# XAHABU

Игра Антуана Боза Иллюстрации Жераля Герле

Для 2-5 игроков От 8 лет

## Компоненты игры

- Правила игры
- 50 игровых карт
- 8 синих жетонов
- 3 красных жетона
- 5 разноцветных карт для дополнения «Шквал цветов».

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

### Цель игры

«Ханаби» — кооперативная участники игра. которой соревнуются не ΔΟΥΓ другом, а стараются вместе достичь общей цели. этой игре вы становитесь рассеянными пиротехниками, случайно перемешавшими фитили, порох и ракеты от разных фейерверков. Салют вот-вот должен начаться, и начинаете нервничать. Ваша общая задача - не допустить превращения шоу в катастрофу! Собирая цепочки из карт одного цвета в порядке возрастания номеров 2, 3, 4, 5), вы запускаете 5 фейерверков: 1 белый, красный. 1 синий. 1 жёлтый и 1 зелёный.

#### Подготовка к игре

Положите 8 синих жетонов в крышку от коробки из-под игры, положите рядом с ней 3 красных жетона. Перемешайте 50 карт и положите колоду рубашкой вверх. Раздайте каждому игроку:

по 5 карт, если вас двое-трое;

по 4 карты, если вас четверо-пятеро.

#### Важное замечание.

Игроки не должны смотреть полученные карты! Они забирают их в руки и держат так, чтобы лицевые стороны карт были видны всем, кроме них самих (то есть держат их рубашками к себе). В течение игры никто

из участников не видит свои карты. Не подсматривайте их, не порочьте звание мастерапиротехника!

#### 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 карту.
- Разыграть карту.

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

## 1. Поделиться информацией

Для выполнения этого действия игрок забирает один синий жетон из крышки от коробки и кладёт его к красным жетонам. После этого он делится с другим игроком информацией о картах в руке этого игрока.

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

Игрок может поделиться двумя видами информации:



Информацией об одном (и только одном) цвете карт.

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



Информацией о значении карты (об одном и том же значении).

**Пример.** «Вот эта карта "5"» или «У тебя две карты "1": эта и эта» или «У тебя две "4": вот и вот».









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

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

#### 2. Сбросить карту

Выполняя это действие, игрок возвращает один синий жетон в крышку от коробки. Игрок перемещает одну из своих карт в стопку сброса (она выкладывается рядом с коробкой в открытую) и берёт в руку новую карту, не глядя на её лицевую сторону.

Примечание. Это действие нельзя выполнить, если все синие жетоны в крышке игрок вынужден выбрать другое действие.

#### 3. Разыграть карту

Игрок берёт одну из своих карт и кладёт её перед собой. Далее возможны два варианта:

Карта начинает или продолжает цепочку карт фейерверка какого-то цвета. Если продолжает,

то добавляется к этому фейерверку.

Карта не подходит ни к одному из фейерверков – в этом случае она сбрасывается, а в крышку откладывается красный жетон.

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

#### Как запускать фейерверки

Вы можете собрать не более одного фейерверка каждого цвета. Карты выкладываются в порядке возрастания номеров: срачака 1, потом 2, затем 3, после чего 4 и в конце 5.

В каждом фейерверке может

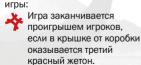
в каждом феиерверке может быть только по одной карте одного значения (то есть всего 5 карт).

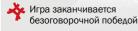
#### БОНУС за запуск фейерверка

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

### Конец игры

Есть 3 варианта окончания





игроков, если они успевают собрать 5 фейерверков до того, как в колоде заканчиваются карты. Игроки получают максимально возможное число очков – 25.

число очков – 25.

Игра заканчивается, когда один из пиротехников получает последнюю карту из колоды. Все игроки совершают ещё по одному действию (включая того, кто взял последнюю карту). Поскольку в колоде нет карт, новые карты в этом последнем раучде игроки

После окончания последнего раунда игроки подсчитывают очки.

не получают.

#### Подсчёт очков











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

## Очки

Общее впечатление

5	
и меньше	

ужасно, толпа негодует

6 - 10

посредственно. жиденькие аплодисменты.

11-15 16-20

достойно, но надолго не запомнится...

все очень довольны.

21-24

изумительно,

прекрасно.

25

легендарно, зрители лишились дара речи от восторга.

останется в памяти на века!

#### Советы

Вот несколько полезных подсказок.

Игрок, получивший информацию о своих картах, может поменять местами карты в руке, чтобы 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 карту, о которой ему ничего не известно, он рискует лишиться нужной для завершения фейерверка карты. Хотя иногда у него просто нет выбора, и он вынужден сбросить неизвестную карту. Впрочем, все карты кроме «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 карта цепочки), пользуйтесь этим. Карты соответствующего цвета можно сбрасывать, чтобы возвращать синие жетоны в крышку от коробки.

#### 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 картах. 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 картах» или «Ты помнишь, что v тебя в руке?»

#### Вариант «Финальный залп» для опытных игроков

Игра не заканчивается после того, как один из игроков забирает последнюю карту из колоды. Партия продолжается либо ΔΟ окончательного проигрыша участников (3 красных жетона в крышке от коробки / сброс необходимой карты), либо до их полной победы (все фейерверки собраны). К концу игры у участников будет оставаться всё меньше карт в руках. Игрокам не понадобится таблица очков: представление должно получиться идеальным, либо оно будет считаться полным провалом!

## Правила дополнения «Шквал цветов»

Добавьте в колоду 5 разноцветных карт. Они являются новым (шестым) «цветом».



Вы можете делиться информацией и об этих картах (например, «У тебя две разноцветные карты: тут и тут»). Теперь игрокам предстоит собрать 6 разных фейерверков вместо 5, поэтому максимальное количество победных очков 30. А вот и дополнительные строчки для таблицы очков:

#### Очки Общее впечатление

25-29	легендарно, зрители лишились дара речи от восторга.
30	божественно — салют затмил сиянье звёзд!

Если вам понравилась эта игра, загляните на сайт компании Стиль Жизни www.LifeStyleLtd.ru – там вы найдете множество других интересных настольных игр для взрослых и детей!

#### Настольные игры компаниии Коктэйл Геймс (Cocktail Games)



...и многие другие игры на сайте www.lifestyleltd.ru