

Spielanleitung Hanabi

1. Titel des Spiels
2. Zusammenfassung
3. Inhalt der Schachtel
4. Altersempfehlung
5. Spieleranzahl
6. Spieldauer
7. Tipps für die taktile Version
8. Spielvorbereitung und Aufbau
9. Spielziel
10. Ablauf
11. Spielende
12. Wertung
13. Tipps

Zusammenfassung

Hanabi ist das japanische Wort für Feuerwerk. Es setzt sich aus den japanischen Wörtern für Feuer und Blume zusammen. In Hanabi wollt ihr gemeinsam ein Feuerwerk in fünf Farben an den Himmel zaubern. Für jede Farbe müsst ihr 5 Zahlenkarten in aufsteigender Reihenfolge spielen (1, 2, 3, 4, 5). Das Problem: Ihr könnt eure eigenen Handkarten nicht sehen, sondern nur die der anderen. Nur wenn ihr zusammenarbeitet und gut miteinander kommuniziert, könnt ihr das schönste Feuerwerk kreieren!

Inhalt der Schachtel

In der Spielschachtel befinden sich:

- 10 rote Feuerwerkskarten mit den Werten 1 – 5, beschriftet mit einem Kreis und der Zahl der Karte und dem Buchstaben "R"
- 10 gelbe Feuerwerkskarten mit den Werten 1 – 5, beschriftet mit einem Dreieck und der Zahl der Karte und dem Buchstaben "Y"
- 10 grüne Feuerwerkskarten mit den Werten 1 – 5, beschriftet mit einem X und der Zahl der Karte und dem Buchstaben "G"
- 10 blaue Feuerwerkskarten mit den Werten 1 – 5, beschriftet mit einem Schrein und der Zahl der Karte und dem Buchstaben "B"
- 10 weiße Feuerwerkskarten mit den Werten 1 – 5, beschriftet mit einem Quadrat, der Zahl der Karte und dem Buchstaben "W"
- 10 bunte Feuerwerkskarten mit den Werten 1 – 5, beschriftet mit einem Windrad, der Zahl der Karte und dem Buchstaben "M"
- 8 runde Hinweis-Marker "H"
- 3 runde Gewitter-Plättchen "B"
- eine kurze Spielanleitung

Altersempfehlung

ab 8 Jahren

Spielendenanzahl

2 - 5 Spielende

Spieldauer

30 Minuten

Tipps für die taktile Version

Da die Karten nur an einer Ecke gebraillet sind, ist es sinnvoll, die Karten mit dieser Ecke nach oben zu halten, damit die Mitspielenden diese erfühlen können.

Spielvorbereitung und Aufbau

Die älteste Person wird zum Senpai ernannt. Sie verwaltet die Hinweis- und Gewitterplättchen. Die Hinweisplättchen werden mit der Braille-Seite nach oben, die Gewitterplättchen mit der Braille-Seite nach unten ausgelegt.

Die Feuerwerkskarten werden gemischt und an die Mitspielenden ausgeteilt. Bei 2 oder 3 Spieler:innen werden jeweils 5 Karten ausgeteilt, ab 4 Mitspieler:innen nur noch 4 Karten. Die restlichen Feuerwerkskarten bilden einen verdeckten Nachziehstapel.

Spielziel

Ziel des Spieles ist es, am Ende der Runde gemeinsam ein möglichst schönes Feuerwerk zu zünden. Dies erreicht das Team, in dem es möglichst viele Feuerwerkskarten richtig ablegt.

Spielablauf - So wird Hanabi gespielt

Ablauf einer Runde:

Gespielt wird bei Hanabi im Uhrzeigersinn. Wer an der Reihe ist, muss eine der folgenden drei Aktionen durchführen: Einen Hinweis geben (1), eine Karte abwerfen (2), eine Karte ausspielen (3). Jede Aktion muss dem "Senpai" vor der Ausführung genannt werden. Des Weiteren darf nicht ausgesetzt werden. Wer am Zug ist, muss eine Aktion tätigen.

Hinweise geben:

Über diese Aktion erhalten die Spielenden hilfreiche Hinweise zu ihren Handkarten. Wer dran ist, teilt dem Senpai mit, dass er die Aktion "Hinweis geben" nutzen möchte. Der Senpai dreht daraufhin eines der Hinweis-Plättchen um, so dass die schwarze Seite ohne Braille sichtbar wird. Ist kein Hinweis-Plättchen mehr verfügbar, kann die Aktion nicht genutzt werden.

Um einen Hinweis zu geben, kann zwischen zwei Typen gewählt werden: dem Farb-Hinweis und dem Zahlen-Hinweis. Wer dran ist, wählt eine andere Person aus, tippt auf eine oder mehrere von dessen Karten und sagt "diese Karte(n) ist/sind blau" beziehungsweise "diese Karte(n) hat/haben den Wert 3". Wichtig ist, dass immer alle Karten derselben Farbe oder mit demselben Wert angezeigt werden. Regenbogenkarten gelten als jede Farbe. Sie können weggelassen werden, um das Spiel zu vereinfachen.

Es ist auch erlaubt, einen Hinweis über nicht verfügbare Karten zu geben, als "du hast keine blaue Karte" oder "du hast keine Karte mit dem Wert 3".

Feuerwerkskarten abwerfen:

Durch diese Aktion erhalten die Spielenden Hinweis-Plättchen zurück. Wer dran ist, teilt dem Senpai mit, dass er die Aktion "Karte abwerfen" nutzen möchte. Der Senpai dreht daraufhin eines der Hinweis-Plättchen um, so dass die helle Seite mit Braille wieder sichtbar wird. Sind bereits alle Hinweis-Plättchen mit der hellen Seite nach oben aufgedeckt, kann die Aktion nicht genutzt werden.

Anschließend wirft die Person eine der eigenen Handkarten offen auf den Ablagestapel und nimmt sich eine neue Karte vom Nachziehstapel.

Feuerwerkskarten ausspielen:

Durch diese Aktion entsteht das eigentliche Feuerwerk in Hanabi. Wer dran ist, teilt dem Senpai mit, dass er die Aktion "Karte ausspielen" nutzen möchte. Anschließend legt die

Person die entsprechende Karte offen in die Mitte des Tisches.

Kann die ausgespielte Karte passend angelegt werden oder aber eine neue Farbreihe eröffnet werden, dann ist alles prima.

Passt die Karte nicht an eine der ausliegenden Reihen und kann damit auch keine neue Farbreihe begonnen werden, dann verärgert dies die Götter in Hanabi – und das hat Folgen. Der Senpai dreht nun eines der Gewitter-Plättchen um, so dass die Blitze mit der Brailleseite darauf sichtbar werden.

In beiden Fällen nimmt die Person eine neue Karte vom Nachziehstapel auf die Hand.

Das Feuerwerk entsteht

Durch das Auslegen von Karten entsteht so Runde für Runde ein immer größeres Feuerwerk in der Tischmitte. Beim Aufbau des Feuerwerks gelten die folgenden Regeln:

Pro Farbe wird eine neue Reihe begonnen (maximal fünf Reihen möglich). Jede Farbreihe muss mit der Ziffer 1 beginnen. Alle Feuerwerkskarten müssen vom Zahlenwert her aufsteigend angezeigt werden, also in der Reihenfolge 1, 2, 3, 4, 5. Alle Feuerwerkskarten einer Reihe müssen vom selben Farbtyp sein.

Wird eine Farbreihe vervollständigt, so erhalten die Spieler eine Belohnung: Eines der Hinweis-Plättchen wird auf die weiße Seite gedreht.

Spielende

Das Spielende von Hanabi kann auf drei verschiedene Arten eingeleitet werden:

1. Das dritte Gewitter-Plättchen wird umgedreht. Die Götter sind von den Fehlern der Spieler so aufgebracht, dass sie ein Unwetter auf die Erde schicken und das Feuerwerk komplett abgesagt werden muss.
2. Das Team hat alle Farbreihen vervollständigt. In diesem Fall hat es das größtmögliche Feuerwerk erschaffen und erhält dafür die maximale Punktzahl von 25 Siegpunkten.
3. Die letzte Karte vom Nachziehstapel wird gezogen. In diesem Fall kommen alle noch einmal an die Reihe. Anschließend wird das ausliegenden Feuerwerk bewertet. Für jede ausgelegte Karte erhält das Team jeweils einen Siegpunkt.

Wertung:

<6 Punkte - Oje! Das Publikum ist nicht sehr begeistert.

6–10 Punkte - Naja! Das Publikum klatscht höflich Beifall.

11–15 Punkte - Nicht schlecht! Das Publikum ist durchaus angetan.

16–20 Punkte - Super! Das Publikum ist begeistert!

21–24 Punkte - Exzellent! Das Publikum jubelt!

25 Punkte - Atemberaubend! Ein unvergessliches Spektakel!

Tipps

- Ihr dürft eure Handkarten jederzeit neu anordnen, damit ihr euch die Hinweise zu euren Karten besser merken könnt. •
- Behaltet den Ablagestapel im Blick. Dadurch wisst ihr, welche Karten ihr nicht auf der Hand haben könnt.
- Es ist gefährlich, eine Karte abzulegen, über die du noch keinen Hinweis erhalten hast. Zum Glück gibt es von den meisten Karten mehrere Exemplare. Wenn du allerdings eine Fünf ablegst, könnt ihr die Feuerwerksreihe dieser Farbe nicht mehr vervollständigen.
- Hast du eine Karte auf der Hand, von der du weißt, dass du sie an keine Feuerwerksreihe mehr anlegen kannst, merke sie dir trotzdem. Du kannst sie ablegen, um einen Hinweis zurückzugewinnen.

- In diesem Spiel dreht sich alles um die richtige Kommunikation. Strenggenommen dürft ihr nur reden, wenn ihr euch Hinweise gebt. Ihr könnt aber den Rahmen eurer Kommunikation selbst festlegen und Kommentare wie „Ich weiß nichts über meine Hand“ oder „Erinnerst du dich daran, welche Karten du hast?“ zulassen.
- Wenn ihr euch mit den Regeln des Grundspiels vertraut gemacht habt und eine größere Herausforderung sucht, könnt ihr festlegen, dass ihr nur gewinnt, wenn ihr alle Feuerwerksreihen vervollständigt habt. Wenn ihr die letzte Karte vom Stapel gezogen habt, spielt ihr weiter, bis ihr verloren (3 Fehler oder eine nötige Karte abgeworfen) oder gewonnen habt (ein vollständiges Feuerwerk geschaffen habt).