Exemplos:

“Você tem uma carta de valor 5 aqui” ou “Você tem duas cartas de valor 1 aqui e aqui” ou “Você não tem cartas de valor 4”.



Importante: O jogador deve dar uma informação completa. Se um jogador tem duas cartas verdes, o informante não pode dizer que só tem uma!

Nota: Se a tampa da caixa não contiver mais nenhuma carta de dica, esta ação não pode ser efetuada. O jogador deve, obrigatoriamente, realizar outra ação.

2. Descartar uma carta



Esta ação permite devolver uma carta de dica à tampa da caixa. O jogador descarta uma carta da sua mão e coloca-a na pilha de descartes (ao lado da caixa, virada para cima). Então, ele pega uma nova carta do baralho sem olhá-la e acrescenta-a à sua mão e retorna uma carta de dica para a tampa da caixa.

Nota: *Se todas as cartas de dica estiverem na tampa da caixa, esta ação não pode ser efetuada. O jogador deve obrigatoriamente realizar outra ação.*



3. Jogar uma carta

O jogador pega uma carta de sua mão e coloca-a, aberta, à sua frente.

Dois casos são possíveis:

- A carta começa ou continua ou completa um fogo de artifício (veja “Composição dos Fogos de Artifício”, logo adiante): a carta é incluída naquele fogo de artifício.
- A carta não começa nem continua nem completa nenhum fogo de artifício: a carta é descartada e uma carta de penalidade é colocada dentro da tampa da caixa.

Em ambos os casos o jogador pega uma nova carta do baralho sem vê-la e acrescenta-a à sua mão.



COMPOSIÇÃO DOS FOGOS DE ARTIFÍCIO

- Só pode haver um único fogo de artifício de cada cor.
- As cartas de um fogo de artifício devem ser jogadas em ordem crescente e sem intervalos (1, depois 2, depois 3, depois 4 e por fim 5).
- Em um fogo de artifício, só pode haver uma única carta de cada valor (portanto 5 cartas ao total).

BÔNUS AO COMPLETAR UM FOGO

Quando um jogador completa um fogo de artifício – quando ele joga a carta de valor 5 – ele recoloca uma carta de dica dentro da tampa da caixa. Esta recolocação é gratuita, e o jogador não precisa descartar uma carta. Se todas as cartas de dica já estiverem na caixa, este bônus é ignorado.



Uma partida de Hanabi pode terminar de 3 maneiras:

- Se a terceira carta de penalidade for colocada na tampa da caixa, a partida termina imediatamente e os jogadores perdem.
- Se os pirotécnicos conseguirem completar os 5 fogos de artifício antes de esgotarem o baralho, o espetáculo acontece imediatamente e é uma vitória brilhante. Os jogadores recebem a pontuação máxima de 25 pontos.
- Se um pirotécnico pega a última carta do baralho, a partida aproxima-se do fim: cada jogador irá jogar mais uma vez, incluindo aquele que pegou a última carta. Durante esta última rodada de jogo, os jogadores não poderão pegar cartas para repor suas mãos (o baralho estará vazio).

Uma vez encerrada esta última rodada de jogo, a partida termina e os jogadores podem, então, determinar a pontuação.

PONTUAÇÃO

Para calcular a pontuação, os jogadores somam a carta de maior valor de cada um dos 5 fogos de artifício.

Exemplo (com base na ilustração da página 4):

4 pontos + 2 pontos + 3 pontos + 1 ponto + 4 pontos resultam num total de 14 pontos.

A performance artística do grupo é avaliada pela escala de referência da **Federação Internacional dos Pirotécnicos**:

PONTOS	QUALIDADE DA APRESENTAÇÃO
5 ou menos	Horrível, vaias da multidão...
6 a 10	Medíocre, mal se ouvem aplausos.
11 a 15	Honrosa, mas não ficará na memória...
16 a 20	Excelente, encanta a multidão.
21 a 24	Extraordinária, ficará na memória!
25	Lendária, adultos e crianças atônitos, estrelas em seus olhos!

DICAS

Aqui vão algumas dicas que podem ajudar:

- Um jogador que recebe uma informação pode, se preferir, reorganizar sua mão para colocar as cartas informadas em uma posição que o ajudará a lembrá-las (à esquerda, à direita, levemente deslocadas).
- Os jogadores podem, a qualquer momento, consultar as cartas da pilha de descartes.

- Se um jogador descarta uma carta por não ter nenhuma informação sobre ela, ele corre o risco de excluir do jogo uma carta que pode ser útil para completar um fogo de artifício. Às vezes, um jogador não terá escolha e deverá descartar uma carta sem ter a informação, porém, há várias cópias de cada carta (com exceção das cartas de valor 5); descartar uma não necessariamente impede que um fogo de artifício seja completado.
- Identifiquem claramente um fogo de artifício quando perceberem que não poderão completá-lo: por exemplo, virando a última carta da sequência. As cartas daquela cor ainda poderão ser descartadas para devolver cartas de dica à tampa da caixa.

COMUNIQUEM-SE



O sucesso em Hanabi depende da comunicação (e da não comunicação) entre os jogadores. Se seguirem a regra à risca, vocês só poderão comunicar-se com os outros jogadores quando gastarem uma carta de dica para dar-lhes uma informação. De qualquer modo, fiquem à vontade para jogar da maneira que preferirem: definam vocês mesmos as regras sobre a comunicação. Vocês podem, por exemplo, permitir comentários como: “Eu ainda não sei nada sobre minha mão” ou ainda “Você se lembra do que tem na sua mão?”

VARIANTE “RAMALHETE FINAL” PARA EXPERTS



A partida não termina na rodada seguinte à compra da última carta do baralho. Nesta variante o show de fogos deve ser perfeito ou os jogadores são derrotados! Os jogadores continuam jogando até que eles coloquem a terceira carta de penalidade na tampa da caixa ou até que uma carta indispensável seja descartada (um 5 ou a terceira carta 3 de uma mesma cor, por exemplo). Nesta variante a escala de pontuação não é utilizada.

VARIANTE "COREOGRAFIA ENSAIADA"

Antes de jogar uma carta para avançar um fogo de artifício, o jogador ativo pode anunciar qual cor sua carta irá avançar. Se ele acertou a cor, a carta é colocada conforme a regra e o jogador pode devolver uma carta de dica para a tampa da caixa (e uma segunda carta de dica quando se tratar de uma carta 5). Se ele errou a cor, a carta é descartada e uma carta de penalidade é colocada na tampa. Os jogadores podem ou não anunciar a cor, sabendo dos riscos incorridos.

EXPANSÃO "AVALANCHE DE CORES"

Misture as 5 cartas de fogos multicoloridas ao baralho. Elas são consideradas como uma cor inteiramente à parte (uma sexta cor). Assim, é possível dar informações sobre elas (exemplo: "Você tem duas cartas multicoloridas na mão, aqui e aqui"). Os jogadores agora devem montar 6 fogos de artifício, não 5: a pontuação máxima passa a ser de 30 pontos.



25 a 29

Lendária, adultos e crianças atônitos, estrelas em seus olhos!

30

Divina, até o céu se agita!

CRÉDITOS

Tradução: Gabriel C. Schweitzer / **Revisão:** Romir G. E. Paulino, Lucas Andrade e Eduardo Cella / **Edição e Produção:** Eduardo Cella
Diagramação: Gilberto Martimiano Jr.



Versão Brasileira
© 2019 PaperGames.
Todos os direitos reservados.



Versão Original © 2010
Cocktail Games, Les XII Singes.
www.cocktailgames.com
www.les12singes.com

Para mais jogos, informações adicionais, manuais ou suporte, visite nosso site: www.papergames.com.br - Nenhuma parte deste produto pode ser reproduzida sem permissão prévia. Regras v1.0 – edição brasileira