

Poté co skončí poslední kolo, hra končí a hráči si mohou spočítat své skóre.

## SKÓROVÁNÍ

Závěrečné skóre se určuje tak, že hráči sečtou nejvyšší hodnoty karet ze všech pěti ohňostrojů.

### Příklad

4 body + 2 body + 3 body + 1 bod + 4 body je celkem 14 bodů.

Umělecký dojem, který jste udělali, lze měřit podle následující stupnice Mezinárodní federace ohňostrůjců:

BODY	CELKOVÝ DOJEM
5 a méně	Strašlivé, publikum vás vypískalo...
6–10	Nic moc. Vlažný potlesk.
11–15	Slušné, ale dlouho si to nikdo pamatovat nebude...
16–20	Výborné, publikum je potěšeno.
21–24	Úžasné, tohle si budou lidi dlouho pamatovat!
25	Legendární, lidé úžasem ani nedýchají!

## RADY A TIPY

Hráč, kterému je dávana nápověda, si může karty ve své ruce přeskádat tak, aby si snadněji pamatoval informace o nich (dát si je nalevo, napravo, případně i dotýcnou kartu lehce povytáhnout). Hráči se mohou kdykoliv podívat na karty v zahazovacím balíčku.

6

Pokud hráč zahazuje kartu, o které nemá žádnou informaci, riskuje tím, že se zbaví karty, která je užitečná pro zkompletování ohňostroje. Občas prostě nebude zbylí a musí vyhodit kartu, o které nic neví. To ale nutně nemusí vadit, protože od každé karty kromě pětek je ve hře více karet. Tím, že jednu odhodíte, tak zkompletování ohňostroje nutně neohrozíte.

Správně odhadněte, který ohňostroj nemáte šanci zkompletovat. Karty této barvy můžete zahazovat, abyste mohli dát modré žetony zpět do víčka krabičky.

## KOMUNIKACE VE HŘE HANABI

Komunikace (a nekomunikace) mezi hráči je v Hanabi zcela zásadní. Pokud se budete striktně držet pravidel, smíte komunikovat se svými spoluhráči jen v případě, že jim dáváte nápovědu za pomoci modrého žetonu. Můžete ale hrát jakýmkoliv způsobem, který vám vyhovuje. Nastavte si vlastní pravidla komunikace. Věty jako „Pořád ještě nevím nic o svých kartách.“, či „Pamatuješ si, co máš na ruce?“ tak nemusí být na závadu.

## VARIANTA PRO ZKUŠENÉ HRÁČE OHŇOSTRŮJCEM DO POSLEDNÍHO DECHU

Hra nekončí po kole, kdy je dobrána poslední karta. Pokračuje do té doby, než jsou hráči poraženi (tři červené žetony ve víčku nebo zahození klíčové karty nutné k dalšímu postupu), nebo dokud nezvítězí (jsou zkompletovány všechny ohňostroje). Hráči tak mají ke konci hry méně karet a stupnice Federace pro hodnocení výkonu se neuplatní. Buďto se podaří udělat perfektní ohňostroj, nebo hráči prohráli!

7

## VARIANTA NAČASOVANÁ CHOREOGRAFIE

Ve chvíli, kdy má být zahrána karta rozšiřující ohňostroj, může hráč na tahu oznámit, kterou barvu jeho karta doplní. Pokud ji uvede správně, karta je umístěna podle obvyklých pravidel a hráč může dát do víčka modrý žeton (dva, jedná-li se o pátou kartu). V případě chyby je karta zahozena a do víčka dán červený žeton. Je na hráčích, zda tuto možnost využijí nebo ne, znají rizika s tím spojená.

## ROZŠÍŘENÍ VODOPÁD BAREV

Přidejte do balíčku pět duhových karet. Duhové karty tvoří novou barvu. Jen je jich pouze pět. Můžete o nich dávat nápovědu stejně jako o jiných kartách (tedy „Máš dvě duhové karty, tady a tady.“) Hráči se nyní snaží tvořit šest ohňostrojů místo pěti a maximální skóre je 30. Hodnotící stupnice je rozšířena následujícím způsobem.



25–29 Legendární, lidé úžasem ani nedýchají!

30 Božské: Show zastínila samotné hvězdy!

**Poznámka:** Tuto variantu lze rovněž hrát tak, že duhové karty nejsou napovídány jako duhové, ale jsou vždy označeny spolu s vybranou barvou. Má-li hráč kupříkladu v ruce 2 modré karty a 1 duhovou, jsou mu napovězeny 3 modré karty.

### PODĚKOVÁNÍ AUTORA

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



© 2014 Cocktail Games, Les XII Singes  
www.cocktailgames.com, www.les12singes.com

© 2015 REXhry.cz – www.rexhry.cz  
Překlad: Martin Hrabálek, Tomáš Volný

8



Hra od Antoina Bauzy – Ilustrace Gerald Guerlais  
Od 2 do 5 hráčů – Věk od 8 let

## KOMPONENTY

- 50 karet ohňostrojů
- česká pravidla
- 8 modrých žetonů
- 3 červené žetony
- 5 duhových karet



(používá se jen v rozšíření „Vodopád barev“)

**Poznámka:** Je 10 karet od každé barvy o hodnotách 1, 1, 1, 2, 2, 3, 3, 4, 4, 5.

## CÍL HRY

Hanabi je kooperativní hra, tedy hra, ve které hráči nehrají proti sobě, ale snaží se plnit společný cíl. V tomto případě představují roztržité tvůrce obřího ohňostroje, kterým se náhodou podařilo promíchat všechen střelný prach, rakety i rozbušky. Ohňostroj má za chvíli začít a panika se šíří. Musíte spolupracovat, abyste dokázali zabránit katastrofě!

Musíte dát dohromady 5 ohňostrojů (bílý, červený, modrý, žlutý, zelený) tak, že jejich čísla budou stoupat od jedničky do pětky (v příslušné barvě).

1

## PŘÍPRAVA HRY

Umístěte 8 modrých žetonů do víčka krabičky a 3 červené hned vedle. Zamíchejte 50 karet, udělejte z nich balíček a položte je lícem dolů. Rozdejte každému hráči příslušný počet karet.



Ve dvou či třech hráčích rozdejte 5 karet každému hráči. Pokud hraje čtyři nebo pět hráčů, dostane každý z nich jen 4 karty.

**Důležité:** Hráči se nesmí dívat na karty, které jsou jim rozdány. Měli by je uchopit tak, aby je viděli ostatní hráči, ale oni sami ne. Hráči se nikdy v průběhu hry nesmí podívat na své vlastní karty. Byla by to velká ostuda a jejich reputace mistrů pyrotechniků by byla zničena.

## PRŮBĚH HRY

Začíná hráč s nejbarevnějším oblečením. Hra pokračuje po směru hodinových ručiček. Ve svém tahu musí hráč provést jednu (a pouze jednu) z následujících tří akcí (svůj tah nesmí vynechat):

### 1 • NAPOVÍDAT

### 2 • ZAHODIT KARTU

### 3 • ZAHRÁT KARTU



**Poznámka:** Ostatní spoluhráči nesmějí hráče během jeho tahu přesvědčovat či jeho akci komentovat.

2

## 1. NAPOVÍDÁNÍ

Pokud si hráč vybere tuto akci, musí vzít modrý žeton z víčka krabičky a položit jej vedle červených. Poté může jednomu ze spoluhráčů dát náповědu ohledně karet v jeho ruce.

**Důležité:** Hráč musí jasně ukázat na karty, kterým informace dává.

Hráč může dát dva typy informací:

- Náповěda týkající se barvy (pouze jedné barvy).

### Příklad

Máš červenou kartu tady", nebo „Máš dvě zelené karty, tady a tady“, nebo „Máš tři bílé karty, tady, tady a tady“.



- Náповěda týkající se hodnoty (pouze jedné hodnoty).

### Příklad

„Máš kartu o hodnotě pět tady“, nebo „Máš dvě jedničky, tady a tady“, nebo „Máš dvě karty hodnoty čtyři, tady a tady“.



**Důležité:** Napovídající musí dát kompletní informaci. Má-li tedy hráč dvě zelené karty, napovídající nesmí ukázat jen na jednu z nich.

**Poznámka:** Tuto akci nelze provést, pokud ve víčku nezbyvá žádný modrý žeton. V tom případě hráč musí hrát jinou akci.

3

## 2. ZAHOZENÍ KARTY

Provedením této akce hráč vrátí jeden modrý žeton do víčka. Hráč zahodí jednu ze svých karet v ruce a položí ji na zahazovací balíček (ten se tvoří vedle víčka, karty lícem nahoru). Poté si vezme novou kartu a dá si ji do ruky, aniž by se na ni podíval.

**Poznámka:** Tuto akci nelze provést, jsou-li všechny modré žetony ve víčku. Hráč musí provést jinou akci.

## 3. ZAHRÁNÍ KARTY

Hráč vezme kartu ze své ruky a vyloží ji před sebe.

Mohou nastat dvě různé situace:

- Karta začíná nový ohňostroj nebo pokračuje či dokončuje nějaký již započatý. Ve druhém případě je přidána k ohňostroji.
- Karta nepokračuje v žádném ohňostroji a žádný nezačíná: je zahozena a do víčka je přidán jeden červený žeton.

Hráč si poté vezme novou kartu a přidá si ji do ruky, aniž by se na ni podíval.



4

## JAK SE TVOŘÍ OHŇOSTROJE

- Od každé barvy může být ve hře jen jeden ohňostroj.
- Karty v ohňostroji musí být umísťovány ve vzestupném pořadí (1, poté 2, poté 3, poté 4 a nakonec 5).
- V každém ohňostroji může být jen jedna karta od každé hodnoty (tedy celkem pět karet).

## BONUS ZA DOKONČENÍ OHŇOSTROJE

Když se hráči podaří zkompletovat ohňostroj – tedy zahraje úspěšně kartu s hodnotou 5 – dá jeden modrý žeton do víčka. Činí tak „zadarmo“, nemusí při tom tedy zahazovat kartu. Bonus ztrácí, pokud jsou ve víčku všechny modré žetony.

## KONEC HRY

Hanabi může skončit třemi různými způsoby:

- Hra končí okamžitě, pokud je do víčka přidán třetí červený žeton.
- Hra končí okamžitě, pokud se hráčům podaří zkompletovat všech pět ohňostrojů před tím, než hráči otočí dobírací balíček. Hráči získávají 25 bodů a jedná se o obdivuhodné vítězství.
- Hra končí též v případě, kdy jeden z ohňostrůjců dobere poslední kartu z dobíracího balíčku. Každý z hráčů poté zahraje ještě jeden poslední tah, včetně hráče, který dobral poslední kartu. V průběhu tohoto posledního tahu hráči karty nedobírají (ostatně ani nemají z čeho).

5