

## Конец игры

Есть 3 варианта окончания игры:

- Игра заканчивается проигрышем игроков, если игроки переворачивают третью карточку ошибки красной стороной вверх.
- Игра заканчивается безоговорочной победой игроков, если они успевают собрать 5 фейерверков до того, как в колоде заканчиваются карточки. Игроки получают максимально возможное число очков — 25.
- Игра заканчивается, когда один из пиротехников получает последнюю карточку из колоды. Все игроки совершают ещё по одному действию (включая того, кто взял последнюю карточку). Поскольку в колоде нет карточек, новые карточки в этом последнем раунде игроки не получают.

После окончания последнего раунда игроки подсчитывают очки.

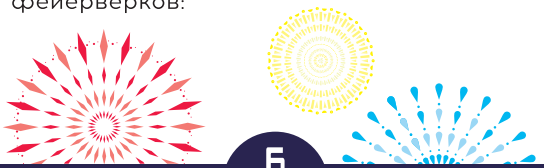
## \* ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Для подсчёта очков игроки складывают значения последних карточек каждого фейерверка.

### Пример:

4 очка + 2 очка + 3 очка + 1 очко + 4 очка = 14 очков.

Художественная ценность салюта определяется по таблице, предложенной Международной федерацией производителей фейерверков:



6

Очки	ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ
5 или меньше	Ужасно, толпа негодует.
6 - 10	Посредственно, жиденькие аплодисменты...
11 - 15	Достойно, но надолго не запомнится...
16 - 20	Прекрасно, все очень довольны.
21 - 24	Изумительно, останется в памяти на века!
25	Легендарно, зрители лишились дара речи от восторга!

## Советы

Вот несколько полезных подсказок:

- Игрок, получивший информацию о своих карточках, может поменять местами карточки в руке, чтобы ему было проще запомнить, где и что находится (справа, слева, возможно, даже сверху или снизу).
- В любой момент игры участники могут просматривать стопку сброса.
- Если игрок сбрасывает карточку, о которой ему ничего не известно, он рискует лишиться нужной для завершения фейерверка карточки. Хотя иногда у него просто нет выбора, и он вынужден сбросить неизвестную карточку. Впрочем, все карточки, кроме карточек со значением «5», присутствуют в колоде в нескольких экземплярах, поэтому потеря одной из них не обязательно означает, что фейерверк теперь нельзя собрать.
- Если вы точно знаете, что какой-то фейерверк уже не собрать (например, сбросилась последняя карточка цепочки), пользуйтесь этим. Карточки соответствующего цвета можно сбрасывать, чтобы возвращать жетоны в крышку от коробки.

7

## Общение во время игры

Общение (и отсутствие общения) между игроками ощутимо влияет на результат партии. Если воспринимать правила буквально, то общаться они разрешают только во время предоставления информации о карточках. Однако вы можете играть так, как считаете нужным, придумав собственные правила общения. К примеру, вы всегда можете отпускать фразочки вроде: «Я всё ещё ничего не знаю о своих карточках» или «Ты помнишь, что у тебя в руке?»

## ВАРИАНТ «ФИНАЛЬНЫЙ ЗАЛП» ДЛЯ ОПЫТНЫХ ИГРОКОВ

Игра не заканчивается после того, как один из игроков забирает последнюю карточку из колоды. Партия продолжается либо до окончательного проигрыша участников (3 карточки ошибки лежат красной стороной вверх/сброшена необходимая карточка), либо до их полной победы (все фейерверки собраны). К концу игры у участников будет оставаться всё меньше карточек в руках. Игрокам не понадобится таблица очков: представление должно получиться идеальным, либо оно будет считаться полным провалом!

Автор игры: Антуан Боза Иллюстратор: Лора Мишо

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



Если вам понравилась эта игра, загляните на сайт компании «Стиль Жизни» [www.LifeStyleLtd.ru](http://www.LifeStyleLtd.ru) – там вы найдёте множество других интересных настольных игр для взрослых и детей!



Издано по лицензии COCKTAILGAMES.  
© 2023 Все права защищены.  
[www.cocktailgames.com](http://www.cocktailgames.com)

8

10+  
возраст  
2-5  
игроков  
30  
минут

# Ханаби

## ПРАВИЛА ИГРЫ

Обратите внимание: мелкий шрифт. Для прочтения правил может понадобиться взрослый игрок.

## Компоненты игры

- 50 карточек салютов
- 3 карточки ошибки
- 8 жетонов
- правила игры



Примечание. В колоде 5 цветов, по 10 карточек каждого цвета: 3 карточки со значением «1», по 2 карточки со значениями «2», «3» и «4» и 1 карточка со значением «5».


## Цель игры

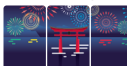
«Ханаби» — кооперативная игра, участники которой не соревнуются друг с другом, а стараются вместе достичь общей цели. В этой игре вы становитесь рассеянными пиротехниками, случайно перемешавшими фритилы, порох и ракеты от разных фейерверков. Салют вот-вот должен начаться, и вы нервничаете. Ваша общая задача — не допустить превращения шоу в катастрофу!

Собирая цепочки из карточек одного цвета в порядке возрастания номеров (1, 2, 3, 4, 5), вы запускаете 5 фейерверков: 1 белый, 1 красный, 1 голубой, 1 жёлтый и 1 зелёный.

1

## Подготовка к игре

 • Положите 8 жетонов в крышку от коробки из-под игры.

 • Выложите 3 карточки ошибки синей стороной вверх в ряд.

• Перемешайте 50 карточек салютов и положите колоду рубашкой вверх.

• Раздайте каждому игроку:

- по 5 карточек при игре с 2 или 3 участниками;

- по 4 карточки при игре с 4 или 5 участниками.

**Важное замечание.** Игроки не должны смотреть на полученные карточки! Они забирают их в руки и держат так, чтобы лицевая сторона карточек была видна всем, кроме них самих (то есть держат их рубашкой к себе). В течение игры никто из участников не видит свои карточки. Не подсматривайте их, не порочьте звание мастера-пиротехника!

## Ход игры

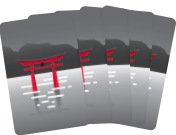
Первым ходит игрок в самой красочной одежде. Право хода передаётся по часовой стрелке. В свой ход игрок должен выполнить одно (и только одно) из трёх возможных действий (пропускать ход нельзя):

1. Поделиться информацией.

2. Сбросить карточку.

3. Разыграть карточку.

**Примечание.** Во время хода игрока остальные участники не должны комментировать его действия или пытаться на них повлиять.



2

## 1. Поделиться информацией

Для выполнения этого действия игрок вынимает один жетон из крышки от коробки и кладёт его рядом на стол. После этого он делится с другим игроком информацией о карточках в руке этого игрока.

**Важное замечание.** Игрок должен чётко указать на карточки, о которых говорит.

**Игрок может поделиться двумя видами информации:**

→ Информацией об одном (и только одном) цвете карточек.

**Примеры:**

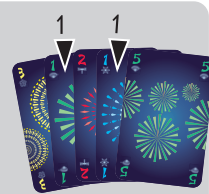
«У тебя здесь красная карточка» или «У тебя две зелёные карточки: эта и эта» или «У тебя нет белых карточек».



→ Информацией о значении карточек (об одном и том же значении).

**Примеры:**

«У тебя здесь карточка со значением „5“» или «У тебя две карточки со значением „1“: эта и эта» или «У тебя нет карточек со значением „4“».



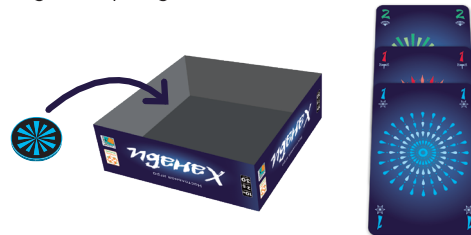
**Важное замечание.** Вы должны давать полную информацию: если у игрока две зелёные карточки, вы не можете упомянуть только одну из них!

**Примечание.** Это действие нельзя выполнить, если в крышке не осталось жетонов. Игрок вынужден выбрать другое действие.

3

## 2. Сбросить карточку

Выполняя это действие, игрок возвращает один жетон в крышку от коробки. Игрок кладёт одну из своих карточек в стопку сброса (лицевой стороной вверх рядом с коробкой). Игроки могут в любой момент посмотреть карточки в стопке сброса. Затем игрок берёт в руку новую карточку, не глядя на её лицевую сторону.



**Примечание.** Это действие нельзя выполнить, если все жетоны в крышке. Игрок вынужден выбрать другое действие.

## 3. Разыграть карточку

Игрок берёт одну из своих карточек и кладёт её перед собой.

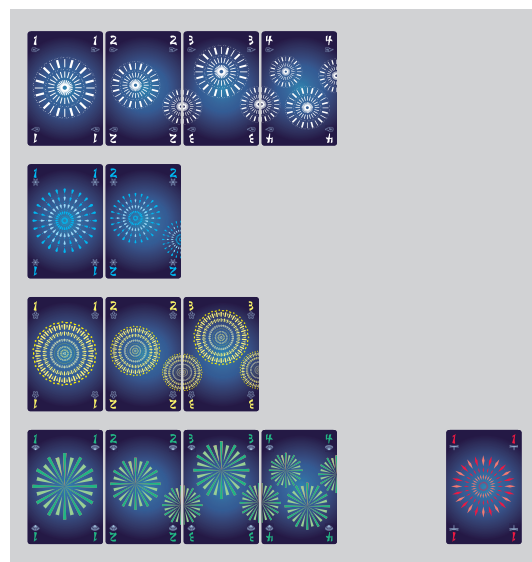
Далее возможны два варианта:

→ Карточка начинает или продолжает цепочку карточек фейерверка какого-то цвета: в этом случае она добавляется к этому фейерверку.

→ Карточка не подходит ни к одному из фейерверков: в этом случае она сбрасывается, а игроки переворачивают одну из карточек ошибки красной стороной вверх.

Разыграв карточку, игрок берёт новую карточку из колоды и, не подглядывая, добавляет её в руку.

4



## \* КАК ЗАПУСКАТЬ ФЕЙЕРВЕРКИ

- Вы можете собрать не более одного фейерверка каждого цвета.
- Карточки выкладываются в порядке возрастания их значения: сначала — «1», потом — «2», затем — «3», после чего — «4» и, наконец, «5».
- В каждом фейерверке может быть только по одной карточке одного значения (то есть всего 5 карточек).

## \* БОНУС ЗА ЗАПУСК ФЕЙЕРВЕРКА

Когда игрок полностью собирает фейерверк (иными словами, разыгрывает карточку со значением «5»), он возвращает в крышку один жетон, за это не нужно сбрасывать карточку. Данный бонус не действует, если все жетоны уже в крышке.

5